

# THE GAMES machine

## CRYSIS WARHEAD

Crytek ci porta sull'altro lato dell'isola...

## WORLDWIDE INVITATIONAL 2008

Il mega reportage da Parigi!  
E abbiamo anche provato il Death Knight...

**ESCLUSIVA!**

## DEVIL MAY CRY 4

Tra Nero e Dante è lotta senza esclusione di colpi!

**SOLO SU TGM!**

# DIABLO III

L'anteprima, le interviste e le immagini esclusive del ritorno più atteso dell'anno!

**DOSSIER**

INTERVISTA A UBISOFT • LA GUERRA SECONDO JOHN ANTAL

THE GAMES MACHINE N°237 - MENS - ANNO 19-08 € 7,90



80237

9 771129 232306

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

WWW.TGMONLINE.IT

v. 7-0

## UN GIORNO LUNGO 24 MINUTI

■ Stefano Silvestri stefanosilvestri@sprea.it

**P**oche settimane fa ho trascorso un bel pomeriggio insieme alla mia compagna in quel dell'Idroscalo. Si tratta, per chi non lo sapesse, di un bacino artificiale situato a ridosso dell'aeroporto di Linate al cui interno, data la notevole dimensione, vengono disputate gare di canottaggio e addirittura corse coi motoscafi. D'estate diventa anche il lago in cui i meno abbienti vanno a rinfrescarsi le membra accaldate dalla consueta afa milanese. Mentre guardavo stendersi davanti ai miei occhi questo grande specchio d'acqua, mi sono trovato a domandarmi cosa ne pensassero i pesci che lo abitano. Si sentiranno liberi come se fossero in un lago o avvertiranno comunque la sensazione di trovarsi in uno spazio pur sempre limitato? Ciò mi ha fatto venire in mente una novella letta tanti anni fa nella quale si narra la storia di un pesce rosso ormai triste dopo anni passati in una boccia di vetro. Il suo padrone, per farlo felice, decide allora di metterlo in una grande fontana: il pesce, superata la gioia iniziale, smette però di nuotare. E al padrone che gli chiede per quale ragione si comporti così, risponde che ha capito di trovarsi nuovamente in una boccia, solo un po' più grande.

Quanto dev'essere grande allora il nostro spazio vitale per darci la sensazione di essere liberi?

Poche settimane fa leggevo i risultati di un'interessante ricerca scientifica che paragonava le migrazioni degli animali a quelle degli uomini. Il risultato era apparentemente sorprendente: nonostante noi si disponga di una tecnologia che ci può portare in poche ore dall'altra parte del mondo, in realtà un uomo comune si muove mediamente entro un raggio di dieci chilometri da casa propria. In quest'area, statisticamente, è racchiuso un mondo fatto di ufficio, palestra, cinema, supermercati, negozi e via discorrendo. Solo dieci chilometri nei quali, prendendo a esempio una città, vivono non una, ma migliaia di persone. Sotto questo punto di vista siamo ben poca cosa rispetto anche solo a una rondine, che ogni stagione vede scorrere sotto di sé le terre che separano l'Africa dalla Scandinavia.

Queste e altre considerazioni sono passate per la mia mente durante una delle tante sessioni a Grand Theft Auto IV, gioco col quale mi sono diletato nelle ultime settimane. In esso c'è anche questa volta un mondo vivo, pulsante e reale, capace di regalarmi la sensazione di trovarmi effettivamente all'interno di una metropoli americana. Una dimensione così varia e avvincente che mi ha più volte convinto ad abbandonare le missioni che avevo in corso per prendere la macchina e visitare quel quartiere di Liberty City che ancora non conoscevo bene; a scendere a piedi e farmi un giro per Middle Park, durante una splendida giornata di sole; o ancora, a prendermi un hot dog a una bancarella e, dopo avere fatto quattro passi in downtown, ad andare a vedere del cabaret.

Ci sono attimi, quando mi innamoro di un gioco, in cui mi riprometto che lo esplorerò in ogni suo

anfratto; che, seppure virtualmente, quella diventerà la mia nuova casa per i giorni a venire, finché la vita vera non verrà a richiamarmi fuori da quell'esistenza parallela. Sono attimi vissuti così intensamente da tramutare la passione in devozione, inebrianti perché riescono a far dimenticare qualsiasi pensiero legato al reale, ma effimeri in quanto capaci di dissolversi in pochi istanti.

In GTA 4 il nostro ritorno al quotidiano può avvenire attraverso vie che normalmente non ci aspetteremmo, come quando arriva la chiamata dell'amico che ci invita a bere qualcosa insieme, dell'amante che vuole un incontro, del conoscente che vuole proporci un affare. Così come nei Sims si è costretti a spendere del tempo virtuale per compiere azioni quali lavarsi, pulire la casa o andare a lavorare, anche in GTA 4, purtroppo, una volta giunti a un certo punto della trama, ci si troverà coinvolti in un turbinio di compiti da svolgere, missioni da completare, persone da frequentare... mi è accaduto

un giorno di volere andare da Perseus a comprarmi un abito elegante e di non esserci riuscito, travolto da un cellulare che squillava impazzito, costringendomi a recarmi da un capo all'altro della città. E quel giretto che avrei voluto poi farmi a Chinatown? Peccato, mi toccherà farlo un'altra volta...

**Una sessione a Grand Theft Auto IV, volendo, può essere una parafrasi delle nostre vite**



Non ci vuole molto allora per capire che una sessione a Grand Theft Auto IV, volendo, può essere una parafrasi delle nostre vite: presi come siamo dalla routine quotidiana, trascorriamo il nostro tempo in un mondo potenzialmente sconfinato nelle sue infinite possibilità ma, all'atto pratico, circoscritto a un unico livello la cui ampiezza è spesso più piccola rispetto a quella degli ambienti virtuali in cui ci troviamo a giocare. I confini che lo delimitano non sono dovuti alla limitatezza dell'hardware che muove la vite di ognuno di noi, bensì alle invisibili barriere che ci pongono il lavoro, la famiglia e i doveri di ogni giorno. Al di fuori di quella che è la mappa della nostra vita, creata da un level designer cui col passare degli anni si finisce irrimediabilmente per imputare una certa mancanza di creatività, c'è quindi un mondo del quale finiamo per ignorare la bellezza. Questo meccanismo reiterante è però subdolo, perché si svolge alla stessa velocità con cui si muovono le nostre stesse vite. Non lo realizziamo, perché parte integrante dei nostri ritmi giornalieri.

Nell'ultimo capolavoro di Rockstar, però, un'ora dura in realtà soltanto uno dei nostri minuti. Questa scelta di game design, apparentemente insignificante, ci permette di capire che quel Niko Bellic che corre all'impazzata per la mappa di Grand Theft Auto, altro non è se non una caricatura di noi stessi. In un giorno lungo 24 minuti possiamo rivedere all'acceleratore lo scorrere delle nostre vite, e capire che ci sono ancora molte strade a Liberty City che aspettano solo di essere esplorate...

ADSO!	145
BACKSTAGE	146
BOVABYTE	138
BUDGET ZONE	106
CONSOLEMANIA CORNER	128
EUFORIA PARADOSSA	137
FRAGZONE	108
GIOCO ALLEGATO	6
HARDWARE	118
INTRO	36
ITALIAN VIDEOGAME AWARD	20
LAST MINUTE	30
MEDIA MACHINE	130
MOBILE ZONE	134
RAFFO SENTI QUA	143
REPLAY	132
SILVER ZONE	10
TALENT ZONE	135
TECNOTGM	126
TGM AFTER	104
TGM MAIL	140
TGM ONLINE	14
TIME MACHINE - RELOADED	133
TRY & BUY	107
VOCI DI CORRIDOIO	16

# SOMMARIO

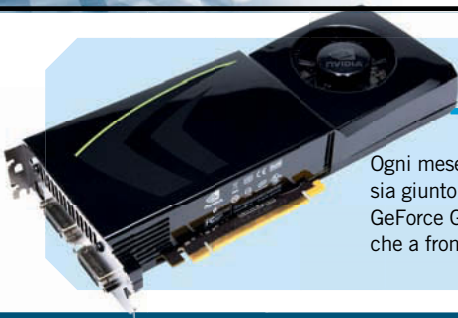
## WORLD WIDE INVITATIONAL

Dopo avere assistito l'anno scorso all'edizione coreana di questo prestigiosissimo evento targato Blizzard, ero tornato a casa abbastanza scioccato dagli usi e costumi di un paese che pare non tanto lontanissimo dagli standard europei, quanto persino dalle mie corde, pure essendo io un patito di videogiochi sin dalla loro comparsa. L'edizione 2008 del Worldwide Invitational, ancorché decisamente più vicina a casa, è stata invece molto più sobria e impostata su standard occidentali: niente più ragazze urlanti nel vedere salire sul palco i concorrenti, dunque, quanto piuttosto applausi a scena aperta al momento della presentazione del top management di Blizzard, capace di elaborare una line-up per i prossimi mesi che prevede solo che i seguiti dell'hack 'n slash più famoso di tutti i tempi, dello strategico più giocato negli ultimi dieci anni, nonché l'espansione del MMORPG più di successo della storia. Mica poco, eh?



## HARDWARE

118



Ogni mese guardo la rubrica del Paolone non tanto per correggerla, quando per vedere a quali livelli di "depravazione" sia giunto il mercato delle schede video. Questo mese a toccare nuove vette di esagerazione ci pensa NVIDIA con la sua GeForce GTX 280, un mostro da 549 euro dal look aggressivissimo. All'estremo opposto troviamo la Bliss 9600 GSO, che a fronte di 540 punti in meno di TGM Mark ci permette di tenere nel portafoglio 450 euro in più. A voi la scelta!

### DOSSIER GIOCHI DI GUERRA

Commentavo oggi con l'Elvin che John Antal è uno dei personaggi più carismatici che abbia mai conosciuto: persino io, dinanzi a lui, mi sento come una recluta. L'intervista che trovate in queste pagine, però, dimostra che il nostro ex colonnello agli attributi abbina anche una mente brillante. Un'ottima accoppiata...

22



### CRYSIS WARHEAD

Nel riflettere di essere stato uno dei pochi a non avere apprezzato l'originale per ragioni di gameplay più che di tecnica, mi sono trovato a provare un certo sconforto di fronte al box nel quale il buon Elvin ci racconta che per ogni copia installata di Crysis ne sono state piratate venti. Dove andremo a finire?

52



### VELVET ASSASSIN

La preview che più di tutte mi ha interessato questo mese racconta le gesta di una spia franco/inglese realmente esistita e giustiziata dai nazisti. L'interesse deriva dall'inesistente campagna promozionale fatta finora e dalle potenzialità di un gioco che paiono promettenti. Sarà l'ennesimo fuoco di paglia? Forse no...

62



WWW.TGMONLINE.IT  
ANNO 19 N. 237 AGOSTO 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  
Matteo Sacchi, the\_nite\_rider@hotmail.com  
Paolo Lumia, mascalconlatino@gmail.com  
Mario Baccigalupi, baccigalupi@hotmail.com  
Massimo Monti, ilvlad@sprea.it  
Massimo Nichini, nkz@sprea.it  
Massimo Svanoni, xam@sprea.it  
Tobia Bearzotti, tobix@sprea.it



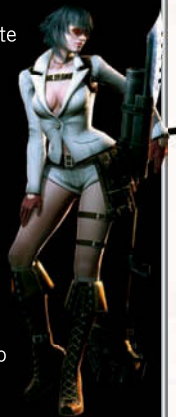
Sprea Editori S.p.A.  
Via Torino, 51 - 20063 Cernusco S/N  
Tel (+39) 02.92432.1  
Fax (+39) 02.926263147  
editori@sprea.it - www.sprea.it

#### CDA

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

## DEVIL MAY CRY 4

Molti mesi fa, su queste pagine, vi avevamo anticipato che Capcom stava pensando di iniziare a fare le cose sul serio anche in ambito PC. Dopo un tentativo già convincente con la versione PC di Lost Planet, ecco dunque arrivare la consacrazione definitiva con l'ultima incarnazione di Devil May Cry, perfettamente all'altezza della controparte next-gen e in linea con le esigenze dei giocatori più esigenti. Spazio dunque non solo a Dante ma pure alla sua controparte di nome Nero, cui per l'occasione abbiamo anche dedicato la copertina della nostra edizione solo carta.



72

PREVIEW	
CRYSIS: WARHEAD	52
IRACING	68
REPORTAGE EA	58
VELVET ASSASSIN	62
WORLDWIDE INVITATIONAL 2008	38
X-BLADES	66
REVIEW	
DEVIL MAY CRY 4	72
DOFUS	94
DRACULA: ORIGINS	96
EVE ONLINE: EMPYREAN AGES	90
FLATOUT ULTIMATE CARNAGE	78
LARVA MORTUS	100
REQUIEM: BLOODYMARE	88
SAMURAI WARRIORS 2	102
SBK08	84
TRIALS 2	82
DOSSIER	
LA GUERRA È UNA COSA SERIA	22
A RUOTA LIBERA - UBISOFT	26

### IRACING

Ecco diventare realtà il sogno che molti hanno nel cassetto: mollare tutto e tutti, mettersi per conto proprio e fare quello che piace per davvero. Nel caso di David Kaemmer ciò ha un nome e si chiama Iracing. Il fatto che sia pensato solo per una ristrettissima élite di giocatori, quasi me lo fa piacere di più...

68



### SBK08

Lo ammetto, appena ho dato un'occhiata al voto assegnato dal non più giovane Kikko, ho avuto un sussulto: ma come, così poco? Ancorché non abbia avuto modo di provare SBK 08, l'augurio è che due realtà italiane importanti come Milestone e Black Bean possano in futuro portare ancora più in alto l'italico vessillo.

84



### TIME MACHINE RELOADED

Il buon Danilo non smette mai di stupirmi! Nello specifico, questo mese ci illustra un pezzo di hardware del quale, quasi mi vergogno a dirlo, mi ero totalmente dimenticato l'esistenza. La memoria di certe persone, capaci di ricordare così dettagliatamente cose anche di venti anni fa, mi fa sempre un certo effetto...

133



#### ABBONAMENTI

Disponibili solo in versione con DVD. Si risponde solo alla mail [customercare@sprea.it](mailto:customercare@sprea.it) o al fax 02/700537672 [www.sprea.it/abbonamenti](http://www.sprea.it/abbonamenti)

#### ARRETRATI

Disponibili solo in versione con DVD, entro un anno dalla pubblicazione. Si risponde solo alla mail [abbonamenti@sprea.it](mailto:abbonamenti@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

Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 19/09/1988 numero 587 Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento postale -D.L. 353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano Una copia: euro 3,99; edizione DVD 7,90

#### DIRETTORE RESPONSABILE

Luca Sprea

#### COORDINATORE DI REDAZIONE

Paolo Paglianti [paolopaglianti@sprea.it](mailto: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: Frontier PUBLISHER: Atari  
 MULTIPLAYER: Assente LOCALIZZAZIONE: Completa

## IN ALLEGATO CON TGM: ROLLERCOASTER TYCOON 3

**Dopo tante guerre e tante sparatorie, mandiamo in vacanza il dito indice e teniamo allenata la materia grigia arricchendoci con un parco divertimenti!**

**A**h, le giostre. Luogo di spensierato divertimento, almeno fino a che non si incrocia per sbaglio lo sguardo incattivito del tamarro di turno, non si viene coinvolti in una rissa o non si finisce circondati dalla peggiore feccia della città, regolarmente attratta,

chissà perché, da questi divertimenti ameni. Ebbene, se andare sulle giostre non è la vostra passione, ma siete sempre stati affascinati dal lato economico della faccenda, di sicuro vi divertirete un mondo con il gioco manageriale allegato a questo numero di TGM, RollerCoaster Tycoon 3

### CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: Single core 733 MHz (single core 1,5 GHz) RAM: 256 MB (1 GB) Spazio su HD: 700 MB  
 Connessione: Nessuna Scheda Video: Radeon 8500/GeForce2 (no MX), 32 MB (Radeon 9800/GeForce 6600, 128 MB)

<http://www.atari.com> Paolo Besser [giocoallegatotgm@sprea.it](mailto:giocoallegatotgm@sprea.it)

di Chris Sawyer, un programmatore quasi leggendario (ha collaborato alla realizzazione di classici come

Virus, Birds of Prey, Dino Dini's Goal, Frontier Elite 2, Transport Tycoon e Locomotion).

**IL MANUALE D'USO DEL GIOCO SI TROVA DIRETTAMENTE SUL CD DEL GIOCO ALLEGATO, NELLA CARTELLA \MANUALS**

### CD QUASTI O MANCANTI?

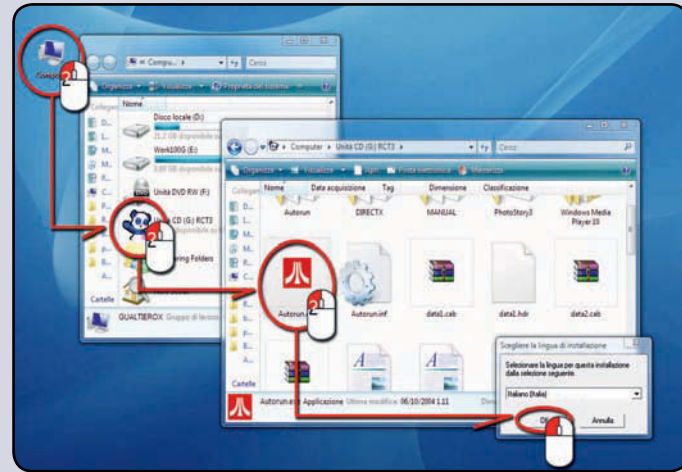
I CD e i DVD di TGM sono di buona qualità e dovrebbero essere esenti da errori di duplicazione. Tuttavia, trattandosi di una produzione industriale su vasta scala, è possibile che qualche esemplare difettoso sfugga ai controlli. Generalmente, quando un supporto è difettoso mostra dei segni inequivocabili: 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](mailto: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](mailto: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!



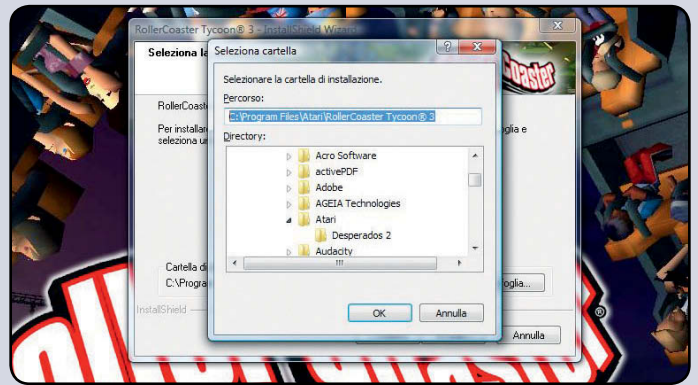
**Urgh! Salire su questa giostra fa venire la nausea, proprio come nella realtà! I più sensibili sono avvisati.**

## INSTALLAZIONE E AGGIORNAMENTO

Questa procedura è valida per tutte le versioni di Windows, da Windows 98 a Vista (32 bit). Il corretto funzionamento del gioco sulla versione a 64 bit di Windows XP e Vista non 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 **CD 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. Scegliete la lingua italiana.
4. Nel menu iniziale di installazione, scegliete di installare il gioco.
5. Accettate i termini del contratto di licenza e proseguite facendo clic su "Avanti".
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.



### WINDOWS VISTA

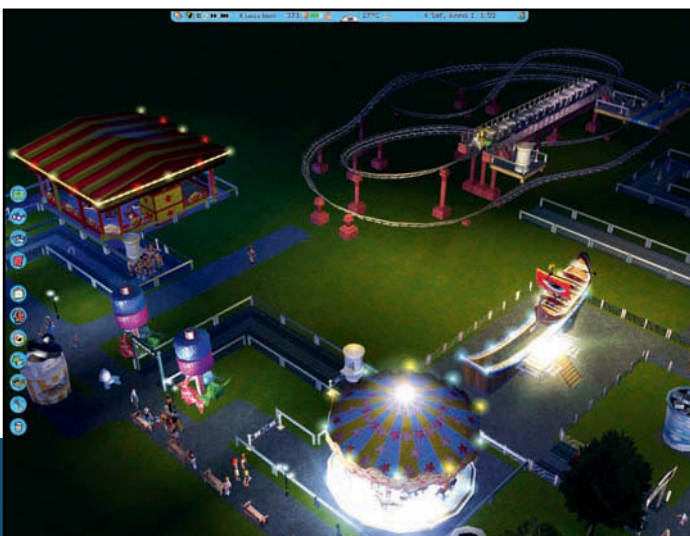
Gli utenti di Windows Vista devono disporre dei permessi di **controllo completo** per poter memorizzare i loro progressi e le loro impostazioni di gioco. Se non si è provveduto a installare RT3 in un percorso che gode già di queste caratteristiche, è necessario fare quanto segue:

8. Aprite le risorse del computer e posizionarsi sulla cartella in cui è installato il gioco, normalmente **C:\Programmi\Atari**. Fate clic con il **tasto destro** del mouse sulla cartella **RollerCoaster Tycoon 3** e scegliete **Proprietà**.
9. 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.
10. 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.

**NOTA:** il gioco permette di catturare immagini e usare musiche personalizzate. Su Windows Vista, le cartelle utilizzate per questi scopi si trovano rispettivamente in "Musica" e "Immagini" a partire dalla propria cartella utente (di solito C:\Utenti\NOME\_UTENTE).

### MANUALI

I manuali in PDF del gioco, in diverse lingue, si trovano sul CD 1 nella cartella **\Manuals**. Per leggerli sarà necessario il programma **Adobe Acrobat Reader**, reperibile sul sito [www.adobe.com](http://www.adobe.com).



⬆ Di notte l'illuminazione ricopre un ruolo fondamentale. Non dimenticatevi di installare dei lampioni lungo i tragitti.



⬆ Onde evitare che le vie del nostro parco non si riempiano di immondizia, occorre mettere dei cestini e assumere degli inservienti.

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.



Chiedete qualsiasi programma antivirus prima di avviare RollerCoaster Tycoon 3 e, premendo alt+tab, assicuratevi che il gioco non sia stato bloccato da qualche programma 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.

**- Zoomando sugli oggetti, i particolari svaniscono invece di ingrandirsi!**

Si può risolvere il problema aumentando il livello di dettaglio nelle opzioni avanzate della grafica, a partire dal menu principale (nella foto).

**- Quali schede video sono supportate?**  
Tutte le schede 3D della serie Radeon 7500 / GeForce 2 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 2 e 4 MX non sono compatibili, così come le Radeon 7000 e VE. 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 9.0.

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

Purtroppo non si può. Le alternative migliori, se si dispone di un cavo DVI, sono attivare le opzioni dei driver Catalyst/Forceware che permettono di giocare a pieno schermo mantenendo corretto il rapporto tra altezza e larghezza, oppure giocare in finestra.

## COSTRUIAMO IL NOSTRO PARCO A TEMA

Lo scopo del gioco è semplice: bisogna arricchirsi con un parco divertimenti. È possibile giocare sia in modalità carriera, cercando di raggiungere degli obiettivi comunicati all'inizio di ciascuna sfida per avere accesso alla successiva, oppure nella più libera modalità "sandbox", che ci lascerà sbizzarrire come vogliamo nella costruzione delle giostre senza l'assillo delle questioni economiche. Entrambe le modalità hanno il loro perché: la prima metterà a dura prova le nostre capacità imprenditoriali, la seconda

invece darà libero sfogo alla nostra creatività. RollerCoaster Tycoon 3, a differenza di tanti altri manageriali simili, non si limita a darci qualche giostra standard da piazzare in una zona del terreno pronta ad accoglierla, ma ci permette addirittura di costruire i nostri ottovolanti come preferiamo. Possiamo farlo addirittura in due modi: usando un mini editor integrato nell'interfaccia del gioco, oppure caricando un apposito programma dal menu principale, con cui potremo salvare le nostre creazioni e condividere in rete con altri "giostrai virtuali" sparsi in giro per il mondo. Le modalità di

## LE GIOSTRE HANNO BISOGNO DI MANUTENZIONE E SERVONO DEI MECCANICI IN GAMBA

costruzione sono descritte piuttosto ampiamente nel manuale in PDF sul CD del gioco, ma per imparare nulla è meglio del comodo tutorial messo a disposizione dal menu principale.

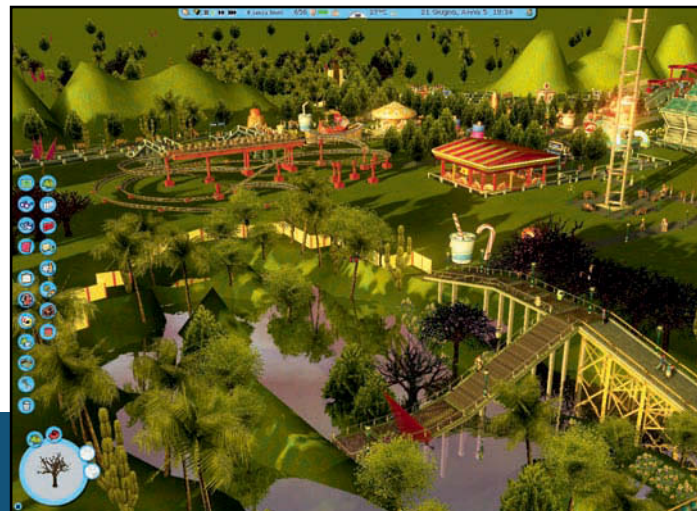
### SALIAMO SULLE GIOSTRE!

Un'altra caratteristica particolarmente interessante di RollerCoaster Tycoon 3 è la possibilità di salire sulle giostre che creiamo. Non tutte, purtroppo, ma la maggior parte sì e l'elenco include

le più spettacolari: salendo sulle giostre che si alzano, s'abbassano, ruotano e giravoltano vorticosamente su loro stesse, fra l'altro, sarà possibile provare anche un senso di nausea simile a quello delle giostre vere. Solo se si è particolarmente sensibili ai mondi in 3D in rapido movimento sullo schermo, ovviamente (in altre parole: se soffrite di "Mal di Doom" come me, lasciate perdere questa opzione e limitatevi alla costruzione



Nell'economia di un parco a tema, l'ordine e l'accessibilità delle attrazioni vanno studiate con molta attenzione. Una giostra irraggiungibile è inutile.



Il nostro parco sta crescendo e, per renderlo ancora più bello, possiamo pensare di inserire un'area verde "per bellezza".



👉 Occhio alle file: quando diventano eccessivamente lunghe, come in questo caso, occorre prendere provvedimenti.

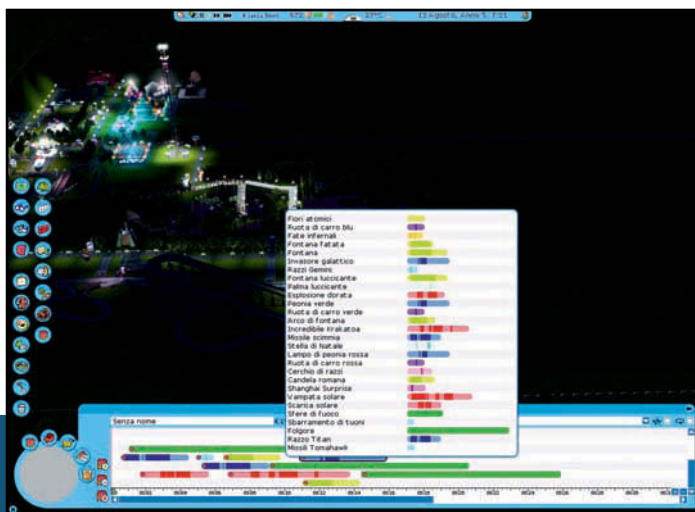
ne e alla gestione economica). Se l'andamento di una giostra non vi soddisfa, potete modificare alcuni parametri di funzionamento come la sua velocità, il numero di "giri" concessi a ogni visitatore con un singolo biglietto e il costo di ogni corsa. Se poi siete sadici e volete vedere star male i vostri visitatori, potete sempre piazzare qualche rivenditore di hot-dog e dolciumi vicino alle giostre più nauseabonde. Niente paura, comunque, per il decoro: è sempre possibile piazzare cestini dei rifiuti in gran quantità e soprattutto gli indispensabili servizi igienici nelle vicinanze.

### QUESTIONE DI PERSONALE

Il personale ricopre un ruolo di primaria importanza. Le giostre hanno bisogno di manutenzione e servono dei meccanici in gamba. Il parco rischia di diventare una

disarica a cielo aperto se non si assumono degli inservienti, e con il passare del tempo avrete accesso a diverse altre figure professionali. Tra il pubblico, formato in genere da famiglie, compagnie di ragazzi e scolaresche, possono arrivare anche dei vip. Ognuno di loro avrà esigenze specifiche e un loro plauso, al termine della visita, vi elargirà ricchi premi. Fate dunque attenzione alle indicazioni che vi verranno date direttamente dal gioco, perché torneranno sicuramente utili. Purtroppo descrivere in poche pagine tutte le possibilità offerte da RollerCoaster Tycoon 3 è veramente impossibile, ci auguriamo però che questa breve introduzione e soprattutto i tutorial disponibili nel gioco siano più che sufficienti a garantirvi un impatto piacevole con la carriera dei giostrai...

Buon divertimento a tutti!



👉 L'editor degli spettacoli pirotecnici permette di creare il proprio show con i fuochi d'artificio, con cui ammaliare i visitatori nelle serate estive.

## I COMANDI

Ecco qua, presi direttamente dal gioco, i comandi principali di RollerCoaster Tycoon 3. Questi permettono di raggiungere delle funzioni piuttosto comuni durante le partite, senza doversi immergere nei menu per mezzo del mouse.

### Sempre

Esci dal gioco	Esc
Cattura una schermata	F10
Salva un filmato	Ctrl+Maiusc+F11

### Durante il gioco

Scorri i tipi di CoasterCam	B
Passa alla visuale successiva	N
Passa alla visuale precedente	M
Passa all'attrazione successiva	Maiusc+N
Passa all'attrazione precedente	Maiusc+M
CoasterCam sì/no	Ctrl+C
Azzerla la visuale	R
Muovi a sinistra (visuale libera)	Freccia sinistra
Muovi a destra (visuale libera)	Freccia destra
Muovi a sinistra (visuale libera)	A
Muovi a destra (visuale libera)	D
Muovi in avanti (visuale libera)	Freccia su
Muovi indietro (visuale libera)	Freccia giù
Muovi in avanti (visuale libera)	W
Muovi indietro (visuale libera)	I
Zoom avanti	PagSu
Zoom indietro	PagGiù
Ruota mappa a sinistra	Q
Ruota mappa a destra	F
Ruota mappa in alto	Home
Ruota mappa in basso	Fine
Luce sotto il puntatore sì/no	Maiusc+L
Ruota la visuale isometrica	Invio
Rotazione visuale isometrica inversa	Maiusc+Invio
Spiana il terreno livellato collocando gli...	Ctrl
Spiana il terreno collocando gli scenari	Alt

**LA MODALITÀ NORMALE METTERÀ A DURA PROVA LE NOSTRE CAPACITÀ IMPRENDITORIALI, LA MODALITÀ LIBERA STUZZICHERÀ LA NOSTRA CREATIVITÀ**



👉 Possiamo salire sui go-kart, ma non guidare direttamente le macchine. Peccato, così il gioco sarebbe stato perfetto...



Un Silver DVD febricitante questo di agosto, realizzato in condizioni psicofisiche alquanto precarie e con una temperatura media intorno ai 40 gradi all'ombra. Se il nostro masterizzatore tiene botta, dovrete trovare alcune chicche niente male, fra cui figura quel gran gioco di Devil May Cry 4 e l'editor per le creature relativo all'attesissimo Spore. Mi raccomando, bevete tanta acqua, altrimenti vi seccate.

### 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](mailto: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

### Devil May Cry 4

Devil May Cry 3 non ci aveva proprio fatto gridare al miracolo in fatto di conversione sui nostri PC e con Lost Planet, che ancora oggi fatica a muoversi decentemente pure sulle configurazioni più spinte, era lecito attendersi il peggio da questo nuovo capitolo delle avventure di Dante; invece, sorpresa, Capcom ha fatto un lavoro coi fiocchi, omaggiandoci con una realizzazione che davvero non ha nulla da invidiare alle controparti Xbox 360 e PlayStation 3. Il dimostrativo che vi proponiamo è comprensivo di dieci minuti di gioco filati, a cui si affianca la possibilità di confrontarsi con il primo boss dell'avventura, il fiammeggiante e alquanto spettacolare demone Berial. Se poi vi sentite particolarmente in modalità Pastore, sappiate che accluso al demo troverete un benchmark con il quale testare a dovere il vostro hardware con il motore del gioco, sia in modalità DirectX 9 sia in modalità DX10 (in questo caso è obbligatorio ovviamente possedere Windows Vista). Meglio di così...

#### CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: 3 GHz Single Core (Quad Core) RAM: 512 MB (2 GB)  
Scheda video: 256 MB (512 MB)

MOVIMENTI	W, A, S, D
TELECAMERA	TASTI FRECCIA
ATTACCO RAVVICINATO	I
SPARARE	J
DEVIL BRINGER	L
DEVIL TRIGGER	N
AGGANCIO	BARRA SPAZIO
EXCEED	Q
PROVOCAZIONE	M
CAMBIARE BERSAGLIO	O
RESET TELECAMERA	P



**GENERE:** Azione **MULTIPLAYER:** Assente **SITO:** [www.devilmaycry.com](http://www.devilmaycry.com)

# Race Driver: GRID

Il gioco di guida dell'anno ha ottenuto un tale successo di critica e pubblico che noi di TGM non abbiamo potuto fare a meno di riproporvelo in ben due nuove versioni. La prima è sostanzialmente quella che avete potuto toccare con mano lo scorso mese, solo aggiornata alla patch 1.1, ricca di ulteriori migliorie, sia al motore grafico sia per quanto concerne la gestione del modello di guida. L'altro dimostrativo è invece un'edizione speciale realizzata con la sponsorizzazione del famosissimo sito d'aste eBay, dove ci troveremo a bordo di potentissime "muscle car" americane, in una sfida all'ultimo cavallo. Di sicuro un bel plus per tutti quelli che ancora non hanno deciso se investire o meno qualche soldino in questa eccezionale simulazione.



**GENERE:** Simulazione di guida **MULTIPLAYER:** Assente **SITO:** [www.racedrivergrid.com](http://www.racedrivergrid.com)

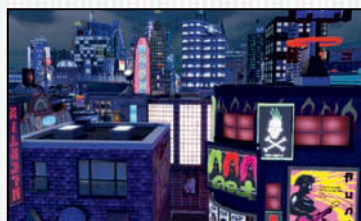
## CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

**CPU:** 3 GHz Single Core (2.66 GHz Dual Core) **RAM:** 1 GB (2 GB)  
**Scheda video:** 256 MB (512 MB)

STERZARE	TASTI FRECCIA SINISTRO, DESTRO
FRENARE/RETROMARCIA	TASTO FRECCIA GIÙ
ACCELERARE	TASTO FRECCIA SU
FRENO A MANO	BARRA SPAZIO
MARCE	A, Z
CAMBIARE TELECAMERA	C
REPLAY ISTANTANEO	ENTER

# SimCity Societies

Di certo non si può dire che questo SimCity Societies non sia un titolo coraggioso: in un mondo dove ormai sono molte le software house che propongono la stessa minestra riscaldata anno dopo anno, è abbastanza singolare trovarsi davanti a un titolo che rompe completamente gli schemi rispetto al passato. Questa nuova edizione di SimCity è infatti molto lontana come stile dai precedenti capitoli e non solo per via dell'introduzione del motore grafico 3D. Stiamo parlando dell'enorme semplificazione che ha avuto l'intera impostazione di gioco, molto più votata alla simulazione della vita sociale della popolazione che non alla costruzione di strade ed edifici. Diciamo che gli appassionati di vecchia data potrebbero anche storcere il naso e quindi un demo che vi permetta di saggiare con mano questi pesanti cambiamenti potrebbe davvero tornarvi utile per comprendere se Societies fa ancora al caso vostro.



## CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

**CPU:** 1.7 GHz Single Core (3 GHz Single Core) **RAM:** 1 GB (2 GB)  
**Scheda video:** 256 MB (512 MB)

INTERFACCIA ON/OFF	I
ZOOM	ROTELLINA DEL MOUSE
PAUSA	P
INFORMAZIONI	I
MOVIMENTI TELECAMERA	Q, W, E, A, S, D
STRUMENTO CONTAGOCCE	SHIFT



**GENERE:** Manageriale **MULTIPLAYER:** Assente **SITO:** [simcity.ea.com](http://simcity.ea.com)

# Supreme Ruler 2020



Seguito del famosissimo Supreme Ruler 2010, questo strategico "quasi in tempo reale" ci disegna un bel quadro geopolitico per il prossimo futuro, con il prezzo del greggio ormai alle stelle (mi sa che su questo ci hanno preso) e una crisi economica mondiale senza precedenti (e pure qua...). In questo scenario dovremo gestire al meglio la nostra nazione sotto tutti i profili, da quello politico a quello diplomatico, cercando insomma di farne la storia. Il dimostrativo prodotto dai Battlegoat Studios vi permetterà di cimentarvi in due diversi scenari, uno ambientato proprio in Italia, che funge in un certo senso da tutorial, l'altro relativo a uno scenario militare che vede Israele invadere la Siria.

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)	
CPU: 800 MHz Single Core (1.5 GHz Single Core)	RAM: 512 MB (1 GB)
Scheda video: 16 MB (64 MB)	
<b>VELOCITÀ GIOCO</b>	<b>PAGE UP/DOWN</b>
<b>ZOOM MAPPA</b>	<b>END/HOME</b>
<b>COMPARTI</b>	<b>DA F2 A F9</b>

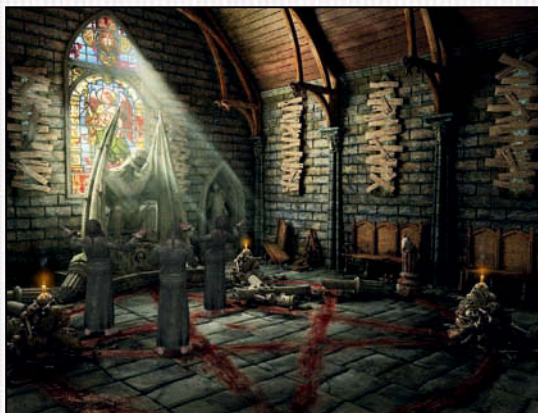
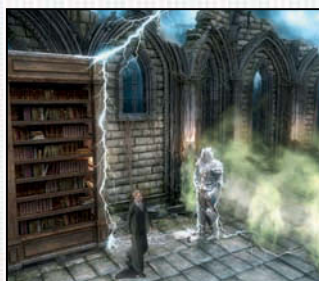


**GENERE:** Strategico **MULTIPLAYER:** Assente **SITO:** [www.battlegoat.com/supreme\\_2020.php](http://www.battlegoat.com/supreme_2020.php)

# Dracula: Origin

Cosa c'è di più affascinante e inquietante del mito di Dracula? Il nero signore del Male, il primo vampiro insomma, ha da sempre vissuto nell'immaginario collettivo, diventando un'icona di malvagità assoluta, ispirando scrittori e registi di tutti i tempi. Il mondo dei videogiochi poi è pieno di titoli dedicati al vampirismo (basti pensare alla serie Soul Reaver), ma quest'ultimo sforzo dei Frogwares è decisamente più aderente alle origini della storia, dal momento che si ispira alla figura del Conte Dracula, così come doviziosamente descritta nel romanzo di Bram Stoker. Nei panni dell'acerrimo nemico di sempre, il dottor Van Helsing, dovremo partire per una lunga avventura che ci porterà da Londra all'Egitto, dall'Austria fino ai Carpazi, nell'oscura dimora del Principe delle Tenebre. Demo completamente in Italiano, per un titolo davvero interessante e per nulla scontato.

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)	
CPU: 1.5 GHz Single Core (2 GHz Single Core)	RAM: 512 MB (1 GB)
Scheda video: 128 MB (256 MB)	
<b>OGGETTI</b>	[ ]
<b>INVENTARIO</b>	I
<b>DIALOGHI</b>	E
<b>RAPPORTI</b>	N
<b>DOCUMENTI</b>	T



**GENERE:** Avventura **MULTIPLAYER:** Assente **SITO:** [www.dracula-origin.com](http://www.dracula-origin.com)

# Spore Creature Creator

Lungamente atteso e ormai in dirittura d'arrivo (l'uscita è prevista per i primi di settembre), il discusso simulatore di vita di Will Wright si presenta a noi con un assaggio piuttosto goloso e affascinante: al posto del solito demo, la Maxis ha pensato bene di realizzare un editor con il quale realizzare le creature che andranno poi a popolare il mondo di Spore. L'editor è in versione demo però, e per quanto vasto e versatile, vi permetterà di utilizzare solo il 25% degli elementi possibili; per avere il restante 75% dovrete infatti acquistare il pacchetto completo al modico prezzo di 9,90 euro. Da notare che tale cifra vi verrà scalata se deciderete poi di acquistare il gioco finale al momento della sua uscita. Non crediate comunque che il dimostrativo del Creature Creator sia eccessivamente limitato, anzi. Vi renderete presto conto, infatti, dell'incredibile versatilità e potenza di questo strumento, davvero unico nel suo genere. Insomma, c'è di che divertirsi, solo evitate di fare mostri con grossi seni o peni prominenti... lo hanno fatto già un sacco di altri tizi e hanno pure postato con molto orgoglio i video su YouTube. Non molto gratificante...



## CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: 2 GHz Single Core (3 GHz Single Core) ■ RAM: 512 MB (1 GB)  
■ Scheda video: 128 MB (256 MB)

INTERAGIRE	TASTO SINISTRO DEL MOUSE
COPIARE PARTI	TASTO ALT PREMUTO
COLLEGARE ARTI	TASTO CTRL PREMUTO
ZOOM	ROTELLINA DEL MOUSE
NUOVA CREATURA	CTRL + N
RIPRISTINA	CTRL + Y
ANNULLA	CTRL + Z
SALVARE CREATURA	CTRL + S
INTERFACCIA	CTRL + H
GUIDA	H
SPOREPEDIA	B



**GENERE:** Editor **MULTIPLAYER:** Assente **SITO:** [www.spore.com](http://www.spore.com)

# X Motor Racing

Direttamente dal mondo degli sviluppatori indipendenti giunge questo X Motor Racing, una simulazione di guida che nonostante un aspetto molto arcade, in realtà vuole proporre uno stile di gioco decisamente più impegnativo. In buona sostanza non vi basterà premere l'acceleratore e ricordarvi di stertzare di tanto in tanto per vincere, ma dovrete dare fondo alle vostre doti di novelli Kimi Raikkonen per avere la meglio su svariati avversari in circuiti tutt'altro che semplici. Il demo è limitato a un'unica pista, affrontabile con la sola vettura che il gioco vi mette a disposizione. Vi consigliamo di tenere d'occhio il sito, poiché spesso vengono proposti aggiornamenti e migliorie, anche seguendo i consigli degli utenti.

## CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: 1.7 GHz Single Core (2.5 GHz Single Core) ■ RAM: 512 MB (1 GB)  
■ Scheda video: 128 MB (256 MB)

ACCELERATORE	TASTO FRECCIA SU
STERZO	TASTI FRECCIA SINISTRO/DESTRO
FRENO	TASTO FRECCIA GIÙ
FRENO A MANO	BARRA SPAZIO
MARCE	PAGE UP/DOWN
TELECAMERA	V



**GENERE:** Simulazione di guida **MULTIPLAYER:** Internet/LAN **SITO:** [www.xmotorracing.com](http://www.xmotorracing.com)

**Tra un europeo di calcio (perduto), un'Olimpiade che sta per cominciare e di mezzo il sempre gradito E3, l'estate di TGM Online non si può certo definire moscia!**

Scrivo queste righe a pochi minuti dal termine della finale degli Europei del 2008, quelli che ci hanno visto (come nazionale) fare una delle figure più grome che io personalmente ricordi, e che hanno incoronato una straordinaria Spagna regina d'Europa per i prossimi quattro anni. Come sempre in queste occasioni, al termine della partita, ho spento televisione e radio e mi sono precipitato sul forum di TGM Online a "lurkare" i commenti degli altri lettori, per leggere le loro impressioni a caldo dopo il match, ecc.

Manco a dirlo, il forum degli europei, aperto proprio nell'imminenza dell'evento sportivo, era pieno di gente. È sempre curioso, e a distanza di tanti anni ancora non me ne capisco, come su un forum prevalentemente di videogiochi quale quello di TGM Online si riesca sempre comunque a parlare d'altro. O forse il bello sta proprio qui, nel fatto che proprio in un forum di VG ci sia spazio e si possa discutere tranquillamente del "resto della nostra vita". Perché diciamo, non è che perché leggiamo TGM o frequentiamo il suo sito, non abbiamo altre passioni!

A tal proposito vi anticipo già che ad



Agli azzurri cacciati a pedate dagli Europei rimangono poche consolazioni... Beh, si fa quel che si può!

agosto ci sono le Olimpiadi... Se non siete in qualche sperduta località turistica dove la rete non è ancora arrivata, sappiate che su TGM Online troverete il forum ufficiale dedicato a Pechino 2008!

Ma di videogiochi continuiamo a parlare in queste due risicate pagine, e lo facciamo segnalando alcuni importanti appuntamenti da non lasciarsi assolutamente scappare sul nostro e vostro sito preferito: innanzitutto lo speciale E3, appuntamento ormai canonico da qualche anno a questa parte anche su TGM Online, che anticipa e completa quello che troverete sul prossimo numero della rivista: da una parte le notizie

"fresche", di prima mano, direttamente (o quasi) da Los Angeles, con gli annunci e le novità più sfiziose annunciate alla fiera, i filmati e i nuovi trailer; dall'altra, un ricco reportage da sfogliare con calma, a "bocce ferme", con le riflessioni e i primi pareri di chi è stato in fiera e ha tastato l'ambiente e magari provato qualche titolo, nonché gli approfondimenti sui prodotti più importanti.

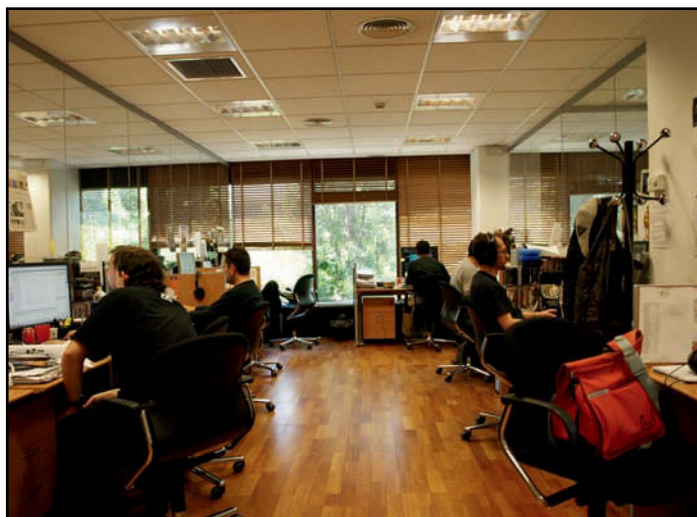
E ancora, nell'area Speciali di TGM Online trovate un'intervista esclusiva a Brad Wardell, CEO di Stardock, la software house che ci ha regalato titoli di grande successo e straordinariamente divertenti come Sins of a Solar Empire e Galactic Civilizations

## SONDAGGIO

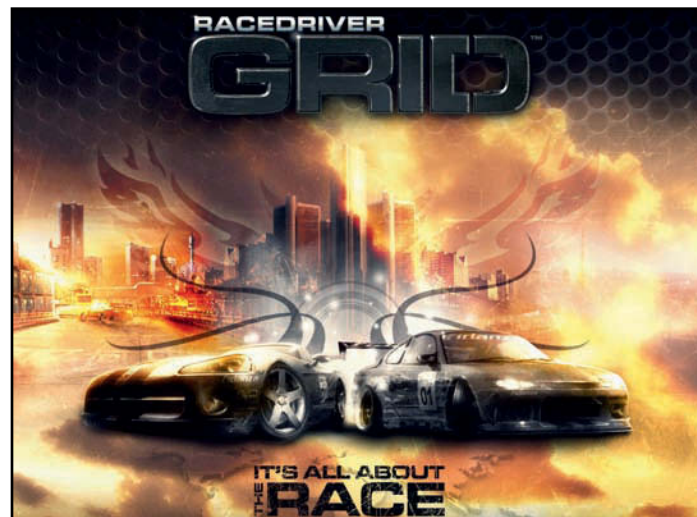
Il sondaggio di questo numero riguarda una categoria di giochi sempre più diffusa, soprattutto tra i gamer meno "sfegatati" quali sono invece i lettori di TGM. Il vostro compagno di classe o di ufficio, insomma, quello che vi guarda male quando vi presentate con l'ultima copia di The Games Machine sotto braccio, potrebbe in realtà nascondere una passione per i cosiddetti "giochini", della quale non osa parlarvi. A contribuire al loro sempre crescente successo c'è senza dubbio il fatto che online si trovano sempre i demo di questi giochi, che possono poi essere acquistati per un tozzo di pane (più o meno). Un po' come succedeva mooolti anni fa con i videogame shareware, da Doom a Duke Nukem 3D. E voi, avete mai comprato un casual game?

Si, spesso	[1.8%]
Si, ogni tanto...	[9.3%]
No	[39.4%]
Odio i casual game!	[8.8%]
Casual che? Cos'è, una nuova moda?	[40.8%]

II, e che nelle scorse settimane ha lanciato un nuovo servizio di digital delivery chiamato Impulse (pare che Wardell sia un grande appassionato di Star Trek), che se non ha la faccia tosta di proporsi come un concorrente di Steam, offre comunque una serie di strumenti di "social networking" e di condivisione che al servizio di Valve ancora mancano. Per l'occasione abbiamo anche affrontato il discorso pirateria e DRM, conoscendo la posizione "liberista" di Stardock, che per i suoi prodotti offre una protezione estremamente debole, convinta che la qualità di un gioco sia l'unica cosa in grado di garantirne il successo. In un periodo nel quale Crytek decide di non svi-



Oltre all'intervista a Stardock, tra gli speciali di questo mese segnaliamo quello relativo a Worldshift di FX Interactive, che siamo andati a trovare nei suoi studi di Madrid!



Se non volete lasciarvi sfuggire uno dei titoli di corse migliori della stagione, correte nel negozio di TGM Online, GRID di Codemasters vi aspetta!

## GIOCO FEDELTA'

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](http://www.tgmonline.it/contest), trovate il regolamento completo.

## BEIJING 2008

Tra pochi giorni inizieranno i tanto attesi Giochi Olimpici di Beijing, e con loro arriva anche il gioco ufficiale delle Olimpiadi, chia-



mato naturalmente Beijing 2008. Sono ben 38 le specialità che troverete, che comprendono tutto il repertorio dell'atletica, del nuoto, degli sport da combattimento, il ping pong, e persino il kayak! Insomma Beijing 2008 nasce con l'intento di farci immedesimare negli atleti chiamati a rappresentare le rispettive nazioni, e lo fa in maniera convincente grazie a una grafica di grande impatto e numerose modalità, tra le quali spicca quella online, grazie alla quale potremo metterci alla prova contro avversari umani.

Halifax

## WORLDSHIFT

Worldshift è un RTS, ma non solo; ambientato in un lontano futuro nel quale tre fazioni si danno battaglia per sopravvivere, il titolo di FX Interactive riesce in un certo senso a innovare il genere implementando elementi tipici dei giochi basati su mondi persistenti ed RPG. Il nostro profilo online infatti viene salvato sul server e le nostre truppe potranno godere di numerosi



potenziamenti guadagnati sul campo sia in single sia in multiplayer. Va detto infine che Worldshift non solo viene venduto a un prezzo aggressivo (€ 19,90), ma è anche completamente localizzato in Italiano (parlato compreso)!

FX Interactive

## ALONE IN THE DARK

Alone In The Dark è senza dubbio il gioco del momento. Il titolo che ha inventato un genere (quello survival horror, per i distratti) torna sui nostri PC con un episodio dalla grafica di ultima generazione e lo stesso carisma che ha reso celebre la serie. Alone In The Dark ci porta a scoprire gli agghiaccianti segreti che si celano all'interno di Central Park (ricreato alla perfezione grazie a un accuratissimo lavoro di rendering da parte di Eden Games), il famoso parco cittadino newyorkese, e lo fa proponendoci una storia decisamente intrigante e soprattutto dei mostri da eliminare fuori parametro!

Atari



## A PROPOSITO DI...

## GLI INTERVENTI PIÙ FICCANTI E CONTROVERSI DEL FORUM DI TGM ONLINE

"L'idea di Heir è di quelle che, a mio avviso, potrebbe davvero far fare quel 'salto di qualità' che tutti noi (o comunque molti qui) sperano di vedere nel mondo del gaming, un'area che deve ancora combattere ed abbattere molti pregiudizi diffusi in tutta la società (pregiudizi che, ahimè, toccano spesso anche noi "fruitori" di questo mondo)." - SeeD87, 27 giugno 2008, parlando della possibilità di realizzare un videogame ispirato al massacro del Virginia Tech

"Se la gente preferisce sorbirsi tutte le magagne della pirateria è perché il risultato dell'equazione: (pirateria + prezzo) - beneficii gioco originale' è positivo. Sino a ora sono intervenuti solo sulla variabile pirateria, cercando di diminuirla: cioè cercando di complicare la vita agli hacker e rendendo il rapporto 'costi/benefici' sempre maggiore. Potrebbero ora (magari continuando a lavorare su protezioni e servizi ulteriori esclusivi per il gioco originale) iniziare a lavorare sui prezzi" - SogniDiLoro, 26 giugno 2008, parlando della pirateria in ambito Linux

"Se potessi ritornare indietro lo rifarei di sicuro, eccome se lo rifarei. Ci sono momenti in cui ho legati a questa attività dei ricordi fantastici. Alcuni unici. La mia collezione di giochi è sempre ben esposta nel mobile a vetro in salotto. E me la spupazzo tutta" - vampires, 25 giugno 2008, parlando di quanto si spende in una vita di videogiochi

"Io adoro il rumore, ho un pannello autocostruito con 9 ventole da 80 sul lato del PC attaccato a un vecchio alimentatore reso stand alone" - Firestorm, 23 giugno 2008, parlando di silenzi e rumori dei PC

"In genere il valore di un gioco lo misuro in termini di intensità e coinvolgimento, non certo per la sua lunghezza oraria. Un bel gioco deve avere il coraggio di finire in crescendo piuttosto che allungare il brodo e arrivare a farsi detestare per sfinitimento." - kurtz77, parlando della lunghezza a volte eccessiva dei giochi

luppate più esclusivamente per PC, dove un giorno su due leggiamo che la pirateria rischia di affossare la nostra piattaforma, dove persino su Linux si è dovuti ricorrere ai sistemi di protezione da copia per arginare il problema delle copie pirata dei giochi, direi che il tema è caldo quasi quanto la temperatura di questi giorni a Milano!

E dal momento che è estate, ed è giusto cercare svaghi e occasioni di relax, vi ricordo che TGM Online vi offre un sacco, ma proprio un sacco di occasioni per svagarvi videoludicamente: oltre ai demo dei giochi che trovate nella zona download e alle proposte dell'area Flash'n'Java, nella sezione "Giochi Online" vi presentiamo, in collaborazione con kalicanthus.it, una serie di titoli in grado di regalarvi ore e ore di svago. E ho scelto il verbo "regalare" non a caso, dato che si tratta di prodotti gratuiti, oltretutto completamente in italiano.

Di proposte ce ne sono davvero per tutti i gusti: gli amanti del fantasy possono provare Wizards World II, uno strategico in tempo reale nel quale reclutare e addestrare il proprio esercito magico; Sphere e

Pentakor, giochi di conquista massivamente online in tre dimensioni, e Berserk-Online, gioco strategico di carte collezionabili.

Se invece preferite la fantascienza potete provare il browser game Bulfleet oppure il manageriale Cybergame, che permette di gestire una città in un mondo futuristico in stile cyberpunk.

E ancora, Tennis Manager per gli appassionati di questo sport, e il classico Risiko Online di Editrice Giochi, nella sua versione browser game, ossia senza necessità di scaricare/installare alcunché. Insomma, direi che non c'è davvero di che lamentarsi!

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

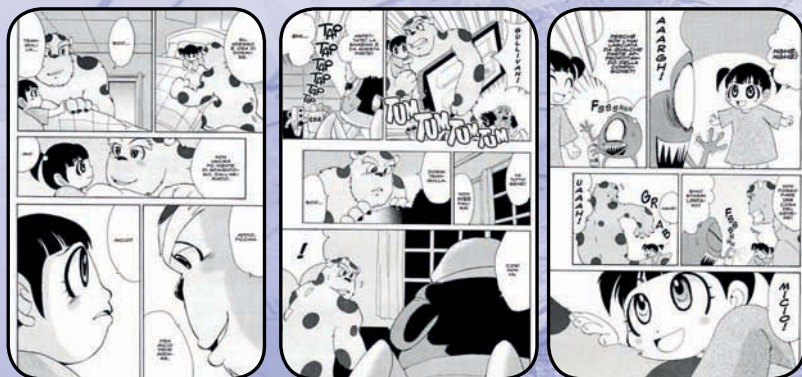


Nella calda estate 2008, il Movie Machine di TGM Online è la miglior guida ai cinema con aria condizionata!



## Dal film al manga il passo è breve

Con questa nuova uscita, la collana Disney Manga si rinnova introducendo per la prima volta un adattamento di due famosissimi film prodotti dal gigante americano, rivisti in forma di fumetto giapponese. Stiamo parlando di *Monster & Co.* e *Lilo & Stitch*, due capolavori di animazione (il primo in computer grafica, il secondo nel più tradizionale stile cartoon) che non necessitano di alcuna presentazione, adattati a manga dal gigante asiatico Kodansha, con cui Disney ha già collaborato in passato. Vedremo nei prossimi mesi ulteriori frutti di questo connubio, per ora sappiate che in



Giappone stanno ottenendo un incredibile successo, soprattutto per via della popolarità dei film. Il connubio fra fantasia disneyana e stile manga non rappresenta una novità per i lettori giapponesi, ma negli ultimi mesi c'è stata un'accelerazione pazzesca in fatto di fama e popolarità, cosa che ha permesso poi la traduzione di numerosi Disney Manga in diversi mercati occidentali, fra cui Italia, Francia e Stati Uniti. I fan dei manga e delle storie Disney possono quindi ritenersi soddisfatti, perché il futuro si prospetta per loro ricco di piacevoli novità. Da segnalare che questa collana verrà proposta nello stile di lettura originale, partendo dall'ultima pagina e sviluppandosi da destra verso sinistra, specularmente rispetto ai fumetti occidentali.



## Ritorna Colonization

Ammetto che fa un po' tenerezza vedere il genio di Sid Meier "spreco" per riproporre versioni aggiornate dei titoli che l'hanno reso grande. Dopo *Railroad Tycoon* e *Pirates!* tocca oggi a *Colonization*, che tornerà il prossimo autunno sotto forma di add-on stand alone di *Civ IV*, di cui sfrutterà al massimo l'engine, e che

non a caso si chiamerà *Sid Meier's Civilization IV: Colonization*.

Come nell'originale, dovremo condurre una delle quattro nazioni europee disponibili alla ricerca e alla conquista del Nuovo Mondo; saremo chiamati a guidare le civiltà oppresse, a negoziare, commerciare e a combattere sia contro i nativi sia contro le nazioni avversarie che, acquisito il potere, lotteranno per l'indipendenza.

Non si tratterà di una mera "total conversion": il gameplay, del resto, in questi anni ha fatto passi da gigante, anche nel genere degli strategici a turni. Tra le tante novità promesse, *Colonization* avrà un'interfaccia utente diversa da quella di *Civ IV* e nuove opzioni diplomatiche. Il sito ufficiale della serie è sempre lo stesso: [www.civilization.com](http://www.civilization.com).



## Sfidare Hamilton e Raikkonen, dal salotto di casa

Se vi piacciono Formula 1 e giochi di corse, questa è una di quelle notizie che potrebbero provocare importanti fuoriuscite di acquolina dal cavo orale. Siete avvertiti... La società olandese iOpener Media sta mettendo a punto un sistema in grado di "fondere" due mondi apparentemente inconciliabili,



quello delle corse vere e delle gare videoludiche. L'idea è quella di prendere rilevazioni telemetriche e dati GPS delle vetture impegnate in una gara del campionato di F1 e "spedirli" all'interno di un videogame, convertendo i dati in avversari contro cui correre comodamente sparpazzati sul divano di casa. Le sfide, insomma, non saranno più contro le intelligenze gestite dal computer, ma i veri piloti del circus. Nelle idee degli sviluppatori c'è la possibilità anche di correre in diretta, quando i semafori rossi si spengono e le vetture lasciano la griglia di partenza. Oppure, visto che i dati verranno salvati su qualche server, di affrontare la gara in un secondo momento. Ovviamente ci sono non pochi scogli da superare, e non solo di natura tecnica. Il problema delle "skill", per esempio: un Sutil o un Nakajima qualunque fanno mangiare la polvere anche al più esperto dei piloti virtuali che sta leggendo queste pagine. Occorrerà quindi trovare un modo per rendere divertenti le competizioni contro i migliori piloti del mondo, cercando al tempo stesso di mantenere il gioco accessibile a tutti. Al momento iOpener Media è in trattativa con alcuni sviluppatori, e potremmo vedere le prime applicazioni di questa tecnologia già dal prossimo settembre.

## Sparisce il DRM da Bioshock

A parecchi mesi dalla sua uscita, 2K Games ha finalmente deciso di rimuovere tutte le restrizioni legate alle attivazioni di Bioshock, che prevedevano un numero massimo di installazioni consentite, e che avevano suscitato proteste da parte di parecchi giocatori. A confermarlo è stata Elizabeth Tobey, Community Manager di 2K, in un post pubblicato sul forum ufficiale dell'etichetta ludica di Take-Two Interactive.

Non sono previste patch o inutilità da installare: la rimozione dei controlli sulle attivazioni e quant'altro verrà gestita direttamente dai server di SecuROM, a cui il gioco si collegherà al momento dell'installazione (anche se solo per avere il "via libera"). Piccola nota per tutti coloro che non avevano ancora comprato questo capolavoro per protestare contro il dilagare di siffatte misure di protezione da copia: adesso non avete davvero più scuse!



## Un seguito per Il Padrino, con annessa causa legale

Mentre Electronic Arts conferma, per voce del CEO John Riccitiello, impegnato in una riunione con gli azionisti, lo sviluppo di un seguito de Il Padrino, la società che detiene i diritti dei romanzi di Mario Puzo ha intentato una causa legale contro Paramount Pictures per i guadagni del primo capitolo della serie videoludica. Anthony Puzo, figlio dello scrittore morto nel 1999, asserisce infatti che lo studio è debitore nei confronti della sua società di "almeno un milione di dollari". In base a un accordo stipulato dal padre nel 1992, Paramount si era impegnata a "dare a Puzo una consistente percentuale di guadagni di qualsiasi prodotto audio-visivo venduto o affittato contenente elementi tratti dai film della serie 'Il Padrino'". Definizione assai generica, nella quale però è difficile non far rientrare un videogame, non trovate? Al momento Paramount non ha ancora rilasciato commenti in merito alla vicenda. Per quanto riguarda The Godfather II, invece, Riccitiello ha rivelato che il gioco avrà una duplice natura: quella di action in treddi con esplorazione libera, sullo stile dei vari GTA, e quella di strategico in tempo reale, che offrirà al giocatore un punto di vista più "elevato" rispetto alla strada, e da cui sarà possibile controllare i vari quartieri e tenere d'occhio la crescita del proprio impero criminale.



Per quanto riguarda The Godfather II, invece, Riccitiello ha rivelato che il gioco avrà una duplice natura: quella di action in treddi con esplorazione libera, sullo stile dei vari GTA, e quella di strategico in tempo reale, che offrirà al giocatore un punto di vista più "elevato" rispetto alla strada, e da cui sarà possibile controllare i vari quartieri e tenere d'occhio la crescita del proprio impero criminale.

## L'angolo della celluloide (Gears of War, Turok, Atari, Kane & Lynch, Prince of Persia)

Mamma mia quante cose da dire in così poco spazio! Cominciamo subito con il film di Gears of War: secondo Variety, a dirigerlo sarebbe stato scelto Len Wiseman, già regista di Die Hard 4 e dei due Underworld. La sceneggiatura, inizialmente scritta da Stuart Beattie, verrà rimaneggiata da Chris Morgan (Fast & the Furious: Tokyo Drift)

Per quanto riguarda Turok, Touchstone Pictures potrebbe trarne un film con protagonista Adam Beach (Flags of Our Fathers, Law a& Order: SVU e il film d'animazione Turok: Son of Stone). La notizia non è confermata, ma si basa su alcune dichiarazioni dello stesso attore secondo cui sono in corso "riunioni" per sviluppare un soggetto.

Passiamo a Kane & Lynch di Lionsgate: dopo i pettegolezzi dei mesi scorsi, pare che Bruce Willis abbia accettato la parte di Kane, mentre si attende ancora il sì definitivo di Billy Bob Thornton per quella di Lynch. Per quanto riguarda il film di Prince of Persia, prodotto da Jerry Bruckheimer e diretto da Mike Newell, a Jake Gyllenhaal (il principino) e Gemma Arteron (Tamina) si sono aggiunti nelle scorse settimane anche Alfred Molina e Ben Kingsley.



## Il prossimo Need for Speed si intollererà Undercover

Il CEO di Electronic Arts, John Riccitiello, si è dimostrato decisamente loquace in queste ultime settimane: dopo averci dato lo spunto per la voce di cui sopra, si è anche fatto scappare il nome del prossimo capitolo della serie NFS, che di solito viene rivelato da un annuncio ufficiale scritto con tutti i crismi. Il gioco si intollererà Need for Speed Undercover e si caratterizzerà per la presenza di una trama più lunga e corposa e un gameplay ispirato da film d'azione come The Transporter. Riccitiello ha anche fatto ammenda per le dure condizioni di lavoro a cui erano costretti gli sviluppatori di EA Vancouver, obbligati per contratto a "sforzare" un Need for Speed ogni dodici mesi, con i risultati che si sono visti nel mediocre ProStreet. Per rimediare alla situazione, poco favorevole per il mercato e per i dipendenti stessi, EA ha deciso di ingrossare le fila del team di Vancouver e di spezzarlo in due, concedendo a ciascun sotto-team il doppio del tempo per portare a termine il progetto. Il primo titolo frutto di questa rinnovata gestione sarà proprio Undercover, con i risultati che vedremo solo il prossimo autunno.





# Jack Thompson prossimo alla radiazione dall'ordine degli avvocati

Chi non conosce Jack Thompson, l'avvocato di Miami che ha fatto della crociata anti-videogame violenti la propria bandiera? Sapevate che JT ha un caratteraccio, e che in questi anni ha accumulato più di trenta citazioni per cattivo comportamento professionale? Mica scapperamenti sotto i banchi del tribunale, eh, parlo di spergiuro, oltraggio alla Corte, condotta fraudolenta, affermazioni contro l'integrità del giudice, cose così. L'ordine degli avvocati della Florida ha presentato richiesta alla Corte Suprema affinché decida la radiazione di Thompson per almeno dieci anni. Il destino di JT sarà deciso il prossimo 2 settembre, quando la Corte esprimerà il suo verdetto. E tanto per non smentirsi, pare che Jack Thompson abbia abbandonato la prima udienza del "suo" caso con una sceneggiata d'altri tempi, dando dei fascisti ai membri dell'ordine degli avvocati della Florida e accusando il giudice di incompetenza e arroganza. Però!



## Resident Evil 5 su PC?

Eccovi un piccolo esercizio di logica e deduzione... Ultimamente Capcom ha deciso di supportare in maniera decisa la piattaforma PC: i prossimi Bionic Commando e Street Fighter IV usciranno anche per Windows, mentre nei mesi scorsi abbiamo avuto modo di giocare alla versione PC di Lost Planet, al quale si affianca Devil May Cry 4, recensito proprio su questo numero. Unica eccezione a questa "regola" non scritta è Dead Rising, l'action ammazza-zombie che continua a rimanere appannaggio di Xbox 360. Aggiungiamo il fatto che Jun Takeuchi, attualmente in capo alla produzione di Resident Evil 5, ha rivelato che il nuovo, attesissimo capitolo della serie survival horror viene sviluppato (come DMC4) principalmente su PC, per la maggior facilità e duttilità consentita su personal computer, e solo successivamente "portato" su console. La conclusione più logica che si può trarre è che anche RE5 potrebbe arrivare anche su PC. Ma non in contemporanea con le versioni console (31 marzo 2009), che per ragioni di mercato dovranno godere di qualche mese di "esclusiva". Gli sviluppatori dovranno inoltre testare a fondo il gioco su una quantità di configurazioni hardware potenzialmente infinita. Il nostro ragionamento verrà seguito anche da Capcom? Possiamo solo sperarlo, e incrociare le dita!



## GTA IV non fa vendere le console

Lo dicevano un po' tutti: GTA IV avrebbe fatto vendere moltissime console. Invece, pare non sia stato così. Certo, le vendite del capolavoro Rockstar rimangono eccezionali, ma secondo una ricerca effettuata dalla Lazard Capital Markets, l'incremento nelle vendite delle console (PS3 e Xbox360) direttamente derivante dall'uscita del gioco, sarebbe stato modesto, al contrario di quanto dichiarato da Sony e Microsoft, che hanno parlato fin qui di aumenti pari al 30 per cento. Secondo la ricerca, fa molto di più un taglio del prezzo dell'hardware che l'uscita di un titolo pur forte come GTA IV. Inoltre, le vendite delle console di questa generazione sono già avanti rispetto a quelle della generazione precedente in periodi analoghi, nel 2003, quando la media dei prezzi era già al di sotto dei 200 dollari. Ciò significa che i numeri potrebbero crescere a dismisura con ulteriori tagli da parte dei produttori.



## Il Poker Sportivo

Dimenticatevi le bische fumose e i bari da film western: il poker sta cambiando faccia. In tutto il mondo si è affermato il poker sportivo, ovvero giocato in forma di torneo. Questa formula prevede che tutti i partecipanti paghino la stessa quota d'iscrizione e ricevano una quantità di chips (gettoni) uguale per tutti. Le chips hanno un valore esclusivamente nominale che non corrisponde a denaro reale. Il montepremi finale è costituito dalla somma delle quote d'iscrizione, dalla quale viene detratta una piccola percentuale destinata al gestore della poker room. Chi esaurisce le proprie chips viene eliminato, mentre il montepremi viene diviso sulla base della classifica finale fra un numero di giocatori stabilito all'inizio del torneo. Tale meccanismo permette di limitare le puntate al valore della quota d'iscrizione (prevista dalla legge fra 0,5 e 100 euro), evitando così ai meno esperti di rovinarsi. Non solo: questo tipo di poker è una vera sfida atletica, un gioco di abilità e non d'azzardo, pertanto è consentito dalle normative italiane. Il poker sportivo ha trovato un terreno di gioco ideale sul web: una poker room online consente infatti a giocatori fisicamente distanti fra loro di confrontarsi, di comunicare attraverso le chat, di giocare in modo facile e sicuro grazie a una piattaforma tecnologica che garantisce il rispetto delle regole, della legalità e la gestione dei pagamenti. Quanto detto è valido solo se il gestore del sito è concessionario autorizzato da AAMS

### Informazione a cura di GIOCO DIGITALE

(l'autorità pubblica che amministra i giochi). Purtroppo sulla rete si trovano alcuni siti non autorizzati che offrono forme di poker non legali e potenzialmente rischiose. AAMS sta lavorando per certificare gli operatori autorizzati a condurre poker room in Italia. In pole position c'è [www.giocodigitale.it](http://www.giocodigitale.it), giovane sito di giochi e scommesse che si sta affermando come una delle realtà più dinamiche e sicure del mercato. Su Gioco Digitale è già disponibile il client (facile da scaricare, installare e utilizzare) per partecipare a tornei gratuiti, che permettono ai giocatori di allenarsi in vista della partenza della versione a pagamento. Per rendere questi tornei gratuiti più accattivanti, Gioco Digitale ha pensato di organizzare concorsi che gratificheranno i giocatori più abili con premi di grande prestigio (è stato da poco assegnato un viaggio a Las Vegas!). Le prospettive per il futuro sono ancora più divertenti: la normativa sui cosiddetti "skill games" (ovvero quei giochi il cui esito si basa sul confronto di abilità tra i giocatori) entrata in vigore consente il futuro ampliamento dell'offerta di giochi. Troveremo presto giochi per tutti i gusti dal backgammon, al sudoku, ai giochi di carte della tradizione italiana.



**SI RICORDA CHE IL GIOCO D'AZZARDO È VIETATO AI MINORI DI 18 ANNI**

## PS3 tra cinema e telefono



La Sony ha confermato che anche la Playstation 3 disporrà presto di un servizio di download di film sulla falsa riga di quello lanciato da Microsoft per l'Xbox (ma, ricordiamolo, ancora non disponibile per l'Italia). Il servizio debutterà negli USA dopo l'estate, con Giappone ed Europa a seguire. Contemporaneamente si fanno più insistenti le voci riguardo a un possibile "PlayStation Phone", che potrebbe venire lanciato entro Natale 2009. Si tratterebbe di un telefono cellulare che includerebbe le funzioni della PSP, anche se molto probabilmente non verrebbe sviluppato in collaborazione con Ericsson, la compagnia con cui Sony produce già diversi cellulari con funzioni Walkman.



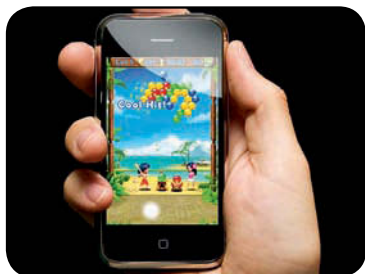
## WOW doveva essere gratis!

La notizia può essere un po' scioccante, specie per chi paga l'abbonamento ormai da anni: World of Warcraft doveva essere gratuito, supportato unicamente da un sistema di advertising. Lo ha rivelato Rob Pardo di Blizzard, durante un discorso alla Games Developer Conference di Parigi. "Non volevamo, all'inizio, chiedere una quota d'abbonamento, ma in seguito ad alcune ricerche di mercato, abbiamo capito che non sarebbe stato possibile sostenerci con la sola pubblicità". Consigliamoci dunque pensando che, se ci avessero provato, avremmo probabilmente dovuto cominciare a pagare in corso d'opera, con esiti ancora meno piacevoli.

## Grandi videogiochi crescono

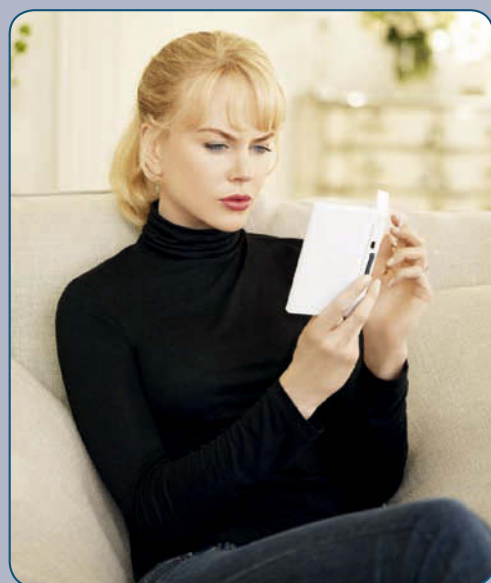
Stando alle indiscrezioni che gironzolano sulla madre delle reti, pare proprio che LucasArts abbia deciso di mettere una pietra sopra allo sviluppo interno dei suoi prodotti. Star Wars: The Force Unleashed potrebbe quindi essere l'ultimo titolo sviluppato totalmente dalla casa che ha dato i natali a tantissimi marchi famosi, marchi che non stiamo qui a elencare perché se non li conoscete siete stati su Marte negli ultimi venti anni e avete quindi problemi più importanti da risolvere, almeno nell'immediato.

Detto questo, pare che gli altri progetti verranno affidati a studi esterni, esattamente come accade oggi per lo sviluppo del software per i sistemi Wii, Nintendo DS, PSP e PlayStation 2. Allo stato attuale delle cose, il MMOG Knights of the Old Republic 3 dovrebbe passare interamente in mano a BioWare, e la stessa sorte, con destinatari diversi, dovrebbe toccare a Indiana Jones e Fracture.



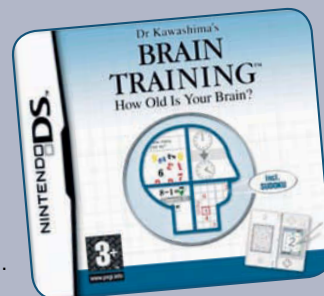
## I giochi "lunghi" spariranno

L'opinione è tutt'altro che anonima: l'assunto secondo cui i videogiochi "lunghi" sono destinati a sparire proviene nientemeno da quel Warren Spector che con Deus Ex è entrato nell'olimpo dei game designer; ne ha parlato al recente Games Education Summit di Dallas. La teoria di Spector parte dal costo di realizzazione dei giochi, ormai assestatosi sui 35-40 milioni di dollari, con punte di 100 e oltre, come GTA IV. Warren si chiede proprio in quanti abbiano finito quest'ultimo (secondo lui, meno del due per cento degli acquirenti), e se sia sensato spendere certe cifre per la realizzazione di un prodotto che, alla fine, in pochi si godono fino in fondo. "I giochi da cento ore scompariranno", ci assicura, e aggiunge che la chiave di volta dello sviluppo in futuro sarà il talento. Spector ha concluso rallegrandosi del suo passaggio a Disney (il suo studio Junction Point è stato acquistato l'anno scorso da Disney Interactive) e si è detto "stufo di fare giochi su tizi vestiti in pelle nera e pieni di pistole". Contento lui...



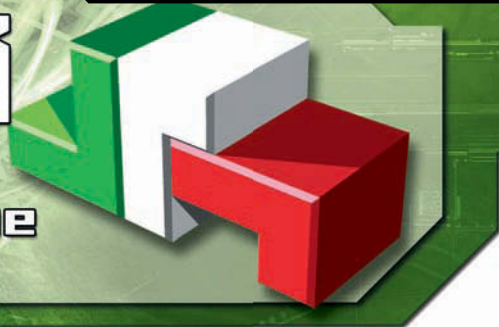
## Immaturi, videoludicamente parlando

L'Europa è il mercato a più alto potenziale per i videogiochi, ma per lo stesso motivo è anche il meno maturo: è quanto emerge da uno studio della rivista Forbes. Il potenziale di crescita è dovuto al fatto che, attualmente, i videogiochi hanno una penetrazione scarsa qui da noi: nel 2007 l'industria dei games ha fatturato di meno in Europa che negli Stati Uniti, pur potendo contare su una popolazione più che doppia. La conclusione a cui arriva Forbes è che in Europa ci sono più casual gamer che hardcore gamer; ecco perché qui da noi vanno bene certi titoli e viaggiano a gonfie vele piattaforme non tecnicamente all'avanguardia come la PS2, che nel 2007 è ancora valsa il 47 per cento dell'intero mercato software, o come il DS, che si attesta sul 25 per cento. Il problema è sui titoli dedicati a un pubblico maturo, che vanno meno bene: ad esempio, in tutta Europa, sono state vendute meno di un milione di copie di Halo 3 (contro quasi 5 milioni negli USA), mentre Call of Duty 4 si è fermato a un terzo delle cifre realizzate oltreoceano. I tre giochi più venduti nei mercati di maggior portata (GBR, Francia e Germania) sono stati, non a caso, Brain Training, FIFA 08 e Wii Play.



# IUGA 2008

## Italian Videogame Award



Si è conclusa con un successo oltre le aspettative la prima edizione degli Italian Videogame Award, ecco i vincitori!

**G**ente bella, i giochi sono fatti. Dopo aver raccolto migliaia di votazioni, sono stati decretati i vincitori assoluti per ogni categoria. Bisogna ammettere che ci aspettavamo la vittoria di alcuni capolavori: dopotutto, chi altri poteva aggiudicarsi la palma di miglior MMO se non World of Warcraft? E quale gioco se non Pro Evolution Soccer poteva vincere la categoria di miglior sportivo? Che però Bioshock raccogliesse così tanti riconoscimenti (ben 6!) forse non se l'aspettavano in tanti. Nel momento in cui scriviamo, non si è ancora svolta la serata di gala nella quale verranno ufficialmente assegnati gli award. Non temete, però, perchè gli scatti dell'evento verranno inseriti in una galleria fotografica su TGM Online. Stesso discorso per il Premio speciale della Critica che sarà assegnato dalla giuria di giornalisti durante la serata stessa. Dandovi appuntamento con l'edizione del prossimo anno vi ringraziamo ancora della partecipazione e dell'aiuto da voi fornito affinché questa manifestazione funzionasse e fosse un successo per il mercato italiano.

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**

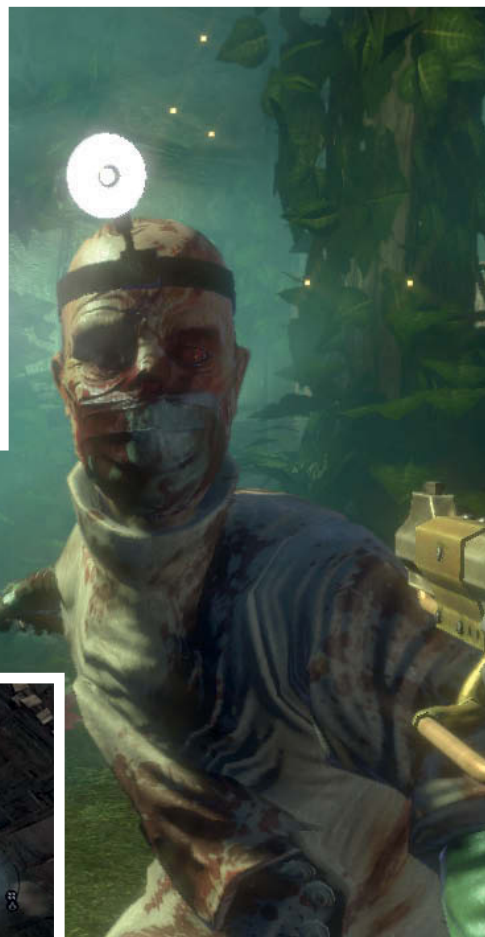
**Genere**  
SIMULAZIONE - PIZZAZZ - AZIONE - STRATEGIA - AVVENTURA - GUIDA - MULTILABEL - MANGA  
PS - AVVENTURA CLASSICA - STRATEGIA - SPORTIVO - GUIDA - MULTILABEL - MANGA

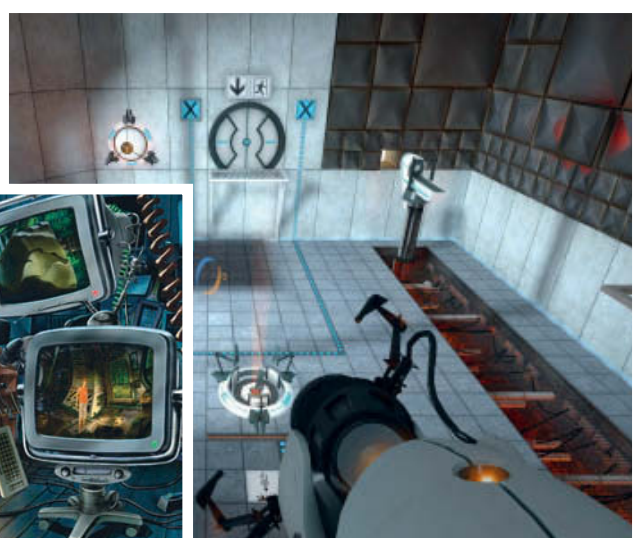
**Tecnici**  
VINCIPI - ONIONS - PARTIUGERINER - CENALIA - GIUGIA  
VINCIPI - ONIONS - PARTIUGERINER - CENALIA - GIUGIA

**Assoluti**  
PATAVONOMA DI GIORO - LEVEL DESIGN - ANIMAZIONE  
VINCIPI - ONIONS - PARTIUGERINER - CENALIA - GIUGIA

**Artistici**  
VINCIPI - ONIONS - PARTIUGERINER - CENALIA - GIUGIA  
VINCIPI - ONIONS - PARTIUGERINER - CENALIA - GIUGIA

**Speciali**  
VINCIPI - ONIONS - PARTIUGERINER - CENALIA - GIUGIA  
VINCIPI - ONIONS - PARTIUGERINER - CENALIA - GIUGIA





**And the winners are...**

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



# LA GUERRA È UNA COSA SERIA

I suoi FPS non sono come gli altri, ma neanche lui è come gli altri sviluppatori. The Games Machine si è seduta a discutere col Colonnello John Antal e ha scoperto che, anche nei videogiochi, la guerra è una cosa seria.

■ Marco "Metalmark" Accordi Rickards [metalmark@idraediting.com](mailto:metalmark@idraediting.com)

**P**er certi versi, gli sviluppatori si somigliano tutti. Ciascuno ha il suo carattere, la sua formazione e il suo campo di specializzazione.

Tuttavia, c'è una sorta di percorso comune, un bagaglio culturale medio che li unisce, e che in un certo senso li rende anche molto simili a noi semplici videogiocatori. Forse è per questo che è così piacevole discutere con un personaggio come John Antal, Colonnello in congedo dell'Esercito USA, veterano con 30 anni di servizio attivo nelle forze armate e, da qualche tempo, uomo chiave di Gearbox per lo sviluppo della serie *Brothers in Arms*.

## UFFICIALE E GENTILUOMO

Eh sì, perché il Colonnello è un vero duro, un militare di carriera, uno che la guerra non l'ha condotta, come quasi tutti noi, solo con un mouse e una tastiera. È uno, insomma, che sa che cosa significa guardare negli occhi il nemico e sparare, mettere in gioco la vita dei suoi uomini, rischiando così il bene più prezioso. Abbiamo quindi raggiunto a Parigi John Antal per una lunga chiacchierata in esclusiva assoluta per sondare il rapporto tra guerra e videogiochi e, così facendo, cercare di uscire un po' dai soliti confini delle interviste a uno sviluppatore.

**TGM:** Parliamo di sparatutto ambientati nella Seconda Guerra Mondiale. Gli sviluppatori di *Call of Duty*, nel quarto episodio, hanno voluto cambiare perché ritenevano che l'ambientazione fosse abusata. Lei che ne pensa? È vero?

**John Antal:** È un'ottima domanda, molto interessante. Lei mi chiede se i

**“LA GUERRA NON È SEMPRE SBAGLIATA. CHI DICE CHE NON C'È NULLA PER CUI VALGA LA PENA LOTTA, PRESTO NON SARÀ PIÙ LIBERO” - JOHN ANTAL COLONNELLO IN CONGEDO DELL'ESERCITO USA**

giochi sulla Seconda Guerra Mondiale abbiano o meno detto tutto quel che dovevano, e se ce ne siano troppi in circolazione. È una buona domanda perché significa che i team che si occupano di realizzare i giochi non sono stati abbastanza bravi e attenti. Pensano che non ci sia niente di più esaltante della guerra in sé e hanno realizzato male i loro giochi da questo punto di vista, credendo che per realizzare uno shooter bellico basti cambiare uniformi e conformazione del campo di battaglia. Dopo aver cambiato queste cose, non sanno più cos'altro fare. Il nostro gioco è del tutto diverso: è una fiction storica drammatica. Da questo punto di vista, non importa quanti titoli simili si realizzano, e anzi è possibile continuare per sempre, perché, se si tratta di inquadrare gli esseri umani e le loro azioni in modo drammatico e avvincente, se ne rimarrà sempre catturati. Se ci pensiamo, non è sparare che rende un gioco grandioso, ma una combinazione di moltissimi fattori: storia, emozioni, trovarsi in una situazione in cui ci si immerge totalmente nell'ambiente circostante, nel suo fascino e nella sua potenza evocativa. È quel che intendiamo fare. Parliamo di storie umane, una cosa che non invecchierà mai: ce ne sono



🔗 La guerra è fatta di autentici drammi umani, e *Brothers in Arms* è una serie che li racconta.



⬆ Secondo il Colonnello, non si rischierà mai di esaurire il filone degli FPS ambientati nella Seconda Guerra Mondiale.

così tante da raccontare. Pensate a un gioco riguardante la Resistenza francese... potremmo benissimo narrare una storia da quel punto di vista, no?

**TGM:** Interessante. Un gioco ambientato durante il regime di Vichy, istituito dopo la sconfitta della Francia a opera della Germania nazista...

**John Antal:** Esattamente! Magari concentrandosi su una finestra di tempo che va dal 1942 al 1943. Oppure potremmo puntare sulla storia di un soldato inglese. Voglio dire, non si è visto molto del genere in giro. Se si dà uno sguardo agli altri giochi, tutti vi conducono lungo le varie battaglie che ricreano: noi, invece, vi portiamo a fianco delle persone, facendovi respirare i loro drammi umani.

**TGM:** Appunto. La guerra è una cosa seria. Ci dica, secondo lei i videogiochi hanno o no la responsabilità di mostrare gli orrori della guerra? Di solito, infatti, ci si diverte e basta...

**John Antal:** Beh, la guerra non è necessariamente una brutta cosa. Certo, dovrebbe essere evitata ogni qualvolta sia possibile, ma la schiavitù e la resa sono comunque delle tragedie. Quindi bisogna avere il coraggio di lottare per ciò in cui si crede, e quando si tratta della propria libertà individuale, della vita della propria famiglia, delle persone care e del proprio Paese, vale la pena di battersi. Quelli che dicono che non c'è nulla per cui valga la pena lottare presto non saranno più liberi. E questo è il primo punto. Secondo, l'argomento e ciò che lo circonda è molto serio, quindi non vogliamo trattarlo in modo banale; vogliamo dare al soggetto l'importanza che merita. Ma se si riesce a rendere tutto questo avvincente, esaltante e drammatico, come molti hanno fatto sin dalla notte dei tempi nei libri, nei racconti, nei film, dal momento che la guerra è comunque una tematica avvincente e drammatica, allora perché non si dovrebbe riuscire a creare un videogioco con queste caratteristiche? Ora che la tecnologia ha aperto nuove possibilità, stiamo portando il genere al livello successivo: stiamo creando una fiction storica trascinante e

## VIDEOGIOCHI VIOLENTI?

Abbiamo chiesto al Colonnello che cosa ne pensi delle discussioni sulla violenza nei videogiochi, come ad esempio quelle esplose a proposito di titoli come Rule of Rose e Manhunt 2. "Penso", ci ha risposto, "che le limitazioni attuali siano una buona cosa, nel senso che se un titolo è troppo violento allora sarà classificato come non adatto a una certa fascia d'età. Il nostro gioco è per adulti in quanto si tratta di una fiction storica adulta, non di un titolo storico pensato per bambini. I personaggi principali non sono bambini e dalle ferite non escono certo fiori, ma sangue; tuttavia, penso che una violenza eccessiva non aiuti a narrare meglio una storia."



⬆ Trenta anni di servizio nelle Forze Armate degli Stati Uniti d'America. Il Colonnello ha storie da raccontare per ancora molto tempo!

pervasa da un senso di grande importanza, interattiva, in cui si possono vestire i panni di un soldato.

**TGM:** Siamo abituati a leggere saggi e romanzi o a guardare film su tematiche impegnate e delicatissime come quella dell'Olocausto. Un "videogioco" può legittimamente occuparsene, a suo parere?

**John Antal:** Se si può fare in un libro o in un film, perché non in un gioco? Anzi, di fatto un'esperienza interattiva sa essere molto più coinvolgente. Forse si dovrebbe sostituire il termine "gioco" con "esperienza interattiva". La parola "gioco" rischia di trasmettere un'idea sbagliata. Se la guerra è una faccenda seria, non può essere un gioco. Ma il combattimento, la dimensione umana della guerra, sono cose che si possono invece esplorare in un'esperienza interattiva. Quel che stiamo facendo è far maturare l'industria videoludica trattando soggetti seri nel modo più appropriato e mettendo a disposizione delle persone, se vogliamo, una sorta di macchina del tempo che permetta loro di tornare indietro a certi momenti storici. Ad esempio, se io creassi un videogioco sulle piramidi egizie e mostrassi quanti schiavi sono morti nel costruirle, non ci sarebbe forse molta gente desiderosa di visitare quel periodo e prendere parte a quest'esperienza sconvolgente? Penso di sì. Ebbene, il conflitto è la più drammatica e trascinante delle esperienze umane, ed è per questo che molti ne hanno parlato sin dagli albori della Storia. Nei tempi antichi, ci si sedeva attorno a un fuoco e si narravano le gesta di grandi eroi, di uomini e donne reali che si erano ritrovati in situazioni avverse e avevano fatto la cosa giusta, salvando il loro Paese o il loro gruppo di appartenenza, aiutando le persone e talvolta morendo nell'impresa. Non si smetteva di narrare queste storie solo per via del loro finale talvolta amaro, né si smetteva di farlo perché erano cruente; anzi, proprio quelle più cruente e sanguinose venivano narrate più spesso, e mi risulta che nelle più grandi storie di tutti i tempi muoiano parecchie persone. Quello a cui voglio arrivare è che c'è bisogno di poter raccontare storie di guerra, e già che ci siamo, perché non farlo attraverso un medium fresco e interessante come il videogioco?

**TGM:** I soldati non agiscono di loro iniziativa, ma seguendo gli ordini dei loro ufficiali. Avete mai pensato di sviluppare un gioco in cui si impersona un giovane soldato delle truppe del Terzo Reich, che quindi si trovi "dall'altra parte della barricata"?

**John Antal:** Sì, penso che vi sia ancora moltissimo spazio da esplorare, moltissime opzioni diverse per i giochi futuri. Lasci che le spieghi come

**"C'È BISOGNO DI POTER RACCONTARE STORIE DI GUERRA: PERCHÉ NON FARLO ATTRAVERSO UN MEDIUM INTERESSANTE COME IL VIDEOGIOCO?"**  
**JOHN ANTAL, COLONNELLO IN CONGEDO DELL'ESERCITO USA**

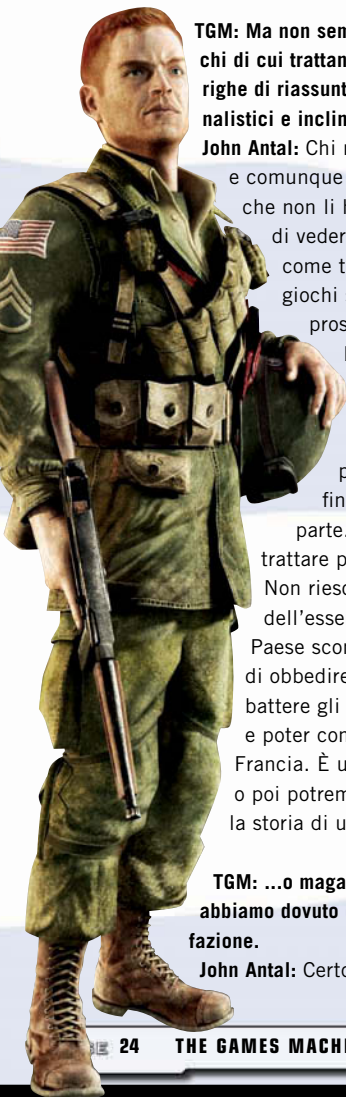


⬆ La violenza è parte della realtà della guerra, ma va trattata con la dovuta serietà.

abbiamo creato Brothers in Arms: la prima cosa che abbiamo fatto nei primi due titoli è stata mostrare come si potesse creare un gioco storicamente accurato sulla Seconda Guerra Mondiale. Ci sono molti prodotti sullo stesso tema, ma chi ha provato i nostri e ha capito cos'avevano di diverso, vorrà giocare anche ad Hell's Highway se solo si interessa di Storia, di drammaticità e di vicende umane. La risposta alla sua domanda circa la possibilità di raccontare una storia dal punto di vista opposto è "assolutamente sì". Prima, però, dovremo spiegare bene al pubblico la vera essenza di Brothers in Arms: quando avremo mostrato di saper trattare un soggetto serio nel modo giusto, potremo rivolgerci ad argomenti ancora più seri e pregnanti.

**TGM: Non avrebbe timore degli attacchi dell'opinione pubblica che deriverebbero dal far vestire al giocatore l'uniforme dell'esercito nazista?**

**John Antal:** No. Dipende tutto da come si rappresenta l'argomento.



**TGM: Ma non sempre i media generalisti si informano sui giochi di cui trattano: molto più spesso si limitano a leggere due righe di riassunto, cogliendone solo gli aspetti più sensazionalistici e inclini a fare notizia.**

**John Antal:** Chi non sa nulla dei nostri giochi potrà sempre e comunque dire quel che vuole, ma rimarrà il fatto che non li ha mai visti. Ma se si coglie l'opportunità di vederli per intero, allora si può anche osservare come trattiamo le varie tematiche. Finora questi giochi sono stati visti prevalentemente dalla prospettiva degli americani. Eppure si potrebbero provare moltissimi approcci diversi: tornando all'esempio da me fatto in partenza, come vi sentireste interpretando un soldato della Francia di Vichy? In quel periodo i francesi si combattevano tra loro, finché non ci siamo trovati tutti dalla stessa parte. Sarebbe un soggetto affascinante da trattare perché potenzialmente molto drammatico. Non riesco a immaginare niente di più emozionante dell'essere un fiero soldato francese e vedere il mio Paese sconfitto e conquistato, per poi sentirmi dire di obbedire agli ordini del nemico, di dover combattere gli americani, e infine unirmi agli americani e poter combattere il vero nemico che ha invaso la Francia. È una storia grandiosa, non trova? Beh, prima o poi potremmo occuparcene, o potremmo raccontare la storia di un tedesco, di un russo...

**TGM: ...o magari di un italiano, visto che anche noi abbiamo dovuto combattere contro altri italiani e cambiare fazione.**

**John Antal:** Certo, ovviamente. Si tratta sempre di decisioni

**"LA DECISIONE DI BANDIRE UN GIOCO È DEGLI ABITANTI DI OGNI PAESE, E ANCHE STABILIRE DELLE REGOLE È UN ESERCIZIO DI LIBERTÀ" - JOHN ANTAL COLONNELLO IN CONGEDO DELL'ESERCITO USA**



⬆ In guerra bisogna saper amare i propri uomini ed essere tuttavia pronti a mettere a repentaglio la loro vita.

incredibilmente difficili prese da tante persone diverse, e se abbiamo la possibilità di esprimerle tramite romanzi, film o videogiochi, perché mai non dovremmo approfittarne? Perché dovremmo lasciare che le generazioni future dimentichino o non capiscano? Le forme d'espressione servono a questo: a comunicare il mondo, ciò che la gente riteneva giusto o sbagliato, buono o cattivo, necessario o non necessario, in un determinato periodo. Queste sono le storie che bisognerebbe raccontare più e più volte, ed è quel che noi facciamo nel nostro gioco; sono orgogliosi di Gearbox e di Ubisoft per aver deciso di farlo. Sarebbe stato facilissimo per loro dire "non c'interessa e non vogliamo parlare di questo argomento nei nostri giochi, desideriamo creare solo dei passatempi". Se si pensa a chi si lascia andare a manifestazioni di disappunto quando viene annunciato l'ennesimo titolo fantascientifico, basta dare un'occhiata per rendersi conto che effettivamente tutti i prodotti fantascientifici sono uguali tra loro. Stessa cosa per i titoli di guerra: se ne vede uno e i soldati hanno un'uniforme, se ne vede un altro ed è identico, ma con le uniformi diverse. Se si pensa a ciò che si può fare con la narrazione, si è limitati unicamente dalla propria immaginazione, e se si ha un'immaginazione limitata si salterà semplicemente da un soggetto all'altro. Lo staff di Gearbox non passa di soggetto in soggetto cambiando, ad esempio, il periodo in cui è ambientato, ma guarda alla storia e alla sua qualità. Se la storia è di qualità, il pubblico sarà interessato.

**TGM: Quale sarà il rating di Brothers in Arms: Hell's Highway?**

**John Antal:** Adulti (18+).

## GIOCHI POLITICI

Un videogioco, specialmente di guerra, può essere politicamente schierato, presentando ad esempio (pensando al sistema americano) un punto di vista democratico o repubblicano? "Certo, perché tutti i media possono veicolare idee. Brothers in Arms: Hell's Highway trasmette fondamentalmente due messaggi: il primo è che è senz'altro meglio morire liberi che vivere da schiavi, e che se non si combatte per la propria libertà, la si perderà. Il secondo messaggio è che chi ambisce a comandare, in qualunque ambito, deve amare le persone, nessuna esclusa. Se non tieni a loro, non ti seguiranno, ma, allo stesso tempo, se non sei disposto a rischiare la loro vita, non potrai vincere. In guerra, la posta è alta: se sbagli, i tuoi uomini muoiono. Su questo vertono la drammaticità e la difficoltà di scegliere sul campo di battaglia, ed è questo ciò che intendiamo mostrare in Brothers in Arms.

## IL PENSIERO DEL COLONNELLO

Esulando dal videogioco, abbiamo chiesto al Colonnello Antal un parere sulla politica militare occidentale in Afghanistan e Iraq. "L'anno scorso ho avuto l'opportunità di trascorrere un'intera settimana a Roma." Ci ha risposto. "È la mia città preferita, un luogo meraviglioso. Ogni volta che ci vado mi sembra che i secoli scorrano a ritroso e mi ritrovo nella Roma imperiale. Quando guardo all'oggi e vedo tutti i problemi politici che affliggono le varie parti del mondo, mi accorgo che nulla di quello che stiamo passando in questo momento è nuovo nella storia dell'umanità. I problemi di ieri vengono semplicemente presentati e affrontati in modo diverso. I Romani guardavano con preoccupazione alla Persia, l'Occidente oggi guarda con preoccupazione all'Iran, ovvero l'antica Persia. Non sto dicendo che tutto sia immutabile, ma che il modo in cui gli esseri umani affrontavano i problemi in passato può essere sorprendentemente d'aiuto per affrontare i dilemmi di oggi". Ma lei voterà per Obama o McCain, alle elezioni presidenziali? "Credo nell'ergersi a difesa di ciò che si ritiene giusto invece di fuggire, credo nella tenacia e credo nella libertà contro la schiavitù. Chi proteggerà meglio questi valori, avrà la mia fiducia".

**TGM: Non pensa che però giochi come il vostro potrebbero essere utili, didatticamente parlando, a un pubblico giovane?**

**John Antal:** Penso che i giochi debbano essere regolamentati in base alla violenza e al linguaggio utilizzato. Per questo il nostro gioco è classificato come "per adulti": la violenza non è trattata in modo banale, ma serio. Gli effetti dell'esplosione di una granata su un corpo umano non sono belli a vedersi.

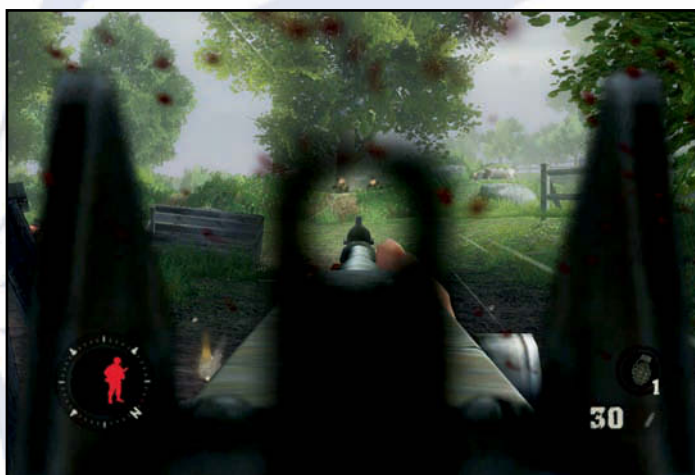
**TGM: Sì, ma è proprio per questo che un gioco del genere potrebbe essere utile a un pubblico giovane, che vedrebbe la violenza con i propri occhi e da questo potrebbe imparare. Dunque, forse sarebbe opportuno avere un rating più basso...**

**John Antal:** È un'argomentazione interessante, senza dubbio...

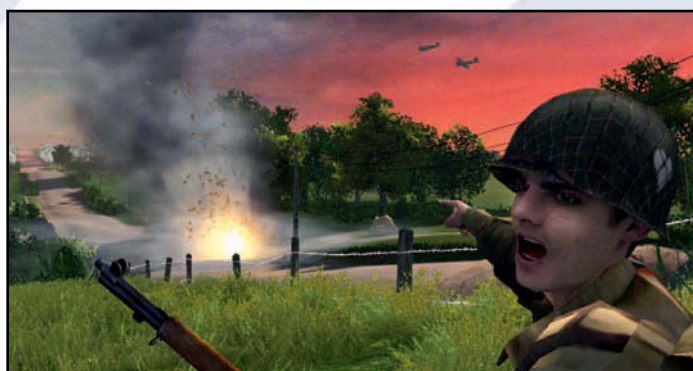
**TGM: ...così che anche i più giovani possano imparare la Storia "guardandola", non crede?**

**John Antal:** Sì, è una puntualizzazione interessante, che è stata discussa anche in sede di sviluppo. Da un lato volevamo essere sicuri che il pubblico fosse nell'età della consapevolezza, così da capire cosa succede sullo schermo, prima di mostrar loro questa forte violenza e una storia troppo drammatica e coinvolgente. È una domanda molto interessante, ripeto, a cui verrà data una risposta diversa all'interno di ogni nucleo familiare e di ogni Paese. Un padre potrebbe acquistare questo gioco per giocarlo assieme al suo figlio dodicenne e spiegarli in modo che capisca il senso di quello che sta vedendo. Noi lo sconsigliamo perché i sistemi di classificazione del gioco indicano che occorre essere di una certa età

⬇️ **Il Colonnello Antal non esclude, in futuro, di raccontare la Seconda Guerra Mondiale dalla parte di un soldato dell'Asse.**



**"IN BIA TRATTIAMO LA VIOLENZA IN MODO SERIO. GLI EFFETTI DI UNA GRANATA SU UN CORPO UMANO NON SONO BELLI A VEDERSI" JOHN ANTAL - COLONNELLO IN CONGEDO DELL'ESERCITO USA**



⬆️ **La serie di BiA, qui immortalata in una delle sue prime incarnazioni, ha come unico scopo quello di raccontare una storia di uomini.**

e noi ci atteniamo a queste limitazioni, perché crediamo abbiano senso. Ma credo anche che questo gioco abbia delle magnifiche potenzialità educative, e quanto giovani o adulti si debba essere per capirle credo sia una questione aperta al dibattito.

**TGM: Uscendo per un attimo dal terreno degli FPS bellici, è stato d'accordo con la messa al bando di Manhunt 2?**

**John Antal:** La decisione di bandire un gioco è in mano agli abitanti di un dato Paese, e anche riunirsi per stabilire delle regole è esercizio della nostra libertà.

**TGM: Certo, ma se a capo della commissione che ha preso questa decisione ci fosse stato lei?**

**John Antal:** Io non credo che tutti noi godiamo di diritti illimitati di produrre qualunque cosa desideriamo. Ritengo che viviamo all'interno di una società che dovremmo avere a cuore, e che se la abbiamo a cuore dobbiamo trattare certi argomenti nel modo giusto. L'Iliade di Omero non sarebbe la stessa cosa senza le lotte e le uccisioni: è uno dei libri più violenti che abbia mai letto, e al suo interno sono descritte cose terribili, come una lancia che trapassa la gola di una persona per spuntare dalla nuca. E stiamo parlando di un'opera proveniente dall'antica Grecia, che veniva narrata a uomini giovani per insegnar loro che il mondo non è sempre un bel posto. Ma il modo in cui la violenza è presentata è importante.

**TGM: Grazie mille per la piacevolissima chiacchierata, e alla prossima!**

**John Antal:** Grazie a te e a tutti i lettori di TGM!

⬇️ **Un videogioco, come un romanzo o un film, può esprimere un'idea. E quindi anche essere di destra o di sinistra.**







## A RUOTA LIBERA: UBISOFT

Dopo THQ, tocca al colosso francese raccontarsi ai microfoni di TGM in questo particolare momento storico dell'industria videoludica. Cosa ci aspetta dopo Assassin's Creed?

■ Matteo "Elvin" Lorenzetti [elvin@sprea.it](mailto:elvin@sprea.it)

Riuscire a ottenere un'intervista a viso aperto con un esponente di uno dei più importanti studi di sviluppo a livello mondiale non è mai facile: l'esperienza insegna che nei nostri interlocutori si cela il timore di qualche domanda inopportuna alla quale non si può rispondere con la schiettezza di chi vede l'industria dall'interno. Le risposte avute da Ubisoft sull'industria PC (e non solo) illustrano un punto di vista assolutamente interessante e diverso rispetto a quanto accaduto qualche mese fa con THQ. Marketing, fasce di prodotto e differenza nella mentalità gestionale dell'azienda tra Europa e Stati Uniti, vengono fuori alla grande nella chiacchierata che abbiamo fatto con Alberto Coco, Marketing Director della casa francese. Preparatevi a scoprire interessanti dettagli



🔍 Splinter Cell: Conviction. Dopo il buon Double Agent, un altro successo annunciato?

sulla storia dell'azienda, sulle nuove sfide del mercato e sui progetti futuri di uno dei publisher più orientati al mercato PC.

Buona lettura!

**TGM:** Ubisoft nasce come uno studio di sviluppo verso la fine degli anni ottanta, per poi diventare un publisher a tutti gli effetti. Qual è stato, se c'è stato, il gioco (o i giochi) che con le sue vendite ha permesso all'azienda di fare questo netto salto di qualità?

**Alberto Coco:** Anche se il nostro primo titolo sviluppato internamente è stato Zombi per Atari ST nel 1990, è stata la realizzazione di Rayman nel 1995 per Atari Jaguar ad aver segnato la vera e propria pietra miliare della nostra compagnia. Da allora Ubisoft non ha mai smesso di realizzare prodotti dalla forte proprietà intellettuale: i nostri marchi capaci di vendere molti milioni di copie nel corso della nostra storia sono stati quattordici. Il migliore è stato naturalmente Rayman, con ventidue milioni di copie vendute per tutte le piattaforme più diffuse degli ultimi tredici anni, portatili e non.

**TGM:** Ubisoft è oggi conosciuta nel settore PC per la sua grande capacità di fare "brand". Le serie Ghost Recon, Splinter Cell e Rainbow Six sono gli esempi più lampanti di prodotti di qualità in grado di dar vita a numerosi seguiti di successo. Un pregio dell'azienda per come sa costruire marchi o anche un limite nel proporre prodotti originali?

**AC:** Credo che il motivo del successo di Ubisoft stia proprio nella capacità di bilanciare il fattore novità a fianco della reintroduzione periodica dei nostri brand di maggiore rilievo. Uno dei paradigmi professionali cui cerchiamo di obbedire costantemente è quello di riuscire a dar vita ad almeno due nuovi prodotti ogni tre anni per tutte le piattaforme più diffuse: l'ultimo esempio in ordine di tempo è ovviamente Assassin's Creed, con due titoli a supporto come i recenti seguiti di Rainbow Six e Ghost Recon. Anche questa stagione 2008 si ripeterà sulla stessa falsariga con

**UBISOFT NON HA MAI SMESSO DI REALIZZARE PRODOTTI DALLA FORTE PROPRIETÀ INTELLETTUALE**



⬆ L'autostrada per l'inferno di Brothers in Arms arriverà il prossimo autunno su PC con un motore grafico tutto nuovo.



⬆ I vari capitoli della serie Ghost Recon incarnano alla perfezione il concetto di evoluzione del gameplay al passo con i tempi e le esigenze dei giocatori console.

un nuovo seguito ufficiale per la serie Splinter Cell, il secondo capitolo della saga di Far Cry e una proprietà intellettuale completamente nuova legata al possibile sviluppo di un universo persistente in ambito Tom Clancy. Abbiamo strutturato l'azienda in modo da rendere sostenibile lo sviluppo di questi prodotti a ritmi accettabili per noi e per gli investitori. Per il momento, i risultati del mercato ci stanno dando ragione.

**TGM: Da sempre Ubisoft si è fatta la fama di prediligere politiche di sviluppo "interne" rispetto ai publisher che assoldano una scuderia di studi esterni. Pensate si tratti di una strategia in grado di pagare anche nel prossimo futuro?**

**AC:** Assolutamente sì: abbiamo circa tremilacinquecento persone completamente dedicate allo sviluppo del nostro portfolio sparse in tutto il mondo anche se, occasionalmente, lavoriamo con i migliori studi a livello mondiale. Il talento professionale dei nostri sviluppatori interni ci ha portato a occupare la terza posizione in termini assoluti in Europa e Nord America ed è sicuramente per merito loro se oggi Ubisoft ha raggiunto questo traguardo; a meno che il mercato del lavoro nel nostro settore non cambi radicalmente nei prossimi anni, penso proprio che l'azienda sarà del tutto intenzionata a percorrere questa strada anche in futuro.

**TGM: Ubisoft è situata in Francia, ma sappiamo che il maggior studio di sviluppo dell'azienda è in Canada, a Montreal. Quali altre realtà sta coltivando l'azienda**



**in termini di sviluppatori "interni" in altre parti del mondo?**

**AC:** Come detto, disponiamo di venti studi in sedici differenti paesi. I criteri che ci portano a delocalizzare la produzione in aree diverse del globo sono molteplici: l'obiettivo primario è quello di concentrarsi su città in grado di fornire una buona selezione di talenti su cui basare il nucleo dello staff. Allo stesso modo, anche la nazione in cui investiamo deve dare garanzie di guadagni proporzionati ai costi in termini di salari e agevolazioni fiscali. Ecco perché recentemente abbiamo investito molto in Asia e nell'Est Europeo. L'esempio più calzante è quello di Singapore: a un convincente sistema universitario si affiancano strutture di ottimo livello per quanto riguarda la tecnologia e un costante supporto da parte del governo.

**TGM: Dopo Ubisoft, tante altre case si sono "spostate" (se non integralmente, almeno a livello operativo) in Canada, vedi la recente mossa di Eidos in tal senso. Quali vantaggi offre quella nazione rispetto ad altre parti del mondo?**

**AC:** Il Canada è il perfetto esempio di un'industria dedicata alla produzione di nuovi media enormemente favorita da notevoli sgravi fiscali che aiutano in modo decisivo la realizzazione di prodotti legati all'intrattenimento. Come per il caso appena accennato di Singapore, la seconda motivazione riguarda il background culturale in riferimento alle nuove tecnologie grazie all'ottimo sistema universitario, che fornisce un buon numero di nuovi candidati ogni anno.

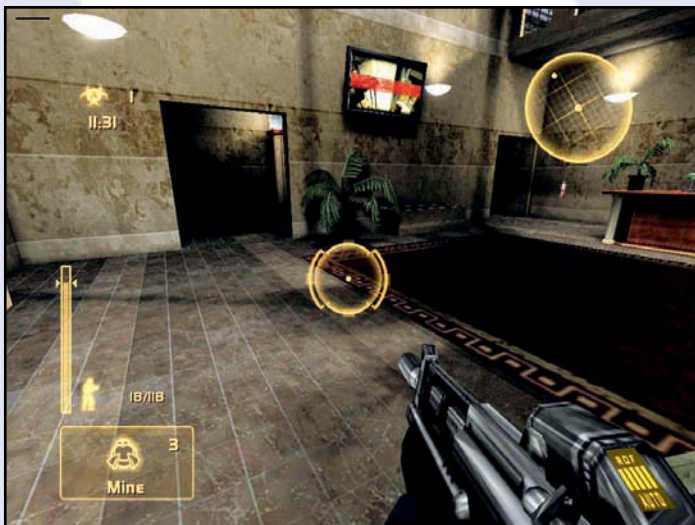
**TGM: Inevitabilmente legata a quella precedente, la prossima domanda riguarda l'Italia. Par di capire che**

**L'OBIETTIVO PRIMARIO È QUELLO DI CONCENTRARSI SU CITTÀ IN GRADO DI FORNIRE UNA BUONA SELEZIONE DI TALENTI, SU CUI BASARE IL NUCLEO DEL TEAM DI SVILUPPO**

## COLLEZIONE AUTUNNO INVERNO 2008

Sarà un autunno piuttosto caldo per quanto riguarda il catalogo Ubisoft: a conferma di quanto affermato nel testo dell'intervista, era da parecchio che non si vedeva un catalogo PC così sostanzioso da parte della casa francese. Come sempre il brand Tom Clancy la fa da padrone con tre prodotti: il quarto titolo della serie Splinter Cell, Conviction, e due novità interessanti e piuttosto diverse tra loro. Uno simulatore di volo intitolato H.A.W.X. e lo strategico di belle speranze Endwar. Anche

per quanto riguarda gli sparattutto abbiamo un paio di ritorni eccellenti: stiamo parlando di quel Far Cry 2 (sviluppato da Ubisoft Montreal e non da Crytek) che dovrebbe dare una buona dose di filo da torcere a Crysis. Degni di nota sono anche Brothers in Arms: Hell's Highway, Shaun White Snowboarding e l'attesissimo nuovo capitolo della serie Prince of Persia... tutti titoli di cui vi abbiamo dettagliatamente parlato nello scorso numero.



Il multiplayer di Splinter Cell è stato una delle riedizioni virtuali più giocate del nascondino nostrano.

ci siano pochi margini di investimento nel nostro paese e Ubisoft, come quasi tutte le altre case, si "limita" ad avere i propri uffici per la distribuzione. Quali sono i principali freni allo sviluppo made in Italy?

**AC:** La presenza di Ubisoft in Italia si articola su due principali realtà: la filiale commerciale, che si occupa di marketing, comunicazione e distribuzione, e lo studio di sviluppo, che si occupa esclusivamente di produzione. Ubisoft Studios Milano è da sempre un importante punto di riferimento per quanto riguarda lo sviluppo di titoli sulle più svariate piattaforme. Proprio in questi giorni sta completando la realizzazione di un importante titolo per Nintendo DS, che verrà lanciato sul mercato nel periodo della riapertura delle scuole. Come detto in precedenza, tuttavia, la situazione fiscale non è invitante come in altri paesi: inoltre, non esiste un vero e proprio percorso didattico nelle grandi università italiane in grado di dar vita a una domanda di impieghi tale da giustificare la realizzazione di grosse realtà come, ad esempio, quella canadese.

**TGM:** La questione Starforce è ancora piuttosto fresca dopo la vostra dichiarazione di non utilizzare, nel prossimo futuro, protezioni anticopia invasive. La domanda che molti lettori ci hanno chiesto di porvi è questa: avete notato grande differenza in termini di vendita tra prodotti protetti con Starforce e altri protetti con i metodi tradizionali?

**AC:** Ritengo che la nostra decisione di abbandonare l'utilizzo di Starforce non abbia penalizzato le vendite in modo significativo, anche se è ancora presto per valutare il ciclo completo dei prodotti immessi sul mercato in seguito a questo cambio di direzione nella politica adottata in fase di protezione.

In ogni caso, non mancheremo di trovare il modo di proteggere con altri sistemi i nostri titoli in cantiere: la pirateria incide in modo troppo rilevante sulle vendite di tutte le nostre piattaforme, in particolare quella PC, per sottovalutarla.

**TGM:** A proposito di pirateria: da tempo si parla della crisi del PC come macchina da gioco. Ubisoft da sempre è stato uno dei maggiori produttori per Home Computer e ha sicuramente un ottimo polso della situazione a riguardo. I timori di un declino sono fondati o si tratta, a vostro parere di una flessione temporanea?

**AC:** In Ubisoft non la pensiamo in questo modo: a nostro modo di vedere il formato PC è ancora stabile nelle vendite, anche se il divario con il



## IL DIGITAL DELIVERY È UN MODELLO DI BUSINESS ANCORA SETTORIALE CHE NON RAGGIUNGE LA MASSA DEI CONSUMATORI



Crysis è passato oltre e Ubisoft prepara la vendetta con l'arrivo di Far Cry 2. Ancora isole e camiciole hawaiane?



Una melanzana alle prese con dei conigli assassini: la ricetta perfetta per un brand di successo mondiale.

## PROVACI ANCORA, TOM

Il successo di Ubisoft è indiscutibilmente legato al binomio che da alcuni anni accomuna la casa francese al signore della fantapolitica militare in senso assoluto. Tom Clancy, dopo una serie di romanzi di successo, venne chiamato dall'amministrazione Reagan alla Casa Bianca nei panni di consulente senza, a suo dire, aver avuto mai accesso a informazioni riservate di alcun genere. I brand Ghost Recon e Splinter Cell sono un ottimo esempio di come sia possibile creare un franchise anche in assenza di un prodotto ricollegabile dal grande pubblico alla produzione dell'autore, come sono stati i libri della serie Rainbow Six e The Sum of All Fears. La storia sta per ripetersi: dopo tre sparattutto e uno stealth game, stanno per arrivare un simulatore di volo arcade e uno strategico in piena regola. A quando il MMORPG?





⬆ Il nome di Tom Clancy è buono per ogni tipologia di prodotto. Tutti a bordo degli aerei arcade di H.A.W.X.!

mercato console diventa sempre più evidente. Una delle strategie che stiamo adottando è la differenziazione in ambito distributivo: recentemente infatti siamo usciti in edicola con tutta una serie di nuovi titoli PC, riscontrando peraltro un discreto successo di vendita. Negli ultimi tempi, l'offerta per la piattaforma Windows ha visto una produzione più limitata, spesso "convertita" da titoli console e naturalmente la cosa ha portato a prodotti non sempre di altissima qualità. Credo che da questo punto di vista l'impegno di Ubisoft sia da lodare, soprattutto nel non avere avuto troppa fretta in occasione della pubblicazione di titoli multiplatforma come, ad esempio, Assassin's Creed. Viste le recensioni più che positive sulla parte tecnica della versione PC, i tre mesi di sviluppo extra sono stati spesi bene, non trovate?

**TGM: Come vi ponete nei confronti della distribuzione digitale?**

**AC:** Sicuramente il Digital Delivery sta diventando una parte importante per quanto riguarda la distribuzione. I vantaggi sono innegabili così come la riduzione dei costi, la pacchettizzazione dei prodotti e altre considerazioni di vario genere legate alla competitività del mercato. Il rovescio della medaglia è rappresentato dal fatto che è un modello di business che non raggiunge la massa dei consumatori ma solo una parte di essi, anche se in modo molto efficace. Tale modello sarà sicuramente trainante in futuro per il mercato PC, ma abbiamo molti dubbi per quanto riguarda le console. Per il momento, Ubisoft ha deciso di restare alla finestra e vedere come si evolverà la situazione: in base ai primi dati di vendita di un certo peso decideremo se appoggiarci a un servizio di terzi o realizzarne uno completamente inedito fatto in casa.

**TGM: Anche se Guillemot ne ha parlato di recente, nel vostro catalogo manca un MMORPG di forte richiamo. Ha tutta l'aria di essere una scelta di fondo dettata da precise ragioni di marketing a causa dei rischi insiti in questo settore particolare...**

**AC:** Come publisher di livello mondiale, uno dei nostri obiettivi di massima

⬆ Prince of Persia: come riesumare un concept vecchio di quindici anni e renderlo ancora più famoso del suo progenitore...



**COME PUBLISHER DI LIVELLO MONDIALE, UNO DEI NOSTRI OBIETTIVI PRIMARI È QUELLO DI ESTENDERE IL NOSTRO PORTFOLIO IN TUTTI I GENERI POSSIBILI**



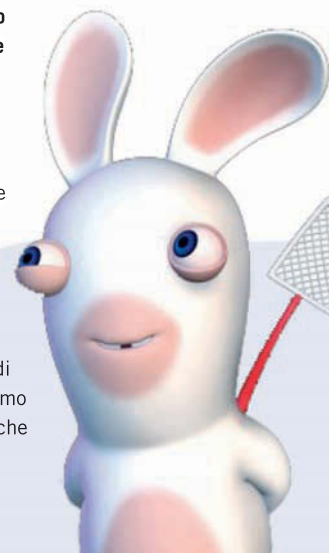
⬆ La serie Brothers in Arms è la dimostrazione di come sia possibile realizzare un prodotto di qualità senza una licenza ufficiale. Chi ha detto Band of Brothers?

importanza è quello di estendere il nostro portfolio in tutti i generi possibili. Il settore dei MMORPG è quello in cui non abbiamo una presenza ben definita ma che abbiamo tutta l'intenzione di esplorare. Quando lo faremo, vogliamo essere sicuri di essere in grado di produrre un gioco in grado di essere ai livelli dei titoli di maggiore richiamo e non pubblicare solo un prodotto tra i tanti. Come le recenti esperienze insegnano, i costi legati alla durata dello sviluppo e al mantenimento dell'infrastruttura di un titolo di questo genere sono troppo alti per potersi permettere anche il minimo passo falso.

**TGM: Le recenti notizie dell'aumento di azioni Ubisoft in mano ad Electronic Arts hanno creato molte voci nell'ambiente. Si continua a pensare che le mosse di EA siano degli atti "ostili" nei vostri confronti?**

**AC:** Fino a qualche tempo fa Electronic Arts era solo un detentore di parte del pacchetto azionario e si è sempre comportata come tale nel miglior interesse dei propri investimenti. Ovviamente le ultime mosse, anche agli occhi di un profano di alta finanza, sono sembrate ostili ma oltre a questa semplice considerazione non c'è molto altro da commentare. L'obiettivo di Ubisoft è quello di rimanere indipendente, situazione che abbiamo tutta l'intenzione di mantenere inalterata anche nei prossimi anni.

⬆ ... ma con un erede ingombrante come Assassin's Creed, riuscirà a riprendersi il trono?



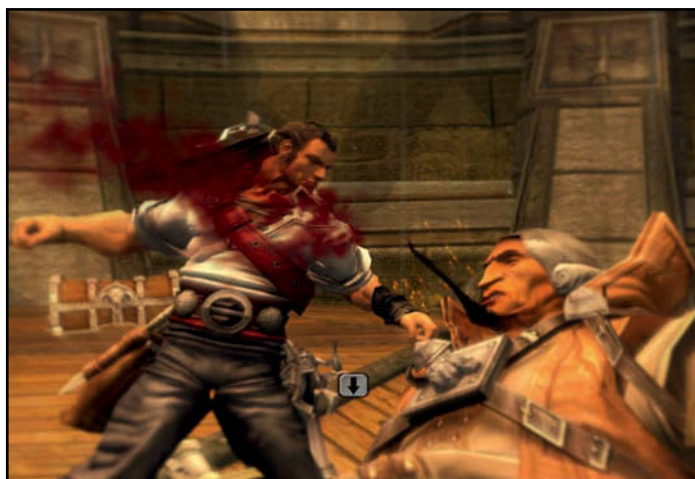
## CAPTAIN BLOOD



■ SVILUPPATORE: Seawolf ■ DISTRIBUTORE: N.D.  
■ PUBLISHER: Ubisoft ■ USCITA: 2008



**E**ntro la fine dell'anno il team Seawolf ha annunciato anche per piattaforma PC l'uscita di Captain Blood. Basato sulle omonime novelle di Rafael Sabatini, Captain Blood narra del periodo d'oro dei corsari dei Caraibi. Il giocatore potrà impersonare il temutissimo capitano e il suo fedele alleato Pitt in un vero e proprio hack n' slash in terza persona, ricco di combo, fatality, boss di fine livello e, sorpresa delle sorprese, battaglie navali. Già, perché il sanguigno capitano potrà anche abbordare le ricche navi commerciali, usare la propria abilità al timone per fiaccare la resistenza e, infine, saccheggiarne il ricco carico. Ogni livello consentirà inoltre al capitano di raccogliere preziose monete d'oro da utilizzare per acquistare abilità, mosse e armi nuove. Se quanto detto fino a questo punto ha solleticato il vostro desiderio di scorribande piratesche, aspettate di sentire cos'altro propone Captain Blood: decine di quest, molte delle quali facoltative, scenari con cui interagire (per esempio distruggendo le corde che tengono assieme decine di barili per rovesciarli sui nemici), centinaia di armi da combattimento corpo a corpo, da fuoco e tutto il possibile arsenale marino del caso, comprese mine, cannoni, arieti e persino lanciafiamme. Se le promesse saranno mantenute si prospetta un inverno molto molto caldo ai Caraibi...



# DEATH TRACK RESURRECTION

**SVILUPPATORE:** Skyfallen Entertainment **DISTRIBUTORE:** N.D.  
**PUBLISHER:** 1c Company **USCITA:** 2008

Le corse selvagge e senza alcuna forma di cavalleria sono il vostro pane? Bene, allora aspettatevi nei prossimi mesi qualche sorpresa dai ragazzi di Skyfallen Entertainment Studios, che hanno quasi terminato lo sviluppo di Death Track: Resurrection. La trama non differisce poi molto dalle mille altre incarnazioni del genere "corri, sportella, usa ogni mezzuccio comprese le temibili armi di bordo e cerca di arrivare primo al traguardo": in un futuro prossimo si corre un selvaggio campionato del mondo e il nostro protagonista, accreditato come novellino da far esplodere alla prima curva, deve vedersela con i mostri sacri di questa disciplina. Scontato vero? Bene, fortunatamente le altre caratteristiche del titolo non paiono poi così banali: 5 diverse discipline (dalla gara sul tempo a quella a eliminazione, passando per altre modalità non ancora de-

scritte nei dettagli), 10 città a fare da sfondo alle corse (Praga, Parigi, Londra, Mosca, New York, Città del Vaticano, Tokyo, Istanbul, Bangkok e San Diego), altrettanti modelli di vetture "skinnabili e upgradabili" in tutto, e micidiali armi di bordo che comprendono laser, mine e persino robot autoguidati. Se a queste caratteristiche piuttosto intriganti aggiungete vagonate di bonus, power up e, soprattutto, un motore fisico e grafico sui cui gli stessi sviluppatori scommettono un "da togliere il respiro", beh, i motivi per scaldare in motori ci sono tutti: aspettate a lasciare la frizione, però, perché Death Track non vedrà la luce se non nell'ultimo quarto del 2008...



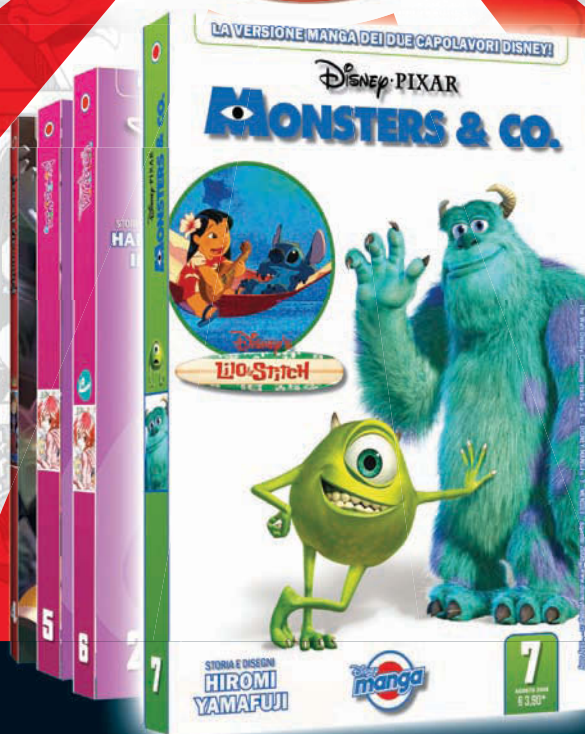
# KING'S BOUNTY



**T**utti gli appassionati di RPG strategici a turni sanno quanto è difficile mettere le mani su nuovi prodotti di qualità per un genere che non gode certo dei numeri e dell'attenzione delle masse. È quindi con molta speranza nel cuore e con un po' di curiosità che vado a segnalarvi questo King's Bounty, sviluppato dai russi della Katura Interactive. Il titolo in questione ci trasporterà nel più classico dei mondi fantasy attraverso uno schema di gioco molto semplice e suddiviso in due sezioni ben distinte: una fase di avventura con controllo del personaggio in tempo reale (e dai tratti che sembrano molto ricordare, per inquadratura, colori e persino modelli, l'estetica di World of Warcraft... guardare le foto per credere!) e una sessione di combattimento a turni, con tanto di classico scacchiere esagonale sempre caro ai fan del genere. Tutto qui, direte voi? Ma nemmeno per sogno! King's Bounty proporrà anche una trama ricca di avvenimenti e di diramazioni, nelle quali potrete evolvere il personaggio scelto come avatar (tra le tre classi presenti: Guerriero, Paladino e Mago) attraverso le più classiche modalità degli RPG. L'esplorazione sarà garantita da un mondo definito gigantesco e composto da centinaia di locazioni differenti, sparse sulla superficie e in poco ospitali dungeon: va segnalato, infine, che i nemici non rimarranno certo fermi ad aspettare di essere massacrati ma inseguiranno il protagonista, tenderanno trappole e cercheranno di organizzarsi per arrestare la sua marcia verso la vittoria finale. Presi bene? Ok, iniziate a disegnare i reticoli esagonali, l'attesa per King's Bounty si esaurirà solo entro gli ultimi mesi del 2008...



ARRIVANO I DISNEY MANGA.



TORTUCA - covo creativo

©DISNEY

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

MAGIA DISNEY•STILE MANGA

dal 10 agosto in edicola e nelle migliori fumetterie



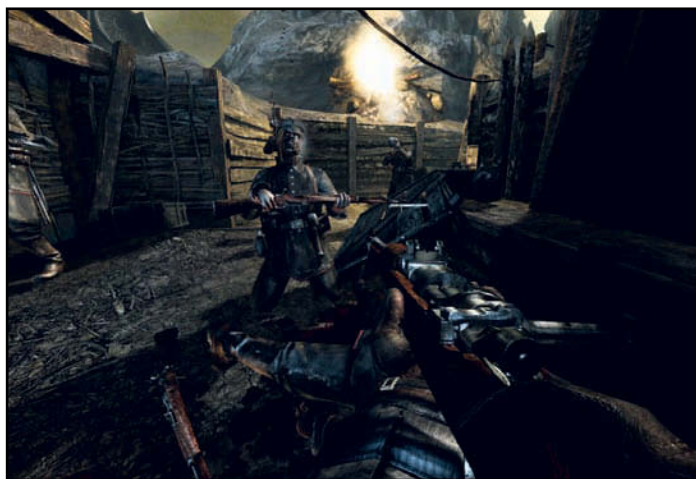
# NECROVISION



**SVILUPPATORE:** The Farm 51 **DISTRIBUTORE:** N.D.  
**PUBLISHER:** 1c Company **USCITA:** 2008

**N**on ci aveva ancora pensato nessuno, ma alla fine sono arrivati quei mattacchioni di The Farm 51, etichetta sotto alla quale si nascondono alcuni dei level e art designer dei ben più celebri People Can Fly (quelli di Painkiller, ndSS), a inventare l'uovo di Colombo: prendere le atmosfere della Prima Guerra Mondiale, miscelarle al soprannaturale in una specie di rivisitazione di Wolfenstein pre-nazismo e condire il tutto con una versione rivista e migliorata del motore di Painkiller. Il risultato è Necrovision, un FPS a metà strada tra la seriosità del conflitto bellico e l'orrido delle più infernali progenie, di cui vi abbiamo già parlato qualche mese addietro. Il giocatore impersonerà un marine americano, tale Simon Bunker (un nome, un destino). Il nostro, rimasto tagliato fuori dal resto

dell'esercito dietro alle linee nemiche, scoprirà che a muovere i fili della Grande Guerra è un nemico ben più potente e letale di qualsiasi esercito, un nemico che controlla demoni e vampiri! Per affrontare questa minaccia il nostro polveroso (polveroso, Bunker... ahahahah, scusate non ho resistito) eroe potrà fare affidamento su un arsenale composto da perfette ricostruzioni delle armi dell'epoca e di ben più potenti e arcane attrezzature mistiche. Insomma, un bel mix di guerra e atmosfere lovecraftiane, condite in salsa Painkiller che, da quel che ricordo, ha sempre ben figurato per quanto riguarda mostruosi e infernali avversari (beh, tranne nella sua ultima incarnazione, a dire il vero. ndToSo). Necrovision è già quasi sulla rampa di lancio, quindi torneremo a parlarne a breve...



# Il Poker Digitale finalmente è online



**Prova il primo Poker online legale in Italia.  
Vai su [giocodigitale.it](http://giocodigitale.it)  
e vivi le emozioni del grande Poker.**

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

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



# gioco digitale

**mi diverto e vinco online!**

**[www.giocodigitale.it](http://www.giocodigitale.it)**

Facile. Sicuro. Legale.



concessione gs n°4210

## TERMOMETRO DELL'HYPE

=	1. ALAN WAKE	
=	2. SPORE	
=	3. WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING	
▲	4. DEVIL MAY CRY 4	PAG. 72
=	5. STARCRAFT 2	PAG. 51
=	6. MAFIA 2	
=	7. FAR CRY 2	
▲	8. WOW: WRATH OF THE LICH KING	PAG. 46
=	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. ELVEON	
=	18. EMPIRE: TOTAL WAR	
▲	19. POSSESSION	
E	20. FLATOUT ULTIMATE CARNAGE	PAG. 78
=	21. S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY	
=	22. DARKFALL	



## LA LISTA DELLA SPESA DI TGM ONLINE

TITOLO	DATA	GENERE
Perry Rodhan	Imminente	Avventura
WOS Euro Online	Imminente	Sportivo
Pechino 2008	Imminente	Sportivo
Pro Cycling Manager: Tour de France 08	Imminente	Sportivo
The Sims 2 Ikea Home Stuff	Imminente	Simulazione
Samurai Warriors 2	Imminente	Action
Spore Creature Creator Complete	Imminente	Simulazione
Building & Co.	Imminente	Simulazione
Combat Mission: Shock Force	Imminente	RTS
Kiss Before Midnight	Imminente	Avventura
Lost Empire: Immortals	Imminente	RTS
Overclocked	Imminente	Avventura
So Blonde	Imminente	Avventura
Soccer Star	Imminente	Simulazione
Supreme Ruler 2020	Imminente	RTS
The O.C.	Imminente	Avventura
Theatre of War	Imminente	RTS
Trainz Classics	Imminente	Simulazione
Windchaser	Imminente	Strategia
Aquadelic GT	10/07/2008	Racing
Spaceforce Captains	10/07/2008	Strategia
Devil May Cry 4	11/07/2008	Action
Flatout Ultimate Carnage	11/07/2008	Racing
Riding Star	18/07/2008	Simulazione
Romance of the Three Kingdoms XI	25/07/2008	Simulazione
Fever Frenzy	luglio 2008	Casual
Summer Athletics	luglio 2008	Sportivo
The Apprentice	luglio 2008	Casual
Kung Fu Panda	Q3 2008	Azione
Sid Meier's Civilization IV: Colonization	Q3 2008	Strategia
The Legend of Crystal Valley	Q3 2008	Avventura
Rubik's Cube	15/08/2008	Casual
Things on Wheels	15/08/2008	Racing
Brothers in Arms: Hell's Highway	28/08/2008	FPS
S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky	29/08/2008	FPS
Mercenaries 2: World in Flames	05/09/2008	Action
Spore	05/09/2008	Simulazione
The Sims 2 Live with Friends	05/09/2008	Simulazione
Crysis Warhead	19/09/2008	FPS
Tom Clancy's HAWX	25/09/2008	Combat Sim
Sacred 2 - The Fallen Angel	settembre 2008	RPG
The Witcher Enhanced Edition	settembre 2008	RPG
Warhammer Mark of Chaos (Gold Edition)	settembre 2008	RTS
Saints Row 2	ottobre 2008	Azione
Wall-E	ottobre 2008	Azione
Agon: Lost Sword of Toledo	2008	Avventura
Alan Wake	2008	FPS
Memento Mori	2008	Avventura
Mozart	2008	Avventura
Seven Kingdoms Conquest	2008	RTS
Warhammer Online: Age of Reckoning	2008	MMORPG
Prototype	2009	Action
Duke Nukem Forever	O.S.P.	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

A distanza di un paio di mesi torniamo a parlare di Blizzard, che oramai pare averci preso gusto a strapparci copertine su copertine. Mettetevi nei nostri panni: eravamo lì, all'evento degli eventi (il WorldWide Invitational 2008, tenutosi a Parigi), e hanno annunciato quello che in molti, tra i videogiocatori di lungo corso, aspettavano da anni, Diablo III. Non mi dilungo ulteriormente su questo titolo, perché girando pagina verrete letteralmente rapiti da quanto ha scritto il buon Silvestro. Il WWI ci ha anche permesso di dare un'approfondita occhiata a quella che sarà la classe più "sgravo" (miii, come parlo ggiovane!) di WoW, quel Death Knight che già sta solleticando le fantasie di parecchi miei gildani. Inutile dire che l'impressione di uno "sbilanciamento totale e globale" ci sta un po' terrorizzando, ma siamo anche consapevoli che Blizzard ha sempre dimostrato grande attenzione per questo aspetto, quindi al momento dormiamo tranquilli. Ora mettiamo un attimo da parte diavoli, re dei Lich e marine spaziali, e vediamo quante altre prelibatezze il numero che avete tra le mani ha da offrire. Comincerò puntando i riflettori su iRacing, un progetto che ha letteralmente sconvolto il nostro Elvin. Si tratta di un vero e proprio simulatore di guida, destinato più ai veri patiti del volante che ai semplici videogiocatori. L'idea ci è piaciuta parecchio, anche se rimane da valutare quanto sia grande la fetta di mercato disposta a scucire 300 e passa dollari per portarsi a casa l'intero pacchetto. Sempre per rimanere nell'ambito delle anteprime, siamo certi che il prossimo Cysis, che risponde al nome di

Warhead, vi lascerà a bocca aperta. Pare, infatti, che esista già oggi un computer in grado di farlo girare decentemente... il che è sicuramente un passo avanti rispetto a quanto successo con il primo titolo della serie. Velvet Assassin e X-Blades completano un quadro che, assieme ai tre titoli EA trattati nell'omonimo reportage (Mirror's Edge, Dead Space e Mercenaries II), ci permette di guardare con molta fiducia all'inverno che si sta avvicinando. Passando alle recensioni, non posso che battere sonoramente le mani in direzione di Mirko "TMB" Marangon, che si è spazzato in lungo e in largo l'accoppiata Dante & Nero, protagonisti di un Devil May Cry 4 che ci ha commossi per la qualità della conversione. Il titolo di Capcom apre indubbiamente una nuova era, come testimonia il votone che è riuscito a portarsi a casa. Gli amanti dei MMORPG troveranno sicuramente avvincenti i pezzi che abbiamo dedicato a Requiem (il primo RPG dai contenuti "adulti"? Forse sì, forse no) e all'espansione di EvE Online, mentre chi è alla ricerca di qualcosa di più spensierato si diventerà parecchio nel leggere il resoconto della prova su strada (è proprio il caso di dirlo) di FlatOut Ultimate Carnage. A chi poteva essere toccato un gioco sui tamarri? Ma al più grande esponente della categoria che sia mai passato dalle mura redazionali... sì, avete indovinato: lunga vita al Raffo. E a voi, invece, auguro...

**Buona lettura!**  
Davide "ToSo" Tosini

## PER NON ANDARE MAI IN BIANCO! BECCA ANCHE TU CON GLI SFIGACONSIGLI DI TGM!

È estate, basta con i videogiochi! È ora di andare in spiaggia, e di portare a casa un po' di sano "passatempo" che non preveda l'utilizzo del pad (nemmeno del Wiimote, maliziosi!). Su, raccattate il coraggio lasciato davanti all'ultimo boss di BioShock e seguite gli "sfigaconsigli™"!



### IVAN "KIKKO" CONTE

Il consiglio del papà Kikko: Non mangiate aglio, lavatevi le ascelle, strappatevi i peli del naso e provateci con tutte. Se è riuscito a trovare una donna il Raffo...



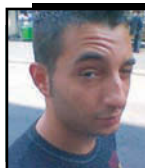
### STEFANO "SS" SILVESTRI

Il consiglio del veterano Silvestro: Rispettare e mettere punti nei talenti "Faccia da tolla" e "Reflect 2 di picche". Pullare tutte le donne che arrivano nel nostro raggio d'azione, sperando nella legge dei grandi numeri, e ripetere l'operazione finché non si dinga!



### DAVIDE "ToSo" TOSINI

Il consiglio dell'evangelico ToSo: l'approccio alla "io faccio il catechista, sono un bravo ragazzo", in vacanza non funziona: troppo poco il tempo a disposizione. Jeans strappato, chitarra sempre appresso (anche se non la sapete suonare) e almeno una canzone "farlocca" che farete finta di dedicare alla bella di turno. Non dovesse funzionare, cercate di imparare a suonare.



### RICCARDO "Tenero Riky" RECCAGNI

Il consiglio del Tenero Tattolo Riky: Prendere la macchina possibilmente pulita e lucida, fare un paio sgommate per non perdere mai l'abitudine, inquadrare la tipa, puntarla, fermarsi, e con il finestrino abbassato chiederle quanto vuole. :)



### RAFFAELE "RAFFO" SOGNI

Il consiglio del poliedrico Raffo: "Tieni, questa bottiglia di grappa è un regalo per te, ritorno quando l'hai finita".



### MIRKO "TMB" MARANGON

Il consiglio del sempre amabile Mirko: Cambiate la foto su Facebook, quella che avete su ora al massimo vi permetterà di farvi notare dalla Polizia Postale. Comunque, se proprio va male, c'è sempre il Cuba Libre...

## 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.

ESCLUSIVA

# DIABLO III

**L'abbiamo aspettato per anni, ora ne abbiamo la conferma: Diablo è tornato...**

■ Stefano Silvestri [stefano.silvestri@sprea.it](mailto:stefano.silvestri@sprea.it)

**È** stato un po' il tormentone degli ultimi mesi: cosa annuncerà Blizzard al prossimo Worldwide Invitational? Sui forum di tutto il mondo è impazzito il totogioco, e alla fine sono rimaste due possibilità: o un titolo nuovo o un seguito di Diablo. La prima ipotesi è sembrata subito improbabile, vista

la scarsa propensione di Blizzard a creare nuove proprietà intellettuali; la sua storia, infatti, tolte due eccezioni, sin dal lontano 1994 ruota attorno alla triade Warcraft, Diablo e Starcraft. Restava quindi l'incognita se sarebbe stato Diablo III o World of Diablo, ma visto il successo che sta continuando a riscuotere World of Warcraft, nessuno ha mai creduto realmente che la casa californiana

avrebbe lanciato un nuovo MMO per farsi concorrenza internamente.

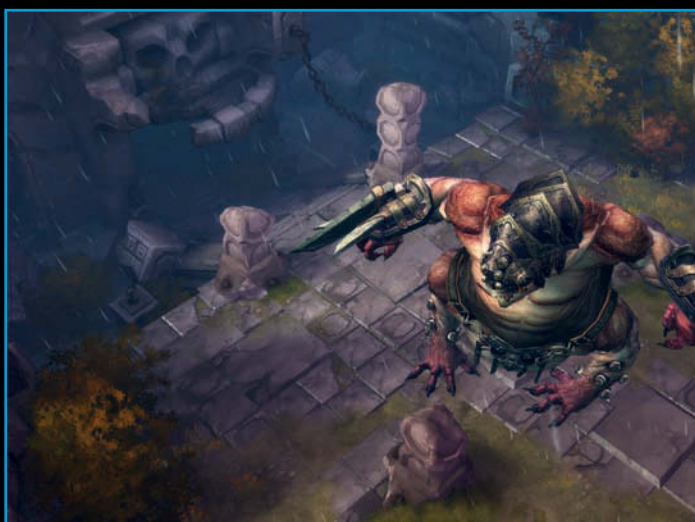
Questo lungo preambolo per dire che quando sono atterrato all'aeroporto Charles De Gaulle di Parigi e il PR di Blizzard che era venuto a prendermi mi ha chiesto se non fossi curioso di sapere quale titolo sarebbe stato annunciato l'indomani, la mia risposta

è stata serafica: "ma che domande, sarà Diablo III!".

## L'ANNUNCIO

E così è stato. La conferma mi è giunta quando, una volta entrato nel convention center Porte de Versailles, ho osservato il manifesto dell'evento, con un bel diavolo,

**È STATO UN PO' IL TORMENTONE DEGLI ULTIMI MESI: COSA ANNUNCERÀ BLIZZARD AL PROSSIMO WORLDWIDE INVITATIONAL?**



⤴ Alcuni boss saranno davvero grossi e richiederanno un minimo di strategia per essere abbattuti. Nell'immagine abbiamo un Siegebreaker, capace di regalarci qualche sorpresa anche da morto...



⤴ Un barbaro fa scempio dei suoi nemici con un'ascia elettrificata. Le meccaniche di questa classe, affermano gli sviluppatori, sono state riviste rispetto ai precedenti episodi.

pardon, Diablo, messo in bella mostra. Gli ultimissimi dubbi sono poi stati fugati quando, prima della presentazione, su tutti gli schermi ho visto andare in rotazione, oltre ai filmati di Warcraft, WoW e Starcraft, anche quelli vecchi di Diablo. Giunta quindi alla fine del discorso di Mike Morhaime, CEO e cofondatore di Blizzard Entertainment, la platea è andata in estasi quando sul palco è salito l'autore della colonna sonora di Diablo, componendo quegli accordi di chitarra capaci di evocare mille ricordi a chi abbia già calcato il suolo di Tristram e dintorni...

Fin dai primi fotogrammi del filmato si è capito come anche questa volta Blizzard abbia voluto giocare sul sicuro. Come da tradizione, infatti, siamo di fronte a una grafica rifinita e curata ma accessibile a tutti, con un engine che eccelle senza volere strafare. La vera novità tecnica, a volere ben guardare, è l'implementazione del motore Havok, che garantisce un miglior realismo nel momento in cui i nostri eroi metteranno a dura prova la fisica degli ambienti circostanti e dei nemici stessi, che cadranno come mosche sotto i colpi di cinque diverse tipologie di classi. Di queste, due sono già state annunciate e sono il Witch Doctor e il Barbaro. Il primo è una novità assoluta, e pare non immediato da usare ma potenzialmente molto forte: sue le abilità infatti di evocare morti, creare barriere di zombie, lanciare sciami di locuste e palle infuocate; il secondo invece è un gradito ritorno, sebbene Blizzard garantisca che ne sono state rinnovate le meccaniche.

## IL GIOCO

Diablo III si ambienterà nell'oscuro mondo di Sanctuary, venti anni dopo le vicende che hanno visto i valorosi protagonisti del precedente capitolo ricacciare negli inferi le forze del Male che si apprestavano a lanciare la loro invasione. L'atto di eroismo fu però tale che alcuni di essi impazzirono per gli orrori visti, mentre altri preferirono dimenticare completamente l'accaduto. Mephisto, Diablo e Baal sono quindi stati sconfitti, ma sfortunatamente è andata distrutta la Worldstone che proteggeva gli abitanti di Sanctuary dal ritorno del Male, che quindi si accinge a tornare più insidioso che mai.

Detto questo, stando a quanto è stato possibile vedere, Diablo III, così come StarCraft II, riprende quanto abbiamo imparato ad apprezzare nei precedenti capitoli evolvendo, e non rivoluzionando, le meccaniche del suo predecessore. Persino l'interfaccia grafica è la stessa di otto anni fa, salvo qualche opportuno aggiornamento.

Come detto, le classi saranno in tutto cinque (ne restano da scoprire ancora tre), e si potrà scegliere il sesso del proprio avatar, decisione questa che però avrà valenze puramente estetiche.

Anche le mappe saranno create casualmente, così come già visto in precedenza, e lo stesso dovrebbe valere (il condizionale è d'obbligo) per il sistema di generazione di quest, NPC, mostri e boss.

Nessuna novità annunciata neppure per quanto riguarda l'online: il gioco si appoggerà, come da tradizione Blizzard, su Battle.net, servizio che

## BLIZZARD, UNA STORIA COMPLICATA

Vagando per la rete alla ricerca di informazioni sulla Blizzard, mi sono imbattuto in un documento che riassume la storia del colosso californiano. Rileggendo nomi ormai dimenticati negli anni, ho ricordato che la storia della casa di Irvine è stata tutt'altro che facile. Circa un anno dopo essersi laureati alla UCLA, Michael Morhaime, Allen Adham e Frank Pearce, fondano nel 1991 la Silicon & Synapse, focalizzandosi nel porting di giochi di terze parti. Nel 1994 la compagnia cambiò nome in Chaos Studios ma successivamente scoprì che quel marchio era già registrato; nacque allora ufficialmente Blizzard Entertainment, che quello stesso anno venne acquistata per meno di 10 milioni di dollari dalla Davidson & Associates. Pochi mesi dopo, uscì Warcraft: Orcs and Humans, e il mondo degli RTS non fu più lo stesso. Nonostante il successo, però, iniziò per Blizzard un periodo turbinoso a livello societario: nel 1996 la Davidson venne acquistata, insieme alla Sierra On-Line, da una compagnia di nome CUC International, che a sua volta si unì alla HFS Corporation, specializzata in hotel, immobili e noleggi di automobili. Dalla fusione, nel 1997, nacque la Cendant. L'anno dopo, però, la CUC venne coinvolta in uno scandalo che la riconobbe colpevole di frode finanziaria negli anni antecedenti alla fusione. Le azioni della Cendant crollarono dell'80% nei sei mesi successivi, e per fare cassa vennero cedute al publisher francese Havas sia Blizzard Entertainment, sia Sierra On-line. Nello stesso anno, quindi nel 1998, Havas venne acquistata da Vivendi, società che come sappiamo si è di recente fusa con Activision per creare il colosso Activision Blizzard.

permetterà di giocare Diablo III sia in multiplayer sia in cooperative (nel demo si sono visti fino a quattro persone assieme). La casa di Irvine anticipa solamente che è allo studio un nuovo sistema di match-making, ma sul resto si cela dietro un ferreo silenzio stampa, che rimanda a futuri annunci.

### SOTTO TORCHIO

Terminata la visione del lungo filmato di gioco, Blizzard ha organizzato una conferenza stampa con Jay

Wilson, Lead Designer di Diablo III. Come di consuetudine, di fronte a un bombardamento di domande da parte della stampa di tutto il mondo, le risposte più utilizzate sono state "non so", "non siamo ancora pronti per comunicarlo", "non sono autorizzato a dirlo", e via discorrendo. Dai e dai, però, alcune informazioni siamo riusciti a scoprirle. Al gioco sta lavorando un team di 55 persone, con l'obiettivo di una release mondiale per PC e Macintosh; non sono previste versioni per console. Diablo

**FIN DAI PRIMI FOTOGRAMMI DEL FILMATO SI È CAPITO COME ANCHE QUESTA VOLTA BLIZZARD ABBA VULUTO GIOCARE SUL SICURO**



Questi esseri metà uomini e metà capre stanno sperimentando in prima persona i nostri attacchi. Gli effetti luminosi, grazie al nuovo motore grafico, saranno belli da vedere senza richiedere troppe risorse.



I Ghoul, grazie ai nuovi ambienti tridimensionali, possono ora attaccare da qualsiasi direzione, avendo la capacità di arrampicarsi lungo le pareti...

## BATTLE.NET SARÀ L'UNICO MODO POSSIBILE PER GIOCARE IN MULTIPLAYER A DIABLO III. NON SARÀ POSSIBILE APRIRE SERVER PRIVATI



Una Witch Doctor è intrappolata dai raggi di quattro Wrath: nulla che non sia risolvibile con qualche incantesimo ben assestato...

III, si suppone, non sarà pronto a breve: stando a Jay si deve decidere se introdurre o meno dei livelli di difficoltà, va ancora completato l'end game, non si è ancora deciso il livello di esperienza massimo raggiungibile e manca ancora il business model che determinerà il prezzo del gioco e del servizio Battle.net. Questo servizio sarà anche l'unico modo per potere giocare in multiplayer a Diablo III. Blizzard lo ritiene infatti strategico nella lotta contro la pirateria e non permetterà la creazione di server privati per combattere online, gestendo il tutto in modo centralizzato.

D3, infine, non sarà "mod friendly": Jay Wilson si è sentito di escludere la possibilità per i giocatori di creare mod o mappe. L'architettura resterà quindi chiusa. Infine, alla domanda di un giornalista: "Is there a cow level?", è stato risposto con un lapidario "no comment". Il che non lo conferma ma neanche lo esclude...

### LE INTERVISTE

Di fronte quindi alla scarsa loquacità del suo Lead Designer, il sottoscritto ha riposto molte speranze nelle due interviste che, unica per l'Italia, TGM è riuscita a ottenere. Ho avuto quindi il piacere (e perché no, anche l'onore) di sedermi dapprima davanti a Mike Morhaime, CEO e cofondatore di Blizzard Entertainment, e quindi a Leonard Boyarsky, Lead World Designer di Diablo III. Sentiamo cos'hanno detto ai nostri microfoni...

**TGM:** All'incirca otto anni fa, quando mi fu mostrata la prima versione di Warcraft III durante un ECTS, mi ricordo che la visuale era libera. Successivamente venne bloccata con la spiegazione che il grande pubblico non era ancora pronto per potere gestire liberamente la telecamera. Guardando sia StarCraft II che Diablo III, però, non paiono esserci passi avanti. Prendo questo esempio per chiedere quale sia l'opinione che Blizzard ha del grande pubblico.

**Mike Morhaime:** Credo che l'abilità



Il motore grafico di Diablo III non permetterà di muovere a piacimento la telecamera. Sarà comunque possibile ruotarla in entrambe le direzioni e zoomare sul nostro personaggio...

## TUTTI I GIOCHI DI BLIZZARD

È facile associare Blizzard solamente a Diablo, Starcraft, Warcraft e World of Warcraft. In realtà, fino al 1994 la software house californiana non pareva avere trovato una propria dimensione. Ecco una tabella riassuntiva dei giochi finora prodotti, ricordandoci che Starcraft: Ghost è stato rimandato a tempo indeterminato.

RPM Racing	1991	Gioco di corse
Battle Chess II: Chinese Chess	1991	Puzzle game
The Lost Vikings	1992	Platform game
Rock N' Roll Racing	1993	Gioco di corse
Shanghai II: Dragon's Eye	1994	Mahjong
Blackthorne	1994	Platform game
The Death and Return of Superman	1994	Beat 'em up
Warcraft: Orcs & Humans	1994	RTS
The Lost Vikings II	1995	Platform game
Justice League Task Force	1995	Gioco di combattimenti
Warcraft II: Tides of Darkness	1995	RTS
Warcraft II: Beyond the Dark Portal	1996	RTS (espansione)
Diablo	1996	Hack 'n Slash
StarCraft	1998	RTS
StarCraft: Brood War	1998	RTS (espansione)
Warcraft II: Battle.net Edition	1999	RTS
Diablo II	2000	Hack 'n Slash
Diablo II: Lord of Destruction	2001	Hack 'n Slash (espansione)
Warcraft III: Reign of Chaos	2002	RTS
Warcraft III: The Frozen Throne	2003	RTS (espansione)
World of Warcraft	2004	MMORPG
World of Warcraft: The Burning Crusade	2007	MMORPG (espansione)

di alcune tipologie di giocatori sia effettivamente migliorata nel corso degli ultimi anni ma ci sono ancora molti utenti, soprattutto quelli che non giocano con gli FPS, le cui capacità sono rimaste

bene o male inalterate. Poiché noi vogliamo sempre rivolgere i nostri prodotti al più ampio numero di appassionati, riteniamo che essi debbano garantire l'utilizzo più semplice possibile.



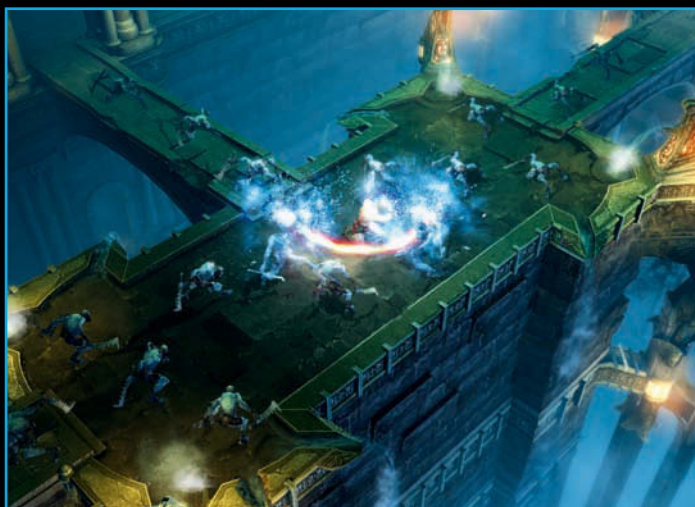
⤿ Mentre il nostro barbaro combatte su un ponte, rammentiamo che in *Diablo III* mappe, quest e NPC verranno generati dinamicamente, in modo del tutto casuale.

**TGM:** Questa risposta però mi porta a domandarti quale sia il vero target di riferimento di Blizzard. Casual gamer o hardcore gamer?

**MM:** Noi miriamo innanzitutto agli hardcore gamer, realizzando i nostri titoli in modo che rappresentino per loro un'esperienza appagante e capace di durare nel tempo. Sappiamo che è grazie a loro se i nostri giochi vendono, perché se gli piacciono lo vanno a dire in giro sui forum o ai loro amici, svolgendo una vera e propria opera di evangelizzazione. Al tempo stesso, sappiamo che c'è una massa di casual gamer ben più grande, che non conosce

nostri titoli e che deve essere messa in grado di giocarli anche se è la prima volta che si siede davanti a un computer. Questa filosofia la si può ben riscontrare in *World of Warcraft*, capace di rivolgersi a diverse tipologie di pubblico e di essere giocato con differenti livelli di approfondimento.

**TGM:** Parliamo dei casual gamer. Qualche giorno fa, all'Idex a Cannes, ho assistito alla presentazione di un gioco per Wii che consisteva nel rompere a testate delle angurie, muovendo il controller semplicemente su e giù. Sebbene sia comprensibile



⤿ Le armi in mano al nostro barbaro sono in grado di produrre effetti elementali. Inutile dire che attendiamo di scoprire quali saranno le altre tre classi che verranno annunciate prossimamente...

come questo tipo di gameplay sia immediato per un non giocatore, la sensazione è che molte delle produzioni che usciranno nei prossimi mesi, soprattutto per la console Nintendo, stiano riportando il nostro settore indietro di una trentina d'anni. La filosofia di Blizzard, al contrario, sembra quella di trasformare i casual gamer in hardcore gamer. Qual è la tua opinione in proposito e come credi si stia muovendo in generale il nostro settore?

**MM:** Indubbiamente il mercato si sta muovendo verso produzioni contraddistinte da interfacce sempre più semplici, capaci di permettere ai casual gamer di compiere azioni che prima erano loro precluse. Non sono però d'accordo che a questo processo di semplificazione si accompagni una regressione del gameplay. Basta prendere un titolo di successo come *Guitar Hero*, col quale un pubblico occasionale può eseguire delle azioni una volta inimmaginabili per chi non avesse studiato la chitarra.

**TGM:** Cambiamo argomento. A Seoul avevi sottolineato l'importanza di portare i videogiochi in televisione alla stregua di quanto è accaduto col poker, anticipando che le future produzioni della Blizzard sarebbero state orientate verso i cosiddetti E-Sport. Devo però ammettere che,

pur essendo io una persona che vive di videogiochi, nonché un appassionato di *World of Warcraft*, quando vedo la telecronaca di un'arena 5 vs. 5, capisco ben poco. Lo scontro dura, se va bene, al massimo un minuto, durante il quale si fa fatica a comprendere chi stia facendo cosa. E lo stesso discorso vale per *StarCraft* o *Warcraft III*...

**MM:** Sono totalmente d'accordo con te...

**TGM:** Ok, ma a questo punto cosa si deve fare, secondo la tua visione, per rendere una sessione in multiplayer accessibile a chiunque come una partita di calcio o di football americano? Si deve forse rallentare l'azione di gioco? Puntare tutto sui commentatori? O è una questione di regia, che grazie ai replay può spiegarci in un secondo momento ciò che abbiamo appena visto accadere?

**MM:** Rallentare la velocità dell'azione non è una strada percorribile, perché vorrebbe dire rendere i videogame noiosi da giocare. Credo piuttosto che la strada da percorrere sia la quantità di informazioni da dare gli spettatori, che possono anche essere superiori a quelle che hanno i giocatori stessi. Riprendo l'esempio del poker. Si tratta di una disciplina che esiste da tempo immemore ma che non ha mai sfondato in televisione. Perché ora invece è presente in molti palinsesti? Perché hanno avuto l'idea di piazzare nei tavoli una micro telecamera che permette agli spettatori di vedere le carte che hanno mano tutti i giocatori. Aggiungi a questo un commentatore capace di farti capire per bene ciò che stai vedendo e ottieni un risultato finale che garantisce una consapevolezza, e quindi un coinvolgimento, ben superiore a quello che si avrebbe se si seguisse l'azione persino essendo nella stessa sala da poker.

**TGM:** Una partita di poker ha però un'azione molto lenta. Tornando all'esempio dell'arena di cui sopra, credi che il poker sarebbe diventato così famoso se le partite durassero meno di un minuto, non lasciando né alla regia né al commentatore il tempo di spiegare agli spettatori quello che sta accadendo?

**“NOI MIRIAMO INNANZITUTTO AGLI HARDCORE GAMERS. SAPPIAMO CHE È GRAZIE A LORO SE I NOSTRI GIOCHI VENDONO” - MIKE MORHAIME**





Il nostro eroe allontana i nemici usando l'abilità Horrify, un parente stretto del Fear. Se aggiungiamo che il Witch Doctor l'abbiamo già incontrato a Zul Gurub, le similitudini con WoW paiono evidenti...

**MM:** Indubbiamente questo è un punto rilevante sul quale dobbiamo lavorare in ottica futura.

**TGM:** Qual è il segreto di Blizzard? Il mondo dei videogiochi è pieno di sviluppatori che ogni volta promettono mirabolanti innovazioni capaci di rivoluzionare il mondo dei videogame. Voi, al contrario, date sempre l'impressione di attuare tattiche quasi conservative, senza mai prendere rischi eccessivi e proponendo spesso evoluzioni di meccaniche di gioco risalenti a molti anni fa. Eppure, a conti fatti, ci si accorge che i titoli che cambiano i mercati sono proprio i vostri...

**MM:** Siamo un gruppo di persone che condivide una visione secondo la quale i giochi devono essere molto curati, quasi rifiniti, e immediati. Interagiamo molto tra di noi, ci scambiamo opinioni, sensazioni anche relative ad altri videogame che stiamo giocando, e cerchiamo insieme le soluzioni agli ostacoli che incontriamo. Quando ci sentiamo pronti, proponiamo delle open beta dei nostri giochi a un vasto pubblico, il cui feedback è importantissimo: se ci sono delle barriere che bloccano il giocatore o anche solo che lo costringono a comportarsi in un modo in cui non vorrebbe, le rimuoviamo. Altrimenti il gioco smette di essere un piacere e diventa un obbligo. Alla fine quindi, per quanto banale, il nodo sta tutto nel dare alla gente ciò

che vuole avere.

**TGM:** Non ti nascondo che col passare degli anni, io stesso mi pongo il problema di restare sempre in target coi miei lettori. Siccome il tempo passa per tutti, come vi ponete di fronte a questo problema? Ovvero, tornando alla risposta che mi hai appena dato, come puoi essere sicuro di riuscire a dare a un giocatore quello che lui che vuole, quando da lui ti separano venticinque, trenta anni?

**MM:** Con l'esperienza. La maggioranza di noi lavora in questo mondo da tanto tempo. L'esperienza ci permette inoltre di avere la capacità di capire quando stiamo uscendo dal seminato, così da ritornarci al più presto. Non so quale sia la sensazione che diamo all'esterno, ma nessuno dei nostri videogame è mai stato ultimato così come l'avevamo immaginato anni prima a tavolino. I nostri titoli si evolvono e

**“NESSUNO DEI NOSTRI VIDEOGAME È MAI STATO ULTIMATO COSÌ COME L'AVEVAMO IMMAGINATO A TAVOLINO” - MIKE MORHAIME**



L'attenzione nella realizzazione dei fondali è come sempre certosina. Poiché sarà possibile tornare in locazioni ammirate nei precedenti episodi, sarà interessante vedere come queste appariranno dopo il restyling.

si adattano durante la fase del loro sviluppo, e questa è la ragione per la quale ci è così difficile dare una data di uscita.

**TGM:** Che dire, grazie di questa bella intervista. Ci vediamo al prossimo Worldwide Invitational!

**MM:** Grazie a te di essere venuto!

Terminati i saluti e i ringraziamenti del caso, sono passato a scambiare quattro chiacchiere con Leonard Boyarsky. Quando ho letto sul programma il suo nome, mi è suonato vagamente familiare ma è stato solo quando l'ho visto che ho ricordato come ci eravamo conosciuti. L'occasione fu un viaggio che feci circa otto anni fa negli USA per vedere Arcanum, della Troika Games, casa fondata da Leonard stesso, Tim Cain e Jason Anderson, transfughi di Interplay nonché membri chiave dei primi due Fallout. Successivamente l'avrei rivisto in occasione della presentazione di Vampire: the Masquerade, titolo cui seguì la chiusura della stessa Troika Games. È stata quindi per me una sorpresa, nonché un piacere, incontrarlo nella veste di Lead World Designer di Diablo III...

**TGM:** Non ti nascondo che quando, durante la presentazione, ho visto il nuovo personaggio, il Witch Doctor,



Un barbaro a torso nudo è intento a vibrare fendenti nell'aria. Ben presto però il suo corpo verrà coperto da armature dal look aggressivo e curato nei minimi dettagli, come da tradizione Blizzard.

la mia mente è andato a una tipologia di nemici molto simile nell'aspetto che si incontra in World of Warcraft. Da cui, la prima domanda: quanto ha influenzato WoW lo sviluppo di Diablo III? Parlo di influenze anche indirette, dovute magari allo stare gomito a gomito con altri team di sviluppo...

**LB:** Non credo che il team di sviluppo di D3 sia stato influenzato da quello di WoW più di altri sviluppatori che lavorano per altre società. Chiunque faccia il nostro mestiere ha giocato a World of Warcraft, se non altro per studiarne il successo... noi, ad esempio, lo stiamo analizzando per capirne i punti di forza che potrebbero rendere vincente il multiplayer di Diablo III. Tolto questo, se delle influenze ci sono state, sono state inconscie. Primo, perché la maggior parte della nostra attenzione finora è stata rivolta a Diablo II, prima che a WoW; secondo, perché chi fa il Lead Designer mette nel gioco prima di tutto se stesso, e ogni persona è diversa dall'altra.

**TGM:** Perché, che tu sappia, Blizzard ha fatto passare così tanto tempo tra Diablo II e Diablo III?

**LB:** Come potrai capire, posso darti una risposta solo per quanto riguarda gli ultimi due anni e mezzo, cioè da quando ho iniziato a lavorare con Blizzard. Per quanto riguarda quindi questo lasso di tempo, ti rispondo che non avevamo annunciato nulla perché non ci sentivamo ancora pronti.

**TGM:** Da quant'è che Blizzard sta lavorando a Diablo III?

**LB:** L'idea di fare Diablo III è sempre

stata nell'aria sin da quando è uscito l'ultimo capitolo della serie, ormai otto anni fa. A che ne so io però, è stato solo nel 2004 che si è iniziato a lavorarci seriamente. Jay Wilson è arrivato in Blizzard sei mesi prima di me, ed è col mio ingresso che il progetto è passato nella sua fase operativa.

**TGM:** Diablo è l'hack 'n slash per definizione. Dall'uscita dell'ultimo capitolo però è passato molto tempo ed è innegabile che la concorrenza ne abbia ripreso e sviluppato il gameplay originario. Il che significa, parafrasando il salto in alto, che ora l'asticella è qualche centimetro più in su di come l'avevate lasciata del 2000. Come contate di vincere la gara questa volta?

**LB:** Blizzard è famosa per la cura e la giocabilità delle sue produzioni. Quindi è proprio sul gameplay che ci concentreremo, laddove magari altri punterebbero tutto sulla grafica. Per quanto mi riguarda, posso dirti che la strada che abbiamo intrapreso porterà ad avere una trama più profonda e affascinante, senza ovviamente trascurare l'azione. C'è poi anche un vantaggio che definirei "morale": quando gli altri decidono di fare un hack 'n slash, non possono copiare Diablo perché altrimenti tutti additerebbero il loro gioco come un nostro clone. Il che li costringe a scegliere strade diverse, che però non sempre sono migliori. Noi invece siamo gli originali, e possiamo quindi attingere a piene mani da tutti quegli elementi chiave che hanno finora fatto il successo della serie.

**"L'IDEA DI FARE DIABLO III È DA SEMPRE STATA NELL'ARIA. È STATO PERÒ COL 2004 CHE SI È FATTO SUL SERIO" - LEONARD BOYARSKY**



Il sottoscritto in posa con Mike Morhaime...

**TGM:** La tua carriera ti ha visto lavorare prima sotto Interplay, quindi fondare una tua società e infine collaborare con Blizzard. Dopo due anni e mezzo di esperienza, quali sono i punti chiave di una realtà che, come Re Mida, pare trasformare in oro qualsiasi cosa tocchi?

**LB:** Ti rispondo dicendoti che Blizzard è un colosso con però ancora la stessa mentalità e velocità di un piccolo sviluppatore. Chi vi lavora ha da un lato tutte le sicurezze economiche del caso, e non mi riferisco tanto a un discorso personale di certezza del posto di lavoro, quanto di budget per riuscire a fare il gioco come si vuole e nei tempi che si vuole. Al tempo stesso ci si diverte come se si fosse tra amici. Un videogame non è un prodotto, è ancora prima di tutto una passione. Non ho davvero parole per dire quanto sia bello lavorare per Blizzard e l'idea di essere coinvolto in prima persona nella realizzazione di Diablo III, per me che sono un giocatore... beh, è incredibile!

**TGM:** Jay Wilson, nella conferenza stampa di un paio di ore fa, ha detto che Diablo III non è un gioco pensato per impegnare troppo la mente, ma che il suo focus sarà, riassumo con parole mie, lo spaccare tutto. Come si concilia questa affermazione con dei combattimenti coi boss finali che non siano monotoni?

**LB:** Hai evidenziato un punto focale. I combattimenti coi boss finali sono una parte molto importante nel nostro gioco e il nostro compito starà nel trovare il giusto compromesso. Di certo non vogliamo impostarli in modo troppo difficile, che possa risultare quindi frustrante per la

maggioranza delle persone; dall'altro non vogliamo strutturarli in modo che alla fine ci si riduca a una serie di colpisci, scappa, bevi la pozione, colpisci e via di questo passo.

L'esempio migliore, sotto questo punto di vista, lo abbiamo in casa e si chiama World of Warcraft, che è riuscito a espandere ciò che è considerato accettabile e fattibile in uno scontro. Non vogliamo comunque raggiungere un grado di complessità come quello di alcuni boss di WoW, ma senz'altro puntiamo a garantire varietà al combattimento.

Con quest'ultima domanda si è chiuso il mio ciclo di interviste a Blizzard. Ovviamente su Diablo III torneremo in futuro quando i tempi saranno maturi, ma non vi nego che sto già sentendo una voglia irrefrenabile di installarmi Diablo II solo per ritrovarmi a combattere in quelle atmosfere che ho imparato ad amare ormai molti anni fa...



“La nostra difesa contro la pirateria è creare giochi dove la gente voglia fare parte della nostra comunità online su Battle.net” - Jay Wilson, Lead Designer.

# 2008 BLIZZARD ENTERTAINMENT WORLDWIDE INVITATIONAL

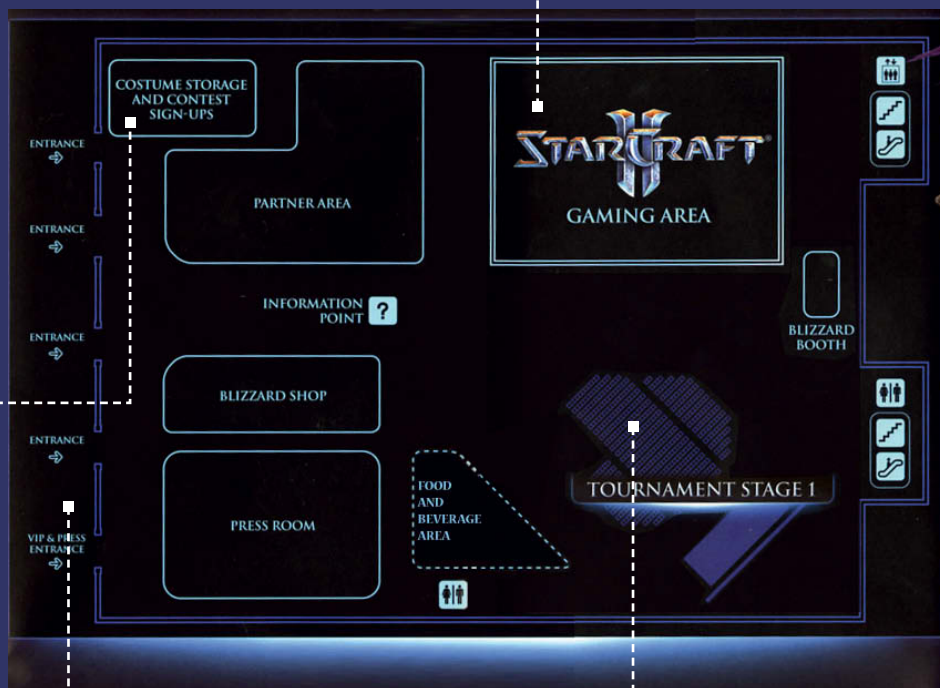
■ Stefano Silvestri stefano.silvestri@sprea.it

**N**ella stesura di speciali come questo, è sempre molto importante riuscire a trasmettere quanto più possibile la sensazione di "esserci". Mi è quindi parsa una buona idea proporvi la mappa dell'evento, accompagnata da alcune foto esplicative che spieghino più dettagliatamente com'è stato strutturato l'evento. In questa pagina vedete illustrato il piano terra del Porte de Versailles Exposition Center, a Parigi; nella prossima il primo piano, dove si sono tenuti gli eventi più importanti..

Quando Blizzard organizza delle LAN, lo fa per bene. In questa foto, a dispetto del riflesso sulle vetrate, fanno bella mostra di sé un numero sterminato di computer. Un conteggio superficiale suggerisce che fossero circa 144: mica pochi!



Al Worldwide Invitational è stato possibile ammirare vari cosplayer ispirati al mondo di Blizzard. Non essendo molto interessato all'argomento ammetto di non avere visto le gare in corso, però questa foto di una Succube credo meriti la pubblicazione. Il problema ora è trovare dove sia il Warlock che l'ha evocata!



Questa che vedete è una foto scattata quando l'evento era ormai nella sua fase conclusiva e il pubblico era ormai dentro a guardarsi la cerimonia conclusiva. Da comunque un'idea dell'ampiezza dell'Exposition Center. Sulla sinistra, lo stand dove venivano distribuite ai partecipanti le borse a tracolla stracolme di gadget.



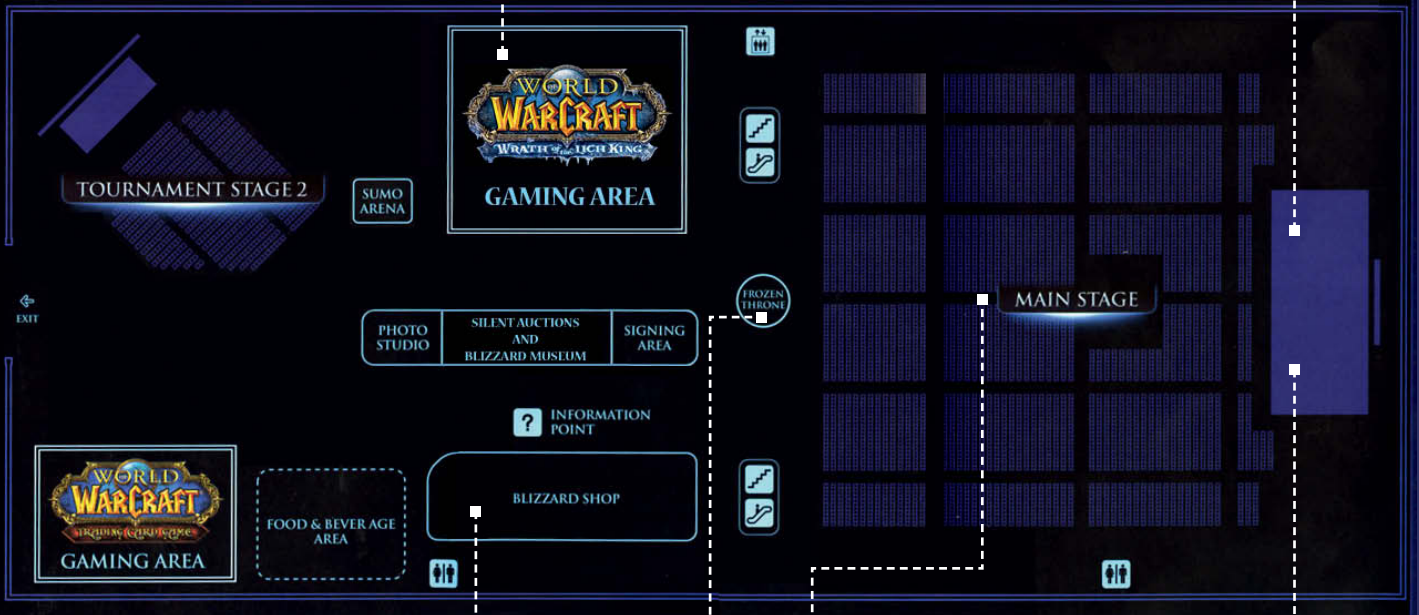
In quest'area s'è tenuto il torneo di Warcraft III. Esibizioni come questa, nelle quali i protagonisti sono immobili e in cui si fa fatica a capire cosa accada su schermo, lasciano la convinzione che i videogame non siano ancora pronti a diventare un'alternativa televisiva agli sport convenzionali.



Ecco il posto dove il sottoscritto ha ovviamente speso la maggior parte del suo tempo, ovvero l'area dedicata a World of Warcraft! La Beta di Wrath of the Lich King era lì pronta ad attendermi, insieme a mouse e tastiera dello sponsor ufficiale della manifestazione. Quando nulla è lasciato al caso...



Ecco qui i due presentatori dell'evento: reclutarli non dev'essere stato facile, poiché erano oltre che spigliati e di bella presenza, madrelingua sia Francese che Inglese. I due, quindi, oltre a flirtare sul palco, parlavano a turno una volta in un linguaggio, una volta nell'altro. Che fossero canadesi?



L'ho trovato meno fornito rispetto a quello dell'anno scorso a Seoul. Come al solito, erano disponibili capi di abbigliamento, calendari, board game, trading card e cose sui generis. Eccellenti le action figure del Marine di Starcraft e dell'Orco di World of Warcraft: il prezzo non era esposto ma, qualora fossero state in vendita, sarebbero comunque costate un patrimonio. Mancavano però quelle dei murloc: imperdonabile!



Inutile nascondere, è stata una delle principali attrazioni del Worldwide Invitational. D'altronde, chi non vorrebbe essere Arthas, almeno per qualche secondo? E così, ecco il vostro felino caporedattore seduto anch'egli sul trono del Lich King. Una sola domanda però: chi m'ha fregato Frostmourn?



Il palco principale della convention era di dimensioni mastodontiche, dotato di tre maxi schermi sui quali dei proiettori di eccezionale definizione proiettavano le grafiche dell'evento. Per la cronaca, molte delle immagini che vedete sullo sfondo erano animate. Roba che molte rockstar si sognano...



Per un evento del genere la stampa si mobilita in massa: nello specifico, era presente addirittura MTV. In primo piano vedete una muraglia umana di telecamere, che in occasione di alcune interviste con gli sviluppatori tenuti in stanze ben più piccole, hanno reso fin difficile scorgere il volto di chi parlava.

ESCLUSIVA

# WORLD OF WARCRAFT WRATH OF THE LICH KING

**A tu per tu con la beta... finalmente!**

■ Stefano Silvestri [stefano.silvestri@spree.it](mailto:stefano.silvestri@spree.it)

**L**o ammetto: una volta giunto al Blizzard Worldwide Invitational, appena arrivato in prossimità dell'area dedicata a World of Warcraft, non ho potuto esimermi dal lanciare un'occhiata furtiva ai monitor. L'interrogativo era uno solo: sarei riuscito a giocare alla beta di Wrath of the Lich King? La risposta,

come vedete, è stata affermativa. Con mia sorpresa mi sono trovato di fronte alla beta (o alpha, a sentire i prudenti membri dello staff il presente) o beta per parenti, come si è soliti dire in questi casi. ndToSo), che tutti noi appassionati stiamo aspettando in versione "open" da ormai troppo tempo. La premessa a quanto sto per riportare è che mi è stato più volte detto che armi, skill e

talenti disponibili in quel di Parigi, non necessariamente giungeranno immutati alla versione scatola. Ma d'altronde, che nella vita tutto è destinato a cambiare, lo sappiamo già per conto nostro...

## NORTHREND

Una volta scelto come personaggio

un Rogue (e non poteva essere diversamente, data la mia predilezione per questa classe), mi sono trovato a bighellonare dalle parti della Borean Tundra. Giusto il tempo di accettare qualche quest e di cavalcare nei verdi boschi infestati di facoceri e lupi grandi come cavalli, ed ecco che colto dalla pigrizia mi sono

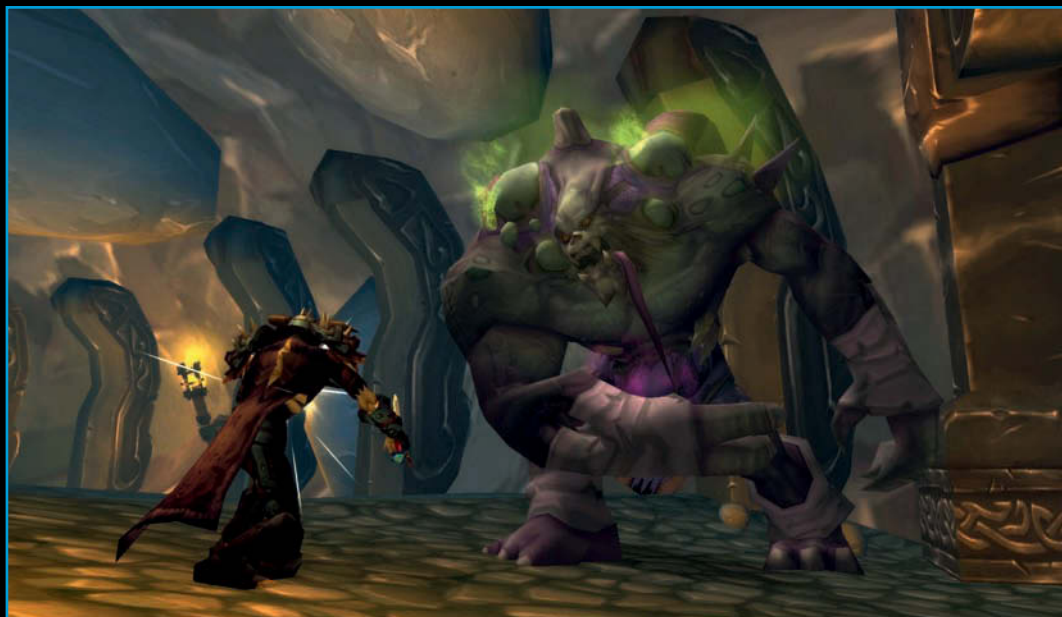
**L'INTERROGATIVO ERA UNO SOLO: SAREI RIUSCITO A GIOCARE ALLA BETA DI WRATH OF THE LICH KING? LA RISPOSTA, COME VEDETE, È STATA AFFERMATIVA**



↑ L'ambientazione di Northrend è dominata da boschi e distese ghiacciate. Speriamo che, nel complesso, sia preservata quella varietà che contraddistingue oggi le Outlands.



↑ Il bestiario di World of Warcraft si arricchisce di nuove creature. Nel dettaglio, vediamo uno Sciamano mentre combatte uno Shovel Tusk...



⤴ Un Death Knight impegnato con un Plague Eruptor: visto quant'è sgravata questa classe, non mi stupirei se quello raffigurato in questa foto fosse un personaggio del 55esimo livello!

trovato a "recallare" nella città di partenza per darvi un'occhiata più approfondita. In realtà, mea culpa, non avevo notato che ero bindato a Shattrath! Poco male, perché mi è bastato andare in prossimità di A'dal per trovare due bei portali che mi permettevano di decidere in quale delle nuove regioni andare. A questo punto ho propeso per Howling Fjord, che ho affrontato con piglio più "grindatorio" e meno turistico. I primi mob che si trovano in giro sono ovviamente del 68/69 e per il mio personaggio, tutto vestito di T4 più accessori griffati Karazhan, la sfida non è mai stata impegnativa. Da questo momento ho giocato per circa un'oretta, durante la quale ho notato tre cose: la prima, che i talenti di-

sponibili al livello 80 lasciano basiti per lo "sgravio" che presagiscono, fermo restando che, lo ammetto, questa è stata la stessa reazione che ebbi quando vidi per la prima volta il Talent Tree che conduceva al settantesimo livello.

La seconda è che la meccanica di gioco è rimasta immutata: chi si attendeva qualche novità è meglio che riveda le proprie aspettative. Sia chiaro, non ho avuto modo di affrontare la nuova tipologia di quest già annunciata da Blizzard, quella cioè che ci vedrà a bordo di un veicolo o a cavallo di una mount, ma tolto questo non ho notato differenze col passato. Il che, per molti, tutto sommato non è certo un male...

La terza cosa che ho notato non ap-

pena ho concluso una mini-chain di quest è che, a dispetto delle dichiarazioni lette da alcune parti, ci sarà purtroppo da buttare alle ortiche il nostro sudatissimo equipaggiamento di livello 70 con la stessa velocità con la quale abbiamo cestinato quello del 60 quando uscì The Burning Crusade. Detta semplicemente: in un'ora mi sono state date come quest reward due spade verdi decisamente superiori a quelle del Gladiator che ho trovato "in bundle" col mio Rogue di prova. Sia chiaro, ormai i pezzi di questo set i venditori delle arene ce li tirano dietro, però li stiamo pur sempre paragonando a dei verdini ottenibili quasi subito. Riassumendo: ferme restando così

le cose (ma ricordate la premessa di cui sopra), chi adesso si sta farmando l'end level del gioco, è probabile che debba riporre in soffitta i suoi pezzi attorno al 75 o giù di lì.

## IL CAVALIERE DELLA MORTE

Dietro questo altisonante titolo si cela il Death Knight, la nuova classe eroica di World of Warcraft che verrà introdotta con l'espansione. I computer sui quali abbiamo trovata installata l'espansione di Wrath of the Lich King disponevano di otto personaggi, tutti di livello 70, ma per vestire i panni del DK ne basterà uno del 55. Una volta scelta questa nuova hero class e constatato che è disponibile per tutte le razze, ci troveremo immediatamente proiettati tra le Eastern e le Western Plaguelands, lungo il fiume che separa le due zone. L'NPC che ci precipiterà nel grind più scellerato è il buon Tirion Fordring, che in questi anni abbiamo imparato a maledire ogni volta che ci chiedeva di uccidere 30 Plaguebat, altrettanti Plaguehound, nonché di consegnargli 15 fettine di carne di Carrion Worm, da usarsi per chissà quale pietanza.

Con un certo disappunto si scopre che costui non ha da offrirci alcuna nuova quest, ma sempre le solite tre di cui sopra, il che significa solamente una cosa: se vogliamo "re-rollare" Death Knight, o aspettiamo che si faccia notte fonda o è meglio lasciare passare qualche giorno da quando verrà lanciata l'espansio-

**IN UN'ORA MI SONO STATE DATE COME QUEST REWARD DUE SPADE VERDI DECISAMENTE SUPERIORI A QUELLE DEL GLADIATOR**



⤴ Il DK si appresta ad attaccare con una magia frost uno Sciamano che pare avere ancora indosso le spalline di Molten Core! Nostalgia canaglia?



⤴ Un Death Knight orco all'attacco di un prete umano. Sullo sfondo, le vette innevate di Northrend e l'eco di Messner che grida "altissima", "purissima"...

## IL DEATH KNIGHT PUÒ LETTERALMENTE TRASCINARE A SÉ QUALSIASI MOB ENTRO UN RAGGIO DI UNA DECINA DI YARD, FORZANGOGLI L'AGGRO PER 3 SECONDI



➤ Ecco un Hunter impegnato a Zul'Drak: siamo contenti che finalmente Blizzard diffonda delle immagini di WotLK che non siano solo dei paesaggi, però almeno i set nuovi li potevano mettere!

ne, perché vi posso garantire che è bastata una decina di aspiranti Cavalieri della Morte per trasformare le Eastern Plaguleands in un luogo di villeggiatura. Altrimenti detto: non c'era praticamente un mob vivo dal confine con le Western sino a Corin's Crossing!

Non pensiamo poi di fermarci nel luogo di spawn per aprire lo Spellbook e vedere di quali abilità dispone il nostro nuovo alter ego: mentre saremo impegnati a configurare le barre, verremo irrimediabilmente sfidati a duello da decine di facinorosi desiderosi di menare le mani. Insomma: una volta ritiratomi in un luogo appartato e atteso che buona parte della gente andasse a sentirsi il concerto della cerimonia di chiusura, ho visto finalmente respawnare qualche mob che ho prontamente "pullato". Uso volutamente questo neologismo, che deriva dall'Inglese "to pull" (tirare), perché è letteralmente ciò che può fare un Death Knight, grazie all'abilità Death Grip: ovvero, prende qualsiasi mob entro un raggio di una decina di yard e lo trascina a sé forzandolo tra l'altro a tenere l'aggro per 3 secondi. Una volta fatto questo (e già si capisce quanto possa tornare utile questa abilità per un aspirante tanker), il DK potrà ricorrere, a livello 55 beninteso, alle seguenti abilità: Icy Touch (da 215 a 235 di frost damage modificato dall'attack power, più un debuff del 15% dell'attack speed), Plague Strike (danno

dell'arma più un incremento dello stesso di 37 punti e un disease da 340 punti di shadow in 12 secondi), e Blood Strike (attacco instant per il 60% del dps dell'arma più 55 di danno per ogni disease applicato). Coi danni così provocati, il Death Knight avrà nel frattempo caricato del Runic Power (da 0 a 100 punti), che potrà scaricare in una volta sola col Death Coil, che causa 460 di shadow (modificati dall'attack power) se castato su un nemico



➤ Un guerriero nano impegnato in un combattimento a Utgarde Keep. In questo luogo i mob sono umani ma sproporzionatamente grandi. Quando li si combatte, almeno all'inizio si è pervasi da una certa sensazione di inquietudine...

## ANCHE I RICCHI PIANGONO

Al Worldwide Invitational hanno partecipato, invitati da Blizzard stessa, nientemeno che i Nihilum. Lo scopo della famosissima gilda, ormai sponsorizzata più di una macchina da Formula 1 (sulle magliette dei loro rappresentanti si fatica ormai a

trovare uno spazio libero), era di mostrare ai poveri mortali come si abbatte Kil'jaeden. Per chi non lo sapesse, si tratta dell'ultimo boss del Sunwell Plateau, definito da tutti come lo scontro più duro di World of Warcraft. Dopo averlo visto, non posso che confermare.



Ebbene, per l'occasione è stato

scelto un posto appartato e di scarsa visibilità come il palco principale dell'evento, davanti a una ristretta platea di circa un migliaio di persone. Giusto per smorzare la tensione, l'evento è stato trasmesso in diretta anche da un canale americano specializzato in videogame e da MTV... Mentre i Nihilum cercavano di non farsi venire il braccino incitando il pubblico a esortarli, i cameraman indugiavano in primi piani follicolari sbattendolo quasi la telecamera in faccia ai quattro rappresentanti della gilda (gli altri giocavano da remoto: saranno stati troppo nerd per apparire in video?). Insomma, fatto sta che a dispetto delle attese, i Nihilum hanno "wippato" diverse volte di fila in mondovisione. Alla fine Kungen, il capogilda, s'è alzato, ha balbettato qualcosa, e se n'è uscito a testa bassa dal palco. Una scena questa che ha umanizzato non poco una gilda circondata da un'aura di infallibilità e che mi consola del fatto che ancora mi viene il braccino quando devo ammazzare i maledettissimi Shadowy Construct da Teron Gorefiend!

o che cura altrettanti punti se su un amico. Aggiungiamoci la Blood Presence, una sorta di aura sulla falsa riga di quella dei Paladini, che aumenta il danno del 15% e che ci cura per il 4% del danno inflitto, e il

gioco è fatto...

### CONFUSI?

In effetti, padroneggiare un Death Knight non pare una cosa immediata. Ciò perché i suoi attacchi si



La caratterizzazione di questo dungeon, The Nexus, è semplicemente eccezionale. È incredibile come Blizzard stia riuscendo a spremere un motore grafico ormai vecchio come quello di WoW.

basano sul Runic Power di cui sopra ma anche sulle Rune. Queste sono di tre tipi (Unholy, Frost e Blood) e ce n'è due per tipologia. Ogni abilità che usiamo consuma delle Rune, il cui potere si ricarica col tempo (invero, abbastanza velocemente). Il problema è che alcune abilità ne richiedono di un tipo, altre di due tipi diversi. Il risultato è che trovare la giusta routine può essere meno facile del previsto: basta infatti usare Plague Strike (una Unholy e una Blood) e Blood Strike (una Blood), per ritrovarsi senza la possibilità di usare alcuna magia del ramo Blood fintanto che non si siano ricaricate

le due Rune relative. Se a questo aggiungiamo che si deve tenere anche d'occhio il Runic Power, si capisce come il DK sia un ibrido melee/caster, vestito in plate, che deve sostanzialmente convivere con due barre del mana. Ovviamente non posso giudicare una classe sulla base di un'oretta di gioco, ma vi posso dire che dopo la mia sessione lo Sciamano m'è sembrato una cosetta molto più semplice... In compenso, m'è bastato dare un'occhiata al Talent Tree (ancora provvisorio, per carità), per rivolgermi al primo addetto della Blizzard a portata di mano ed esclamare la seguente frase:

### “NERF THE DEATH KNIGHT!”

Tanti anni fa, quando ero ancora giovane, felice e spensierato, e passavo le notti ad assaltare castelli albionesi a Dark Age of Camelot, mi trovavo a interrogarmi (come tutta la community, del resto) sulle nuove classi che Mythic introduceva con regolarità. A ogni espansione, infatti, si aveva la sensazione che le nuove tipologie di combattenti fossero spropositatamente potenti rispetto alle altre preesistenti; sensazione peraltro avallata dal fatto che nelle patch successive le classi appena introdotte venivano regolarmente depotenziate. I buonisti imputavano questa situazione al fatto che solo col tempo gli sviluppatori potevano trovare il giusto bilanciamento; i maligni affermavano invece che le nuove classi erano volutamente “sgravate” per invogliare la gente ad acquistare l'espansione, facendo leva sul desiderio di onnipotenza che più o meno tutti celiamo. Questo preambolo per affermare che Blizzard dovrà stare molto attenta a non ripetere le scelte di Mythic o il Death Knight potrebbe seriamente stravolgere quegli equilibri che la casa di Irvine ha faticosamente inseguito in questi anni. Premesso che non ho certo potuto portare il mio nuovo personaggio all'ottantesimo livello per saggiarne le abilità, ciò che mi ha lasciato allibito è stato,



Ultimamente sta impazzando la moda di farsi dei Warrior gnomi. Blizzard non si sottrae a questa tendenza e ci regala un Death Knight che di spalle sembra il Riki col casco di Darth Vader...

come detto sopra, lo studio del Talent Tree...

### UNHOLY

Qualora decidessimo di specializzarci in questo ramo, avremo di che divertirci! **Wandering Plague (O/3)**: ogni disease che castiamo sul nostro bersaglio ha il 5% di possibilità di trasmettersi ai nemici entro 8 yard di distanza. Si prevede un aggro festival durante il PvE. **Summon Gargoyle**: evoca un mostraccio volante che insegue e bombarda il nemico con danno shadow ovunque si trovi. Consuma 8 runic power al secondo. **Unholy Blight**: genera uno sciame di insetti che circonda il DK per 10 secondi. Tutti i nemici nel loro raggio subiranno una disease che può “stackare” 3 volte e che durerà per 1 secondo ogni 10 runic power. Se questi talenti paiono di riscaldamento, immaginiamo di essere sul maledettissimo ponte della Blade's Edge Arena e di vedere un lock e un mago che stanno per scaricare l'inferno (al loro via, peraltro) sul nostro povero curatore. Ecco, ora potremo castare una **Anti Magic Zone**, uno scudo che assorbe il 75% del danno fino a un massimo di 10.000 punti vita (2 minuti di cooldown). Ma soprattutto (rullino i tamburi), pensate che cosa deve essere usare il talento **Lichborne** (5 minuti di CD): ci trasformiamo per 30 secondi in dei non morti, immuni a qualsiasi charm, fear o sleep. Non bastasse, la nostra “orrorifica visione” fa missare chi ci attacca del 25%...

### FROST

Se i talenti del ramo Unholy possono comunque non convincere appieno, il ramo Frost sembra pensato più che altro per “nerfare” progressivamente il nostro avversario. **Acclimation (O/3)**: quando si è colpiti da una spell, si ha il 10% di aumentare la resistenza a quella scuola di magia per 18 secondi. L'abilità “stacka” 3 volte: sentite anche voi una voce robotica dire che “la resistenza è inutile”? **Merciless Combat (O/3)**: se il nostro target scende sotto il 20% di vita, tutte le nostre abilità frost fanno il 20% di danno in più (Molten Fury anyone? ndToSo). **Frost Strike**: aumenta il danno dell'arma del

**BLIZZARD DOVRÀ STARE MOLTO ATTENTA A NON RIPETERE COL DEATH KNIGHT GLI ERRORI DI MYTHIC, O RISCHIERÀ DI STRAVOLGERE GLI EQUILIBRI DI WOW**





Un Warrior draeneo e uno Sciamano tauren si affrontano in quel di Howling Fjord. Se il primo è speccato per come è vestito, prevedo uno scontro piuttosto lungo...

10% e può congelare il nemico. **Icy Talons (0/5)**: congela i nostri avversari riducendone costantemente l'attack speed e aumentando la nostra del 3% per 20 secondi. **Frigid Dreadplate**: chi ci colpisce in melee perde il 50% di attack speed per 3 swing consecutivi. Devastante in arena, infine, si prospetta l'**Hungering Cold**: il Death Knight scarica tutto il suo potere runico per risucchiare il calore dai corpi degli avversari, congelando qualsiasi cosa nel raggio di 10 yard. Gli avversari non potranno compiere alcuna azione per 2 secondi ogni 10 runic power; qualsiasi danno inflitto li sbloccherà. Per chi ha giocato a DAoC, un DK con 100 runic power sembra allora, sulla carta, un Bardo vestito in plate che si butti in mezzo a un party nemico "mezzando" tutti per 20 secondi. Potenzialmente mostruoso (parola quest'ultima da leggersi con intonazione fantozziana).

## BLOOD

Prendiamo giusto i talenti del ramo Blood, citiamone alcuni e basiamoci tutti quanti. **Rune Tap (0/1)**: converte una runa nel 10% di salute. Spendendo punti nella versione improvata, si aumenta l'effetto del 15%. E vabbè... **Vendetta (0/2)**: +3% di salute per ogni nemico ucciso. E vabbè. **Infested Corpse**: quando uccidiamo un avversario, possiamo fare apparire dal suo corpo un verme che per 20 secondi attacca le altre

creature ostili nell'area, curandoci in maniera uguale ai danni che infligge. E vabbè! **Mark of Blood**: si pone un marchio su un nemico, al che ogni volta che questo viene curato, il nostro party riceve cure equivalenti al 5%, fino a un massimo, per volta, del 5% della salute del DK. Quando il target viene ucciso, l'equivalente del 10% dei suoi punti vita diventa una cura per il nostro gruppo. Vi invito a pensare alle ripercussioni di questa abilità anche solo in arena,

dove gli healer avversari finiscono involontariamente per guarire anche noi. **Hysteria**: un'unità amica va in frenzy, aumentando il danno fisico del 20% ma perdendo l'1% di vita a ogni secondo. Anche in questo caso, immaginate che devastazione possa fare un melee così buffato in arena. Tutto ciò vi sembra notevole? Ebbene, si scherzava: questi sono i talenti che stanno a metà del Talent Tree. Passiamo quindi agli ultimi:

**Will of the Necropolis (0/3)**: aumenta l'expertise di 2 punti e, se si scende sotto il 35% di vita, il nostro fattore armatura aumenta del 10%. **Blood Gorged (0/5)**: se la nostra vita è superiore al 75%, il nostro danno melee è aumentato del 2%! **Hearth Strike**: abbassa la salute del bersaglio del 20% per 30 secondi. Non è precisato se funzioni anche in PvP: solo a leggerla però mi spavento. Infine abbiamo **Dancing Rune Weapon**: scarica tutto il potere runico accumulato per generare una seconda spada che combatte al nostro fianco e ripete le nostre mosse. Consuma 5 runic power ogni secondo, quindi se usiamo questa abilità al nostro massimo potenziale, raddoppieremo di fatto il danno da melee per 20 secondi. E se pensiamo che il cooldown è di 1 minuto...

## CONCLUDENDO

Insomma, ho potuto provare il Death Knight per un'oretta e, sebbene l'abbia trovato inizialmente noioso da giocare, sono rimasto sbalordito dalle sue potenzialità, intuibili in PvP, ancora da esplorare in PvE. Se a tutto aggiungiamo che di default mi sono trovato in borsa una mount con velocità 100%, che dire... si annunciano tempi davvero duri per i mob delle Eastern Plaguelands!

## UN DEATH KNIGHT SPECCATO FROST E CON 100 RUNIC POWER, SULLA CARTA, APPARE COME UN BARDO VESTITO IN PLATE DI "DAOCCHIANA" MEMORIA



Un Death Knight nano mentre guarda l'orizzonte. In realtà non vede nulla perché gli è sceso il casco sul naso. Da notare comunque la bellezza dell'armatura standard: a questo punto viene da domandarsi come saranno i set epici una volta giunti all'ottantesimo livello...



**Mentre veniva presentato Diablo III e si poteva provare per la prima volta la beta di Wrath of the Lich King, Blizzard metteva a disposizione una versione giocabile dell'atteso StarCraft II...**

■ Stefano Silvestri [stefanosilvestri@sprea.it](mailto:stefanosilvestri@sprea.it)

Il gioco all'interno del catalogo Blizzard a essere passato un po' in ombra nel corso del Worldwide Invitational 2008, è stato senz'altro StarCraft II. Nessuna novità di rilievo è stata annunciata in proposito e la situazione resta sostanzialmente immutata rispetto a quanto riportato nel nostro scorso numero di aprile. Per il sottoscritto quindi si è trattato di provare a giocare con la versione messa a disposizione al primo piano del Convention Center di Parigi. Inutile negarlo, la mia razza preferita sono sempre stati i Terran, ed è quindi con questi che ho provato a tentare la scalata al cosmo, scoprendo però che erano presenti non pochi vincoli. Sfortunatamente non era possibile scegliere di avviare una campagna ma si poteva solo cliccare su uno dei tre bottoni disponibili (uno per ogni razza, con preimpostato il livello medio di difficoltà), venendo catapultati all'interno di una mappa scelta in modo casuale, il che di fatto ha trasformato la mia sessione in una skirmish. Privato della possibilità di calarmi realmente nella trama del

gioco, quindi, mi sono diletto a provare a vincere un paio di partite. Sarà che è un po' che non gioco con gli RTS, ma le prime due sessioni a livello medio mi hanno ricordato che va bene sì studiarli il tech tree, ma nel frattempo non è una brutta cosa iniziare anche costruire anche qualche difesa per la propria base. Tolto questo, e ferme restando le novità delle quali abbiamo già abbondantemente parlato nel nostro numero 233, non ho riscontrato nulla di degno di nota da riportare. La giocabilità è la solita di sempre e, a una prima impressione, la sensazione è quella di trovarsi di fronte a nient'altro che a un restyling grafico del buon vecchio StarCraft. Il che, in linea generale, potrebbe non sembrare il massimo, ma trattandosi dell'RTS più giocato di tutti i tempi è un biglietto da visita non da poco. Quanto alla data di uscita, come da tradizione Blizzard non si sa nulla di ufficiale. Le uniche indiscrezioni riguardano il manager di un negozio di Game Stop nell'area di San Francisco, il quale ha dichiarato di avere

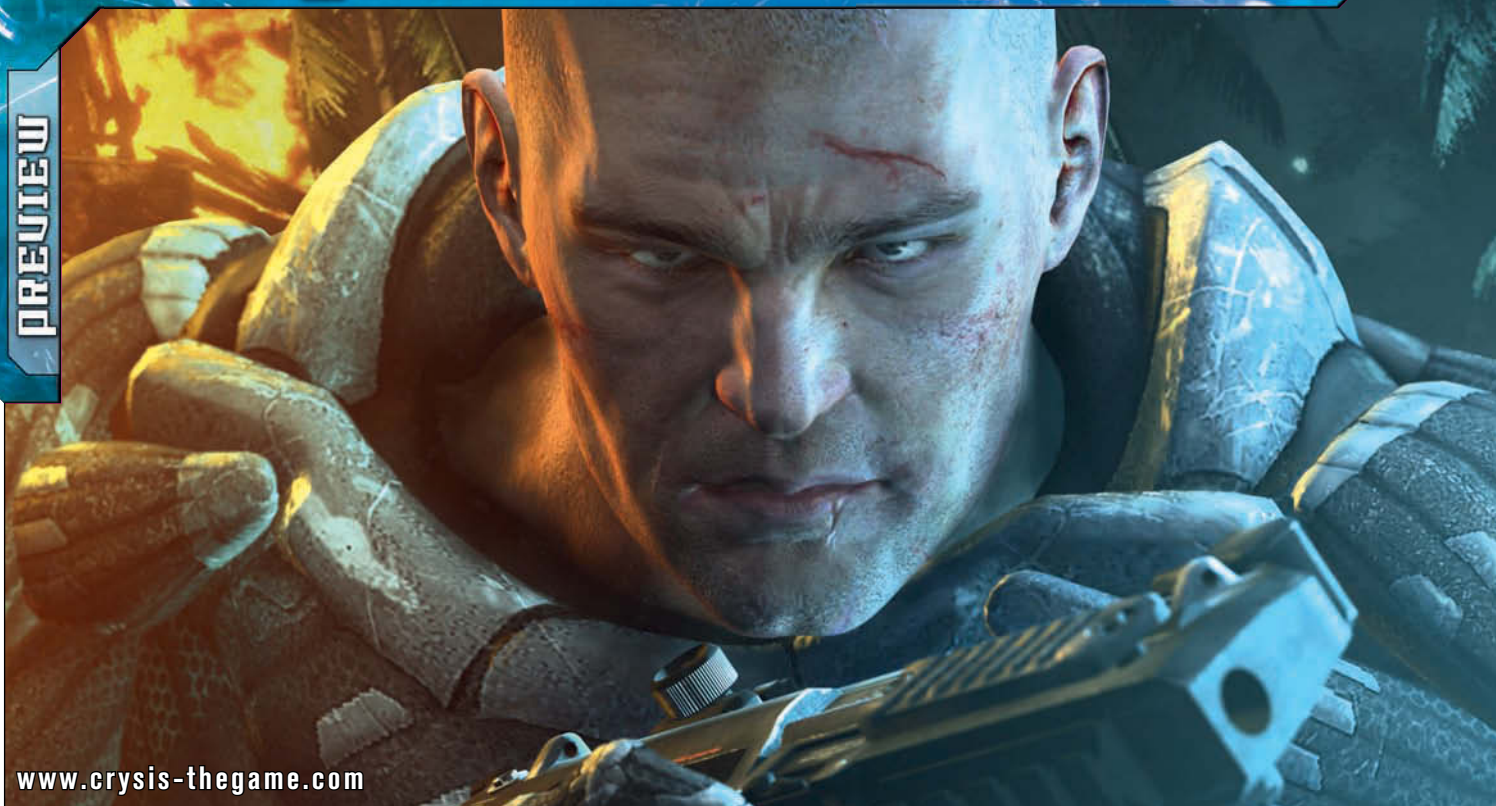
ricevuto da Blizzard l'autorizzazione a pianificare le vendite di StarCraft II a partire dal 3 dicembre. La casa californiana non ha confermato né smentito, ma intanto su questa release date si sono allineati anche i cataloghi di Best Buy e Circuit City. Walmart e Amazon continuano invece a non indicare ai propri clienti alcuna data ufficiale per la messa in vendita del gioco. Resta poi fitto il mistero sui requisiti di sistema necessari a fare girare StarCraft II: di ritorno dallo stesso press tour cui ad aprile abbiamo dato la copertina con un reportage del buon Nikazzi, la rivista spagnola Micromania ha annunciato

delle specifiche subito smentite da Blizzard, che riporto per dovere di cronaca e che vedrebbero i requisiti consigliati in un Core 2 Duo o in un Athlon X2 con 2 GB di RAM e schede video GeForce 8000 o Radeon 2000 con 512 MB RAM. Un portavoce di Blizzard ha prontamente replicato che nessuna specifica ufficiale è stata data, il che sostanzialmente trasforma il presunto "leak" dei colleghi iberici in un atto di fede più che in uno scoop giornalistico. Altro da dire davvero non c'è, se non che come al solito vi terremo aggiornati non appena avremo novità da raccontarvi.



# CRYSIS: WARHEAD

PREVIEW



[www.crysis-thegame.com](http://www.crysis-thegame.com)

**Quando un'isola è così grossa e letale, non esiste scusa migliore del concetto di "contemporaneamente da un'altra parte", per dar vita a un seguito con i fiocchi.**

■ Matteo "Elvin" Lorenzetti [elvin@sprea.it](mailto:elvin@sprea.it)

**G**iusto qualche giorno fa ripensavo alle polemiche dello scorso Natale legate alla pubblicazione di Crysis, lo sparattutto di Crytek che, grazie alla sconvolgente bellezza tecnica, ha dato lustro al settore degli FPS su PC in una stagione assolutamente affollata di capolavori. In particolare, pensavo a un'eventuale accoglienza

da parte dei giocatori per un Crysis pubblicato oggi, con un parco PC decisamente più adatto ad affrontare i chilometri quadrati di giungla, strutture e antri alieni che avevano caratterizzato il titolo originale. Tra il dire, il fare e questa preview, c'è stato il tempo di un rapido comunicato stampa con cui Cevat Yerli ha annunciato l'arrivo del primo spin-off ufficiale di Crysis, sottotitolato, per l'appunto, Warhead.

■ SVILUPPATORE: Crytek ■ PUBLISHER: Electronic Arts  
■ DISTRIBUTORE: Electronic Arts ■ USCITA: Autunno 2008

## COME SAREBBE A DIRE "SPIN-OFF"?

Già, perché "spin-off" e non seguito fatto e finito? Come molti di voi ricorderanno, a ridosso della pubblicazione del gioco, Yerli dichiarò in più di un'occasione che il brand era destinato a diventare una trilogia,

aspetto confermato dal finale non certo conclusivo del titolo originale. Sempre per voce del CEO di Crytek, Warhead sarà un prodotto a sé stante la cui trama sarà scollegata da un eventuale seguito cronologico di quanto giocato nel capitolo principale: il protagonista non sarà

**WARHEAD SARÀ UN PRODOTTO A SÉ STANTE LA CUI TRAMA SARÀ SCOLLEGATA DA UN EVENTUALE SEGUITO CRONOLOGICO DI QUANTO GIOCATO NEL CAPITOLO PRINCIPALE**



⤴ Gli effetti delle esplosioni sono ancora più spettacolari: i frammenti di baracche in legno ed edifici restano a terra e possono essere spostati nuovamente.



⤴ Un caccia precipitato permette di vedere gli effetti di luce riflessi da più direzioni sulla carcassa. Un filo di pioggia rende la scena ancora più complessa da gestire.

## NON CI SARANNO NOVITÀ ECLATANTI NELLA STRUTTURA DI GIOCO, VISTO CHE I PRESUPPOSTI SONO GLI STESSI ALLA BASE DELLA PRIMA AVVENTURA



⬆ In ogni momento è possibile deprecare i caduti coreani di armi e munizioni. Sarà ancora la fiera dell'AK-47?

quindi Nomad, ma uno dei suoi compagni impegnato nella missione di salvataggio di cui vi parleremo più nel dettaglio nel prossimo paragrafo. Tutto quello che accadrà in Warhead, dunque, si può ritenere contemporaneo agli avvenimenti che hanno portato all'esplosione della montagna col successivo rilascio degli alieni imbrozzoliti che ora minacciano di invadere il pianeta Terra. Anche se ai profani il dettaglio potrebbe sembrare di poco conto, è interessante anche un'ultima considerazione: lo sviluppo di questo nuovo capitolo della serie è stato affidato alla filiale ungherese di Crytek

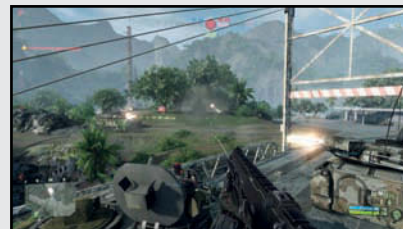
e non alla casa madre, che in questo momento potrebbe essere al lavoro (supposizioni nostre) sul vero Crysis 2, in possibile arrivo per la fine del 2009. Vista in quest'ottica, non ci vuol molto a capire che Warhead è la scusa migliore per tenere il pubblico al calduccio in attesa del vero peso massimo dell'anno prossimo. La scelta di questo sviluppatore di Budapest, inoltre, ha anche una seconda spiegazione più o meno occulta di cui parliamo maggiormente in dettaglio nel paragrafo dedicato ai possibili miglioramenti all'intelligenza artificiale, l'unico vero tallone d'Achille del gioco originale. Almeno



⬆ Molti veicoli inediti ci aspettano in diverse varianti: tutti possono montare diversi tipi di mitragliatrici, armi anticarro e gatling.

## MULTIPLAYER DEBOLUCCIO?

Come avrete modo di leggere nel TGM After che trovate in questo stesso numero, il multiplayer di Crysis non ha saputo imporsi all'attenzione del grande pubblico per svariati motivi. Una concorrenza micidiale,



la pesantezza del motore grafico e, diciamo pure, un interesse decisamente minore da parte del publisher nel promuovere un titolo che nasceva per attrarre i giocatori solitari. Crytek non ha ancora mostrato nulla di concreto per quanto riguarda il multiplayer di Warhead ma ha promesso che ci saranno numerose novità; nuove modalità meno dispersive rispetto a quelle originali che prenderanno i presupposti da mappe meno vaste, e ampio utilizzo delle potenzialità della tuta sono il punto di partenza più evidente per quanto riguarda i nuovi contenuti. Non saranno una rivoluzione ma promettono di correggere il tiro su molti errori commessi in prima battuta. L'arma migliore in mano a Crytek è tuttavia rappresentata dalla continua evoluzione tecnologica, che ha portato i prezzi delle moderne schede video DX10 verso fasce di prezzo assolutamente abbordabili per un'utenza sempre più vasta, presupposto essenziale per costruire una community di dimensioni accettabili.

a parere di chi scrive, si intende.

### PSYCHO CIRCUS

In questo secondo tour sull'isola delle meraviglie non troveremo quindi Nomad ad accompagnarci ma uno dei suoi colleghi, che avrete modo di ricordare come una comparsa nella parte iniziale e finale del gioco. Sarà infatti Michael "Psycho" Psyches a permetterci di vedere il mondo esterno dall'interno della nanosuit

che tante soddisfazioni ci ha dato nel primo turno di servizio. Lo scagnozzo in questione non è certo uno sprovveduto incapace di arrivare ai titoli di coda del gioco: dal momento del suo rapimento da parte di un alieno mentre si trovava di pattuglia con Nomad fino al ricongiungimento con il compagno, il nostro deve averne passate parecchie, a giudicare dal trofeo portato a bordo della portaerei. La trama di Warhead racconta proprio gli avvenimenti che intercorrono tra queste due scene e vedono Psycho alle prese con milizia coreana, alieni svolazzanti e, con molta probabilità, qualche creatura inedita in grado di aggiungere quel tocco di sana fifa che non guasta mai. Di base non ci saranno novità eclatanti nella struttura di gioco, visto che i presupposti sono gli stessi alla base della prima avventura. La trama vedrà quindi il buon Psycho alle prese con una serie di missioni concatenate all'interno di una giungla lussureggiante con interessanti "spedizioni" nel cuore della montagna o verso le strutture in mano ai coreani che tenevano prigionieri i ricercatori incaricati di studiare la tecnologia aliena. Tema conduttore di tutte le vicende presentate? Rimanere vivi, ma è ovvio!

### STESSO ALIENO, STESSO MARE, STESSA FORESTA

Il gioco è già a un buon punto dello sviluppo, considerazione avalla-

## LE NOVITÀ SI CONCENTRANO SU UNA SERIE DI NUOVI VEICOLI E ARMI

ta dalla possibilità concessaci di visionare alcuni dei primi livelli del gioco, a prima vista sufficientemente pronti per la pubblicazione. A quanto ci è stato fatto capire (neanche tanto velatamente), la lunghezza complessiva di questo spin-off sarà molto simile a quella del gioco originale: è quindi ipotizzabile una serie di livelli che permetta di mettere insieme dieci, dodici ore da trascorrere mimetizzati o con il grilletto costantemente premuto, possibilmente al livello di difficoltà più elevato. Tornando alla prima impressione sulla natura dei contenuti, non credo di far inorridire nessuno dicendo che, a una prima occhiata, questo Warhead ha molto a che spartire con il suo progenitore: del resto, con un motore grafico pensato espressamente per creare ampie aree visitabili contaminate da giungla e rocce, non era certo lecito attendersi chissà quale rivoluzione. E infatti, l'ambientazione propone la solita alternanza collaudata tra strutture di ricerca in mano agli asiatici, qualche cittadella indigena molto poco robusta, e il consueto misto di foreste, pianure, canali, fiumi e formazioni rocciose di una parte dell'arcipelago ancora inesplorata. Ovviamente, anche soldati alleati e nemici e armi impugate rimangono pressoché identici: le novità



si concentrano su una serie di nuovi veicoli utilizzabili da parte del giocatore con montate armi di tipo diverso che danno vita a numerose varianti. Per quanto riguarda le armi trasportabili, totalmente inedita è una nuova mitraglietta che, come potete vedere in una delle foto a corredo dell'articolo, è possibile impugnare anche a due mani.

### NIENTE PREDATOR?

Ma per quanto riguarda il gameplay? Le potenzialità offerte dalla nanotuta nel gioco originale erano effettivamente numerose e il sapiente game design permetteva di utilizzarne le caratteristiche migliori in varie situazioni. Ovviamente, il gadget più gettonato era il sistema mimetico, utilizzabile in ogni momento per mescolarsi alla vegetazione e tendere agguati ai poveracci che avevano la sfortuna di trovarsi sul nostro cammino; anche la possibilità di correre o di saltare ad altezze improponibili diedero una bella spinta alla varietà delle situazioni cui ci si poteva trovare di fronte. In ogni caso, tale approccio costringeva il giocatore

👉 Ok, fuori il nome dell'imbecille che si è acceso una sigaretta mentre stavamo facendo benzina!

ad adottare accorgimenti simili per risolvere più o meno le diverse situazioni, anche se la varietà rispetto a uno sparattutto tradizionale era sicuramente apprezzabile. In Warhead l'approccio cambierà verso un sistema ibrido che lasci maggiore spazio all'inventiva del giocatore ma anche alla capacità degli sviluppatori di programmare il comportamento dei nemici in modo da obbligare (in alcune situazioni ben definite) l'utente a risolvere problemi diversi dal semplice trovare un punto adatto per tendere un'imboscata utilizzando la nanosuit. Inoltre, pare che i Crytek abbiano fatto tesoro delle critiche mosse nei loro confronti a proposito dell'eccessivo vantaggio regalato dal

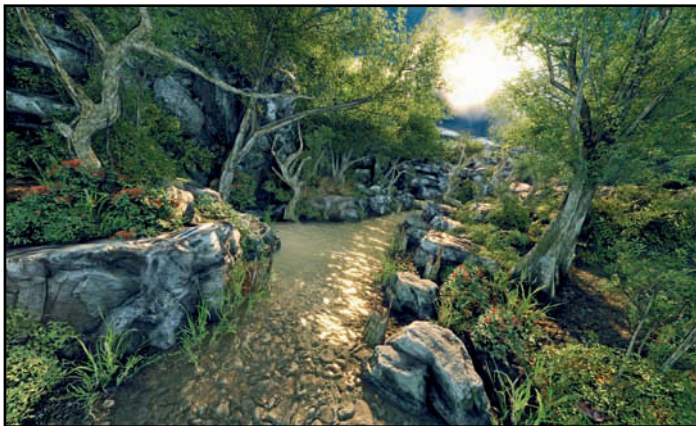


👉 In Warhead i veicoli abbonderanno. Per fortuna anche le armi anticarro...



👉 ...dal potenziale decisamente devastante.

## PROBABILMENTE AVREMO A CHE FARE CON UNA SERIE DI LIVELLI CHE CI TERRÀ IMPEGNATI PER DIECI, DODICI ORE DI GIOCO



↑ Acqua, rocce, illuminazione. Passa il tempo ma il Cryengine 2 fa un ottimo uso di creme antietà.

sistema mimetico, in grado di rendere il gioco un po' troppo facile anche a livello hard, perlomeno negli scontri con gli avversari umani. È molto probabile una riduzione dell'efficacia del mimetismo legata al consumo di energia, cosa questa che dovrebbe spingere il giocatore a sfruttare maggiormente la copertura offerta dalla vegetazione per pianificare gli scontri, obbligandolo a conservare l'energia accumulata per darsi alla fuga e non per sparare a tradimento. A conferma di queste impressioni sono arrivate anche le dichiarazioni di Yerli. Warhead sarà un titolo maggiormente votato all'azione pura, intesa come numero e qualità dei nemici da abbattere utilizzando armi e mezzi a disposizione; in altre parole, l'obiettivo dichiarato è quello di rendere questo nuovo capitolo della saga maggiormente incentrato sull'azione distruttiva rispetto al

bieco agguato.

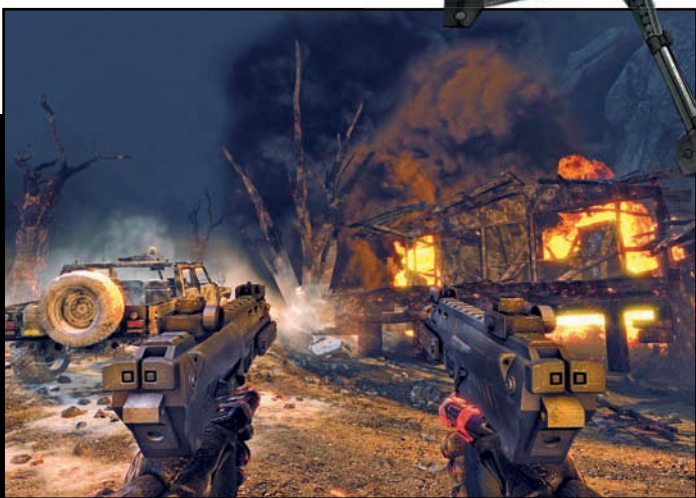
Uno stravolgimento della formula originale o un mix più attento? A quanto abbiamo potuto vedere, l'ultima ipotesi sembrerebbe essere la più accreditata ma all'appello mancano ancora alcuni livelli che potrebbero far pendere da una parte o dall'altra l'ago della bilancia.

### IA STRATEGICA

Se proprio dobbiamo pensare a un aspetto deficitario del titolo Crytek, sul banco degli imputati siede ormai da

tempo l'intelligenza artificiale delle forze nemiche, sia che si tratti di coreani dispersi nella giungla, sia che si parli di alieni in odore di libertà. Come avevo avuto modo di sottolineare in sede di recensione, Crysis era un titolo condizionato da una doppia identità in relazione al nemico che si andava ad affrontare: nel caso degli umani, i pregi di pattuglie convincenti e reattive anche al rumore facevano il pari con i difetti, in particolare con la scarsa capacità di trovare un riparo dal nostro fuoco dalla distanza. Innumerevoli erano le scenette involontariamente divertenti in cui i poveracci venivano in campo aperto a farsi massacrare, guardando per aria senza capire dove si trovasse il giocatore anche quando questi utilizzava armi non silenziate, per non parlare di movimenti d'attacco degni delle migliori pulsioni suicide. Sugli alieni c'era poco da dire se non che erano stati programmati con una

routine che potremmo definire "a squalo": muoversi intorno alla preda per poi attaccare da una posizione defilata, tattica che li vedeva invariabilmente alle prese con una bella scarica di pallettoni in mezzo agli occhi. Dopo tante magagne ci sono le possibilità di vedere un cambio di direzione in questo senso? È probabile: come anticipato qualche pagina più indietro, lo sviluppo è stato affidato a un gruppo di programmatori ungheresi che in passato è stato coinvolto nella realizzazione di altri prodotti di alto livello, in particolare giochi di strategia. Cevat Yerli ha precisato che quello dell'intelligenza artificiale è uno degli aspetti prioritari nello sviluppo di Warhead, dal momento che in Crysis non era stato portato al massimo delle sue possibilità. Nella dimostrazione che abbiamo potuto vedere, benché non fossero presenti alieni e sparatorie dalla distanza, tutto si è svolto senza particolari intoppi, a testimonianza del fatto che il nemico è in grado di mantenere molto bene la posizione. Non resta



↑ Anche Crysis sposa la modalità Akimbo, un ulteriore indizio verso un gameplay più fracassone e meno ragionato.



↑ Il lanciamissili è un must, ma anche il lanciagranate non scherza. Un confetto ben piazzato ed è possibile far ribaltare i veicoli.

## UNO SU VENTI CE LA FA

Crysis è stato uno dei titoli più venduti dello scorso Natale: con il suo milione e mezzo di copie, il risultato non è stato affatto male per un prodotto tra i pochissimi in grado di fregiarsi del concetto di "esclusiva PC" a tutti gli effetti. Ma per ogni utente che lo ha acquistato originale, almeno venti l'hanno utilizzato in versione pirata e su questo aspetto non c'è molto da commentare, se non che Crytek ha tutta l'intenzione di combattere il più possibile il fenomeno, con tutte le armi che ha e avrà a disposizione. Non c'è ancora nulla di ufficiale, ma voci di corridoio non confermate danno come probabile l'intenzione da parte di EA di adottare un sistema di protezione efficace che possa limitare il più possibile l'impatto devastante della pirateria. In occasione della preview, la parola Starforce non è uscita da nessuna parte, ma potete star certi che tutti i presenti ci stavano pensando...



➔ Crytek promette un nuovo livello di sfida per quanto riguarda il comportamento dei nemici. Aspettiamo fiduciosi...

## VERRANNO INTRODOTTI DUE NUOVI EFFETTI GRAFICI: UNO LEGATO ALLA GESTIONE DELL'ILLUMINAZIONE E UNO AL MIGLIORAMENTO DELLE TEXTURE DEI PERSONAGGI PRINCIPALI

che attendere con fiducia (quella non la si nega a nessuno), lucidando la punta del mirino e oliando le guide dell'otturatore della nuova mitraglietta gentilmente offerta da Crytek.

### ZAVORRA DI BORDO

Anche se Warhead ha molto a che spartire con il suo predecessore dal punto di vista tecnico, non si può dire che in Crytek siano rimasti con le mani in mano per quanto riguarda l'ottimizzazione dell'engine grafico. Uno dei problemi più importanti legati alla diffusione del prodotto è stato sicuramente l'assenza di un parco macchine in grado di far girare al massimo del dettaglio un gioco che sprema le DX9 a livelli mai visti, ma soprattutto mette in ginocchio i supercomputer più pompati in modalità DX10. In entrambi i casi, le dichiarazioni di Crytek sono più che

confortanti in relazione alla percentuale di ottimizzazione raggiunta da questa versione del motore grafico. Non solo c'è stato un alleggerimento delle richieste hardware per quanto riguarda il processore centrale, ma anche un netto calo della RAM video necessaria per far girare il gioco. La dimostrazione è arrivata guardando il PC su cui giravano i livelli dimostrativi, un assemblato da poco più di cinquecento euro, che faceva muovere il tutto senza particolari rallentamenti in modalità DX9.

Non ci hanno voluto dire quali componenti fossero montati al suo interno, ma l'impressione era che si trattasse un processore dual core e di una scheda video di fascia media con 2 GB di RAM di sistema; una configurazione tutto sommato "tranquilla", almeno a nostro modo di vedere. Le novità non si fermano all'eliminazione della "zavorra" ma

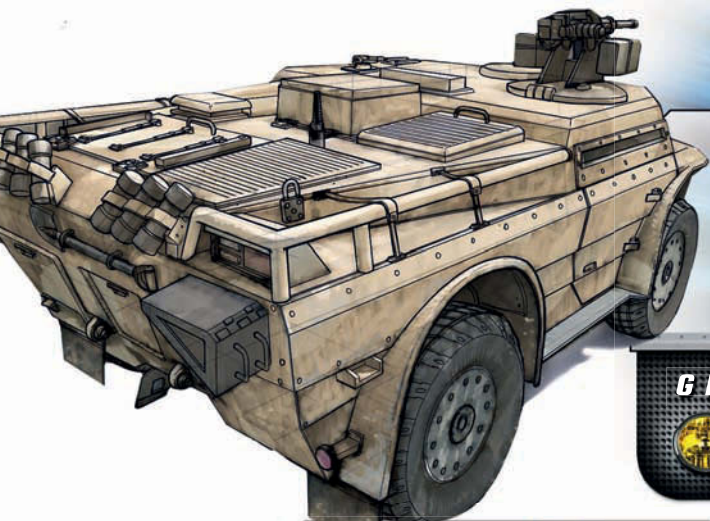
## L'ETERNA LOTTA TRA IL BENE E IL MALE

Con ogni probabilità, Warhead diventerà il nuovo punto di riferimento dei benchmark della stagione 2009 grazie all'ottimizzazione dell'engine di cui abbiamo parlato nel corpo del testo e all'introduzione di due nuovi accorgimenti grafici legati all'illuminazione e alle texture di personaggi e di determinati elementi dello scenario in modalità DX10. La domanda che vi sta frullando per la testa in questo preciso istante è ovvia: cosa servirà per far girare Warhead sul mio PC? La risposta è molto semplice: chi era rimasto soddisfatto delle prestazioni del proprio computer con Crysis potrà dormire sonni tranquilli, in quanto le differenze prestazionali tra i due prodotti non sono sostanziali. Chi invece progetta un upgrade o una sostituzione in toto del proprio sistema non deve disperarsi più di tanto per le ragnatele che potrebbero materializzarsi all'interno del proprio portafoglio. Dando per scontato un processore dual core di fascia bassa e 2 GB di RAM come base minima per un sistema performante, i dubbi si addensano sulle schede video da montare. I possessori di XP (DX9), con una spesa intorno ai cento euro possono portarsi a casa una nVidia 8800GT o una ATI HD3870, in grado di risolvere tutti i loro problemi. I fan di Vista (DX10) potranno trarre uguale soddisfazione nell'investirne 170-200 in una GeForce 9800 GTX o una HD4850. Se poi avete appena sbancato un casinò o rapinato una banca, potete prendere in considerazione i due pesi massimi del mercato: il cartellino del prezzo di R700 e GeForce GTX 260 consiglia però di aspettare qualche mese prima di compiere gesti inconsulti...



mettono sul piatto anche un miglioramento delle prestazioni intese come qualità visiva, in particolare per quanto riguarda i possessori di Windows Vista. Verranno, infatti, introdotti due nuovi effetti grafici: uno legato alla gestione dell'illuminazione e uno al miglioramento delle texture dei personaggi principali (vedi screenshot), in grado di aumentare la qualità dell'immagine considerevolmente senza particolari impatti sulle prestazioni in senso

assoluto. L'operazione è possibile non solo grazie alla sempre maggiore diffusione delle schede video DX10, ma anche per merito del supporto di Microsoft al "nuovo" sistema operativo con la pubblicazione del Service Pack 1, che ha permesso di individuare numerose aree in cui un gioco già incredibile di suo può essere migliorato sensibilmente. Armatevi di raccoglitore di bava, che l'autunno è praticamente alle porte!



### COMMENTO

Lo ammettiamo candidamente: non ci aspettavamo il ritorno così repentino di uno dei titoli che nella scorsa stagione ha tenuto alta la bandiera del PC come macchina da gioco. Proseguendo nell'impeto di onestà, facciamo anche una seconda considerazione: Warhead non sarà Crysis 2 e nemmeno vuole esserlo, ma ha tutte le carte in regola per fare meglio del suo chiacchierato predecessore, soprattutto perché si tratterà di un gioco per molti, anzi, per tutti.

### GIUDIZIO



### PRO E CONTRO

- Graficamente sempre entusiasmante
- Sarà possibile giocarlo senza svenarsi
- L'IA si muove verso un netto miglioramento
- Multiplayer ancora poco sviluppato

# FAST BIKES

NUOVA!  
N°1

Finalmente una novità nel mondo SuperBike  
La rivista che costa meno e ti da di più



**HONDA CBR1000RR** : PIRELLI DIABLO ROSSO  
Pura Adrenalina L'erede della Diablo non tradisce

ARRIVA LA 1125R  
Belli e giovani col milione

# FAST BIKES

Test in pista e su strada  
**600CC MEGA TEST**  
GSX-R600 K8 - ZX-6R - YZF-R6  
CBR600RR - Daytona 675

Sfida su strada  
**3 MANGIATRICI DI KILOMETRI**  
Triumph Tiger v Benelli Tre-K 1130  
v Ducati Multistrada 1100 S

Pratica  
**CURVE DA PAURA!**  
COME TIRARE IN PIEGA  
E SVERNICIARE TUTTI

# GSX-R750

e GSX-R600 K8 OLTRE OGNI LIMITE

NEWS ACCESSORI SPORT TECNICA CONSIGLI SEXY POSTER MOTO USATE Spr.a ITALY

## JERRA DI CLASSE

GSX-R600 K8 è arrivata, fresca di lancio, per sfidare la classe più forte nel test più impegnativo. Quello delle 600

Sfida all'ultima staccata tra le cinque 600 più grintose dell'anno

## HONDA FIREBLADE

Ma a farsi una vacanza in Otago è una volta di più il divertimento a trovarlo: la nuova Fireblade. Essi e lei la 1299 potrà dormire ogni tranquillo.

**DEVE AVERE LO STESSO IMPATTO DELLA BLADE ORIGINALE**

Il brivido prende forma: la nuova Fireblade fa davvero paura

## PIRELLI DIABLO ROSSO

IL ROSSO DICHIARANO AVERE UN OTTIMO RENDIMENTO IN FERMATA DI TRAZIONE E DI CONSUMO

**AVEVANO UN BURRONE DI QUALCHE CENTINAIA DI METRI**

Diamo una bella scaldata alle nuove Diablo Rosso: gomme che non tradiscono

Spr.a  
ITALY

Pura adrenalina Tutti i mesi in edicola



# REPORTAGE EA

■ Massimo "NKZ" Nichini nkz@sprea.it

REPORTAGE

# EA<sup>TM</sup> SUMMER PRESS TOUR

**Nel caldo dell'estate milanese EA ci mostra alcuni dei suoi prodotti prossimi e futuri...**

**C**i sono giorni in cui prendi un aereo e attraversi mezzo mondo per visionare in anteprima un attesissimo titolo, uno di quelli che immancabilmente riempiono di notizie il web prima ancora che tu possa aver riposizionato il tuo sederino nel suo abituale fuso orario. Altre volte, invece, la spedizione si fa decisamente più bucolica: me-

tropolitana di Milano, prima Linea 2 (la famigerata verde che parte in superficie per poi tuffarsi nel tetro sottosuolo... è dai tempi della scuola che questo passaggio mi mette ansia, sarò mica claustrofobico?), poi la Linea 1 fin sotto alla gonna della Madonnina. Venti minuti scarsi ed eccoti al cospetto di EA e dei relativi team di sviluppo, pronti

a svelare i contenuti delle uscite del prossimo autunno. Su alcuni di questi abbiamo speso già diverse parole in passato, di altri abbiamo potuto per la prima volta vedere qualcosa di concreto. Qualcuno si è presentato in stato embrionale, qualcun altro, invece, è già bello che pronto alle ultime lucidatine di rito. In generale, comunque, resta la soddisfazione di aver fatto luce su prodotti intriganti e molto diversi tra loro. Non perdiamo altro tempo,

allora, e lanciamoci subito in questo misto di notizie e impressioni. Buona lettura!

*P.S. del sempre amato ToSo: giusto per spirito patriottico, abbiamo deciso di pubblicare ugualmente, come per ogni press tour che si rispetti, due foto dell'esotica location scelta da EA. Perché voi non lo sapete, ma ci leggono anche in Australia (ciao Cattivo!) e pubblicare immagini del Duomo o di San Siro ci fa sempre fare una porca figura!*





# MIRROR'S EDGE

**O**h mamma mia, quanta confusione c'è in giro riguardo a Mirror's Edge. Praticamente non esiste persona che non abbia un suo "mi sembra di aver capito" riguardo questa prossima fatica di casa DICE: c'è chi è convinto che avrà lo stile grafico del primissimo trailer (molto manga e molto bidimensionale), c'è chi sostiene si tratterà di un gioco alla Prince Of Persia ma in prima persona e ambientato in una città moderna, chi ancora è sicuro che non ci saranno armi e chi invece giurerebbe si tratti di un prodotto orientato al free roaming. Qualcuno, a onor del vero, ha azzeccato alcune caratteristiche, altri invece hanno tirato a indovinare,

## FREE ROAMING, BALZI E CAPRIOLE PER SCONFIGGERE LA GLOBALIZZAZIONE



complice anche la strana strategia di comunicazione di EA a riguardo di questo titolo. Alla presentazione a cui abbiamo partecipato, Mirror's Edge ci è stato finalmente mostrato in una sua versione ancora piuttosto provvisoria, ma almeno completa nelle parti necessarie a farci comprendere realmente la filosofia del gioco. In pratica stiamo attendendo un action 3D in prima persona ambientato in una futura e imprecisata metropoli che mescola elementi delle più comuni città di oggi. In questo universo parallelo, l'umanità ha deciso di abbandonare alcuni dei propri diritti in favore di una totale e garantita pace a ogni livello: nessun crimine, nessun disordine, nessun

problema di alcun tipo in cambio di coprifuoco, divieti di assemblea pubbliche e altre costrizioni più o meno gravi. A rivoltarsi a questo schema, ci sono una ribelle di nome Faith e il suo gruppo di rivoltosi. Questi anteroi, che si muovono sul confine tra legalità e partigianeria (il "bordo dello specchio", dal titolo), utilizzano le strutture cittadine per muoversi ed evitare così le forze dell'ordine: un modo per consegnare messaggi, organizzare il movimento e rimanere al tempo stesso nell'ombra. Ovviamente l'agilità superiore (ma umana, in tutto e per tutto) della nostra protagonista le consentirà di sfruttare al meglio questi elementi, grazie anche a una specie di sesto senso che, per dirla con poche parole, tingerà di rosso ai suoi occhi ogni struttura a disposizione delle sue spericolate acrobazie. Già questo elemento, unito al particolarissimo design dell'engine (una rivisitazione dell' Unreal 3, a cui si aggiunge un nuovo motore dedicato all'illuminazione chiamato modestamente "The Beast"), offre un impatto grafico interessante. In più, Mirror's Edge promette quella che gli stessi sviluppatori chiamano la "Full Body Experience": correndo vedremo i movimenti della camera come se fossimo nella testa di Faith, sentiremo il suo respiro e percepiremo il contatto con le superfici

## GIUDIZIO



attraverso la comparsa di gambe e braccia. La struttura di gioco, invece, vedrà le classiche missioni chiuse, in cui il giocatore potrà esclusivamente trovare il proprio percorso per arrivare all'obiettivo, senza per questo avere un'intera città sempre a disposizione. E per quanto riguarda le armi? Beh, quelle principali a disposizione di Faith saranno, come si è intuito, la sua agilità e la sua destrezza, ma in Mirror's Edge sarà anche possibile sfruttare combinazioni (spesso il tempismo con cui si affrontano i vari "oggetti", siano essi cancelli, pareti, carrucole, pali della luce e chi più ne ha più ne metta, è fondamentale per concatenare movimenti e dare accesso a mosse più potenti o a salti più "importanti", per fare degli esempi), alcune delle quali permetteranno di rubare le armi ai nemici da usare contro di loro. Ma tutto sarà limitato dalla mancanza di caricatori e dall'impossibilità, ovvia, di correre a perdifiato portandosi dietro un'arma automatica. Tutto più chiaro ora? Bene, da qui al prossimo autunno dovremmo avere notizie e materiale più fresco, restate sintonizzati e intanto scaldate i muscoli...

# MERCENARIES 2



**R**educe dal buon successo del primo *Mercenaries*, lo studio di Pandemic è pronto a riprendere le fila dei brutti, sporchi e cattivi in lotta contro nemici ancora più detestabili e violenti. I cambiamenti di rotta riguardo al primo capitolo sono numerosi, su tutti la location al centro dell'azione: abbandonata l'Asia Minore dello scorso episodio, alcuni dei nostri mercenari hanno trovato rifugio in Venezuela, pronti a prendersi una rivincita contro il loro alleato doppiogiochista che li ha prima usati e

poi costretti alla macchia. Questo nuovo ambiente di gioco è molto più grande, più colorato e più ricco di elementi caratteristici di quanto visto in precedenza e offre, al tempo stesso, uno scenario perfetto per le nuove abilità dei mercenari. Durante la presentazione ci è stato mostrato come i personaggi possano utilizzare decine di veicoli differenti in modi molto diversi da quelli canonici: stiamo parlando di cose tipo lanciare una moto addosso a un posto di guardia e farla esplodere contro una pattu-

## MENO TATTICA E PIÙ PALLOTTOLE PER FARVI DIVERTIRE SENZA TROPPI PATEMI



glia nemica, giusto per intenderci. Sarà inoltre possibile utilizzare le loro abilità di combattenti nati per avere la meglio contro enormi carri armati (seguendo il classico meccanismo della sequenza di mosse da eseguire senza errori per buttare una bomba direttamente in braccio ai soldati alla guida del veicolo) e, più in generale, interagire con ogni singolo oggetto presente, grazie a un tasso di devastabilità dello scenario pressoché totale. Se ancora questo non bastasse a incuriosirvi, ci è stato spiegato il sistema di missioni facoltative che permetterà di ottenere nuovi membri della squadra, nuovi armi, supporti di varia natura (compresi bombardamenti aerei) ed equipaggiamenti attraverso i pagamenti in denaro. Tutto molto più bello e più grande di quanto visto nel

### GIUDIZIO



primo capitolo, insomma? Si direbbe di sì, anche se a lato di tanti miglioramenti, l'impressione generale è che il titolo abbia perso qualche grammo di strategia in favore di un'azione più caciaronica e orientata alla distruzione senza troppi patemi. Solo il tempo ci dirà se quest'analisi è corretta o è stata influenzata dalla parte di gioco presentata: sicuramente, a margine di queste considerazioni, dobbiamo notare quanto sia potenzialmente interessante la modalità di gioco cooperativa per divertirvi a mettere a ferro e fuoco le basi militari venezuelane in compagnia di un altro essere umano. La pagherete, sudamericani traditori!



# DEAD SPACE

**D**i Dead Space abbiamo già parlato in maniera diffusa pochi mesi fa e, da allora, non è che ci siano stati grossi sconvolgimenti o repentini cambi di rotta. Il gioco è a tutti gli effetti un survival horror in terza persona di stampo fantascientifico, molto attento a mescolare elementi tipici della filmografia del genere (da Alien a Event Horizon, con incursioni in molte pellicole di secondo piano) ai capisaldi della categoria videoludica. A creare l'atmosfera ci penserà l'inquietante incipit: il nostro eroe, un semplice ingegnere, è stato chiamato a riparare i sistemi di comunicazione di una gigantesca nave mineraria terrestre, salvo scoprire che quello che è stato estratto dai minatori è tutto fuorché inanimato. A rendere l'utente ancora più partecipe dell'esperienza del povero ingegnere ci penserà la mancanza di un'interfaccia di gioco (sostituita da elementi inseriti nella tuta del protagonista e da una specie di olo-interfaccia per l'inventario), la presenza di puzzle e armi che coinvolgono l'alterazione del tempo e dello spazio (la possibilità di rallentare i mostruosi nemici e quella di sollevare e riposizionare a distanza oggetti anche pesantissimi, per intenderci) e, più in generale, la presenza di ambienti in assenza di gravità e di suono. Questa particolare situazione, il protagonista decisamente diverso dal classico marine super addestrato

e, soprattutto, una grafica decisamente in grado di rendere al meglio l'atmosfera, sembrano poter fare il resto e lasciar intravedere un'avventura degna di essere giocata letteralmente col cuore in gola. In particolare, a differenza della precedente visione di Dead Space, a questo ennesimo incontro con gli sviluppatori ci è stato mostrato un enorme livello chiamato "infermeria". A parte i dettagli riguardo alla mostruosa dispersione di ogni genere di viscere e di nemici sempre pronti ad assalirci, è stato possibile provare alcuni piccoli puzzle e alcune schermaglie contro i malefici invasori. Le cose che ci hanno maggiormente impressionato sono da ricercarsi nell'eccellente scelta di alternare sezioni illuminate e buie, offrendo così una delle più importanti sensazioni tipiche delle pellicole horror, la buona capacità dei nemici di organizzarsi e cambiare strategia (una larva mostruosa è scappata in un condotto dell'aria ed è saltata fuori nella stanza successiva facendoci capottare dalla sedia... maledetta!), oltre alla loro incredibile resistenza ai proiettili: li colpisci alle braccia e cercano di mordere, li prendi alle gambe e strisciano, gli spari alla testa e gironzolano alla cieca, ma arrabbiatissimi. Tutto molto bello e molto spaventoso, insomma! E questa sensazione non fa altro che farci capire che abbiamo ben riposto le nostre speranze.

**NELLO SPAZIO PROFONDO  
URLERETE DI GIOIA...  
O DI PAURA!**

**GIUDIZIO**



# VELVET ASSASSIN

www.sabotage1943.com

■ SVILUPPATORE: Replay Studios ■ PUBLISHER: Gamecockmedia  
■ DISTRIBUTORE: Gamecockmedia ■ USCITA: Autunno 2008

PREVIEW



# VELVET ASSASSIN

**ESCLUSIVA!**

## MEMORIE DI UNA SPIA

“La vita che mi appartiene è tutto quello che mi appartiene, e la vita che mi appartiene adesso è vostra.” (poesia in codice recitata dalla spia Szabo in punto di morte, 1945)

■ Mario Baccigalupi (baccigalupi@hotmail.com)

## SULL'ATTIVITÀ D'INTELLIGENCE DI VIOLETTE SZABO I REPLAY STUDIOS HANNO COSTRUITO I PRINCIPALI ELEMENTI NARRATIVI DEL LORO STEALTH GAME



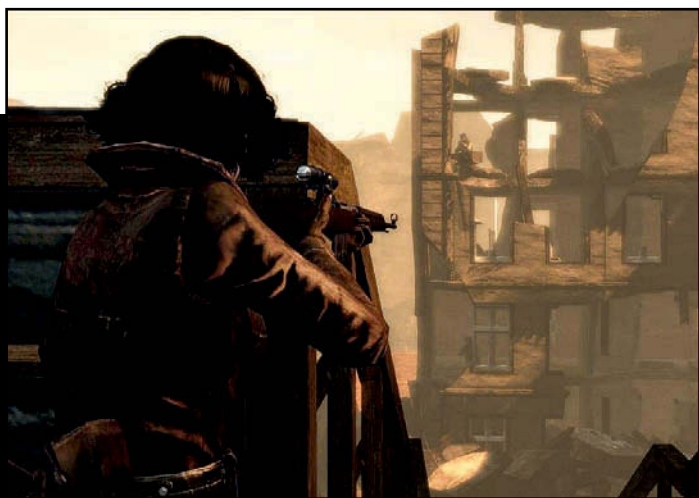
⬆ Non si può dire che le ambientazioni manchino di carisma.

**E**ra una fredda mattina quando vennero a prenderla. Come in un incubo lucido e implacabile, i suoi occhi incrociarono senza mai abbassarsi i gelidi sguardi dei soldati nazisti, schierati per vederla morire. Da mesi conosceva la sua sorte, dopo la cattura e il trasferimento nel campo di concentramento a Ravensbrück, ma si stupì comunque della perfetta coincidenza tra ciò che ora osservava e quello che si era immaginata, pensando al più tragico tra i destini di una spia. Stranamente, furono dolcissime le parole che le sgorgarono dalla bocca, mentre la fredda canna di una Luger P08 le si appoggiava sulla nuca, come se per una volta un codice segreto potesse salire al cielo e tornare a terra colmo di vita, in mezzo alla più totale assenza

di umanità. Così, anche sui volti delle SS, per un momento calò un velo di tristezza, quando uno sparo sordo mise fine alla giovane vita di Violette Szabo.

### LA TRAGEDIA PERFETTA E IL RISCATTO DIGITALE

La scena appena descritta, pur con qualche licenza "poetica", dovrebbe essere abbastanza vicina alla realtà storica intorno alla morte della Szabo, bella e fatale spia franco/inglese al servizio della SOE (Special Operations Executive): in particolare, però, è sulla sua attività d'intelligence che i Replay Studios hanno costruito i principali elementi narrativi del loro stealth game Velvet Assassin (precedentemente intitolato, più anonimamente, Sabotage), declinando in senso videoludico una



⬆ Per gli assassini avrete sempre con voi il vostro fidato fucile di precisione. In questo caso è in atto uno scontro tra cecchini...

## "CODE POEM" PER VIOLETTE

Alla figura di Violette Szabo sono stati dedicati un film inglese del 1958, "Carve Her Name with Pride", e il libro biografico d'ispirazione per la stessa pellicola, "The Life That I Have". In entrambe le opere, prima di morire la spia – appena ventitreenne – recita ai suoi esecutori la "poesia in codice" in parte riportata nel cappello d'apertura. Si tratta di un metodo abbastanza diffuso tra le Intelligence dell'epoca per comunicare chiavi e messaggi cifrati, appunto sotto forma di componimento poetico. Quello affidato alla bellissima Violette (dal crittografo britannico Leo Marks) era dedicato a un'altra donna, morta in un incidente aereo e amata dall'autore, e per questo suonò così "appropriato" sulla bocca di una condannata a morte. L'attività spionistica di "Louise" (nome in codice della Szabo) iniziò nel 1942 e fu sempre improntata all'azione: venne catturata nel giugno del 1944, dopo un intenso conflitto a fuoco, e uccisa nel febbraio dell'anno seguente, dopo mesi di torture. Tre anni dopo, la più alta onorificenza britannica al valor civile, la George Cross, fu consegnata nelle mani della figlia Tania Szabo, di soli 7 anni.



vicenda già d'ispirazione per cinema e letteratura. Da un certo punto di vista, è come se gli occhi di Violette si fossero riaperti, più di sessant'anni dopo, per ponderare con calma la propria vendetta in un universo alternativo, concretizzato nelle atmosfere digitali di un moderno videogame. Se da un lato le immagini che costellano questa preview non stupiranno ormai nessuno in termini di definizione di modelli e texture, dall'altro qualcuno si troverà d'accordo nel definire quantomeno "stiloso" l'uso del colore e degli effetti di luce negli scenari di gioco, tutti caratterizzati da un'affascinante atmosfera onirica. Questa particolare resa grafica, dai toni fortemente espressionisti, è giustificata dalla prima "reinvenzione" in termini di trama: la protagonista, fin dalla sua prima apparizione, si trova su un

lettino d'ospedale, mentre il ricordo delle sue imprese arriva attraverso vividi e potenti flashback. Per tutto il gioco questi sogni costituiranno il filo conduttore per raccontare la storia e introdurre le missioni, in parte ispirate a vere azioni di sabotaggio ed eliminazione.

Di questo e di molto altro abbiamo parlato con Marc Moehring, fondatore e Managing Director del team tedesco Replay Studios, passato dalle improbabili (ma divertenti) evoluzioni automobilistiche di CrashDay alle cupe atmosfere di Velvet Assassin, con un salto notevole in termini di ambizione e maturità professionale.

**TGM: Perché la scelta è caduta su questo particolare contesto storico? In fondo le vicende della Seconda Guerra Mondiale sono state letteral-**



⬆ La scelta dei colori, unita agli effetti di shading, regala una grande personalità ad alcune sequenze di gioco.



Da cosa starà scappando la nostra intrigante protagonista? Quel che è certo è che alle volte la miglior difesa è... la fuga!

mente saccheggiate dal mondo dei videogame...

**Marc Moehring:** Sentiamo quel conflitto come il periodo più oscuro dell'umanità. Per questo la gente ne subisce ancora il fascino: con Velvet Assassin vogliamo mostrare lo stesso contesto attraverso una prospettiva inedita, differente da qualunque altra proposta nell'ambito della cinematografia e dell'industria dei videogame.

**TGM: In relazione ai veri fatti storici, che grado di verosimiglianza troveremo in Velvet Assassin?**

**MM:** Abbiamo fatto molte ricerche per offrire al giocatore un'ambientazione credibile e realistica: molte tra le missioni e alcuni dei personaggi sono in effetti ispirati a eventi e persone realmente esistiti, anche se nessuno di loro è stato ritratto in modo specifico. Ad esempio, la missione in cui dovrete somministrare il cianuro a tre agenti catturati a Varsavia è ispirata direttamente

a una storia vera, mentre un'altra sezione di gioco, intitolata "La Morte del Macellaio", prende spunto dalla realtà tanto per quel che riguarda l'ambientazione quanto per il particolare personaggio preso in considerazione...

**TGM: La fine di Violette Szabo è stata davvero tragica, oltre che "preclusiva" (per usare un eufemismo) di eventuali sviluppi. Sarà lo stesso anche per la vostra protagonista?**

**MM:** Piuttosto che realizzare un "documentario videoludico" sulla vita di Violette Szabo abbiamo creato un nostro personaggio, Violette Summer, ispirato a lei ma al contempo impegnato in molte missioni slegate dalla storia vera, in cui conterà più la resa d'atmosfera che non l'aderenza ai fatti reali. Naturalmente, poi, non possiamo certo svelare il finale del nostro gioco...

**TGM: L'impatto visivo di Velvet Assassin sembra davvero peculiare per stile**

**"ABBIAMO FATTO MOLTE RICERCHE PER OFFRIRE AL GIOCATORE UN'AMBIENTAZIONE REALISTICA: SVARIE MISSIONI E ALCUNI PERSONAGGI SONO ISPIRATI A EVENTI E PERSONE REALMENTE ESISTITE"**  
**M. MOEHRING, M.D. REPLAY STUDIOS**



Il nazi qui presente ci vuol far salire sul lettino, completo di lacci di cuoio che non preannunciano niente di piacevole.

**e impostazione. Perché avete scelto questo particolare uso della palette cromatica? Dalle immagini appare chiara l'ispirazione cinematografica...**

**MM:** Ci piace un sacco lo stile dei film noir realizzati negli anni '20 e '30, così caratterizzante per quel periodo storico. Detto questo, anche se sono gli anni quaranta a far da sfondo al nostro gioco, abbiamo pensato che un simile approccio visivo si adattasse benissimo alla nostra storia. Inoltre, i colori soffusi ci hanno permesso di realizzare un gradevole contrasto tra sfondo ed effetti speciali, così da rendere il gioco molto espressivo sul piano dell'immagine.

**TGM: Un po' in controtendenza, avete scelto di usare un engine tutto vostro, invece di appoggiarvi su motori**

**grafici prodotti da terze parti. Siete soddisfatti della vostra decisione?**

**MM:** Assolutamente. Il nostro Mirror-Engine si è dimostrato all'altezza di tutte le complesse caratteristiche di un titolo next-gen come Velvet Assassin, anche perché molti degli elementi cardine sono stati costruiti appositamente per le esigenze di questo titolo.

**TGM: Che tipo di interazione sarà possibile nel mondo di gioco?**

**MM:** Il giocatore avrà un sacco di opportunità per usare a proprio vantaggio le ambientazioni. Oltre a nascondersi semplicemente dalla vista del nemico, potrà ad esempio attirare i soldati in pozze di benzina, per poi dargli fuoco con un colpo di pistola, oppure spegnere e accendere una radio per

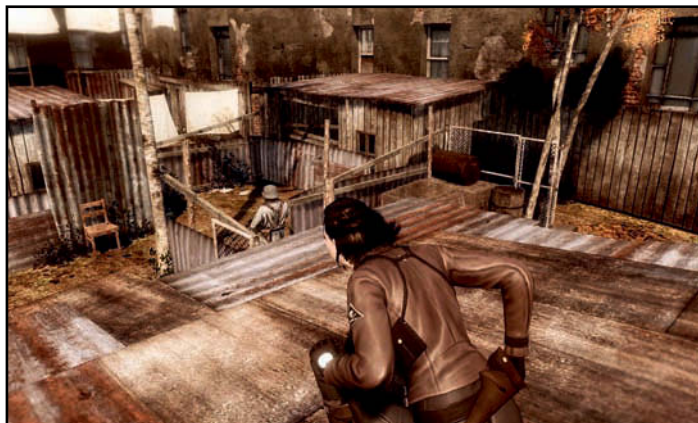


Questa immagine non può che confermare che, con buona pace del realismo, anche Violette avrà la sua particolare declinazione del visore a infrarossi.



In Velvet Assassin starà al giocatore decidere quale approccio utilizzare, se più o meno violento, ma sarà impossibile terminare il gioco come se fosse un normale shooter.

**“OLTRE A NASCONDERSI DAL NEMICO, IL GIOCATORE POTRÀ ATTIRARE I SOLDATI AVVERSARI IN POZZE DI BENZINA, PER POI DARGLI FUOCO CON UN COLPO DI PISTOLA.” - M. MOEHRING, M.D. REPLAY STUDIOS**



Il gioco alternerà, come è buona regola, sezioni al chiuso e altre all'aperto. In ogni modo, il soldato lì sotto avrà vita breve...

far avvicinare una milizia sospettosa, per poi piombargli alle spalle e ucciderla. Sarà inoltre possibile spostare casse e simili per risolvere alcuni "enigmi di luce", oltre che per scalare muri altrimenti invalicabili.

**TGM: Qual è la struttura che avete scelto per narrare la storia del gioco? Dobbiamo aspettarci una serie di missioni lineari?**

**MM:** Violetta giace ferita in un letto d'ospedale. I sogni febbrili provocati dal suo stato la costringono a ripercorrere le missioni portate a termine durante la sua attività di spia e di killer: i ricordi di queste azioni sono liberamente connessi tra di loro, anche se i vari eventi sono presentati nello stesso ordine con cui Violetta li ha vissuti. Naturalmente, l'ultima missione è quella in cui si sveglia in ospedale... (spoilerone gigante? NdMB)(sembrirebbe... ndSS)

**TGM: Se guardiamo ad altri famosi e recenti stealth game, possiamo notare un livello di sfida decisamente basso rispetto ai capostipiti del genere. Quale grado di difficoltà ci dobbiamo aspettare da VA?**

**MM:** Nel gioco abbiamo inserito due soli livelli di difficoltà. La sfida "standard" è stata pensata per i giocatori meno esigenti sotto questo aspetto, mentre l'"Agent Level" darà filo da torcere agli hardcore gamer e agli specialisti dell'infiltrazione. In ogni modo, sarà del tutto impossibile terminare VA avanzando per gli scenari come in un normale shooter.

**TGM: Nel corso dello sviluppo avete avuto problemi con il publisher precedente. Come vi trovate con Gamecockmedia?**

**MM:** La nostra è una compagnia guidata da principi di creatività, e per questo riteniamo che agli sviluppatori debba essere concesso

Le uniformi sembrano ottimamente caratterizzate, anche se le insegne più propriamente naziste non verranno inserite, come vuole la normativa vigente in Germania.



## CATASTROFI INTERATTIVE

Dopo le peripezie molto arcade del racing-game CrashDay, l'ispirazione a fatti storici sembra essere una delle linee guida per i nuovi giochi di Replay Studios (team tedesco con base ad Amburgo). Così è per Velvet Assassin e così sarà, in misura molto maggiore, nel prossimo Survivor, che pure possiede un concept davvero intrigante. Sullo sviluppo di questo titolo, Marc Moehring è rimasto molto abbottonato (la versione PC, d'altronde, non è stata ancora confermata): tanto per rinfrescarvi la memoria, però, ricordiamo che il gioco trarrà ispirazione da una serie di celebri e tragici accadimenti della storia umana, dall'affondamento del Titanic alla furia dei più noti uragani, fino a tragedie recenti come l'11 Settembre. In terza persona, e attraverso una variegata galleria di personaggi e scenari, il giocatore sarà impegnato "semplicemente" a sopravvivere ai vari disastri, da cui la neo-definizione di "Disaster Survival Game" coniata dagli stessi sviluppatori.



il giusto spazio per provare le potenzialità dei propri prodotti. La filosofia di Gamecockmedia è proprio quella di aiutarli a realizzare i giochi come sono stati pensati, ed è per questo che è perfetta per noi.

**TGM: Che mi dici, infine, delle linee guida che muovono il vostro lavoro di sviluppatori?**

**MM:** Per realizzare prodotti di alta qualità abbiamo scelto di lavorare

con un team interno esperto ma piuttosto contenuto, stringendo al contempo forti legami di outsourcing con partner all'estero e in Germania. In questo modo siamo diventati un team internazionale di 30 persone con una vasta esperienza nell'industria del videogame.

Evviva la modestia! Il gioco, però, lo vogliamo davvero provare.



Non c'è che dire: gli sviluppatori si sono molto prodigati per rendere carismatiche le azioni di gioco, spesso caratterizzate da un tono cromatico dominante.

### COMMENTO

Dal tono di questa preview avrete capito il nostro sostanziale apprezzamento per le potenzialità di Velvet Assassin. Un po' per l'ispirazione a un carismatico personaggio storico, un po' per uno stile grafico molto potente e personale, le gesta digitali della spia Violetta potrebbero davvero appagare gli amanti dello stealth, oltre a intrigare chi attendeva un nuovo protagonista "di peso" accanto alla santa triade del genere (Garret, Solid Snake, Fisher). Insomma, esistono molti motivi per aspettare fiduciosi il rilascio di questo interessante prodotto, atteso da qui a pochi mesi.

### GIUDIZIO



### PRO E CONTRO

- Protagonista femminile affascinante e letale
- Ottimo background storico
- Buona personalità dell'impianto grafico
- Il gameplay non dovrebbe portare grandi innovazioni al genere



# X-BLADES

PREVIEW



www.x-blades.com

■ SVILUPPATORE: Zuxxez ■ PUBLISHER: Southpeak  
■ DISTRIBUTORE: NeWave ■ USCITA: Settembre 2008

**Alcuni giochi, come Devil May Cry 4, sono capaci di stabilire nuovi standard qualitativi nel loro genere di riferimento. Dopo l'exploit di Capcom, c'è ancora spazio per un nuovo slash'em up?**

■ Hobbes zlorfick@libero.it

**L**a risposta alla domanda riportata proprio qui sopra, almeno secondo Jorg Schindler, che è il PR Director di Zuxxez Entertainment, è un sonoro "sì!". E non potrebbe essere altrimenti, dal suo punto di vista, se consideriamo che il nuovo progetto del team che ci ha già "regalato" (per modo di dire, ovvio) Dream Pinball 3D e Two Worlds, è una sorta di copia in

carta carbone di un gioco come Devil May Cry 4 (che abbiamo già completato su Xbox 360 e, questo mese, su PC). X-Blades, insomma, pare destinato a un combattimento mortale contro uno dei migliori giochi d'azione degli ultimi anni, un combattimento che, almeno sotto il profilo tecnologico, potrebbe addirittura concludersi con una sorta di "pareggio". Il motore grafico di X-Blades, infatti, è senza dubbio convincente. Nel corso di un evento

organizzato nella "nostra" Firenze, infatti, abbiamo avuto la possibilità di studiare da vicino sia la qualità delle texture sia quella del frame rate. Questi aspetti, così come le animazioni di Ayumi (la protagonista di questa avventura dai toni smaccatamente fantasy e adolescenziali), ci hanno addirittura sorpreso. I combattimenti

si succedono su schermo a un ritmo indiatolato, mentre una mezza infinità di lampi luminosi e di giochi di luce fanno di tutto per trasformare anche la più banale delle risse contro una manciata di creature demoniache in uno spettacolare balletto mortale. La protagonista assoluta di questi combattimenti, come accennato, è una ra-

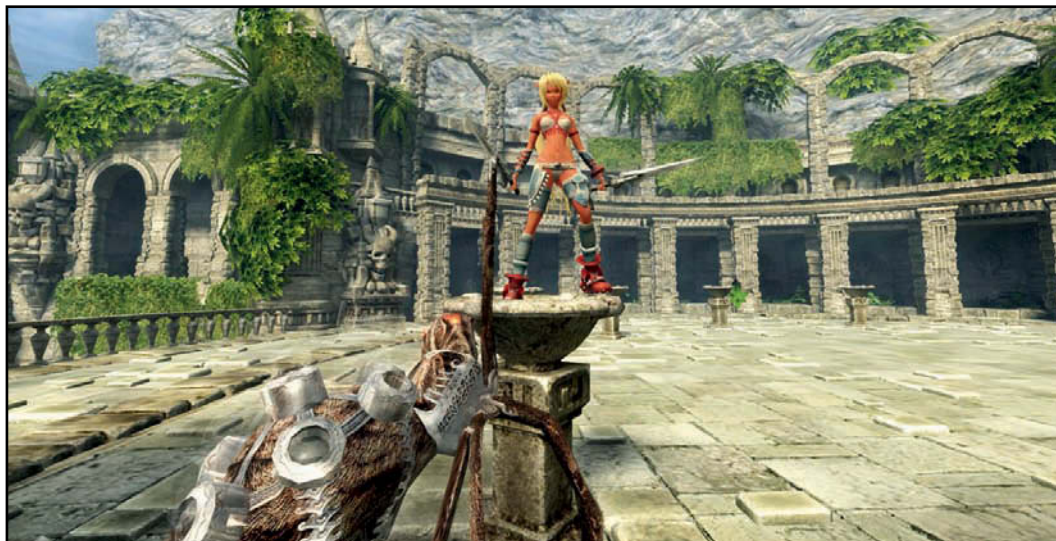
**LA PROTAGONISTA È UNA SORTA DI LARA CROFT DECLINATA SECONDO IL GUSTO MANGA, E QUINDI RIGOROSAMENTE SEDICENNE E DISCRETAMENTE SVESTITA**



➤ Ayumi, la protagonista assoluta di X-Blades, è una ragazzina simpatica e estroversa. Oltre che molto, molto arrabbiata.



➤ Nella struttura di gioco di X-Blades si possono riconoscere anche alcuni elementi tipici dei GdR, ma il ritmo dell'azione è quello dei picchiaduro.



⬆ Questa arena ospita un drammatico combattimento contro uno dei boss di X-Blades: per sconfiggerlo servono riflessi pronti e un minimo di strategia...

gazzina tutta pepe e con l'argento vivo addosso: risponde al nome di Ayumi e, secondo la leggenda, si guadagna da vivere buttandosi alla ricerca di tesori e preziosi manufatti archeologici. Provate a immaginarvi una sorta di Lara Croft declinata secondo il gusto manga, e quindi rigorosamente sedicenne e discretamente svestita, e avrete un ritratto piuttosto fedele di questa Pippi Calzelunghe armata di spadoni e pistole. Nel corso del gioco vero e proprio non è facilissimo intuire il suo carattere e la sua personalità, visto che la tipa in questione parla pochissimo, ma i filmati d'intermezzo ai quali è deputata l'esposizione della trama si concentrano spesso sulle sue emozioni e sulle sue "riflessioni" (molto tra virgolette, sia chiaro). La cosa buffa è che i filmati sono realizzati con uno stile che ammicca al Cel Shading (o Toon Shading che dir si voglia: ci riferiamo alla tecnica grafica utilizzata in ambito console per giochi come The Legend of Zelda: The Wind

Waker per GameCube, per intenderci). Il risultato finale è un gioco che pare quasi spaccato a metà: da una parte abbiamo un picchiaduro su di giri caratterizzato da uno stile grafico abbastanza canonico, mentre dall'altra una sorta di cartone animato orientaleggiante (ma disegnato in Europa) che farà la felicità di chi vive a pane a manga. Questa scelta non ci ha convinto in maniera particolare, come ovvio, visto che la direzione artistica del progetto X-Blades pare soffrire fin da ora di una sorta di schizofrenia produttiva. Magari è solo un'impressione ma questo tipo di scelta sembra piuttosto infelice. Lo stesso si potrebbe dire del comparto narrativo, che poco sorprendentemente non spicca certo per vivacità e brillantezza: ancora non sappiamo esattamente cosa (o chi) abbia risvegliato qualche mezza infinità di creature sulfuree nel mondo di X-Blades, ma il fatto che le disavventure di Ayumi ruotino attorno a misteriosi amuleti magici, luccicanti

cristalli incantati e giganteschi leoni antropomorfi, lascia già presagire il peggio, ovvero una sorta di fumettone elettronico ben poco ricercato. Nemmeno a dirlo, saremmo felici di sbagliarci.

### COMBO CON STILE

Le cose vanno decisamente meglio se si decide di concentrare l'attenzione sul sistema di combattimento. Come ovvio, i ragazzi di Zuxxez dovranno veramente superarsi per mettere a punto un meccanismo di combo e "stylish move" capace di rivaleggiare con quello studiato da Capcom per Devil May Cry 4, ma l'impressione generale è che, sotto questo punto di vista, X-Blades sia assolutamente competente. Ayumi, nel corso degli scontri, potrà abusare sia della sua abilità con le armi da taglio (due coltellacci da cucina spacciati per spade antiche e affilatissime), sia della sua abilità balistica: la nostra eroina, infatti, avrà anche modo di colpire i nemici dalla

grande distanza, usando due potenti pistole automatiche. Proprio come Dante (o Nero), verrebbe da dire. Al momento attuale, il funzionamento del sistema di combo è ancora avvolto nel mistero più assoluto, ma sappiamo per certo che a dare spessore al tutto contribuiranno gli attacchi magici di Ayumi, a cui si accederà in tempo reale nel corso dei combattimenti. Gli incantesimi della nostra bella, come da pronostico, sono tutti "elementali", ovvero legati a doppio nodo a fuoco, ghiaccio, vento e così via. Nella schermata dell'inventario questi incantesimi potranno essere liberamente incastonati in piccoli amuleti da utilizzare al momento più opportuno, ovvero per dare il colpo di grazia a un boss particolarmente coriaceo o per risolvere qualche piccolo enigma. In X-Blades, infatti, non troveranno spazio solo azione e adrenalina, ma anche alcune sezioni dal ritmo decisamente più blando, incentrate sull'esplorazione e sulla risoluzione di particolari enigmi "architetonici" (niente per cui strapparsi i capelli dall'emozione, comunque: si tratta delle solite fiaccole spente da accendere con un magia "infuocata" e cose del genere). Il canovaccio di X-Blades, insomma, per quanto competente e curato, non pare certo un "Inno all'Originalità". È anche vero, comunque, che i titoli veramente originali sono merce rara, oggi come oggi, e nemmeno sempre ben accetta dal popolo che videogioca. Proprio per questo, probabilmente, Zuxxez e Southpeak sembrano credere nel loro X-Blades, un gioco che molto probabilmente soccomberà sotto ai colpi di Devil May Cry 4 ma che i fan del genere farebbero comunque meglio a tenere d'occhio.

**GLI INCANTESIMI DELLA NOSTRA BELLA SONO TUTTI "ELEMENTALI", OVVERO LEGATI A DOPPIO NODO A FUOCO, GHIACCIO, VENTO E COSÌ VIA**

⬇ Sotto il profilo tecnologico X-Blades non è affatto male, almeno su PC. La versione per Xbox 360, invece, pare molto infelice.



### COMMENTO

Questo nuovo progetto targato Zuxxez non pare certo capace di stravolgere il panorama dei giochi d'azione su PC (non come Devil May Cry 4, quantomeno), ma i fan del genere potrebbero anche trovarlo interessante per via della caratterizzazione della protagonista principale e per merito della buona veste grafica. È anche vero che i giochi come questo si sorreggono però soprattutto sull'accessibilità e sulla profondità del sistema di combattimento, che analizzeremo con attenzione quando sarà il momento della recensione...

### GIUDIZIO



### PRO E CONTRO



- Graficamente sembra molto competente
- La protagonista è ben caratterizzata
- Decisamente poco originale
- La trama pare parecchio banale e scontata



<http://iracing.com/>

**Dieci anni dopo Grand Prix Legends, il Re della simulazione torna a sedersi sul trono.**

■ **SVILUPPATORE:** Iracing Motorsports ■ **PUBLISHER:** Iracing Motorsports  
 ■ **DISTRIBUTORE:** Iracing Motorsports ■ **USCITA:** Estate 2008

■ Matteo "Elvin" Lorenzetti [elvin@sprea.it](mailto:elvin@sprea.it)

**R**icordo ancora il giorno in cui, nel settembre di quattro anni fa, venne data la notizia della chiusura definitiva degli studi Papyrus in seguito all'acquisizione da parte di EA delle licenze legate al campionato NASCAR. "Depresso" non definisce molto bene lo stato d'animo di chi vede il talento

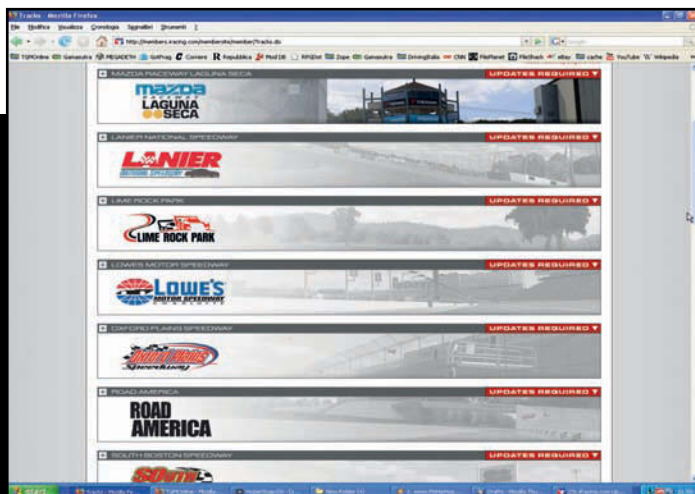
mollare il colpo per far posto all'apertura al mass market tipica dei contratti milionari. Per fortuna, la gente come David Kaemmer è dura a morire e il nuovo prodotto della neonata azienda Iracing Motorsports ne è la migliore testimonianza. Se i simulatori di guida non sono più appetibili per i grossi publisher, non resta altra soluzione che mettersi in proprio, dotarsi di quell'arma

micidiale che è il Digital Delivery e realizzare i propri progetti senza che nessuno che possa frapporti fra la passione del giocatore e il talento di chi, in passato, è stato pioniere di un'epoca. Iracing sarà il punto d'arrivo di tutto questo.

### SOLO PER PROFESSIONISTI

Il nuovo titolo dei Papyrus è un prodotto concepito per essere venduto esclusivamente online, scaricato a pagamento dai server ufficiali. Il modello di business adottato tuttavia è ibrido: non solo occorre-

## IRACING NASCE PER CREARE UNA COMUNITÀ DI PILOTI INTENZIONATA A PORTARE IL CONCETTO DI MOTORSPORT VIRTUALE AI MASSIMI LIVELLI



Il menu di selezione di tracciati e vetture è completamente basato su interfaccia Web: comodo ma non velocissimo se la connessione di cui disponete non è molto performante.



Al momento, le vetture più potenti del gioco sono queste piccole monoposto da ovale: in futuro arriveranno anche Indicar e NASCAR ufficiali?

## IRACING È UN PRODOTTO CONCEPITO PER ESSERE VENDUTO ESCLUSIVAMENTE ONLINE



↑ L'unica visuale fruibile è quella dall'interno vettura: se riuscite a guidare solo con la visuale esterna, Iracing non è pane per i vostri denti.

ra aprire i cordoni della borsa per installare il nucleo di piste e vetture di cui è composto il gioco, ma sarà necessario farlo anche per accedere a contenuti extra (rappresentati da altre piste e vetture) e, soprattutto, bisognerà effettuare un esborso mensile per poter prendere parte ai campionati organizzati e gestiti dalla community ufficiale. Le cifre non sono ancora state divulgate ma pare che l'abbonamento si attesterà sui dodici dollari, mentre l'acquisto del pacchetto completo di contenuti arriverà a oltre trecento verdoni... mica bruscolini. A giustificazione di una richiesta così elevata arriva la dichiarazione d'intenti della prima ora di Kaemmer in persona: Iracing è un prodotto pensato per i giocatori ma anche, e soprattutto, per quegli

appassionati di automobilismo desiderosi di accedere a un pacchetto professionale in grado di fornire non solo una piattaforma valida dal punto di vista tecnico, così da creare una comunità intenzionata a portare il concetto di motorsport virtuale ai massimi livelli. Piloti reali desiderosi di mantenersi in allenamento, scuderie di ogni categoria in cerca di un simulatore affidabile e realistico, giocatori hardcore stufi dell'auto-scontro perché sul server è entrato il solito sfasciamacchine, troveranno in questo prodotto pane per i loro denti. Sempre che possano permetterselo, ovviamente.

### PATENTE A PUNTI

Le novità strutturali di Iracing sorprendono fin dalla prima installazio-

## IRANKING: A OGNUNO IL SUO (CAMPIONATO)!

Oltre alla capacità dei piloti di condurre il mezzo senza commettere errori per accedere a licenze adeguate alla propria capacità di conduzione della vettura, Iracing effettua anche una seconda valutazione dell'abilità del pilota, basata sulle prestazioni registrate in qualifica e gara. In base ai piazzamenti ottenuti in griglia e al risultato finale delle varie competizioni ufficiali, si entra a far parte di una classifica avulsa dal safety record di cui abbiamo parlato nel corso dell'articolo, che permette di organizzare con grande facilità gare singole o interi campionati tra utenti di livello simile. Ovviamente si tratta di uno strumento fondamentale, che permetterà alla comunità di riunire in un colpo solo giocatori di vari livelli per dar vita in ogni momento a gare equilibrate e interessanti.

ne: il gioco, infatti, si appoggia per intero a un'interfaccia web collegata al sito ufficiale. Per scegliere gare, vetture e tracciati o modificare le impostazioni dell'account si utilizza il browser installato sul proprio PC e nient'altro. La simulazione vera e propria viene caricata nel momento in cui ci si vuole sedere nell'abitacolo per prendere parte a una gara o a una sessione di test. Già fin da questo momento ci si rende conto che non è possibile saltare in macchina e iniziare a gareggiare con tutti quelli che ci capitano a tiro, con ogni vettura e su ogni tracciato. Nella fase iniziale tutti sono obbligati a correre un minimo di gare con vetture depotenziate prima di poter accedere a competizioni di difficoltà superiore. Il primo aspetto a colpire è la completa automazione con cui il gioco esegue una valutazione della competenza del pilota in relazione al non risultare un potenziale elemento in grado di rendere le gare un caos d'incidenti degno dei migliori titoli arcade. In pratica, ogni errore compiuto durante una sessione di qualifica o gara ufficiale viene

registrato nel "safety record" del nostro profilo: da innocui testacoda o uscite di pista senza conseguenze a incidenti e contatti multipli con più vetture, tutto viene rilevato a prescindere dalla effettiva responsabilità dell'accaduto. A fine gara il punteggio di ogni giocatore viene aggiornato in base alla prestazione ottenuta: una guida pulita permette di accedere alle patenti per le categorie superiori, mentre poca pratica e una generale mancanza di rispetto per le regole più elementari della guida competitiva vengono sanzionate con perdita di punti che, nelle categorie più elevate, possono portare alla revoca di una licenza che dovrà poi essere riguadagnata. Il sistema, da noi provato in versione beta, funziona alla grande e nel volgere di qualche giorno ha creato una serie di leghe in cui era possibile correre con piloti del proprio calibro nel pieno rispetto delle regole della guida reale.

### LE SCHIAPPE STANNO A CASA

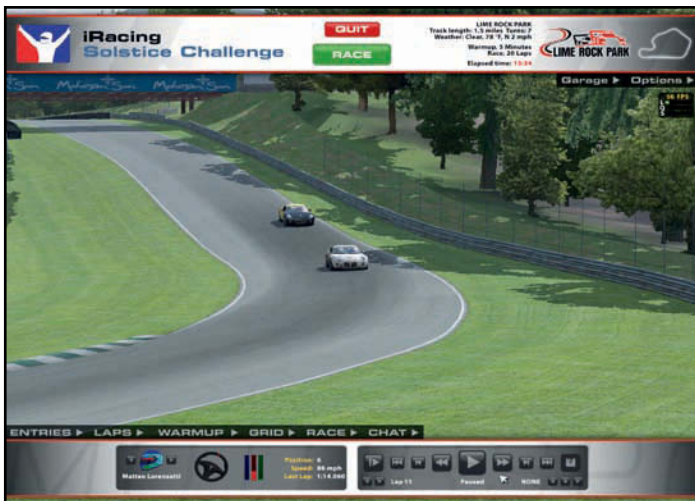
Ma come si guidano le vetture di Iracing? Non credo di sorprendere



↑ È possibile personalizzare vetture, caschi e livree. Le combinazioni sono tante ma mancano gli sponsor in grado di dare quel tocco di varietà in più.



↑ Le inquadrature nei replay abbondano e le possibilità di editing video sono infinite: peccato non si muovano le braccia del pilota.



Le gare online con altri piloti del proprio livello sono decisamente entusiasmanti: gli inseguimenti possono durare per molti minuti.

nessuno nell'affermare che si tratta di un simulatore così duro e puro da non prevedere nemmeno la possibilità di attivare aiuti alla guida di alcun genere, almeno nella versione beta da noi provata. Chi è in grado di perseverare nell'acquisire quel feeling della vettura in grado di fargli percepire il limite oltre il quale c'è la perdita di controllo, si troverà a proprio agio: chi non ci riesce, resti a casa a divertirsi con GRID. Il modello di guida è indubbiamente di matrice Papyrus: sia che si testino le vetture a ruote coperte sia le monoposto o i prototipi, il feeling accumulato in anni di prove con Grand Prix Legends, Nascar Racing Season e Indycar Racing si può ritrovare in ogni singola curva, frenata e accelerazione di ogni vettura proposta in iRacing. Le categorie tra cui scegliere sono, infatti, due: ovale o tracciato tradizionale. L'attenzione è ovviamente concentrata sui campi di gara americani, con ovali corti e lunghi, ma è presente anche tutto il meglio degli impianti stradali d'ol-treoceano come Elkhart Lake, Laguna

Seca e Infineon Raceway. Anche le vetture rappresentano il meglio della tradizione americana, a eccezione dei bolidi a metanolo della Champ Car e delle vetture ufficiali NASCAR, che probabilmente dovremo attendere in versione artigianale. Il gioco dispone infatti di pochissime licenze ufficiali, che gli impediscono di ricreare categorie attualmente esistenti: tale mancanza è tuttavia compensata dall'elevatissima qualità del modello di guida di monoposto, stock car e prototipi che fanno da terreno di pratica per i novizi. Sul modello di guida torneremo maggiormente in dettaglio in sede di recensione finale, ma l'impressione è che ci saranno poche critiche da muovere nei confronti di una perfezione raggiunta oramai cinque anni con Nascar Racing Season 2003. Guidabilità dei vari modelli, risposta alle modifiche del setup, spostamento dei carichi e fisica dei ribaltamenti sono tutti al top della simulazione e solo GTR2 dei Simbin e alcuni mod per rFactor paiono avere le carte in regola per

## FIRST: LA FIA DIVENTA VIRTUALE

Oltre al sistema automatizzato di rilascio delle licenze e al punteggio di iRanking, i ragazzi di iRacing hanno intenzione di controllare la correttezza delle gare a calendario attraverso l'istituzione di un organismo di controllo delle competizioni denominato FIRST. Si tratta di una commissione formata da piloti virtuali e reali che avrà il compito di vigilare sul buono svolgimento dei campionati interpretando in modo corretto le regole in caso di controversie e decidendo di conseguenza attraverso la possibilità di comminare sanzioni a piloti o scuderie. Non sono ancora stati resi noti i nomi dei membri della commissione ma c'è da scommettere che Kaemmer e soci saranno ai vertici della struttura... e non hanno nemmeno uno scandalo sessuale da cui difendersi!



poter rientrare nella stessa categoria di prodotti.

### EFFETTO GRID

E la tecnica? Se escludiamo il netcode assolutamente strepitoso nella sua cinica efficienza anche su server molto remoti, al comparto grafico si possono muovere i maggiori appunti. Non perché il gioco sia brutto: semplicemente si nota un'evidente disparità qualitativa tra il livello di dettaglio delle vetture e gli elementi di contorno non essenziali delle varie piste. Le vetture sono composte da un buon numero di poligoni e completamente personalizzabili da livree di fantasia che purtroppo non sono in alta risoluzione. Il serpentine di macchine si lascia quindi guardare

piacevolmente dalla distanza, ma nelle inquadrature a campo aperto si vede che i tracciati, peraltro precisissimi nella riproduzione della sede stradale in quanto a raggio di curva e saliscendi, lasciano un po' a desiderare per quanto riguarda la coreografia. Del resto, dopo aver speso un mese attaccato a GRID, certi dettagli non possono fare a meno di sfuggire a un occhio abituato a prendere i riferimenti giusti per una frenata ritardata. Tuttavia, se esiste una fascia di pubblico in grado di fregarsene di certi fronzoli quando può avere una griglia di partenza composta da venti piloti preparati, corretti e veloci quel tanto che basta, è proprio quella di iRacing. Ci siete anche voi?

A tutta birra giù dal cavatappi di Laguna Seca: pronti a ripetere il sorpasso impossibile di Alex Zanardi?



### COMMENTO

Il ritorno dei Papyrus sulle scene della simulazione di guida promette terribilmente bene, sia per la qualità, sia per il costo elevato di un prodotto che si propone come soluzione dedicata ai professionisti della guida reale. In ogni caso, il know-how ludico sviluppato da Kaemmer negli ultimi vent'anni è evidente e saranno in molti tra i giocatori di primo pelo a farci un pensiero. Non ci resta che attendere con ansia la versione finale, con una mano sul cuore e l'altra sulla carta di credito.

### PRO E CONTRO

- Simulazione ai massimi livelli
- Ranking automatizzato strepitoso
- Graficamente non al passo con i tempi
- Molto costoso

### GIUDIZIO



# Tutte le **RISPOSTE** ai **TUOI PROBLEMI**

**Computer week** n° 11  
**D&R**  
dagli **ESPERTI** di  
**Computer week**  
**DOMANDE & RISPOSTE**  
per **PRINCIPIANTI**  
ed **ESPERTI**

**Le STAMPE sono illeggibili**  
**Il programma gratuito... non è GRATIS!**  
**Il collegamento Wi-Fi è lentissimo**  
**Ho comprato un disco fisso col virus!**

**183 problemi del RISOLTO**


**CON GUIDE**

- Migliore hardware: difficile decidere
- Migliore software: difficile decidere
- Migliore hardware: difficile decidere

**■ Messenger non risponde ■ Il virus ■**  
**■ Colleghiamo il palmare al Web ■ Windows ■**  
**■ Inviemo file di grosse dimensioni tramite email ■**  
**animate non si muovono ■ Le icone sono sparite dal desktop**

**Quando manca l'Internet**  
**Le mie foto non si caricano**  
**Problemi con l'installer per XP**  
**Vista non ama l'UltraDefrag?**  
**Windows Live Mail non funziona**  
**Cosa fare con i dischi infetti?**  
**Cosa fare con i dischi infetti?**

# DEVIL MAY CRY 4

 clicca qui e guarda il trailer!

REVIEW



## FACCIA A FACCIA CON NERO E DANTE

Uno dei giochi d'azione di maggior successo per le console di nuova generazione giunge finalmente sui nostri adorati PC! E, che ci crediate o meno, questa volta Capcom ha fatto davvero le cose per bene... che sia l'inizio di una nuova era?

[www.devilmaycry.com](http://www.devilmaycry.com)..... ■ Mirko "TMB" Marangon [tmb@sprea.it](mailto:tmb@sprea.it)

■ SVILUPPATORE: Capcom ■ PUBLISHER: Capcom ■ DISTRIBUTORE: Halifax  
■ MULTIPLAYER: Assente ■ LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli ■ PREZZO: € 39,90

#### CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: Single Core 3 GHz (Quad Core) ■ RAM: 512 MB (2 GB) ■ Spazio su HD: 8 GB  
■ Connessione: Assente ■ Scheda video: GeForce 6600/Radeon X1600 (GeForce 8600/Radeon HD 2600)

**ESCLUSIVA!**

**DEVIL MAY CRY HA IN UN CERTO SENSO RAPPRESENTATO UNA SORTA DI SVOLTA NEL MONDO DEGLI ACTION-GAME**



⬆ Il Salvatore è una specie di colosso che per certi versi ricorda non poco quello di Rodi visto in God of War II... Citazione?

**D**evil May Cry ha in un certo senso rappresentato una sorta di svolta nel mondo degli action-game. È stato anzitutto il primo titolo degno di nota a uscire su PlayStation 2, quando la console in questione arrancava in un mare di giochini abbastanza mediocri e comunque privi di quella spessore che molti si aspettavano di trovare sul nero monolite di casa Sony (uhm, avete anche voi una strana sensazione di déjà vu?). Fu un vero e proprio fulmine a ciel sereno anche per via del suo tamarrissimo protagonista, quel Dante dal fare strafottente così distante dai classici eroi da videogame, immerso oltretutto in un'atmosfera gotica assolutamente fantastica.

Dante era un personaggio come non se ne erano mai visti e il ga-

meplay, incredibilmente frenetico, pieno di mosse esagerate fino al midollo, faceva il resto. Un gioco fra l'altro decisamente da hardcore gamer, vista la difficoltà media piuttosto elevata (lo scontro con Nelo Angelo ancora popola i miei incubi) e una certa propensione a farti desiderare ardentemente di scagliare il pad contro il muro. Un capolavoro, insomma.

Malauguratamente, Capcom, probabilmente ancora in preda ai fumi dell'alcool per gli eccessivi festeggiamenti, diede in mano il seguito a un altro team di sviluppo (il Production Studio 1), che se ne uscì con un titolo inferiore sotto tutti gli aspetti. Tecnicamente blando, con una storia priva di qualsiasi spessore, introduceva un nuovo personaggio, la rossa Lucia, talmente insignificante che



⬆ I Cutlass sono velocissimi e usano attacchi a sorpresa per metterci in difficoltà: davvero fastidiosi!

non se n'è mai più fatto cenno in tutta la saga. La sponsorizzazione della Diesel non riuscì a salvare il gioco da valutazioni mediocri e dalla delusione dei fan, che a gran voce pretesero un seguito con i controciufoli.

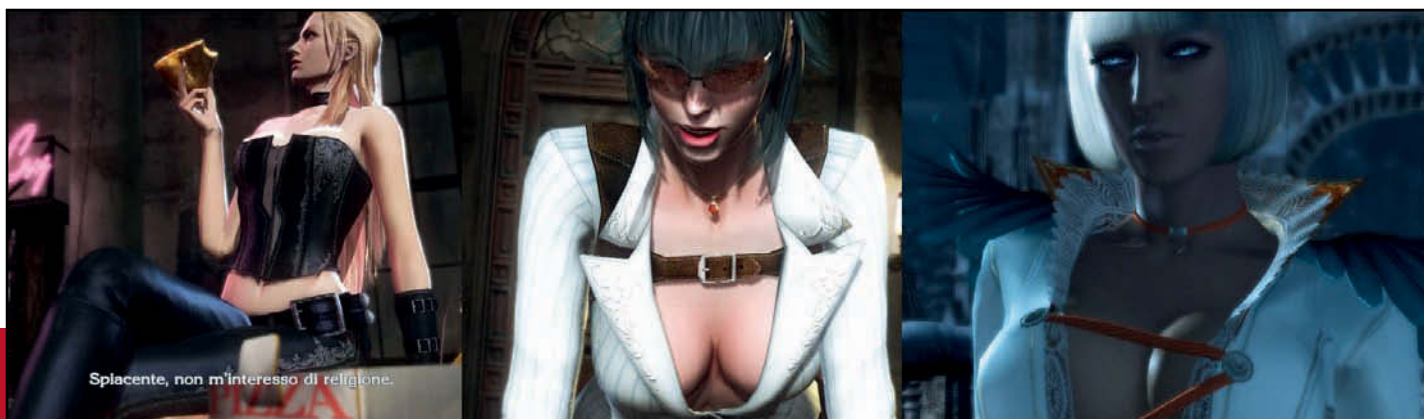
Frustati a dovere, agli autori del sacrilegio venne concessa un'altra opportunità: manco a dirlo, Dante's

Awakening non mancò il bersaglio e l'idea di dare vita a una sorta di prequel risultò decisamente vincente.

Vergil, il fratello cattivo di Dante (non è difficile intuire la passione per la Divina Commedia negli sceneggiatori), era un personaggio davvero ben caratterizzato e in generale il titolo risultava vincente



⬆ Pessima situazione! Alto Angelo sta concentrando l'energia dei tre Bianco Angelo per scaricarci addosso un colpo micidiale.



Spiacente, non m'interessa di religione.

⬆ Da sinistra verso destra, tutte le donne di DMC4: Trish e Lady sono vecchie conoscenze, ma chi sarà mai l'appariscente Gloria? Di certo, in comune hanno degli "argomenti" decisamente convincenti...





➤ Se vi trovate in questa foresta e non sapete come uscirne, osservate bene l'ombra proiettata dalla colonna...



➤ Grazie all'upgrade Gilgamesh, il buon Dante può esibirsi in alcune spettacolari mosse degne di un maestro di arti marziali.

**DEVIL MAY CRY 4 È PROPRIO DI UN'ALTRA PASTA E RAPPRESENTA INEQUIVOCABILMENTE UN IMPORTANTISSIMO PASSO AVANTI NELLO SVILUPPO SU PC DA PARTE DI CAPCOM**

sotto diversi aspetti, introducendo alcune novità interessanti, in particolar modo i diversi stili di combattimento.

Se ne è fatta anche una Special Edition, con Vergil utilizzabile come personaggio giocabile,

un'inedita modalità Turbo e una sorta di sfida per pazzi furiosi chiamata Bloody Palace, con 9999 livelli da affrontare fino a farsi venire una sincope. Proprio questa particolare edizione è stata scelta da Capcom per esordire nel mondo PC, con risultati purtroppo alquanto altalenanti: nulla da ridire sul valore del gioco in sé, indubbiamente ottimo... quel che proprio non andava era il livello tecnico della conversione. Affidato a un team esterno, i SouceNext, DMC3 sembrava un adattamento molto approssimativo dell'edizione PS2, con una grafica a tratti persino inferiore rispetto alla controparte Sony e diversi

bug piuttosto imbarazzanti (tipo gli enigmi in Francese nell'edizione distribuita in Italia).

Sappiamo bene che la storia si è ripetuta poi con Resident Evil 4 (salvato in corner da una patch pubblicata qualche tempo dopo), mentre Lost Planet, anche nella sua recente incarnazione Colonies, si è trascinato dietro un motore grafico pesante anche per gli hardware più spinti.

Come potete immaginare, le aspettative relative alla conversione del quarto capitolo della serie erano abbastanza basse. Inoltre, era lecito domandarsi come potesse funzionare un titolo del genere che fa del timing e della velocità di esecuzione delle combo il suo motivo d'essere. È stato quindi veramente piacevole venire immediatamente smentiti dopo aver lanciato per la prima volta l'eseguibile. Certo, trovandoci sul "PC della Morte",

forte del suo Quad Core Extreme e delle sue 8800 GTS in SLI, poteva sembrare scontato, ma visto che l'appena citato Lost Planet viaggiava sui 20/30 fps, vedere Nero saltare e fare a fette mostri a oltre 60 fotogrammi al secondo, mi ha davvero commosso fino alle lacrime (più o meno).

Devil May Cry 4 è insomma proprio di un'altra pasta e segna inequivocabilmente un importantissimo passo avanti nello sviluppo su PC da parte della software house nipponica. Non più adattamenti dati in outsourcing, ma capacità di capire e sfruttare gli hardware moderni senza scendere ad alcun compromesso.

Le novità introdotte rispetto a PlayStation 3 e Xbox 360 non sono proprio da strapparsi i capelli ma danno comunque l'idea di voler offrire qualcosa in più rispetto alle edizioni console. Ovviamente



➤ Echidna proverà a fare di Dante un sol boccone. Ovviamente il figlio di Sparda ha la pellaccia piuttosto dura.

**DMC4 SEGNA L'ENTRATA IN CAMPO DI UN NUOVO PROTAGONISTA: TOCCA AL MISTERIOSO NERO FARE LA SUA COMPARSА NEL MONDO DEI CACCIATORI DI DEMONI**



⬆ Bael non è certo il boss più temibile del gioco e anche se inizialmente tenterà di distrarci con le sue finte ninfette, si rivelerà abbastanza facile da abbattere.

è possibile selezionare qualsiasi tipo di risoluzione video, livello di antialias e dettaglio grafico, con la possibilità di sfruttare le DirectX 10 nel caso abbiate Windows Vista. Viene riproposta inoltre la modalità Turbo, analoga a quella vista nell'edizione speciale di DMC3, che aumenta ulteriormente la velocità di gioco, rendendolo ancora più frenetico.

L'ultima chicca è rappresentata dall'opzione Legendary Dark Knight, che sfrutta la potenza inaudita del vostro PC per sbattere su schermo tonnellate di nemici da abbattere in una sorta di Royal Rumble. Purtroppo per sbloccarla dovrete finire il gioco due volte, una delle quali in modalità Hard,

che è davvero difficile, molto difficile...

**DAMMI PIÙ POTERE!**

DMC4 segna l'entrata in campo di un nuovo protagonista: dopo tre capitoli quasi monotematici, con Dante praticamente sempre al centro dell'azione, tocca al misterioso Nero fare la sua comparsa nel mondo dei cacciatori di demoni. Dante nei primi minuti ci viene presentato addirittura come un antagonista, contro il quale dovremo scontrarci in quello che è sostanzialmente una sorta di tutorial, necessario per apprendere i primi rudimenti di gioco.

Nero, i cui tratti ricordano in maniera impressionante quelli del



⬆ Appena Nero attiva Yamato, la spada appartenuta a Vergil, potremo finalmente usare il Devil Trigger, una trasformazione che lo rende più potente, seppur per pochi secondi.



⬆ Quando trovate in giro questi enormi cristalli, colpiteli con tutte le combo che ricordate. Così facendo guadagnerete tonnellate di Sfere Rosse.

giovane protagonista di DMC3, può vantare però un nuovo approccio al combattimento, che va oltre le ormai stranote combo spada, pistola e salti acrobatici. La differenza la fa il Devil Bringer, una sorta di braccio demoniaco con il quale Nero può effettuare delle combinazioni decisamente interessanti, che vanno dall'afferrare un nemico all'usarlo come scudo, passando per lo sbatacchiarlo in giro in modo piuttosto violento e via discorrendo. In alcuni casi il braccio vi permetterà di raggiungere luoghi distanti, ma solo quando una sorta di lanterna azzurra fluttuante sarà presente sullo schermo. Inizialmente, comunque, molti dei poteri appena descritti non saranno disponibili e solo trovando determinati artefatti riuscirete ad attivarli: non che sia un affare particolarmente complicato, sia chiaro, questo non è un Resident Evil di

altri tempi, dove per ottenere una chiave occorre muovere statue e cose del genere. Il tutto si risolve esplorando le diverse aree, buttando un occhio alla mappa di tanto in tanto, sicuri che se una porta non si apre, lo farà in seguito. Del resto DMC è un gioco d'azione e, a parte qualche sporadico momento di smarrimento, è davvero difficile non capire come proseguire nei vari livelli.

Per incrementare le potenzialità di Nero potremo anche decidere di spendere le cosiddette "Anime Fiere", acquistando delle nuove mosse e abilità fra un livello e l'altro oppure sfruttando della particolari statue presenti nei vari stage. La cosa interessante è che questi "acquisti" non sono definitivi, il che rappresenta una grossa novità non solo per questo gioco, ma per tutto il genere. Negli action game quasi sempre una volta



⬆ Dante è davvero un tamarro incredibile e non smette mai di dimostrarlo in quasi tutte le scene d'intermezzo.



➤ Ogni volta che trovate questa sorta di papiro con un simbolo rosso sopra, potrete accedere alle Missioni Segrete, molto difficili ma decisamente remunerative.

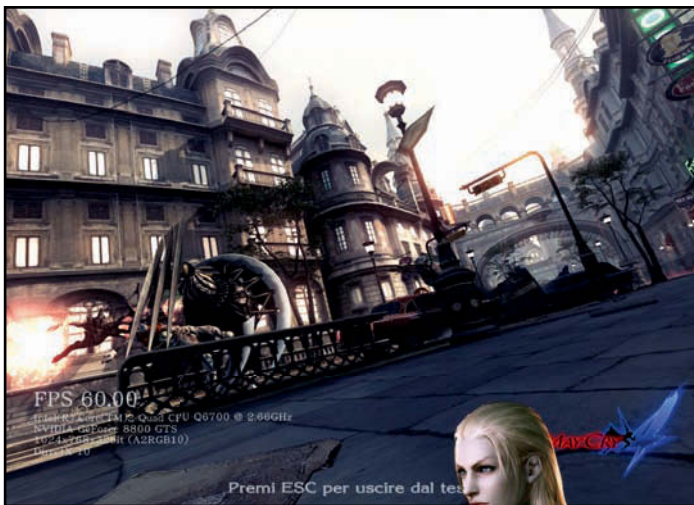
comprato un potenziamento ce lo dobbiamo tenere, anche se dovesse poi rivelarsi un megapacco: quante volte ci siamo fatti fregare dal nome altisonante di un'arma, salvo poi scoprirla troppo lenta, poco efficace e, in ogni caso, ben distante dalle nostre aspettative? Ecco, in DMC4 non avrete più di questi problemi: la combo volante non vi soddisfa? Rivendetevela e investite le anime in qualcosa di un po' più consono alle vostre capacità. Tenete presente che le Anime Fiere sono legate a doppio filo dalle combo che riuscirete a infilare: più colpi di fila e mosse spettacolari sarete in grado di portare a termine, maggiore sarà la valutazione

del vostro operato, tradotto nei cosiddetti Punti Stile. A questo proposito viene utilizzato un metro di giudizio in perfetto stile americano, che va da D (Deadly), passando per C, B, A, fino al SSS (Smokin' Sick Style). Insomma, se volete trasformare Nero in una macchina ammazzademoni, dovrete impegnarvi parecchio e non limitarvi a pestare i tasti del joypad senza troppa convinzione. L'acquisto dei vari oggetti è invece relegato alle Sfere Rosse, una sorta di moneta che da sempre caratterizza DMC. Grazie a queste sfere potrete far vostri alcuni preziosissimi elementi: ricariche di energia (Stella Vitale), vite extra (Sfera

**LA COMBO VOLANTE NON VI SODDISFA? RIVENDETEVELA E INVESTITE LE ANIME IN QUALCOSA DI UN PO' PIÙ CONSONO ALLE VOSTRE CAPACITÀ**



➤ Berial è sicuramente uno dei boss più spettacolari mai apparsi in un videogioco e in questo particolare frangente sta preparandosi a un attacco devastante...



➤ Per gli smanettoni o semplicemente i curiosi, Capcom ha incluso un bel benchmark per misurare le prestazioni del vostro PC con l'engine del gioco.

Gialla), incremento della barra della salute (Sfera Blu), rappresentano alcuni dei primi investimenti da fare. Dovrete comunque tenere conto del costo di questi bonus, destinato a salire costantemente: se la prima Stella Vitale piccola vi costerà 1000 sfere, per la seconda ce ne vorranno 1500 e via di questo passo.

### IL DIAVOLO NON PIANGE (QUASI) MAI

La storia di DMC4 si dipana per venti livelli e bisogna ammettere che, dopo un iniziale smarrimento dovuto all'introduzione del Devil Bringer, diventa praticamente impossibile staccare gli occhi dal monitor. I neofiti farebbero bene a partire dal livello di difficoltà Umano e passare ad Acchiappade-



➤ Angelo Credo è davvero un avversario formidabile e richiede notevole concentrazione e abilità per essere fermato.

**I BOSS SONO DEGLI OSSI DURISSIMI E ALCUNI COMBATTIMENTI VI FARANNO DAVVERO SPUTARE SANGUE**



⬆ Queste statue, se adeguatamente "pestate", possono rilasciare bonus molto interessanti... a patto di produrre Punti Stile in quantità.

moni dopo aver completato almeno una volta il gioco, perché DMC4 non è una passeggiata di salute, soprattutto se l'ultimo action-game su cui avete posato le mani è Beowulf... I nemici sono molto agguerriti e sanno muoversi e colpirvi con notevole ferocia, specialmente alcune tipologie davvero infami come i Cutlass, bestie che si muovono sotto terra e di cui si intravede giusto la pinna, o i vari Angeli dotati di scudo e armatura, inattaccabili con un colpo frontale. I boss poi sono degli ossi durissimi e alcuni combattimenti vi faranno davvero sputare sangue. Lo scontro con Credo in versione angelica è sicuramente indicativo di quanto

appena detto: la battaglia in questione richiede infatti un'abilità e una velocità nell'esecuzione dei colpi notevolissima, e vi costringe oltretutto a tenere la guardia alzata fino all'ultimo secondo, visto che verso la fine il boss si diventerà a massacrarvi con degli attacchi letali, senza un attimo di sosta. La vita si farà un po' più semplice quando passerete da Nero a Dante: infatti a metà gioco il protagonista dovrà subire una sorta di pausa forzata e il destino del mondo tornerà nelle mani del buon vecchio figlio di Sparda. Ritroveremo gli stili di combattimento visti in DMC3, ovvero Trickster, Royal Guard, Swordsman e Gunslinger, ognuno dei

⬇ L'arma definitiva di DMC4, Pandora, capace di assumere 666 forme (almeno, così ce la vendono...) e imporre del sano dolore a chiunque le si opponga.



⬆ Una volta sconfitto Berial con Dante, entreremo in possesso di Lucifer, un'arma capace di emettere un'infinità di spade esplosive.

quali ovviamente caratterizzato da mosse particolari e potenziamenti a sé stanti (molto più "sboroni" rispetto a quelli di Nero). Purtroppo, va detto che questa particolare fase di gioco è in pratica una sorta di backtracking, ovvero vi toccherà ripercorrere gli stessi livelli affrontati con Nero in senso inverso, boss compresi. Certo, i game designer si sono un filo impegnati introducendo alcune varianti ambientali qua e là (tipo la pioggia nella foresta) e qualche nuovo nemico, ma nulla di particolarmente clamoroso. È ovvio che disegnare dieci stage ex-novo sarebbe stato un lavoraccio e probabilmente avrebbe tardato di molto la pubblicazione del gioco, ma ciò non toglie che un filo di delusione per questa parte rimanga. Si tratta comunque di un particolare che non toglie nulla al titolo in generale, che di fatto è riuscito a effettuare il temuto salto generazionale senza perdere nulla di ciò che l'ha reso grande in questi anni: una

giocabilità strepitosa e una realizzazione tecnica di prim'ordine. E oggi ci possiamo giocare anche su PC come si deve! Mica poco.



**GIUDIZIO**

Crede che non ci si potesse davvero attendere nulla di meglio da questa versione di Devil May Cry 4. Non solo l'action-game di Capcom è rimasto identico alle edizioni console, ma si è avvantaggiato dell'hardware PC in fatto di definizione e velocità pura. Certo, bisogna ammettere che è praticamente impossibile capire le migliori dovute alle DX10 ma del resto, a oggi, quanti giochi le sfruttano davvero? Notovole poi che DMC4 riesca a girare bene anche su PC non di ultimo grido. L'unica raccomandazione è quella di utilizzare un joypad (al bando la tastiera!), magari quello di Xbox 360, visto che tutto il gioco è pieno di riferimenti visivi relativi proprio a questa periferica. Un titolo da non perdere assolutamente, anche perché di questa caratura se ne vedono veramente pochi...

**PRO E CONTRO**


- ⊕ Tecnicamente superbo
- ⊕ Giocabilità alle stelle
- ⊕ Il miglior gioco del genere su PC
- ⊖ Backtracking un po' forzato

**PARAMETRI**

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

**92**

# FLATOUT ULTIMATE CARNAGE

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

## CHI VA FORTE ARRIVA PRIMA!

Torna il gioco del devasto totale! Alleluja, Alleluja!

[www.flatoutgame.com](http://www.flatoutgame.com)..... [Raffaele Sogni raffo@sprea.it](mailto:Raffaele.Sogni.raffo@sprea.it)

■ SVILUPPATORE: Bugbear Entertainment ■ PUBLISHER: Atari ■ DISTRIBUTORE: Atari  
■ MULTIPLAYER: Internet, Hot Seat ■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO: € 39,90

**CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)**

■ CPU: Single Core 3.0 GHz (Dual Core 2,6 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB) ■ Spazio su HD: 4,3 GB  
■ Connessione: ADSL ■ ATI Radeon 1300/nVidia GeForce 6800 (ATI Radeon 1950/nVidia GeForce 8800)

## RISPETTO A FLATOUT 2 È STATO AUMENTATO IL GRADO DI DISTRUTTIBILITÀ DELLO SCENARIO



↑ Evvai, ho dato un super colpo alla tipa!

Esistono giochi che già al secondo episodio fanno venire voglia di spararsi a un piede, e altri che, dopo decenni e molteplici capitoli, riescono ancora a suscitare interesse e a divertire: cosa porta a questi due opposti stati d'animo? La risposta è semplice: nel primo caso il filone fa schifo, nel secondo è bello. Dopo questa profonda analisi frutto di lustri di esperienza (come recita la targa che fa bella mostra di sé sul mio case), passiamo a FlatOut, che sicuramente appartiene più alla seconda categoria che alla prima. Il gioco di Atari la fa piuttosto facile e ci mette alla guida di macchine belle a vedersi

e fracassone. Ci dà inoltre la possibilità di sfasciare gran parte dello scenario, offre incidenti spettacolari e un'ottima varietà di situazioni ed eventi... cioè ma così è troppo facile, è come girare un film porno e metterci dentro solo ragazze appena diciottenni. Beh, sarà anche semplice creare qualcosa di successo in questo modo, ma allora perché non tutti i giochi sono divertenti come FlatOut? Le cose non sono mai "easy as they seem" e il fatto che il gioco in oggetto non si bechi un 100 come votazione testimonia che fare i giochi come si deve sia un conto, creare un capolavoro però sia un altro discorso.

## PRIMA E DOPO LA CURA

FlatOut 2 non era per nulla brutto, anzi, come aspetto grafico era superiore alla media. Confrontando queste due foto però si può notare come il potenziamento del motore grafico abbia decisamente dato i suoi frutti...



↑ Completando con successo una classe, si sbocca il Gran Finale... e giù con altre migliaia di gare.

Non riesco a levarmi dalla testa il porno con le diciottenni, maneggia a me che tiro in ballo certi argomenti... comunque, concentriamoci e parliamo di FlatOut: fin

dai primi istanti di gioco si può constatare come le vetture in nostro possesso siano davvero molto carine, con quei bei fari grandi che ti guardano, e i paraurti, belli so(l)idi! Per non parlare degli interni, sì, gli interni in pelle sudata ma anche fresca e accogliente... le accendi e sono tutte un fremito. Si vede subito che hanno voglia di scatenarsi, le pазze. Va beh, lasciamo stare le vetture per un po' e dedichiamoci alle basi del gioco, ovvero le modalità presenti. Ci sono tre categorie di single player: FlatOut, che vi impegnerà nelle classiche gare a chi arriva primo; Carnage, che vi consentirà di testare la gara classica, il Destruction Derby, le acrobazie assortite (cioè sparare il guidatore fuori dal veicolo in numerosi giochi di abilità - indubbiamente assieme al Destruction Derby, la modalità più divertente) e una sfida a check point chiamata Beat The Bomb, dove viene richiesto di raggiungere un traguardo prima che la vostra vettura esploda e vi scagli su Plutone. Chiude la rassegna la possibilità di gareggiare libera-



↑ Sally Taylor ci mostra come sia possibile mettere a segno una serie di uccisioni compiendo una sola "kill".



☛ Con un veicolo come questo lo sconquasso è assicurato!

mente su quanto si è sbloccato in precedenza. Alle modalità single player si aggiungono quelle multiplayer, sia online sia sullo stesso PC (Party Mode): se si considera che le vetture presenti (la maggior parte delle quali non sono disponibili da subito) sono quasi 40 e che i tracciati sono una vagonata (anche se distribuiti su soli sei scenari), si può dire senza timore di smentita che di roba da fare e da sbloccare ce n'è davvero parecchia.

### TI SPARO... FUORI DAL PARABREZZA

FlatOut Ultimate Carnage possiede talmente tanti elementi in comune con FlatOut 2 che lo si potrebbe benissimo considerare un'espansione stand alone o forse addirittura una versione riveduta

e corretta del titolo uscito 2 anni fa (che è poi ciò che è davvero, alla resa dei conti). Il motore che muove tutto è praticamente lo stesso del predecessore, anche se bisogna constatare che è stato pesantemente potenziato e rimaneggiato; a dirla tutta, alcune ambientazioni risultano poco ispirate e generalmente povere (come quella chiamata "Canale"), ma l'impatto grafico generale è più che soddisfacente, con momenti di puro godimento visivo quando ci si trova in presenza di molta vegetazione. Il grado di distruttibilità dello scenario è stato inoltre aumentato rispetto a FlatOut 2... ora viene davvero giù di tutto (pure quando non lo si tocca), al punto che a volte non si capisce bene cosa si può sfasciare e si finisce a duemila all'ora contro una

### FLATOUT ULTIMATE CARNAGE DÀ IL MEGLIO DI SÉ IN MULTIPLAYER



☛ Il circuito più scassato del mondo riesce anche a essere il più noioso tra gli scenari disponibili.



☛ Ecco uno sport che sicuramente prenderà piede: l'uomocanestro!

colonna solida come la capoccia del Peppo (il Toso, ndSS). I nostri avversari, infine, ora sono 11 invece che 7, il che si traduce in più accartocciamenti. Il motore fisico dei veicoli è sempre quello, il che non può che farmi un gran piacere visto che è davvero ben fatto; intendiamoci, stiamo parlando del più arcade dei giochi di guida, quindi non aspettatevi un comportamento delle vetture particolarmente attinente alla realtà. Quello che interessa, però, è che ci si diverte e le reazioni dei veicoli sono sempre coerenti, quindi ci siamo quasi senza riserve. La riserva è rappresentata da alcune collisioni: capita, nemmeno tanto di rado a dire il vero, che nell'atto di tamponare o speronare un avversario, la nostra vettura si agganci all'altra e che si venga inesorabilmente portati fuori pista o fortemente rallentati; uscire da queste fastidiose situazioni è fattibile ma a volte

complicato, e comunque molto dispendioso in termini di tempo. Chiudiamo il "discorso vetture" menzionando la possibilità di sfasciarle a tal punto da farle esplodere: fino a quando non lascerete in pista le ruote, comunque, i veicoli non perderanno le loro caratteristiche e quindi, almeno nelle normali gare a chi arriva primo al traguardo, difficilmente non riuscirete a completare la competizione. In qualsiasi momento al di fuori della gara, comunque, avrete modo di intervenire sulle performance del vostro mezzo, migliorando velocità, accelerazione, tenuta, resistenza e via di questo passo. Ovviamente ogni upgrade ha un costo, e per tirare su grana dovrete essere competitivi.

### SE MI SPERONI NON VALE

Come in FlatOut 2, anche qui vengono enfatizzate le peculiari doti caratteriali dei nostri avversari. Il problema è che, esattamente



☛ Le fiamme sono davvero molto ben realizzate. Peccato che non danneggino i veicoli.

**SI PUÒ DIRE SENZA TIMORE DI SMENTITA CHE DI ROBA DA FARE E DA SBLOCCARE CE N'È DAVVERO PARECCHIA**

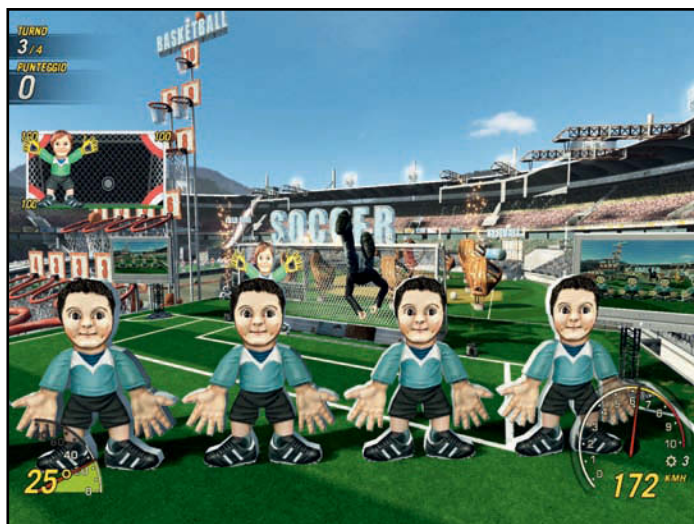


⬆ È sempre molto romantico prendersi a sportellate verso il tramonto...

come nel predecessore, queste peculiarità non vengono assolutamente percepite: l'impressione è che tutti facciano a sportellate senza ritegno. Giocare con tastiera o joystick tutto sommato è abbastanza indifferente: l'unico vantaggio tangibile che si ricava da un controller analogico dell'acceleratore è quando si accende la luce verde del semaforo. Partire con un 30% di potenza invece che il massimo permette un'accelerazione più bruciante... ma con un po' di pratica è una cosa che si riesce a fare anche coi tasti. Chiudiamo con sonoro e giocabi-

lità. Per quanto riguarda il primo fattore, non sono mai stato un grande fan delle musiche nei giochi di guida: preferisco di gran lunga il solo rombo dei motori, ma chi la pensa diversamente resterà soddisfatto, dal momento che ci sono un sacco di gruppi (a me sconosciuti) che suonano del sano rock duro. Entrando nel variegato mondo della giocabilità, bisogna distinguere la parte online da quella offline. Se disponete di una buona connessione a Internet, FlatOut Ultimate Carnage è uno dei migliori acquisti che potete fare, grazie alle numerose moda-

⬇ Ecco un ottimo sistema per risparmiare benzina...



⬆ Fare goal con se stessi è una bella soddisfazione, c'è poco da fare.

lità e alla possibilità di umiliare il prossimo (certo è che se avessero dato modo di sfasciare anche auto di possessori di Xbox 360 non sarebbe stato male). Se siete da soli come dei cani abbandonati, il titolo Empire è comunque divertente, ma la modalità FlatOut dopo un po' rompe un po' le scatole (il Raffa era stato indescrivibilmente più volgare ma fortunatamente, con la potenza della Chiesa che è insita in me, sono riuscito a edulcorare il suo linguaggio da scaricare di porto. Cattivo Raffa, non si fa! ndToSo)(-.-' ndSS), e quindi resta quella Carnage a intrattenervi per 5 o 6 ore. Ho detto tutto? Boh forse no, comunque penso che grosso modo vi siate fatti un'idea del prodotto... ah, quasi dimenticavo, costa

davvero troppo per essere un gioco che tutto sommato aggiunge non più di un 30% rispetto a FlatOut 2. Perché sì!

**GIUDIZIO**

Cosa si può volere di più da un gioco di corsa molto divertente in sigle player e grandioso in multi, tecnicamente piuttosto valido e dotato di un motore fisico di ottima qualità, longevo e carismatico? Beh, per prima cosa che non sia una versione vitaminizzata di un titolo uscito 2 anni prima (FlatOut 2) e poi, preso atto di questo, che non costi 40 Euro...

A parte questi due "dettagli", FlatOut Ultimate Carnage è un prodotto convincente soprattutto sul piano del multiplayer, dove la sua innata vocazione fracassona trova la sua massima espressione.

Un titolo vivamente consigliato se potete giocarvelo online e soprattutto se non possedete FlatOut 2.

**PRO E CONTRO**

- ➕ Divertente come sempre
- ➕ Tecnicamente di buona fattura
- ➖ Alcune location sono poco ispirate
- ➖ Costa troppo per le novità introdotte

**PARAMETRI**

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

**78**





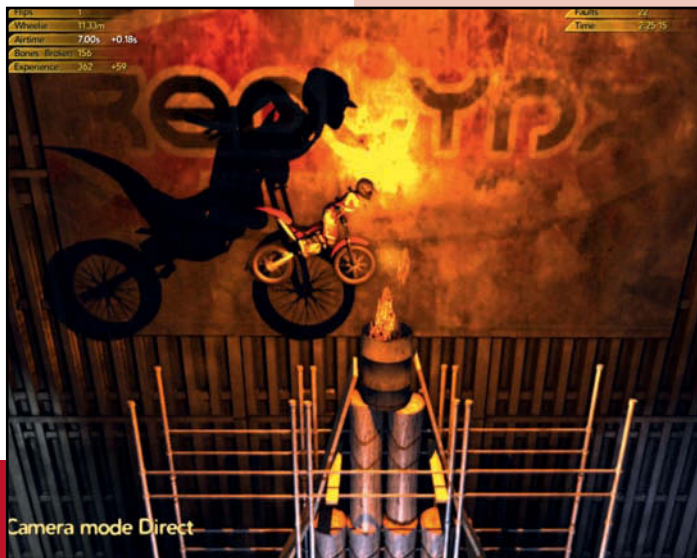
SVILUPPATORE: Redlynx PUBLISHER: Redlynx DISTRIBUTORE: Steam  
 MULTIPLAYER: Internet LOCALIZZAZIONE: Assente PREZZO: \$ 9,99

# TRIALS 2 SECOND EDITION

Come sfidare le leggi della fisica a cavallo di una moto senza rompersi l'osso del collo ogni venti secondi.

**P**ur non essendo un motociclista duro e puro, ammetto di essere sempre stato affascinato dalla disciplina del Trial: cosa spinga normali esseri umani a sfidare le leggi della fisica per compiere evoluzioni degne di artisti circensi a bordo di moto pesanti come una bicicletta, sfugge alla mia limitata

capacità di comprensione. Resta il fatto che, grazie alla seconda versione del brand Trial di Redlynx, è possibile tastare con mano, in versione volutamente esagerata per esigenze di spettacolo arcade, le emozioni di un percorso impossibile a suon di acceleratore, freno e un mostruoso senso dell'equilibrio.



Il sistema d'illuminazione dona al gioco quel tocco di spettacolarità che non guasta mai: ottime le ombre proiettate dalle fiamme e dal fanale della moto.

**CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)**

CPU: Single Core 1 GHz (Single Core 1.5 GHz) RAM: 256 MB (512 MB) Spazio su HD: 140 MB  
 Connessione: ADSL Scheda video: ATI Radeon 9000/Nvidia GeForce TI 4200 (ATI Radeon X800/Nvidia GeForce 6600)

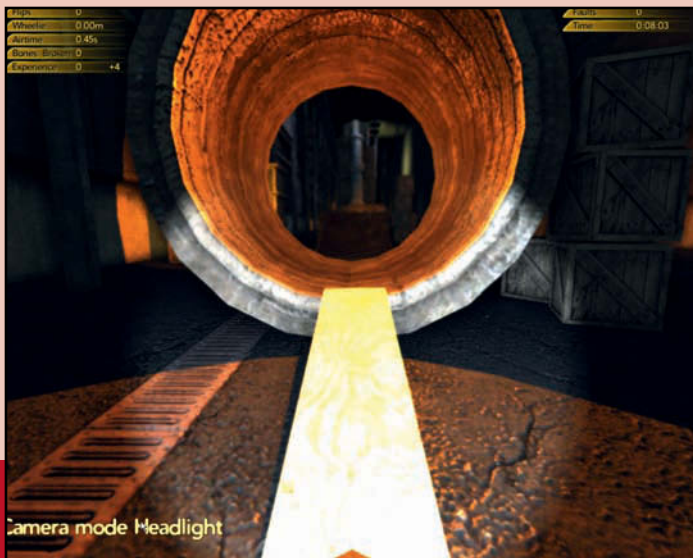
www.redlynxtrials.com ..... A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti [elvin@sprea.it](mailto:elvin@sprea.it)

**BARICENTRO STATICO**

Trials 2 Second Edition nasce per mescolare il concetto di arcade di guida con quello di puzzle game. Il giocatore veste i panni di un campio-

ne di trial alle prese con una serie di percorsi sempre più difficili da portare a termine, compiendo evoluzioni di vario genere a seconda della modalità prescelta. Il fulcro del gioco

**INSIEME AD AUDIOSURF, UNA DELLE PIÙ BELLE SORPRESE A BASSO COSTO DEGLI ULTIMI TEMPI**



È possibile anche guidare in prima persona e, ovviamente, è tremendamente più difficile che impiegando una visuale esterna.

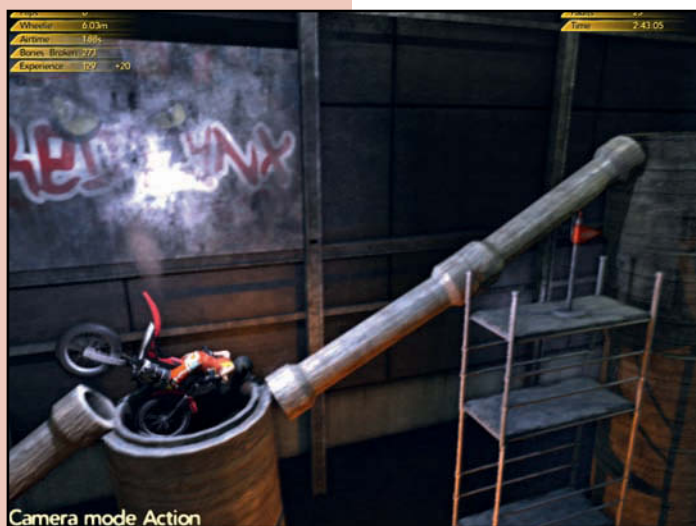
**TUTTE LE PROVE PROPOSTE VENGONO AFFRONTATE IN SOLITARIO, MA OGNI PRESTAZIONE SU OGNI SINGOLO TRACCIATO VIENE IMMEDIATAMENTE INSERITA NELLA LADDER MONDIALE**



⬆ Gli ostacoli sono sempre molto ben calibrati ma per superarli occorre imparare ad aumentare la spinta orizzontale e verticale della moto, muovendo il pilota avanti e indietro con grande rapidità.

è, infatti, tutto nell'ottima fisica della moto coadiuvata da un essenziale sistema di controllo che permette all'utente di far compiere all'atleta ogni genere di acrobazia semplicemente accelerando, frenando o spostando il peso avanti e indietro. Dopo un inizio penoso fatto di rovinosi incidenti a ripetizione, bastano pochi minuti per cominciare a compiere semplici manovre come salti, bilanciamenti e salite di rampe degne di un ottopolante. Il bello arriva con i percorsi più intricati, che non possono essere portati a termine dopo una semplice occhiata ma richiedono diversi minuti di studio, arrivando, nella fase finale del gioco, ad assumere i connotati di veri puzzle game. Per eccellere,

⬆ C'è nessunooooohh....



infine, non basta imparare a gestire accelerazione e frenata della moto: occorre anche imparare due tecniche fondamentali del Trial reale, basate sullo sfruttamento del peso del pilota per saltare più in alto o più lontano, i cosiddetti "spring" e "sprint jump".

### LE PENNE CON IL BOOSTER

Le modalità in cui districarsi sono quattro, più o meno equamente suddivise tra i quaranta tracciati disponibili, percorsi in grado di garantire un'ottima longevità di base. La più gettonata è la corsa che obbliga il giocatore a portare a termine la prova nel minor tempo possibile senza compiere errori. Molto divertente è anche "Wheelie", una gara di impen-

## KICKSTART MANIA

Non mi era ancora spuntata la barba quando, in piena età preadolescenziale, riuscivo a infilare le mie gambette sotto il mobile della televisione per giocare ai titoli di maggiore successo per Commodore 64. La serie di Kickstart fu probabilmente uno dei motivi alla base dei miei pessimi voti della stagione '85-'86, per non parlare della scampata bocciatura l'anno successivo con la pubblicazione di Kickstart 2 e relativo editor di piste. Anche se Trials 2 brilla di luce propria per una fisica di ottimo livello e un game design altrettanto valido, il pensiero degli smanettoni più incalliti tra voi non potrà che tornare a questa piccola perla di software targata Mastertronic.



nate in cui si deve coprire la maggior distanza possibile su una ruota sola e le acrobazie della modalità "flip" con continui salti mortali in avanti e indietro. Il vero tocco di classe è rappresentato però dalla modalità dinamica: in questo caso si sconfinava nel vero e proprio rompicapo, in quanto le acrobazie devono essere eseguite anche su particolari dello scenario spostabili grazie al peso della moto. In molti casi non basta effettuare il giusto movimento ma si è obbligati a colpire passerelle e rampe in modo che si posizionino correttamente per proseguire la gara. Tutte le prove proposte vengono affrontate in solitario, ma ogni prestazione - influenzata dagli errori commessi e dal tempo impiegato per completarla - viene immediatamente inserita nella ladder mondiale. Autentica chicca di valore assoluto è la possibilità di visualizzare il replay della prestazione di ogni avversario, completo di sequenza dei tasti premuta: è quindi molto facile migliorarsi studiando i top player che padroneggiano le tecniche di salto e atterraggio.

### TESTE VUOTE, OSSA ROTTE

Trials 2 si sarebbe potuto tranquillamente realizzare in due dimensioni, ma visto che siamo nell'era del 3D spinto, non ci sono dubbi sul fatto che il semplice motore grafico con cui è realizzato fa molto più che onestamente il suo dovere. Moto, elementi dello scenario, ostacoli e impalcature sono rifiniti piuttosto bene e non ci sono particolari problemi a spingere il gioco al massimo delle sue possibilità anche su PC non particolarmente potenti. Magari sulle schede video più vetuste è meglio disattivare il sistema d'illuminazione che influenza i fasci di luce proiettati dalle fiamme o dal fanale della moto, ma oltre a questo non ci sono segnalazioni da fare per un titolo che si lascia giocare su una miriade di

configurazioni. L'unico appunto che è possibile muovere riguarda il ragdoll del motociclista in fase di caduta dopo incidenti rovinosi: gambe e braccia si comportano sempre in maniera piuttosto innaturale, anche quando non dovrebbero essersi rotte a causa di un impatto a bassa velocità.

### GIUDIZIO

Sotto la tenera buccia da casual gamer, Trials 2 SE nasconde una scorza durissima degna degli arcade più duri e puri che lo eleva di un paio di spanne abbondanti sopra il concetto di semplice passatempo. Divertirsi è veramente questione di un attimo, mentre per padroneggiare la moto occorre qualche ora di incidenti rovinosi. Se giocato con l'intenzione di eccellere, tuttavia, Trials 2 SE propone una sfida di altissimo livello grazie a una fisica e a un level design di prim'ordine, completati dall'ottimo sistema di punteggi online e da una strepitosa gestione dei replay, che lo portano a raggiungere le vette "comunitarie" degne del miglior Trackmania. Peccato per l'impossibilità di poter impostare un controller analogico, scelta tuttavia obbligata per non falsare la competizione online. Che altro dire? Ah sì: per sette Euro scarsi, è l'affarone dell'anno.

### PRO E CONTRO

- Sembra fatto per i casual gamer...
- ... ma dà assuefazione anche agli smanettoni incalliti
- Costa una sciocchezza
- Non si può usare un controller analogico

### PARAMETRI

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

91



THE OFFICIAL VIDEOGAME  
**SBK08**  
 SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

SVILUPPATORE: Milestone PUBLISHER: Black Bean DISTRIBUTORE: Leader  
 MULTIPLAYER: Internet LOCALIZZAZIONE: Completa PREZZO: € 29,90

# SBK08 SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

**Milestone innesta la sesta, ma si dimentica di tirare la frizione...**

C'è stato un tempo in cui non esistevano le schede 3D. Erano anni in cui il successo di un videogioco si basava sulla felice intuizione di un game designer, piuttosto che sulla capacità di coinvolgere chi si trovava davanti allo schermo attraverso stile e giocabilità senza compromessi. Era quella l'epoca dei due Screamer e di Screamer Rally, tre titoli che hanno permesso all'ita-

lianissima Milestone (facciamo due terzi di Milestone e uno spicchetto di Graffiti) di assurgere agli onori della cronaca videoludica, nonché di ritagliarsi un posto importante nel mercato. Se a distanza di tredici anni dalla fondazione siamo ancora qui che giudichiamo i loro prodotti, qualcosa vorrà pur dire, no? A ogni modo, fino a oggi è indubbio che l'apice, dal punto di vista qua-

**CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)**

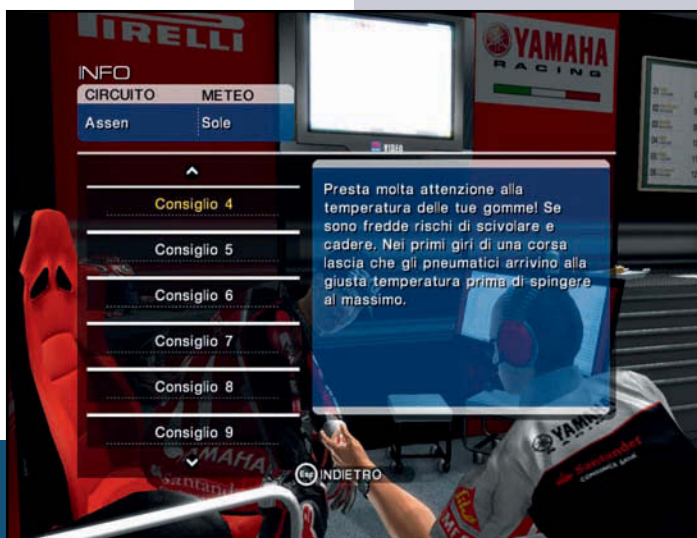
CPU: Single Core 2,4 GHz (Dual Core 2,4 GHz) RAM: 1 GB (2 GB) Spazio su HD: 7 GB  
 Connessione: ADSL Scheda video: GeForce6800GT/RadeonX700 (GeForce8800GT/Radeon2900XT)

www.sbk08.com..... ■ Ivan "Kikko" Conte [kikko@sprea.it](mailto:kikko@sprea.it)

litativo, la software house italiana lo abbia raggiunto con Superbike 2001, che è ancora considerato da tutti la

miglior simulazione motociclistica di sempre. Dopo aver messo sul mercato altri prodotti di corse con alterne

**IL CAMPIONATO È RIPRODOTTO FEDELMENTE IN TUTTE LE SUE FORME, SIA PER QUANTO RIGUARDA IL BINOMIO SCUDERIE/PILOTI, SIA PER I CIRCUITI CHE FANNO DA TEATRO ALLE VICENDE DELLA SUPERBIKE**



La figura dell'ingegnere è molto utile nel box per tutti coloro che non ne capiscono molto di meccanica motociclistica.



Il circuito di Assen non solo è tra i più lunghi di tutto il campionato, ma è in assoluto uno dei più belli - e impegnativi - da percorrere.

## PIÙ CI SI RIESCE A SPINGERE VERSO LIDI SIMULATIVI, MAGGIORI SODDISFAZIONI SI POTRANNO TRARRE IN PISTA



⬆️ Riuscire ad azzeccare una buona sequenza di cambi quando ci si ritrova imbottigliati in mezzo al gruppo non è affare semplice, visto che sentire il proprio rombo diventa una vera e propria impresa.

fortune (penso a Racing Evoluzione su Xbox, piuttosto che a S.C.A.R. o Evolution GT per diversi formati), sembra che ultimamente Antonio Farina e soci si siano fatti coinvolgere dall'amarcord, visto che dall'anno scorso sono tornati a occuparsi nuovamente di due ruote e, in particolar modo, della classe Superbike. Eccoci quindi a parlare di questo SBK08 che, come il voto finale che avrete già sbirciato vi lascia intuire, pur trattandosi di un discreto prodotto, non è riuscito a ripetere i fasti della versione 2001.

### IL GRASSO COLA... SULLA CATENA!

Cominciamo subito col dire che gli

appassionati delle due ruote (e di Superbike in particolare), qualora decidessero di cimentarsi con quest'ultima fatica di Milestone, troveranno certamente alcuni motivi di soddisfazione. Il campionato è riprodotto fedelmente in tutte le sue forme, sia per quanto riguarda il binomio scuderie/piloti, sia per la presenza di tutti i circuiti che fanno da teatro alle vicende del carrozzone a due ruote. Come molti di voi sapranno, si tratta di una categoria monomarca per quanto riguarda le gomme, mentre le moto differiscono le une dalle altre per poche e sintetiche caratteristiche. Questi due fatti consentono al pilota di essere molto più decisivo per la

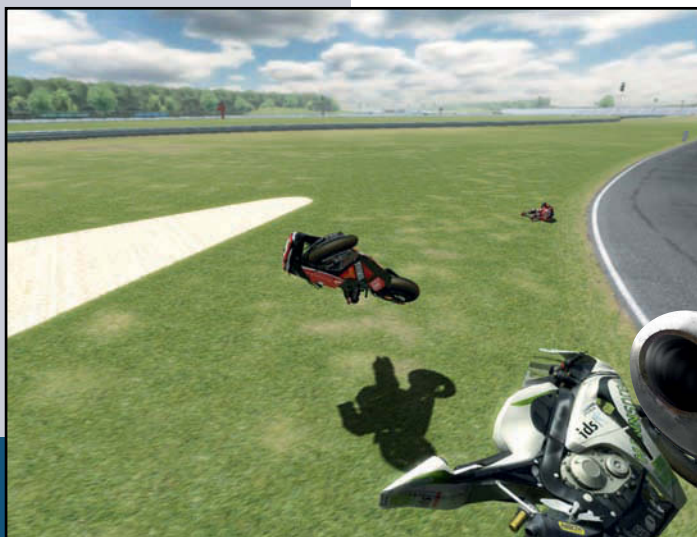
## IL COCKPIT AMICO

A parte rarissimi casi, la visuale dal cockpit in un gioco di moto è quanto mai sconsigliata. Ve lo dice uno che non riesce a giocare a nessun titolo di corse automobilistiche senza l'ausilio di una visuale interna o, al più, usufruendo della telecamera posta all'altezza del cofano. SBK08 è uno dei rari casi dove, invece, le cose sono state fatte con buon criterio sotto questo punto di vista. Delle tre visuali da cockpit disponibili, ben due sono clamorosamente fruibili senza farsi venire il mal di mare. La telecamera "interna", peraltro, riesce nella duplice impresa di garantire una buona sensazione di velocità e di permettere al pilota di "sentire" la moto anche quando questa sta perdendo il posteriore a causa di un sovrasterzo troppo marcato. Evviva!



vittoria finale di quanto accada in altre pur nobili categorie, come la MotoGP. La versione videoludica di SBK08 non sfugge a questa regola e, una volta adattata la difficoltà del modello di guida alle nostre capacità, quello che avremo a schermo saranno gare sempre combattute e ricche di sorpassi e cambi di posto in classifica. L'intelligenza artificiale, pur palesando alcuni limiti comportamentali evidenti, riesce a rendere la guida dei nostri antagonisti abbastanza coerente con le caratteristiche peculiari di ogni pilota reale, cosa che aggiunge ulteriore sale alla pietanza. Come detto, il pannello delle opzioni che regola il modello di guida trasuda completezza da tutti i pixel, tanto che ci metterete certamente più di qualche ora prima di trovare il giusto equilibrio tra i diversi parametri disponibili. Va da sé che più ci si riesce a spingere verso lidi simulativi, maggiori soddisfazioni si potranno trarre in pista... almeno parlando di immedesimazione con il pilota che abbiamo deciso d'impersonare.

Anche dal punto di vista del settaggio della moto possiamo affermare con una certa convinzione che Milestone ha fatto fino in fondo il suo dovere, visto che, per quanto riguarda la profondità dei menu e l'inevitabile utilità della telemetria per le regolazioni fini, SBK08 non ha nulla da invidiare ai simulatori su quattro ruote più blasonati come GTR2 o rFactor, tanto per fare due esempi. Certamente l'interpretazione dei dati e le modifiche sull'assetto della moto non possono comunque prescindere da una buona conoscenza delle dinamiche fisiche che ne regolano il funzionamento. A venire incontro al neofita c'è la figura dell'ingegnere che, direttamente dal box, ci può ragguagliare su ogni singolo aspetto della preparazione della moto, anche se sarà la sola esperienza attraverso parecchi giri



⬆️ Un esempio della pochezza del motore grafico. Il nulla attende la nostra moto, sospesa in volo dopo un incidente.





Una "penna" dimostrativa sul rettilineo di Monza è sempre un bel divertimento. Ricordarsi di frenare prima della variante non è comunque un optional!

in sella a mostrarci empiricamente l'effetto di ogni modifica nell'assetto del nostro mezzo.

## IMPENNARE, MA CON GIUDIZIO

Tutto quanto detto fin qui dovrebbe lasciar sperare in un giudizio nettamente positivo. E invece? Beh... essenzialmente le carenze di SBK08 sono due: il comparto tecnico e – incredibile a dirsi! – proprio il tanto decantato modello di guida. Cominciamo l'analisi critica da quest'ultimo, visto che si tratta a tutti gli effetti del cuore pulsante del titolo. Sebbene a ogni singola modifica sulla moto corrisponda una coerente variazione comportamentale in pista, si ha sempre la sensazione che il mezzo non aderisca all'asfalto in maniera naturale, quasi come se fosse il tracciato a scorrere, e non noi a correrci sopra. Questa particolare percezione è ancora più evidente quando ci si cimenta nelle gare su bagnato, dove la tenuta della moto tende seppur giustamente a perdere ulteriore intensità. Un altro aspetto del problema riguarda il sistema di controllo. Mantenendosi su livelli simulativi medio/bassi e utilizzando un pad con grilletti posteriori dalla corsa lunga e leve analogiche (come avviene sul pad di Xbox 360), si ha sempre la sensazione di avere sotto controllo il comportamento del mezzo. Purtroppo, cimentandosi con le impostazioni più "impegnative" si ha la sensazione che anche il pad migliore non sia più sufficiente, tanto che si sente davvero la necessità di avere in mano qualcosa di più sensibile e adatto allo scopo. Pensate, ad esempio, alla differenza che c'è nel giocare a GTR2 con un volante piuttosto che con un pad

o la tastiera. Ecco, la sensibilità di manovra richiesta da SBK08 ai livelli di difficoltà più elevati mette in croce i migliori joypad attualmente sul mercato, vanificando in certi casi anche le buone prestazioni del centauro provetto, che si ritrova con le terga per aria perché non ha potuto usufruire di una periferica in grado di soddisfare pienamente la propria sensibilità di manovra. Il secondo aspetto che lascia ancora più l'amaro in bocca è il comparto tecnico, purtroppo non all'altezza della situazione. A fronte di livree e piloti ben rappresentati e animati (se si esclude un comportamento un po' troppo legnoso nel corpo dei centauri durante le cadute), tutto quello che resta sa davvero di vecchio e non rende giustizia a una software house che, tutto sommato, ha sempre dimostrato di sapersi

## LE CARENZE DI SBK08 SONO ESSENZIALMENTE DUE: IL COMPARTO TECNICO E IL TANTO DECANTATO MODELLO DI GUIDA

A fine gara uno spettacolare riassunto della competizione ci mostra gli eventi più significativi.



## CHE SFIDA!

Oltre alle classiche modalità che ci si aspetta di trovare in un prodotto del genere, SBK08 propone una sezione di sfide che richiedono il raggiungimento di obiettivi particolari quali, ad esempio, affrontare determinati settori di tracciato in derapata controllata, piuttosto che attraversare alcuni checkpoint in piena accelerazione, sopra una certa velocità di crociera. Si tratta di un buon diversivo, che permette di "staccare" dalle canoniche gare dove l'unico scopo è quello di tagliare il traguardo prima degli altri.

difendere anche dal punto di vista grafico. I circuiti sono spogli, le texture della pista poco incisive e comunque incapaci di rendere al meglio le rugosità dell'asfalto, gli alberi sono ancora composti da due texture piatte incastrate "a croce"... insomma, un discreto disastro! Oltretutto, a cotanta pochezza visiva non corrisponde un pari livellamento delle prestazioni nella fluidità, visto che anche sull'Amiraglia (il PC di casa Kikko, composto da un Dual Core 3 GHz, 4 GB di RAM DDR3 e una GeForce 8800GTX 768 MB)(che noia... sembra mio nonno, quando mi raccontava della guerra. ndToSo) non sempre il frame rate è apparso granitico, perdendo qua e là qualche fotogramma in maniera assolutamente casuale e indipendente dalla situazione di traffico in pista. Anche sotto il profilo dell'audio non c'è di che gioire, visto che in presenza di altre moto nelle vicinanze è impossibile sentire il rumore del nostro motore, che viene sormontato da un'acozzaglia di suoni indistinta e assolutamente incoerente con quello che succede a schermo, salvo scomparire improvvisamente con uno stacco innaturale una volta pre-

sa una certa distanza dal gruppo. In conclusione, SBK08 è un titolo che si basa su ottime premesse e che può vantare un "contorno" ricco in grado di fare la felicità degli appassionati di moto, di Superbike in particolare. Purtroppo, i difetti poc'anzi evidenziati, nonostante una profondità simulativa di tutto rispetto, vanno a minare la giocabilità proprio nel cuore del prodotto, indispettendo coloro che speravano in una nuova reincarnazione dell'ancora insuperato Superbike 2001.

## GIUDIZIO

Replicare i fasti del rimpianto Superbike 2001 non è affare semplice. Quelli di Milestone devono averlo capito benissimo, se è vero che hanno tentato con questa nuova simulazione motociclistica di rinnovare e aggiungere molta carne al fuoco, così da diversificarla da tutto quanto apparso sui nostri schermi fino a ora. Purtroppo, un modello di guida troppo esuberante e un comparto tecnico tutt'altro che all'altezza della situazione hanno trasformato un potenziale capolavoro in un colosso dai piedi d'argilla, che farà felici gli appassionati di Superbike che non hanno eccessive pretese dal punto di vista ludico, ma che potrebbe lasciare con l'amaro in bocca tutti coloro che sono alla ricerca di una simulazione ben equilibrata e in grado di creare una community online al pari dei blasonati concorrenti su quattro ruote.

## PRO E CONTRO

- C'è la licenza totale della Superbike!
- Gestione accuratissima della moto
- Tecnicamente non al passo coi tempi
- Modello di guida a tratti irritante

## PARAMETRI

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

# 67

ESCLUSIVA

SVILUPPATORE: Gravity ■ PUBLISHER: Gravity ■ DISTRIBUTORE: Gravity  
 MULTIPLAYER: MMORPG ■ LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO: Free to Play

# REQUIEM: BLOODYMARE

Non è certo una tendenza recente quella che vede molti sviluppatori di videogame puntare su storie ricche di violenza, orrore e brutalità. Curioso però che il primo titolo massivo di tale risma arrivi dagli stessi autori del MMO per ragazzi Ragnarok Online!

**R**equiem è un prodotto dal colore rosso sangue, che promette di offrire quanto di più macabro si sia mai visto in un gioco online allacciando il filone steampunk (ucronia fantascientifica che ipotizza un XIX secolo alternativo con armi, computer e veicoli azionati dall'energia a vapore), a quelli horror e noir. Gravity ha puntato dunque su un'ambientazione piuttosto tetra,

seppur tale scelta possa indirizzare l'appetibilità del titolo soprattutto verso coloro che cercano qualcosa di diverso dal solito fantasy.

Bloodymare è un RPG massivo dai contenuti decisamente maturi, tanto da esser stato vietato ai minorenni (come Age of Conan, ma le somiglianze finiscono qui), che fa del gore e della drammaticità del suo background il cardine di quanto

#### CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

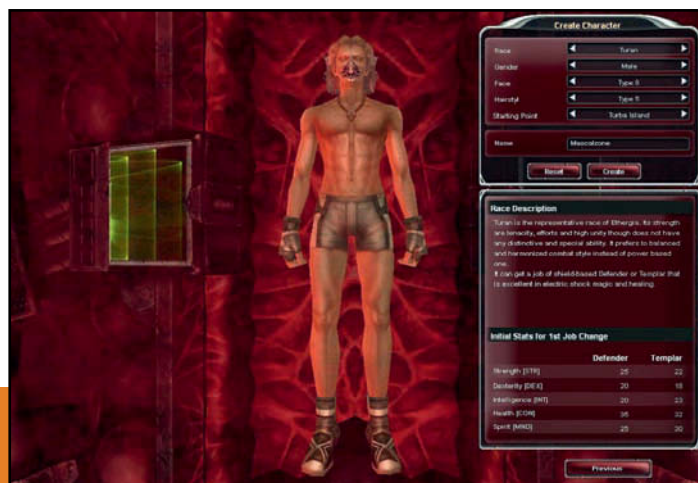
CPU: Single Core 2 GHz (Single Core 2 GHz) ■ RAM: 512 MB (1 GB) ■ Spazio su HD: 5 GB  
 Connessione: ADSL ■ Scheda video: GeForce 5600 (GeForce 6600)

www.playrequiem.com..... ■ Paolo "Mascalzone" Lumia [mascalzone@lattia.com](mailto:mascalzone@lattia.com)

messo sul piatto, quasi a sfamare i famelici estimatori del genere. Il mondo di gioco è afflitto da terribili cataclismi generatisi a causa dalla cupidigia delle genti che lo popola-

no, che ormai da diversi millenni non trovano niente di meglio da fare che combattersi alla morte per sancire il dominio della propria specie sulle altre. Questo, in poche parole, è il

**REQUIEM È UN RPG MASSIVO DAI CONTENUTI DECISAMENTE MATURI CHE FA DEL GORE E DELLA DRAMMATICITÀ DEL SUO BACKGROUND IL CARDINE DI QUANTO MESSO SUL PIATTO.**



La schermata di creazione del personaggio prevede le classiche scelte: razza, sesso e caratteristiche fisiche.



Un accurato tutorial vi guiderà lungo i primi livelli di gioco. Dopo dipenderà tutto da voi e dal vostro spirito nell'affrontare l'avventura!

## UNA MATTANZA DI CLASSI

Una peculiarità di Requiem è quella di non obbligare i giocatori a una scelta immediata sulla classe. Fino a che non si raggiungerà il decimo livello (ci vuol poco, per la verità) saremo classificati come normali Temperion (stesse skill per tutte le razze), e solo raggiunto tale scoglio potremo scegliere la nostra specializzazione. A questa ne seguirà una ulteriore, accessibile al 50, che non posso descrivervi per motivi di spazio. Ecco quindi quali sono le classi primarie:

### DEFENDER

Questa classe dei Turan non parte con attributi particolarmente forti ma le cose migliorano al crescere del personaggio. Guerriero stagionato, il defender fa uso di armi a una mano e scudo oppure di armi a due mani, e fa della rapidità nei movimenti il suo maggior vantaggio. Può evolversi in Commander e Protector.

### TEMPLAR

La seconda classe per i Turan è un ibrido tra arti magiche e marziali, con una naturale dimestichezza nel manipolare l'energia elettrica. Piuttosto rapido, può usare staffe e mazze, oltre a incantesimi di cura e buff. Raggiunto il cinquantesimo potrà divenire Tempest o Radiant.

### WARRIOR

Come è ovvio, questa è una classe dei Bartuk. Il warrior pesta come un fabbro attraverso pesanti armi a due mani. Tank assiduo, il suo maggior difetto è la marcata lentezza, seppure resistenza e danni provocati siano al top. Può diventare un Warlord o un Berserker.

### SHAMAN

Anche i Bartuk hanno la loro classe dedicata alle magie, essenzialmente basata sull'abilità di manipolare il fuoco, seppure a corto raggio. In tali condizioni, lo Shaman è comunque capace di far parecchio male, anche grazie all'arma che può usare. Forsaker e Mystic le sue specializzazioni.

### ROGUE

La prima razza dei Kruxena è un silent killer a tutti gli effetti. Dedicato agli attacchi spietati e improvvisi, il furfante è letale ma anche piuttosto vulnerabile. Specializzato nell'uso della doppia arma bianca, può anche usare gingilli a lungo raggio. Si evolve in Shadow Runner o Assassin.

### SOUL HUNTER

L'alternativa per i Kruxena è ovviamente quella di concentrarsi sulle arti magiche, con particolare vocazione per dot e debuff. Il Soul Hunter, come si può intuire, si dedica al plagio dell'anima dell'avversario per spostare le sorti del combattimento a proprio favore. Se la cosa non gli riesce, è morto, ma ha il vantaggio di poter agire restando distante dal bersaglio. Al livello 50 si può scegliere tra Defiler e Dominator.

contesto in cui si viene catapultati accedendo ai server. Pur non essendoci nulla di cui poter stare allegri, ci sarà comunque da divertirsi?

## ORIGINE DI UN INCUBO

La fase di creazione del personaggio prevede la scelta tra tre diverse

razze: Turan, Bartuk e Kruxena, ognuna contrassegnata da differenti caratteristiche come forza, destrezza e spirito a variane le principali attitudini, rendendole adatte a un certo tipo di classi piuttosto che ad altre (le trovate nel box). Giusto per capirci, i Turan sono i classici



La caratterizzazione di PG e NPC è di alto livello. Come potete vedere non manca nemmeno una profonda carica sexy nelle versioni femminili.

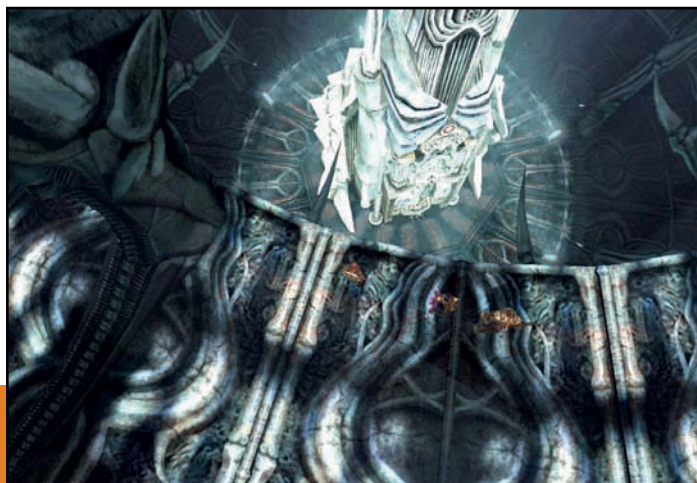
UNA MODALITÀ DEL TUTTO UNICA È QUELLA DENOMINATA NIGHTMARE: QUANDO NEL MONDO DI GIOCO SCENDE L'OSCURITÀ, TUTTO IL CONTESTO CAMBIA



La qualità delle animazioni nei combattimenti è di pregio assoluto, e non mancano nemmeno copiosi fiotti di sangue!

umani, bilanciati più o meno in tutto, mentre i Bartuk sono ammassi di muscoli nati per menare le mani e i Kruxena sono maggiormente portati alla destrezza e alle arti magiche. Restano le opzioni per viso, capelli e sesso, nella media e non particolarmente gratificanti: fortunatamente il gioco recupera ampiamente punti sulla qualità delle armature, che si attestano circa agli stessi livelli di quelle viste in Guild Wars. A questo punto si viene introdotti nel primo dungeon, che permetterà di impraticarsi con i comandi, piuttosto classici e immediati. Tramite tastiera si effettuano i movimenti e si seleziona il tipo di attacco che si vuole effettuare, mentre col mouse si ruota il campo visivo e si selezionano i bersagli. Stesso

discorso vale anche per l'interfaccia, che pur non proponendo grandi innovazioni fornisce una struttura a menu piuttosto intuitiva e completa, che ha nella barra delle skill l'elemento più aderente ai canoni del genere. Anche il sistema di combattimento non si discosta molto dal modello comune dei principali concorrenti, con particolare riferimento a quelli orientali: si clicca sul bersaglio e il PG si muove verso di esso, in modo che si riducano le distanze perché si possano lanciare colpi e incantesimi, con l'utile possibilità di mettere in automatico fino a tre abilità, così da minimizzare i tempi di cooldown. Gli effetti grafici e sonori dei combattimenti sono ottimamente realizzati, tanto che spesso si rimane sorpresi dall'energia e dalla violenza di certe



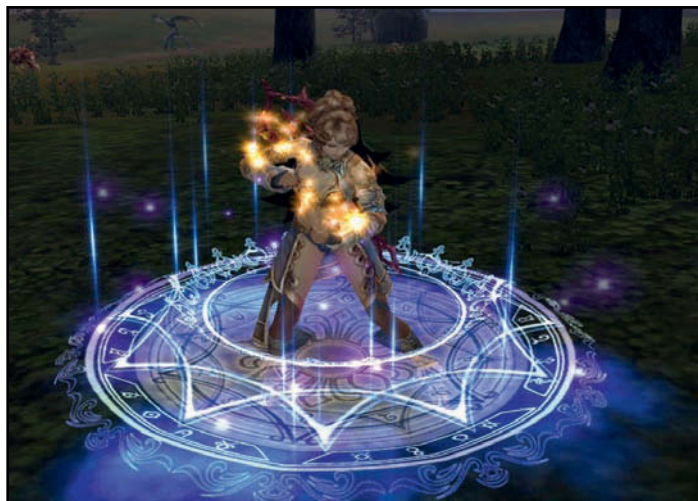
L'ambientazione ricorda tratti gotici e horror, richiamando a grandi linee lo stile dei più riusciti e più violenti manga fantascientifici.



⬆ La qualità delle animazioni nei combattimenti è di pregio assoluto, e non mancano nemmeno copiosi fiotti di sangue!

animazioni: i mob vengono fatti letteralmente a pezzi, e tra uno schizzo di sangue e l'altro, l'Havok Engine regala chicche degne del miglior splatter, come teste decapitate che ruzzolano giù da una scarpata. Gli sviluppatori hanno dunque svolto un lavoro davvero egregio nella caratterizzazione di ogni aspetto estetico di Requiem: dai dungeon alle città, ogni locazione è realizzata con cura e trasuda angoscia da ogni pixel, e ciò vale soprattutto per i terrificanti abomini che ci troveremo ad affrontare, orripilanti e spaventosi al punto di infondere un sadico gusto nel massacrarli. Per quel che riguarda il processo di crescita, esso non si distacca

granché da quanto siamo abituati a vedere, con la progressione di livello in livello (sono in tutto 60) che avviene tramite quest più o meno complesse. Una feature del tutto unica è però la modalità Nightmare: quando nel mondo di gioco scende l'oscurità, tutto il contesto cambia, a cominciare dai mostri che saranno decisamente più aggressivi e potenti, oltreché remunerativi in termini di exp e reward. Una variazione sul tema decisamente azzeccata, che nelle ore notturne eleva a uno stadio superiore il grado di sfida e il coinvolgimento dei giocatori. Continuando parlando delle peculiarità di Requiem, non si possono non citare il Beast Possession, che permet-



⬆ Gli effetti grafici di colpi e incantesimi sono davvero notevoli e di grande richiamo, tanto da caratterizzare sino in fondo le varie classi.

te di incarnarsi in una creatura debitamente "posseduta" (tramite l'ottenimento dell'abilità necessaria e del relativo drop), sempre che si raggiunga l'"Hardcore" necessario, e il DNA System, che è assimilabile a una sorta di tabella dei talenti liberamente configurabile, con preziosi bonus da sbloccare. Peculiarità interessanti, certo, che purtroppo però non riescono a nascondere le pecche del gameplay.

### BLOODYFARM

Nonostante gli indubbi sforzi profusi da Gravity nel realizzare un buon comparto tecnico e nel cercare di dare una personalità propria al gioco, Requiem risulta purtroppo sempre troppo simile ai suoi innumerevoli cugini coreani: gli aspetti sociali sono poco curati (la finestra di chat è piuttosto ostica da padroneggiare) e le quest sono congegnate per offrire diversi livelli di difficoltà, ma alla lunga si rivelano oltremodo ripetitive (in buona sostanza cambiano solo il tipo e il numero di mob da uccidere). In altre parole, Bloodymare trascina sì i player in un incubo, ma caratterizzato più da noiose sessioni contrassegnate dal grind allo stato puro che dalla paura. Cose da fare ce ne sono, per carità, ma tutto risulta secondario rispetto all'importanza data al procurarsi un equip uber con cui affrontare i contenuti di maggior spessore, come il PvP, presente ma tuttavia limitato al combattimento in arene, e anch'esso legato in maniera netta ad armi ed equipaggiamento di cui si entra in possesso. La scarsità della traduzione in Inglese e l'ostinazione necessaria e richiesta per arrivare al cap com-

pletano il quadro oscuro dipinto da questa "orrenda" (e non orrorifica) esperienza. Appena sufficiente, ma è un'occasione sprecata.

### GIUDIZIO

Requiem: Bloodymare è tutto fuorché un MMORPG insufficiente, ma ciò che scaturisce dal suo modello di gameplay, basato sul farming estremo e il sistematico deja-vu delle situazioni di gioco, lo rende una replica esatta del modo di interpretare il tema comune a miriadi di altri titoli orientali, facendone passare in secondo piano i discreti pregi. Nella preview dello scorso aprile mi chiedevo se questa sarebbe stata l'ennesima fiera del farming, e devo ammettere che purtroppo le mie perplessità erano fondate. Resta l'ottima qualità realizzativa e l'originalità dell'ambientazione, che potrà però apprezzare fino in fondo solo un fan sfigatato del farming selvaggio o un seguace di Jack lo Squartatore. Un'occasione mancata, però gratuita, che potrebbe movimentare comunque i vostri caldi pomeriggi d'estate...

### PRO E CONTRO

- ⊕ Se amate il grinding sanguinolento, è il vostro gioco
- ⊕ Grafica e atmosfera di buon livello
- ⊖ Spudoratamente "gear-based"
- ⊖ Ripetitivo fino alla morte!

### PARAMETRI

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

**NONOSTANTE GLI INDUBBI SFORZI PROFUSI DA GRAVITY PER REALIZZARE UN COMPARTO TECNICO ALL'ALTEZZA DELLA SITUAZIONE, REQUIEM RISULTA SEMPRE TROPPO SIMILE AI SUOI INNUMEREVOLI CUGINI COREANI**


⬆ La visuale è largamente scalabile e dà modo di cogliere i dettagli grafici sin nei minimi dettagli.





# EVE ONLINE THE EMPYREAN AGE

REVIEW

 clicca qui e guarda il trailer!

## NESSUNO VI SENTIRÀ GRIDARE!

Spaventoso atto terroristico a Malkalen: la superportaerei classe Nyx "FMS Wandering Saint" dell'Ammiraglio Noir si è deliberatamente schiantata contro il Quartier Generale Ishukone, sede del summit Caldari-Gallente. La Federazione nega ogni responsabilità dell'attentato...

■ Paolo Lumia (mascalzonelatin@gmail.com)

**ESCLUSIVA**

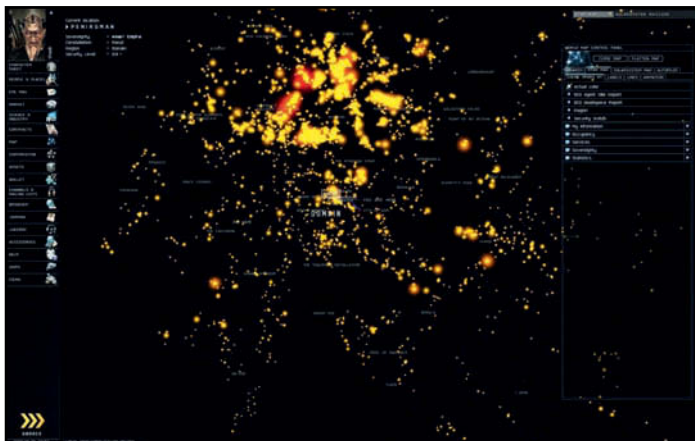
■ SVILUPPATORE: CCP Games ■ PUBLISHER: CCP Games ■ DISTRIBUTORE: CCP Games  
■ MULTIPLAYER: MMORPG ■ LOCALIZZAZIONE: Parziale ■ PREZZO: € 14,95 al mese

**CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)**

■ CPU: Single Core 1.8 GHz o AMD equivalente (Single Core 2 GHz) ■ RAM: 1 GB ■ Spazio su HD: 1.5 GB  
■ Connessione: ADSL ■ Scheda video: ATI X1600/Nvidia 7300 GT (ATI X1900/Nvidia 7600)



**UNA GUERRA SU SCALA GLOBALE SCONVOLGE I GIOCATORI CON LE MEDESIME MODALITÀ DI UN CONFLITTO REALE: CIÒ CHE PRIMA ERA CONSIDERATO SCONTATO È ORA PREDA D'INQUIETUDINE**



⬆ Le attività della maggior parte dei player si sono da sempre concentrate nella porzione centrale della galassia, ma ora occorrerà potenziare altri hub commerciali.

Inizia così la tragica catena di eventi che pone fine alla lunga tregua tra le quattro fazioni di New Eden, che perdurava sin dall'uscita di EVE Online oltre cinque anni fa, e dà inizio a una nuova epoca, l'Empyrean Age che fa da cover alla nuova espansione gratuita del MMORPG Sci-Fi degli "islandesi volanti" di Crowd Control Productions. Una guerra su scala globale che sconvolge i giocatori con le medesime modalità di un conflitto reale: ciò che prima era considerato scontato e immutabile è ora preda d'inquietudine e incertezza, decretando la fine di un modo improvvisamente obsoleto e inefficace di interpretare l'universo di gioco in favore di una nuova e decisamente più dinamica chiave di lettura, legata a doppio filo a quelle che saranno le azioni dei

player in un contesto inedito anche per i veterani. Dando dunque spolvero a quelle che prima erano semplici rivalità storiche (Gallente contro Caldari e Minmatar contro Amarr), suscitate dallo sfondo storico e culturale di ogni razza, CCP ha preso i classici due piccioni con una fava: attraverso l'introduzione del Factional Warfare, principale novità di Empyrean Age, sia PvP sia PvE hanno subito un notevole rinnovamento. Se da un lato infatti prima gli scontri tra giocatori avvenivano quasi esclusivamente nei sistemi esterni, laddove il controllo di CONCORD (la polizia di EVE) era quasi o del tutto assente, e la sovranità sul territorio era stabilita esclusivamente dagli esiti delle continue battaglie tra le corporazioni, con quest'ultimo update gli sviluppatori hanno voluto



⬆ Il menu d'arruolamento all'organizzazione militare della propria razza. È possibile ritirarsi in qualsiasi momento.

**IL ROMANZO**

Insieme all'espansione gratuita per il MMORPG, è uscito un succulento romanzo di Tony Gonzales (in Inglese, lo trovate su Amazon o Play.com, sia in formato tascabile sia con copertina rigida) intitolato appunto "The Empyrean Age", che racconta con grande ricchezza di dettagli gli eventi appena accennati nei fantastici video teaser realizzati da The Scope. Si vociferava che sveli addirittura alcuni dei fatti che in futuro coinvolgeranno New Eden, ma preferisco non anticiparvi nulla, se non che non vi scorderete tanto facilmente di Tibus Heth!



⬆ Un grosso boost al fitting e ai propri guadagni arriverà dal completamento delle Militia Mission.

rimescolare le carte, spostando il baricentro della battaglia verso il cuore della galassia, coinvolgendo quella zona a elevata sicurezza, definita "Impero", in cui si concentra in massima parte il traffico interstellare. Dichiarato intento: coinvolgere nel PvP, da sempre indubbio punto di forza del gioco, il maggior numero di player possibile, a cominciare da tutti coloro che ancora non avevano trovato i giusti stimoli per affrontarlo. Sino a Trinity erano in parecchi coloro che preferivano giocare con un profilo dal minimo rischio per la

propria nave e il proprio portafoglio, dedicandosi esclusivamente al PvE e al commercio, seguendo quindi un approccio meno "massiccio" al titolo, ma privandosi di gran parte delle caratteristiche migliori. La bontà dell'idea alla base di EA sta tutta lì: voler conciliare questi due stili di gioco e renderli tutt'uno utilizzando quella struttura RvR (o sarebbe meglio dire EvE, Empire vs. Empire? Ok la smetto) già insita nel lore sin dalla sua concezione, sfruttandone l'indiscutibile fascino per invogliare anche i più scettici a mettersi in gioco, al fine di portare



⬆ Entrando nella milizia modificheremo notevolmente i nostri standing, avendo inoltre accesso a un ranking dedicato e a importanti decorazioni.



➤ **Prima di affrontare il Factional Warfare, preparatevi psicologicamente a perdere navi e soldi. Un ricco premio assicurativo è sempre un buon investimento.**

avanti una causa più grande di se stessi. Questo avviene tramite un sistema piuttosto semplice: nelle stazioni spaziali sono stati implementati i Militia Office, tramite cui potrete arruolarvi nelle fila del proprio patrio esercito di baldi piloti e darvi da fare prendendo parte alle schermaglie in corso.

### IL PREZZO DELLA LIBERTÀ

Nel dover affrontare tale scelta, la prima domanda che mi sono fatto, da buon genovese, è stata: "Sì, bravi, e io cosa ci guadagno?". Beh, il lavoro di CCP si è concentrato soprattutto su questo aspetto, correggendo quello che era forse il vero punto debole di EvE: le missioni (le

quest di ogni altro MMORPG). I miliziani avranno infatti a disposizione tutta una pletera di agenti dedicati al Factional Warfare, che una volta contattati assegneranno compiti più o meno onerosi a seconda delle credenziali in possesso. Essenzialmente verrà chiesto di infiltrarsi in territorio ostile alla ricerca di bersagli, secondo quanto già proposto in precedenza: arrivati nel luogo indicato si dovrà passare dal solito gate che porterà automaticamente in prossimità dell'obiettivo, dando il via al combattimento. La novità sussiste nel fatto che la nostra posizione sarà trasmessa sull'overview di tutti i miliziani presenti nel sistema. I nemici potranno dunque ingaggiare



➤ **Gli scontri PvP sono ora all'ordine del giorno non solo nei sistemi 0.0 ma anche nelle missioni assegnate dagli agenti della vostra milizia.**

e gli amici venire in aiuto, introducendo gli stessi pericoli tipici del "rattare" (andare a caccia di robuste e remunerose navi NPC) nello spazio contestato e regalare quell'adrenalina che prima mancava al PvE. Certo, sarà possibile rimanere neutrali, anzi sarà utile, dato che così si diverrà gli unici giocatori a poter circolare tranquillamente in tutte le zone controllate dai quattro imperi, potendo quindi commerciare con fazioni opposte e ottenendo notevoli benefici economici. Così facendo, però, ci si priverà della maggior parte delle novità regalate dall'espansione. Inoltre, fattore non secondario, un po' come accade in Pirates of the Burning Sea, volenti o nolenti prima o poi capiterà di finire in una zona di guerra, pur se queste sono, almeno per il momento, limitate alle due aree di confine tra fazioni avverse. La Sovranità delle varie regioni, come avviene nei sistemi a sicurezza 0.0, dipende direttamente dalle

azioni dei giocatori, che azzerando le forze avversarie e portando a termine le missioni più complesse (4 i tier presenti, differenti per la qualità delle ricompense e le restrizioni per i tipi di nave), potranno conquistare il territorio, spostando il fronte maggiormente all'interno della nazione nemica. Questo riveste un'importanza assoluta, dato che stazioni e NPC cambieranno di conseguenza sponda, permettendo di accedere a nuove risorse e di disporre di più ampi spazi operativi. I miliziani non potranno infatti sconfinare oltre, se non con ingenti formazioni d'attacco atte a seminare terrore e distruzione, cosa tra l'altro non semplice, visto che in tali affronti il nemico ha il vantaggio di giocare in casa. Oltre alle missioni, non mancano nemmeno i complex (i "dungeon" di EVE...) dedicati al Factional Warfare, che rappresentano ambienti di battaglia persistenti, in cui si potrà di volta in volta attaccare o

**LA BONTÀ DELL'IDEA ALLA BASE DI EMPYREAN AGE STA TUTTA NEL VOLER CONCILIARE DUE STILI DI GIOCO, PVE E PVP, E RENDERLI TUTT'UNO UTILIZZANDO LA STRUTTURA RVR INSITA NEL LORE**



➤ **Grafica ed effetti hanno ormai raggiunto lo stato dell'arte, seppure la qualità delle esplosioni lasci ancora piuttosto a desiderare.**



➤ **La costrizione di potersi muovere liberamente solo nell'area d'influenza della propria fazione ha portato a un deciso ridimensionamento degli scambi.**

**EMPYREAN AGE È UN'AUTENTICA ESPLOSIONE DI CONTENUTI, CHE STRAVOLGE LE FONDAMENTA DI EVE, QUASI A RAPPRESENTARE UNA REAZIONE DEGLI SVILUPPATORI PER ALLE CRITICHE PIÙ FEROCI**



➔ **Riunirsi in vaste flotte rimane di gran lunga la tattica più usata dai giocatori per soverchiare l'avversario in PvP.**

difendere le strutture facenti parte del complesso, studiato per coinvolgere un elevato numero di giocatori e regalare scontri di vasta portata e ampio respiro.

Empyrean Age è insomma un'autentica esplosione di contenuti, che stravolge le fondamenta stesse di EVE, quasi a rappresentare una reazione degli sviluppatori per reagire alle critiche più feroci, dirette alla curva di difficoltà del titolo e alla piattezza dei contenuti più immediati. L'aver affinato ambientazione e gameplay, miscelando l'eccellente background Sci-Fi al quotidiano ope-

➔ **Preparatevi a esplorare un universo profondamente cambiato e decisamente più pericoloso.**

rato dei player, ha forgiato insomma una nuova "essenza" più votata al role-play, cosa che ha permesso il consolidarsi dell'esperienza di gioco, prima ritenuta parecchio di nicchia e quindi lontana dai gusti di molti.

Per raggiungere un risultato inopinabile ancora molto lavoro deve di sicuro essere fatto: i rapporti di forze tra le fazioni sono oggi assolutamente impari (anche se in termini generali i numeri dell'alleanza Caldari-Amarr non sono troppo lontani da quella Gallente-Minmatar), ma soprattutto tutto questo daffare non pare aver risolto il problema dell'accessibilità del PvP, dato che la tendenza dei giocatori sembra esser rimasta comunque quella di



➔ **Stazioni spaziali e flotte di sorveglianza dei vari sistemi cambieranno fazione a seconda dei risultati del Factional Warfare.**

riunirsi in grandi flotte evitando, per quanto possibile, gli scontri non organizzati o palesemente a sfavore, se non attraverso casuali azioni di guerriglia. Passando ai difetti, come sempre, quando regnano caos e anarchia, la potenza delle corporazioni risulta fattore comunque determinante e, non meno, le scorribande dei pirati aumentano decisamente, tanto che il fenomeno al momento sembra essere sfuggito di mano, con parecchi exploit da parte dei soggetti più diversi. Tanto per capirci, alcuni si sono ritrovati attaccati da membri della propria milizia che, interpretando oscuramente le regole d'ingaggio, si dilettono a uccidere i propri compagni oppure a rubarne i loot, con tecniche di vero e proprio griefing. Non resta che vedere come si evolveranno le cose in futuro, confidando nel lavoro di CCP, che ha promesso di fixare i bug e introdurre tutta una serie di patch atte

a risolvere i problemi di gameplay e bilanciamento, oltretutto promuovere eventi che alterino gli equilibri. Ma ce ne sarà bisogno? Secondo qualcuno le cose sono cambiate pure troppo!



## GIUDIZIO

Questa è un'espansione diversa da tutte le altre. Invece di introdurre giocattoli come nuove classi di navi (Red Moon Rising), contratti e chat vocale (Revelations) o una grafica rinnovata per le DirectX 10 (Trinity), Empyrean Age punta alla distruzione, coniugando gli aspetti dominanti del gioco per farne un unico continuum, migliorando il PvP e rinfrescando argutamente il PVE, per smentire la sentenza non scritta che EVE Online può scoraggiare anche il più intraprendente dei casual gamer. Il risultato finale è certo ancora lungi dall'essere perfetto e stabile, ma la profondità che scaturisce da queste novità, pensando anche alla prossima implementazione degli avatar, lascia ben pochi dubbi sulla validità del lavoro fin qui svolto da CCP nella creazione di un vero universo virtuale.

## PRO E CONTRO

- ➕ EVE è sempre il MMO più "massivo" in circolazione
- ➕ Riuscito collegamento tra lore e gameplay
- ➖ Sottile bilanciamento tra pregi e difetti
- ➖ Molti exploit ancora da risolvere

## PARAMETRI

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

# 89





■ SVILUPPATORE: Ankama Games 
 ■ PUBLISHER: Ankama Games 
 ■ DISTRIBUTORE: Ankama Games  
■ MULTIPLAYER: TCP/IP 
 ■ LOCALIZZAZIONE: Completa 
 ■ PREZZO: €3,99 /mese

# DOFUS

**Dofus, titolo di spicco nel panorama videoludico indipendente, entra a far parte della ristretta cerchia di giochi massive multiplayer localizzati in Italiano. Siete pronti a vivere la grande avventura?**

**D**ofus non ha certo bisogno di presentazioni: oltre sette milioni di giocatori hanno già deciso di provare questo titolo targato Ankama Games e, dal 2005 a oggi, ha tenuto testa all'agguerrita concorrenza dei grandi nomi del mercato MMO. Il successo del titolo ha permesso alla

Ankama Games di creare un vero e proprio brand-fenomeno fatto di magliette, cartoni animati, gadget, libri illustrati e di localizzare Dofus in ben sette lingue tra cui, contemporaneamente alla recente apertura di un nuovo server dedicato, quella italiana. L'adattamento alla nostra lingua

**CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)**

■ CPU: Single Core 1GHz (Single Core 1GHz) 
 ■ RAM: 256 MB 
 ■ Spazio su HD: 120 MB  
■ Connessione: 56 Kbps 
 ■ Scheda video: Scheda Video Standard

www.dofus.com/it..... ■ Matteo Sacchi [the\\_nite\\_rider@hotmail.com](mailto:the_nite_rider@hotmail.com)

non è privo di "orrori" ma, visto che traducono un MMOG in Italiano con frequenza quinquennale, direi che non è il caso di lamentarsi troppo.

Dofus si presenta come titolo sui generis già al momento della creazione del personaggio. Le classi sono inusuali e varie, ognuna con un look

**I DOFUS SONO UOVA DI DRAGO CAPACI, SE RAGGRUPPATE, DI SPRIGIONARE UN'ENERGIA POTENTE MA INSTABILE**



➤ All'inizio della nostra avventura, ci ritroviamo nientemeno che su un'isola fluttuante sopra la regione di Amakna.



➤ Per potersi muovere tra le varie aree è necessario cliccare su icone a forma di compasso che indicano i punti di passaggio

**GLI AMANTI DEL BLASONATO FINAL FANTASY TACTICS RICONOSCERANNO IMMEDIATAMENTE I TRATTI TIPICI DEGLI SCONTRI A TURNI**



Chi ha perso questa spada? Immagino che l'NPC che sfoggia quel punto esclamativo sulla testa sia ansioso di fornirmi qualche indizio a riguardo...

manga unico e con abilità specifiche la cui conoscenza non è un'opzione: complici le novità proposte da un gameplay basato sugli scontri a turni, ho personalmente dovuto impersonare più classi prima di trovarne una le cui abilità fossero adatte al mio stile di combattimento, ma non ritengo questa necessità di "provare" una mancanza di cura da parte degli sviluppatori o, peggio, un limite. Considerando che la strada fino al livello massimo, fissato nientemeno che al duecentesimo, è decisamente lunga, è bene dedicare qualche ora in più alle fasi iniziali di gioco. Non è certo la Ankama Games a metterci fretta, dal momento che si ha la possibilità di provare gratuitamente Dofus giocando entro le aree di partenza, che coprono circa il 5% del territorio esplorabile totale, e sconfiggendo mostri il cui livello massimo è il ventesimo: possiamo quindi prenderci tutto il tempo necessario per provare le classi ed entrare in confidenza con il sistema

Avventurandosi nella regione di Amakna si possono incontrare bestie pericolose e terrorizzanti come queste... pecore? Sono pecore?



prima di decidere se sottoscrivere o meno un account a pagamento. Pollice verso per quanto riguarda invece la personalizzazione, limitata in sede di creazione del personaggio alla scelta del sesso e dei colori dell'equipaggiamento base.

**INIZIA L'AVVENTURA**

Dopo aver scelto il server di gioco (il nome di quello italiano è Ereziah) e creato un personaggio, si spalancano le porte di un magico mondo 2D, creato con tecnologia Flash. Inutile storcere il naso a priori, perché la grafica cartoon di Dofus è molto piacevole e curata, considerato anche il peso irrisorio di 120 MB circa del client, la pressoché totale assenza di lag e i requisiti di sistema che vanno incontro anche a chi possiede una macchina con hardware datato. Discreto il comparto audio, che propone suoni e colonna sonora. L'interfaccia è intuitiva, ben realizzata e non ostacola la curva d'apprendimento delle mec-

caniche di gioco, nonostante il grosso limite imposto dal movimento tramite punta e clicca: è possibile scegliere in qualsiasi momento di visualizzare una bussola che indica la posizione dell'obiettivo delle nostre quest, o una mini mappa del mondo, o il ritratto del personaggio, o le guide e i suggerimenti; le varie finestre si aprono comodamente tramite scorciatoie di tastiera e la chat è abbastanza personalizzabile (unica pecca è l'ingrandimento proprio della chat, che occupa quasi metà dell'interfaccia e non può essere ridotta). Un rapido (forse troppo) tutorial dà un'infarinatura generale su dialoghi, movimenti e scontri, e dopo alcuni minuti siamo già pronti a guadagnare esperienza grazie ai più classici tra i sistemi, ovvero sconfiggendo nemici e completando quest. Le missioni non brillano per originalità e si risolvono in raccolta di oggetti, massacro metodico di mostri e consegne a NPC: per fortuna, a catalizzare l'attenzione, almeno nei primi livelli, c'è il sistema di combattimento. Gli amanti del blasonato Final Fantasy Tactics riconosceranno immediatamente i tratti tipici degli scontri a turni, la cui lentezza è compensata dalla necessità di pianificare le proprie mosse, oltre che cercare di prevedere quelle degli avversari. La modalità di combattimento si avvia cliccando su un nemico e scegliendo una casella di partenza all'interno di una griglia predefinita; a nostra disposizione ci sono due distinti tipi di punti azione che si ricaricano automaticamente all'inizio di ogni turno del proprio personaggio. Le abilità sono varie, da usare con criterio e tempismo e contribuiscono a creare un gioco decisamente "fresco" e piacevole, complici anche le classi inusuali. C'è tuttavia da ammettere che, raggiunti livelli alti e imparati i trucchi usati dai nemici, i combattimenti tendono a risolversi con combinazioni di movimenti e abilità spesso simili tra loro: in due parole, diventano ripetitivi. Nemmeno il PvP, riservato ai possessori di account a pagamento, è immune a questo calo di entusiasmo, visto che la prevedibilità dell'avversario è sostituita da una crescita esponenziale della durata degli scontri; ciononostante, il sistema PvP proposto da Dofus è realizzato discretamente bene, molto dinamico e non costretto dal livello del PG. Dopo aver

raggiunto le lontane terre dell'ovest, si ha la possibilità di scegliere di allearsi con una tra due grandi città rivali, Bronta e Brakmar, attaccare giocatori appartenenti alla fazione avversaria e guadagnare, in caso di vittoria, dei punti onore e dei gradi PvP. L'appunto finale riguarda il crafting e l'economia di gioco: se l'enorme quantità di professioni propone agli utenti una vasta scelta, è anche vero che è quasi obbligatorio intraprendere due o più carriere lavorative. L'economia si basa sulla vendita di oggetti e potenziamenti da parte degli utenti stessi ed è necessaria una grande quantità di Kama, moneta di Dofus, per sostenere tutte le spese necessarie a mantenersi su un livello competitivo...

**GIUDIZIO**

Nonostante il mio scetticismo iniziale, Dofus si è rivelato un gioco piacevole. Il sistema di combattimento e le classi di gioco contribuiscono a rendere il titolo interessante, ma la banalità delle quest e la graduale degenerazione degli scontri nella monotonia appiattiscono l'esperienza. Dofus è un massivo multiplayer indipendente, ma non free to play, al contrario di molti suoi colleghi. Vale davvero i quasi sei euro di abbonamento mensile? Per una manciata di monetine in più potete trovare di meglio, se il vostro "meglio" si misura sul motore grafico, ma il gameplay, non immune ad alti e bassi, rende Dofus una rispettabile alternativa ai Mr. Big del genere: in definitiva, non è il top, ma merita di essere provato.

**PRO E CONTRO**

- Sistema di combattimento interessante
- Client leggero e performante
- Scarsa personalizzazione
- A lungo andare ripetitivo

**PARAMETRI**

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



■ SVILUPPATORE: Frogwares ■ PUBLISHER: Dreamcatcher ■ DISTRIBUTORE: Halifax  
■ MULTIPLAYER: Assente ■ LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli ■ PREZZO: € 29,90



# DRACULA ORIGIN

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

**Dopo aver sapientemente miscelato Sherlock Holmes con il mito di Cthulhu, Frogwares si addentra nel gotico dedicando al Conte Dracula la sua migliore avventura grafica.**

**N**on è certo la prima volta che il conte Dracula, personaggio creato più di cento anni fa da Bram Stoker, fa la sua apparizione in un'avventura grafica. A parte la breve e spassosa comparsata nell'ormai storica Hollywood Monsters, ci sono ben tre giochi firmati Microids ispirati al celebre vampiro, dai toni decisamente più truculenti e seriosi, resi più cupi

dalla prospettiva in prima persona e dal claustrofobico movimento "a caselle". L'ultimo di essi, Il sentiero del Drago, è di recentissima pubblicazione. Ciò, però, non ha impedito a Frogwares di sfornare il proprio "punto di vista sull'argomento", mettendoci nuovamente nei panni del professor Van Helsing, cacciatore di vampiri e tradizionale arcinemico del conte.

**CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)**

■ CPU: Single Core 1,5 GHz (Single Core 3 GHz) ■ RAM: 512 MB (1 GB) ■ Spazio su HD: 3 GB  
■ Connessione: Nessuna ■ Scheda Video: Radeon 7500/GeForce3 64 MB (Radeon 9600/GeForce 6200 256 MB)

[www.dracula-origin.com](http://www.dracula-origin.com)

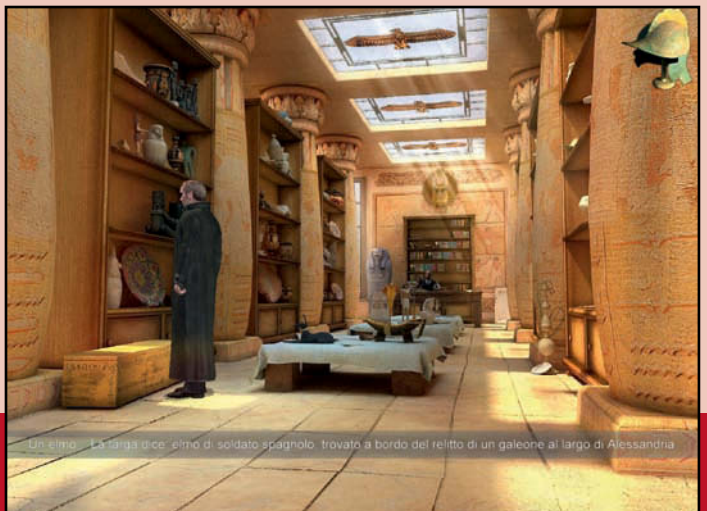
■ Paolo Besser [paolone@sprea.it](mailto:paolone@sprea.it)

**BRAM STOKER  
NON SI PUÒ LAMENTARE**

Le battute iniziali del gioco ricalcano, a grandissime linee, un paio degli avvenimenti del romanzo originale:

Jonathan Harker incontra il Conte Dracula nel suo castello ma ne rimane vittima e scompare misteriosamente. Il vampiro si invaghisce di Mina, la sua fidanzata, e vola a Londra per

**LE BATTUTE INIZIALI RICALCANO SOLO APPROSSIMATIVAMENTE IL ROMANZO ORIGINALE: LA TRAMA DEL GIOCO, INSOMMA, HA UNA VITA PROPRIA**



Il gioco pullula di enigmi di tipo logico-meccanico in cui sarà necessario trovare qualche suggerimento e una chiave di interpretazione.

Il museo egizio è una delle locazioni più complesse e sgargianti del gioco, ma le inquadrature tra una schermata e l'altra si legano male.

**GLI ENIGMI SONO STRUTTURATI IN MANIERA LOGICA E INTELLIGENTE, DIVIDENDOSI TRA OGGETTI DA RACCOGLIERE E MACCHINARI DA INTERPRETARE**



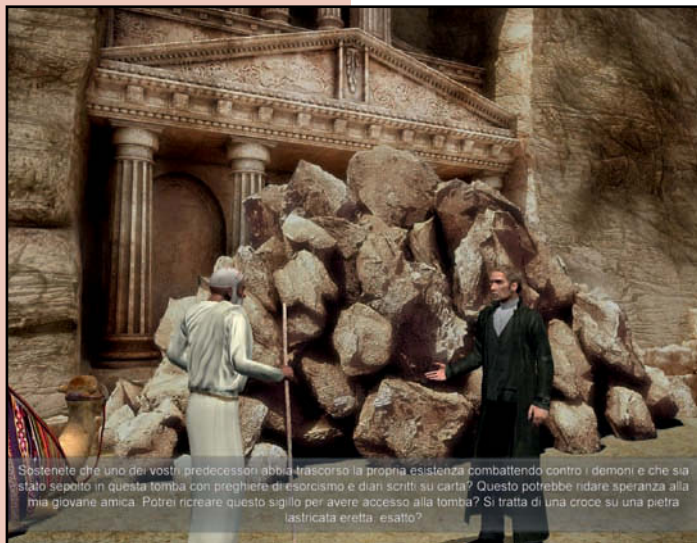
➔ **Diamo a un vampiro il compito di arredare il salotto, ed ecco cosa salterà fuori. Decisamente poco adatto a un party.**

consumare un "matrimonio dannato" che la leghi a lui per l'eternità. Noi, nei panni del professor Van Helsing, siamo costretti a porre fine in qualche modo a questo abominio. Il resto della trama è completamente diverso e rivede tutti i personaggi, per ruolo e per caratterizzazione, in funzione di una storia ambientata un po' a Londra, un po' al Cairo, un po' a Vienna e in Transilvania, direttamente nella tana del pipistrello. Van Helsing è un virgulto missionista dell'Occulto, che non farà mistero di essere principalmente un uomo d'azione, oltre che un fine esperto in materia di questioni demoniache.

L'avventura, invece, segna un ritorno in grande stile di Frogwares al punta e clicca, che riprende un discorso frettolosamente interrotto con "Sher-

lock Holmes: L'Orecchino d'Argento", ultima avventura della software house belga con questa impostazione prima che "80 Giorni e Sherlock Holmes: Il Risveglio della Divinità" tentassero la fortuna per le vie del 3D, purtroppo in modo solo parzialmente soddisfacente. Per l'occasione, Frogwares ha deciso di sfoggiare uno stile grafico più maturo, abbandonando le terribili scelte cromatiche e i discutibili modelli tridimensionali che si portava dietro dai tempi di Viaggio al Centro della Terra, in favore di uno stile pittorico più incisivo e ricercato, piuttosto lontano dal realismo ma decisamente più evocativo e godibile. Diciamo dunque addio ai gialli sparati e alle texture spalmate dappertutto, e diamo nuovamente il benvenuto a una grafica realizzata

➔ **Questo monaco cristiano è uno dei personaggi chiave dell'avventura, almeno nella sezione medio-orientale.**



Sostenete che uno dei vostri predecessori abbia trascorso la propria esistenza combattendo contro i demoni e che sia stato sepolto in questa tomba con preghiere di escorcismo e diari scritti su carta? Questo potrebbe ridare speranza alla mia giovane amica. Potrei ricreare questo sigillo per avere accesso alla tomba? Si tratta di una croce su una pietra lastricata eretta, esatto?

**PUNTI SENSIBILI**

Alcune locazioni di Dracula Origin sono piene di hotspot, ovvero "angoli vivi" o "punti sensibili", in cui è possibile fare click per raccogliere un oggetto o per cambiare schermata. Sebbene in questa avventura il problema della loro ricerca in realtà non si ponga, a volte può tornare utile visualizzarli tutti per qualche secondo. Per farlo, basta premere la barra spaziatrice. Un aiutino a cui possiamo ricorrere più volte, senza sentirci in debito con la nostra coscienza.



come avventuriero comanda, lasciando alle schede montate sui nostri PC soltanto il compito di illuminare in modo più realistico scene e personaggi.

**PRO E CONTRO**

L'avventura non è lunghissima e, giocandola tutta d'un fiato, non durerà più di tre o quattro giorni. Per fortuna, però, offre una certa varietà di ambientazioni e ciascuna area è suddivisa in diverse locazioni a schermo fisso, ognuna delle quali molto bella da vedere e funzionale ai fini del gioco. Non ci troveremo, insomma, a girovagare inutilmente per strade messe lì soltanto per sfoggiare le proprie abilità di programmatori. Alcune di esse sono caratterizzate da piccoli tocchi di classe, come per esempio gli sguardi dei personaggi non giocanti che possono seguire i nostri movimenti o la sabbia mossa dal vento per le strade del Cairo. Gli enigmi sono strutturati in maniera logica e intelligente, suddividendosi equamente tra l'utilizzo degli oggetti da raccogliere e l'uso di "macchinari" in cui è necessaria la logica per trovare la giusta combinazione. Il livello di difficoltà è un po' più alto del solito e, a differenza di altre avventure come "Secret Files: Il Mistero di Tunguska" non c'è modo per saltare gli enigmi di tipo logico, sebbene sia facile individuare gli hot spot premendo la barra spaziatrice. Nel corso delle nostre indagini non ci sarà modo di restare bloccati per sbaglio e, cosa che fa indubbiamente piacere, sarà van Helsing stesso a dirci "cosa fare" nei pochi punti in cui non sarebbe chiaro come proseguire. Se proprio vogliamo trovare dei difetti, bisogna segnalare qualche problema alle animazioni durante la raccolta degli oggetti e un paio di traduzioni sbagliate. A ciò, vanno aggiunte alcune scelte discutibili nelle inquadrature, che a volte rischiano di confondere il giocatore: il museo egizio, per esempio, offre un ricco campionario di suggerimenti a chi vuole imparare come

non si debbano legare tra di loro delle locazioni attigue. Nulla, in ogni caso, che infici in qualche modo l'ottima qualità di questo gioco, assolutamente da affrontare se si amano le avventure grafiche. Forse il più grande dispiacere è... che avrebbe potuto essere un po' più lunga, come avventura grafica.



**GIUDIZIO**

Dracula Origin è indubbiamente la migliore avventura grafica mai realizzata da Frogwares: è dotata di personaggi carismatici e di ambientazioni fascinoso e lussureggianti, abilmente bilanciate da ambienti più lugubri e freddi. Questa avventura ha molti meriti, primo tra tutti quello di affrontare il tema del vampiro senza abbondare troppo dei luoghi comuni dell'horror, preferendo allo splatter e al terrore gli enigmi e l'intelligenza necessaria alla loro risoluzione. Insomma, non è per gli amanti del sangue e della tensione ma per quelli che adorano ragionare. Il livello di difficoltà ottimale e la ricchezza del comparto grafico e sonoro, unita all'originalità delle sue soluzioni, la rendono una delle avventure più interessanti degli ultimi dodici mesi.

**PRO E CONTRO**

- ➔ **Grafica dettagliatissima**
- ➔ **Soluzioni molto originali**
- ➔ **Qualche cambio di inquadratura ambiguo**
- ➔ **Non c'è una modalità widescreen**

**PARAMETRI**

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

**87**



# 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**

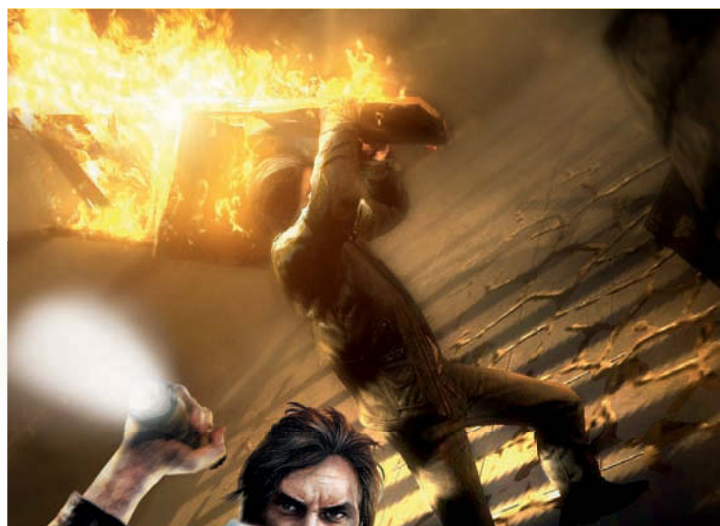
**13 Riviste**

**13 DVD Demo**

**13 Giochi completi**

**Codice abbonamento:**

**980-170-DV02-035**



**Finalmente  
anche ONLINE con  
CARTA DI CREDITO  
su [www.tgmonline.it](http://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:

AUTORIZZO L'ADDEBITO DELLA:

Ricevuta di versamento su CCP 43950203 intestato a: Sprea Editori S.P.A.

CARTA DI CREDITO: sono accettate tutte le carte del Circuito CartaSì

Assegno Bancario intestato a: Sprea Editori S.P.A.

N° SCAD. | M | M | A | A |

FIRMA DEL TITOLARE

L'abbonamento a THE GAMES MACHINE partirà dal primo numero raggiungibile dopo l'avvenuto pagamento.

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

# Larva



# Mortus

SVILUPPATORE: Rake in Grass PUBLISHER: Rake in Grass DISTRIBUTORE: Rake in Grass  
MULTIPLAYER: Assente LOCALIZZAZIONE: Assente PREZZO: \$ 19,95

## LARVA MORTUS

**Quanti morti viventi riuscite a far fuori prima di tirare le cuoia e diventare uno di loro? Come dite? Siete già degli zombie? Ok, come non detto...**

Lo ammetto, ho barato: in questo arcade della software house indipendente Rake in Grass, non ci sono solo zombie ma mostri di ogni genere, dai ragni sputa-veleno ai golem che caricano a testa bassa, redattori in preda a delirio da deadline (eh) e orrendi troll sbucati dal forum di TGM Online.

**VECCHIA SCUOLA**  
Per chi tra voi è ormai abituato ai fasti dei vari Crysis e Gears of War, il primo impatto con Larva Mortus, con la sua grafica rigorosamente bidimensionale, disegnata a mano e con visuale dall'alto, potrebbe non essere dei più esaltanti. Chi invece, come il sottoscritto, ricorda ancora

**CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)**  
CPU: Single Core 1.2 GHz (Single Core 1.2 GHz) RAM: 256 MB (256 MB) Spazio su HD: 60 MB  
Connessione: Nessuna Scheda video: supporto OpenGL

larvamortus.rakeingrass.com..... Claudio "keiser" Todeschini keiser@sprea.it

le mattinate passate in sala giochi a rovesciare monetine nel coin-op di Gauntlet invece che sorbirsi il

compito in classe di mate, si ritroverà piacevolmente immerso in un mondo lontano e al tempo stesso familiare,

**CHI RICORDA I VECCHI ARCADE COME GAUNTLET SI RITROVERÀ PIACEVOLMENTE IMMERSO IN UN MONDO LONTANO E AL TEMPO STESSO FAMILIARE, QUASI CONFORTANTE NELLA SUA SEMPLICITÀ**



Quando si muore si ricomincia il livello dall'inizio. Poco male: essendo generato casualmente, sarà comunque diverso!



Uhm... un pentacolo... Una volta distrutti i cinque altari sulle punte della stella, per rimettere tutto a posto basterà una bella tinteggiatura al pavimento.

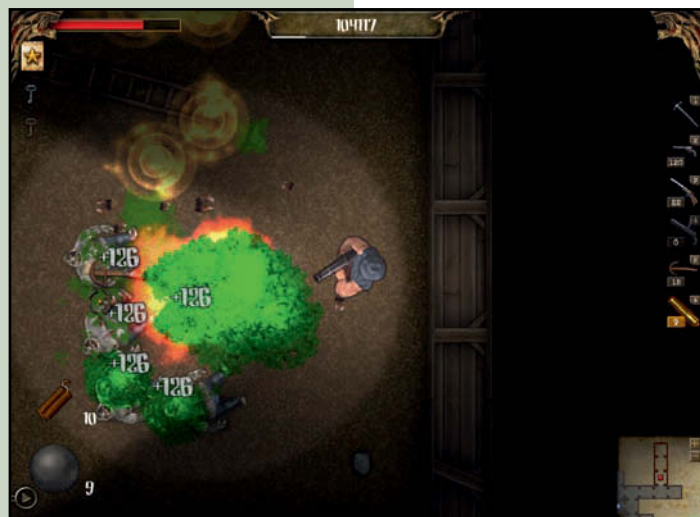
## LE MAPPE SONO GENERATE CASUALMENTE: NUMERO DI STANZE, NEMICI, BONUS E PERSINO AMBIENTAZIONE CAMBIANO OGNI VOLTA CHE RIGIOcate LA STESSA MISSIONE

quasi confortante nella sua semplicità. La grafica non è particolarmente ricca o variegata. Diciamo che è lineare e pulita, nonostante l'ambientazione cupa: i nemici si vedono chiaramente sullo schermo, i loro colpi pure, non occorrono grandi sforzi d'immaginazione per capire quale sia l'arma impugnata in un determinato istante, le animazioni sono buone e gli effetti speciali sono gradevoli ma non pacchiani. Lo stesso dicasi per le sequenze filmate, palesemente realizzate con pochi mezzi ma efficaci nella loro essenzialità. Insomma, il comparto visivo fa il suo sporco lavoro senza troppi fronzoli. Il che, per una produzione indipendente (dove spesso c'è la tentazione di "esagerare" per far colpo) è sempre una cosa positiva. Decisamente di ottimo livello la colonna sonora, caratterizzata da un tema cupo, gotico, che centra perfettamente l'obiettivo di creare un'atmosfera di suspense e tensione. Dal punto di vista tecnico e artistico è senza dubbio la parte migliore del gioco. Decisamente più nella norma gli effetti sonori.

### UNO ZOMBIE AL GIORNO TOGLIE IL CORONER DI TORNO

Passiamo al gameplay, che ne dite? Non che ci sia poi tutto questo granché da spiegare, eh: si va in giro armati di tutto punto a sparare a quasi ogni cosa che si muove. Per iniziare una partita è sufficiente selezionare un livello sulla mappa

Uccidi uccidi... sento odor di golemucci... Meno male che avevo un cannone in tasca (ehm)(ottima battuta per un "bi"padre di famiglia! ndToSo)!



principale; c'è anche una trama da seguire, ma per accedere alle quest della storia occorre un livello di esperienza minimo, che si ottiene completando le missioni.

Le mappe sono generate casualmente: numero di stanze, nemici, bonus e persino ambientazione cambiano ogni volta che rigiocate la medesima missione. Una simile varietà contribuisce non poco ad aumentare la longevità del gioco, anche se per contro può capitare di affrontare due o tre livelli di fila molto simili tra loro. Di quando in quando, nel bel mezzo di uno scontro, compaiono sullo schermo immagini agghiaccianti in sovrapposizione (occhi minacciosi, scheletri, morti che ridono, e cose così), ma non vi preoccupate: dopo qualche inevitabile salto sulla sedia ci farete l'abitudine. Decisamente intuitivi i controlli: i consueti tasti WASD (o in alternativa le frecce direzionali) permettono di muoversi, mentre il mouse si occupa di gestire la mira e il fuoco. Altrettanto semplice e chiara l'interfaccia: una piccola mappa nella parte bassa dello schermo mostra le stanze visitate e quelle ancora da completare, l'arma corrente e l'energia residua. Una volta uccisi tutti i nemici di una stanza comparirà sullo schermo una grossa scritta "room cleared"; anche rientrandoci in un secondo momento, non ci troverete più nessuno. Al contrario, se abbandonate un ambiente prima di averlo ripulito per benino, esso si resetterà e al vostro ritorno



I livelli sono discretamente brevi, a tutto beneficio dell'immediatezza del gioco.

ritroverete tutti i mostri che c'erano la prima volta.

### MIGLIO UN FUCILE OGGI CHE UNO SHOTGUN DOMANI

L'arsenale presente in Larva Mortus è piuttosto standard, ma comunque ben assortito.

Non aspettatevi nemici particolarmente intelligenti o capaci di chissà che: alla fin fine, se non sono morti viventi sono ragni o altre schifezze, il cui unico scopo nella loro breve e triste vita è cercare di farvi fuori. Per farlo correranno verso di voi, ignari del destino che li attende, in linea retta o a zig-zag, senza neppure provare a ripararsi dietro gli oggetti o a evitare i colpi. Le stanze sono solitamente abbastanza piccole e i nemici abbastanza veloci: in questo caso, e chi ha qualche esperienza di altri titoli del genere lo saprà senz'altro, l'unica tattica vincente è quella di muoversi all'indietro sparando senza sosta, possibilmente prendendo bene la mira.

Ogni nemico ha un suo stile d'attacco, il che obbliga a scegliere con una certa ocularità l'arma da usare; una volta che ci avrete fatto la mano, procedere diventerà relativamente semplice e, ahimè, abbastanza ripetitivo. Tra l'altro è possibile "barare" entrando rapidamente in una stanza, vedere chi vi aspetta al suo interno, tornare indietro in quella precedente (adeguatamente "ripulita"), scegliere l'arma giusta e rientrare. Una brutta abitudine che ho dai tempi di DooM e che non riesco proprio a togliermi! Come dicevo prima, per procedere nella campagna single player dovrete "livellare" il vostro personaggio a suon di cadaveri e teste mozzate. A quel punto potrete sbizzarrirvi nel potenziamento dell'alter ego virtuale, ma non aspettatevi un quantitativo di skill o di abilità di un RPG: alla fin fine, sempre

di action si parla. Potete optare per un leveling più rapido, maggior velocità o fortuna (ergo, probabilità che i nemici lascino dei bonus morendo), rigenerazione automatica dell'energia e cose del genere.

### GIUDIZIO

Ho scoperto Larva Mortus per caso, lo confesso. E dopo averlo finito, posso dire che mi ha divertito, con la sua miscela di azione non stop, livelli generati casualmente, controlli immediati, un'eccellente colonna sonora, sangue che scorre a fiumi e quel gusto retrò che non mi dispiace riassaporare. I principali difetti sono imputabili proprio all'approccio "vecchia scuola", che potrebbero oggi far storcere il naso ma che paradossalmente possono diventare punti di forza: combattimenti spesso ripetitivi, intelligenza artificiale praticamente nulla e il dover ricominciare un livello da capo quando si muore. Peccato davvero per l'assenza del multi, che avrebbe fatto guadagnare almeno cinque punti al voto complessivo. Consigliato ai più anziani che hanno apprezzato il genere degli shooter dall'alto.

### PRO E CONTRO

- Scontri molto ben bilanciati
- Colonna sonora d'atmosfera
- Gameplay a volte ripetitivo
- Assenza del multiplayer

### PARAMETRI

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

# 60



SVILUPPATORE: Koei PUBLISHER: Koei DISTRIBUTORE: Halifax  
MULTIPLAYER: Assente LOCALIZZAZIONE: Manuale PREZZO: € 31,90

# SAMURAI WARRIORS 2

**Il Giappone medievale ci insegna tante, cose: onore, lealtà, fedeltà, spadate, sprangate...**

**D**alla stessa casa di Dynasty Warriors, serie che ormai ha raggiunto tranquillamente il quinto capitolo, arriva anche per PC il seguito della versione più "storica" e meno fantasy dello stesso concetto di gioco. Il principio di base sembra invariato: un picchiaduro a tre dimensioni, con tonnellate di personaggi, abilità, livelli e tanta,

troppa, mediocrità, sia nella varietà delle ambientazioni sia nel gameplay vero e proprio...

## LO SANNO TUTTI, SHOGUN AFFETTA TUTTO, ANCHE LATTINE E CARNE CONGELATA...

Per chi ha dimestichezza con i prodotti action di Koei, Samurai Warriors 2 non dovrebbe rappresentare nulla

### CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

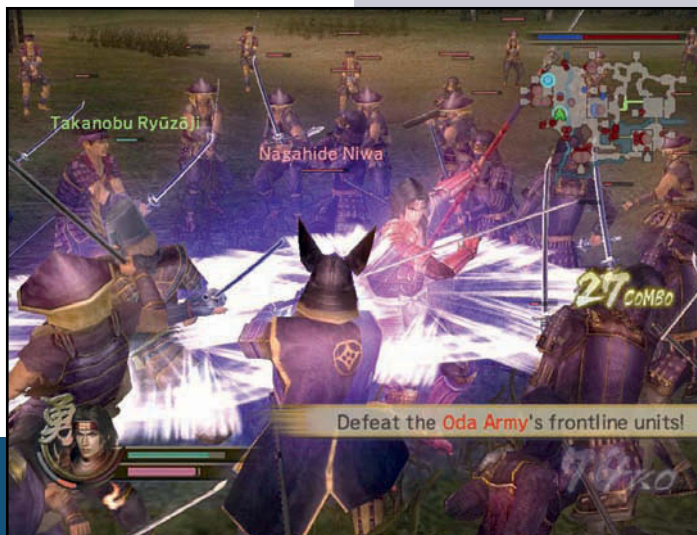
CPU: Single Core 1,8 GHz (Single Core 2,8 GHz) RAM: 256 MB (512 MB) Spazio su HD: 5 GB  
Connessione: Nessuna Scheda video: GeForce 4200TI 64MB (GeForce 6600 128 MB)

[www.koei.com/launch/samurai\\_warriors2/](http://www.koei.com/launch/samurai_warriors2/) ..... ■ Massimo "NKZ" Nichini [nkz@sprea.it](mailto:nkz@sprea.it)

di inedito. Ci troviamo nel XVI secolo, in un Giappone medievale in perenne lotta tra fazioni nemiche: attraverso gli 8 personaggi principali (destinati

ad aumentare di numero al termine delle varie campagne, per un totale di 24 diversi personaggi), rivivremo una versione molto romanzata e sto-

**SW2 OFFRE SOLO CARNEFICINA A PROFUSIONE, RESA DIVERTENTE, ALMENO IN PARTE, DALLA POSSIBILITÀ DI SBIZZARRIRSI TRA SAMURAI, NINJA E GUERRIERI**

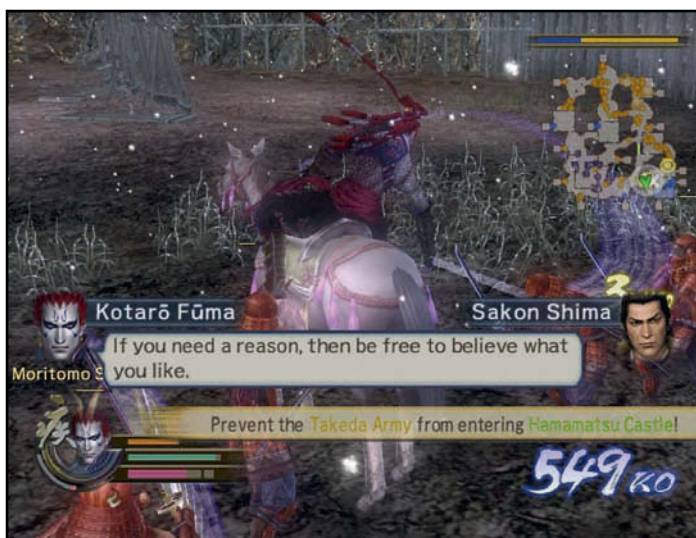


⤿ Migliaia di minion e qualche boss: ecco cosa passerà sotto alla lama, al martello, ai pugnali o a qualsiasi altra arma impugni il vostro eroe in Samurai Warriors 2.



⤿ Non fatevi ingannare dalla mappa proposta nel briefing e durante la pausa: di strategico c'è solo la scelta se menare prima Tizio e compari, o Caio e scagnozzi...

**IL GIOCO PROPONE AMBIENTI SPOGLI DI QUALSIASI ELEMENTO SCENOGRAFICO, POPOLATI DA NEMICI USCITI DALLO STAMPINO MIGLIAIA DI VOLTE**



➤ Tra i 24 personaggi disponibili in SW2 non tutti sono eroi positivi: questo ninja, per esempio, è una vera carogna.

ricamente poco corretta dell'unificazione sotto al comando dello Shogun, fino alla nascita dell'impero del Sol Levante. SW2 proporrà la sua solita dose di mazzate a profusione attraverso 3 modalità principali: lo Story Mode, vero cuore del prodotto, e le autoesplicative Survival e Freeplay. Nello Story Mode, ogni personaggio ha a disposizione una mini campagna composta da una manciata di capitoli (6 per i personaggi principali). Ogni missione, e questa è forse la novità di rilievo più importante rispetto ai precedenti lavori di Koei, contiene una serie di obiettivi distribuiti sulla mappa e destinati, nonostante il tentativo di diversificare un po' le si-

➤ Gli unici elementi un po' gradevoli esteticamente sono i modelli dei personaggi e i giochi di luce delle varie combo e abilità. Stiamo comunque parlando di acqua nel deserto, eh...



tuazioni, a proporci sempre lo stesso attacco nemico di massa seguito dal relativo contrattacco del nostro alter ego, coadiuvato da una o più guardie del corpo. Se aspettate varietà di situazioni, insomma, dovete cercare altrove: SW2 offre solo carneficina a profusione, resa divertente, almeno in parte, dalla possibilità di sbizzarrirsi tra samurai, ninja, guerrieri di stazza, cavalieri (sì, ci sono anche le "mount" e si chiamano proprio così) e tutti gli altri eroi, ognuno con un set di combo, mosse speciali e un'infinità di armi da potenziare e raffinare strada facendo. Il sistema di controllo è pensato per mettere in risalto le abilità di attacco

**SUPER WANG PARTY?**

A parte le modalità di gioco segnalate nella recensione, SW2 propone un gioco indipendente ma sempre legato alla conquista del Giappone medievale da parte dei vari personaggi del cast. La struttura di Sugoroku, questo il nome della modalità in questione, mescola elementi di Monopoli, gioco dell'oca, Mario Party e Risiko tutti insieme. Un piccolo divertimento a base di lanci di dadi, terreni da conquistare, minigiochi e caselle impreviste, insomma, che purtroppo è stato inserito in un titolo davvero poco vario su tanti altri aspetti...



più che quelle di difesa dei personaggi: tre diversi colpi (di cui uno speciale con tanto di barra di energia da caricare) che possono generare combo anche lunghissime mano a mano che il personaggio guadagna livelli, un tasto per la parata, uno per il salto e quattro per muovere autonomamente l'inquadratura. Come potete intuire, è una quantità di controlli piuttosto elevata per la classica tastiera, tanto da rendere quasi inutile questa periferica e obbligare il giocatore a spostarsi su un più comodo e funzionale pad analogico.

**MODELLI IN SERIE**

Se il gameplay di SW2 non propone molto di più che una serie pressoché infinita di scazzottate, anche gli aspetti prettamente tecnici del gioco lasciano un po' a desiderare. A fronte di un impegno nel realizzare anche visivamente gli attacchi e le mosse finali con una discreta resa, il gioco propone ambienti spogli di qualsiasi elemento scenografico, popolati da nemici fatti con lo stampino e che tendono ad agire sempre nella stessa maniera (caricano a testa bassa e bon). Davvero il regno del clonaggio e della noia diffusa, a dispetto di qualsiasi trama e di tutta l'estrema varietà di personaggi a disposizione. A rendere un po' meno deprimente l'impressione generale rimangono alcuni elementi che tuttavia dobbiamo prendere in considerazione. Su tutti, il fatto che, nonostante quanto appena ribadito, qualche minuto di sano pestaggio a cervello sconnesso può anche sembrare divertente, se preso a piccole dosi. In secondo luogo, l'enorme cast di SW2, con relative campagne e abilità, può garantire curiosità per mosse e skill speciali di sorta. Infine, altro elemento non

trascurabile, SW2 è leggero sia in termini di richieste hardware sia per quanto riguarda il prezzo di vendita. Elementi che contribuiscono a portarlo sopra la soglia di una risicatissima sufficienza.

**GIUDIZIO**

La cosa più ovvia che viene da pensare cercando di commentare Samurai Warriors 2 è che un picchiaduro è già di suo ripetitivo, ma se al gameplay poco vario si aggiungono solo migliaia di nemici decerebrati nati da parto plurigemellare, decine di aree di gioco allegrate da quattro elementi di paesaggio in croce e una serie di obiettivi nella sostanza identici, si può andare davvero poco lontano. A recuperare in parte questo affresco poco incoraggiante dobbiamo dire che, un po' per l'incredibile varietà di personaggi e un po' per le diverse modalità proposte, alla fine SW2 non è nemmeno così orribile da giocare, sempre che si superi l'incredibile ripetitività che permea questa produzione. Appena sufficiente.

**PRO E CONTRO**

- Tanti personaggi diversi
- Belli gli effetti speciali delle combo
- Ripetitivo è dire poco
- Graficamente molto spoglio

**PARAMETRI**

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

**60**



■ Matteo "Elvin" Lorenzetti [elvin@sprea.it](mailto: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.

## CRISIS

**T**empo di bilanci anche per il gioco più discusso di tutto l'inverno, quel Crisis che con la sua spettacolarità grafica e vastità degli scenari, ha messo in ginocchio i PC di mezzo mondo lasciando agli hardcore gamer (per la loro capacità di spesa) la possibilità di sollazzarsi con quanto offerto da multiplayer ed editor di livelli. Ma andiamo con ordine: per quanto riguarda il supporto, Crytek si è mossa con costanza per cercare di ottimizzare il motore grafico che tanti grattacapi ha dato a molti possessori di schede video non particolarmente performanti, grazie all'arrivo della patch 1.1. Il gioco è stato alleggerito per molte configurazioni, anche se rimane sempre un sogno riuscire a farlo girare al massimo oltre 1280X1024. Molto corposa è stata anche la patch 1.2, che ha aggiunto il mod loader nel menu principale e la 1.2.1, forte di una nuova protezione anticheat. Quanto ai nuovi contenuti, era praticamente immancabile un SDK da oltre quattrocento megabyte, che ha permesso ai modder di esportare le proprie creazioni nel Sandbox2

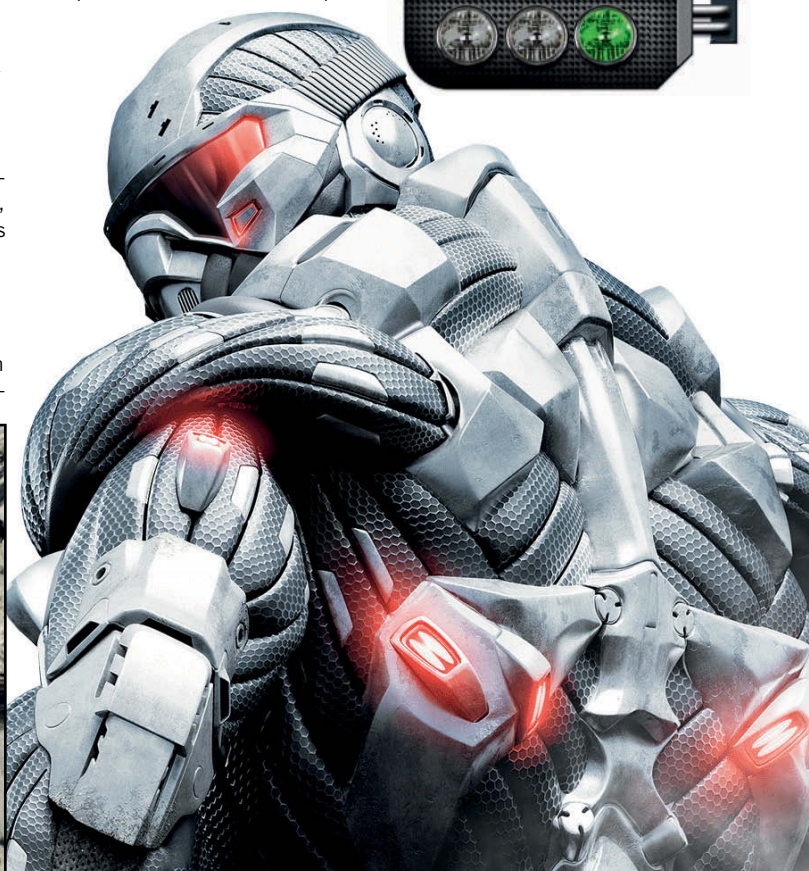
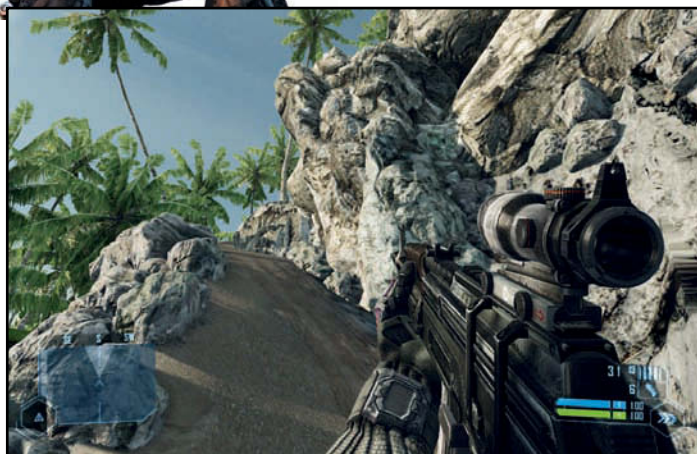


Editor e creare nuovi livelli e MOD con contenuti inediti. Proprio il modding è alla base del bollino verde che vedete in fondo a questa pagina: il numero di modification in lavorazione è tale da rappresentare il motivo principale per procedere a un eventuale acquisto ritardato di un prodotto che non mancherà di invecchiare molto bene, grazie all'arrivo di nuove schede video in grado di farlo girare come si deve. Al momento in cui stiamo scrivendo, i pacchetti di una certa importanza a disposizione sono circa una dozzina, tra i quali non possiamo non citare le mappe single player Dream Experimental, Savana 2 Jungle, Operation Rocky Peak Islands, Strange Island e Forgotten Island - Lost. Molto più corposa è la lista di quelli in lavorazione, dove spiccano quattro nomi: Zelda Project Light, Mechwarrior: Living legends, Exodus e Tiberian Eclipse. Meno entusiasta è invece la valutazione della comunità multiplayer e rispecchia alla perfezione i dubbi sollevati in sede di recensione: modalità di gioco non proprio entusiasmanti si sono affian-

cate a un motore grafico alla portata di pochi e alla contemporanea pubblicazione di quattro pesi massimi del multiplayer 2007 (Call of Duty 4, Team Fortress 2, Quake Wars e Unreal Tournament 3). Del resto, pensando alla natura fortemente orientata al single player di Crisis e alla saturazione del mercato multi-giocatore, una community giocante ridotta al lumicino era il minimo che ci si potesse aspettare. Una piccola base di appassionati è presente, ma siamo lontani anni luce dal poter competere attivamente con le op-

portunità "comunitarie" offerte dai quattro (anzi tre, vedi TGM After di Unreal Tournament 3 nella prossima pagina) titoli appena menzionati. Nemmeno la pubblicazione da parte di Crytek di un mappack ufficiale è riuscita a risollevere le sorti del multi, da considerarsi come un piacevole riempitivo a supporto delle ore di divertimento single player che nei prossimi mesi saranno gentilmente offerte dai mestieranti del modding.

Voto TGM N°230: 90



## UNREAL TOURNAMENT 3

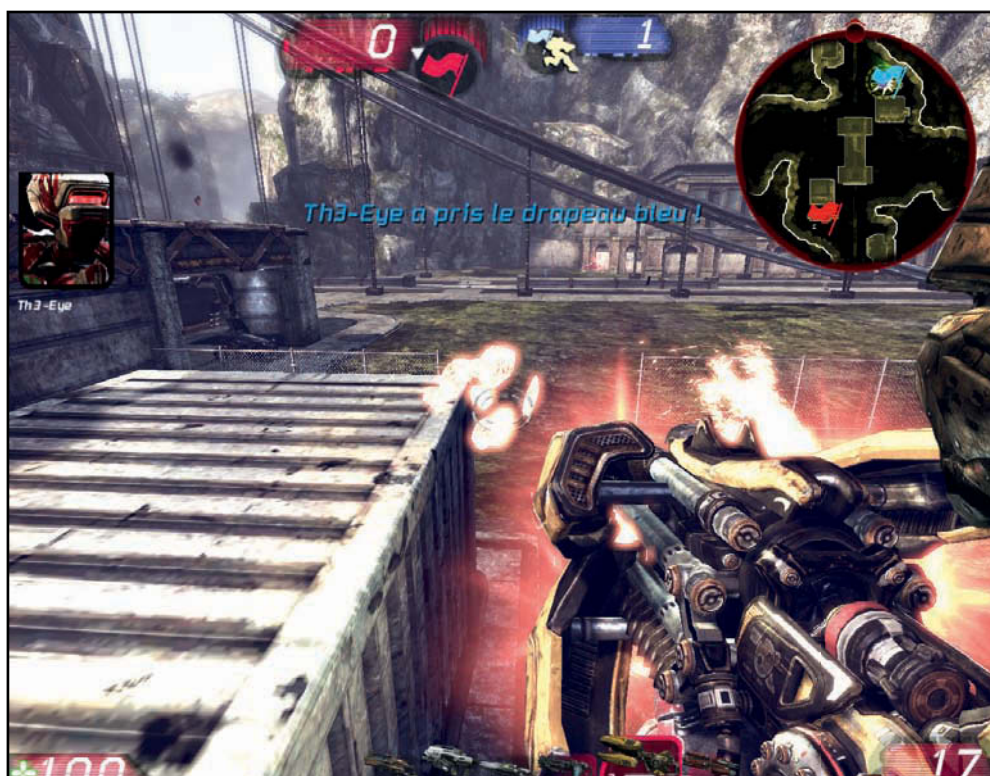
La prima battuta che viene in mente pensando alla fase di lancio di Unreal Tournament 3 è: "squadra che vince, non si cambia". Del resto, con un nome del genere, viene difficile immaginare una software house come Epic intenta a stravolgere uno dei suoi brand più prestigiosi. In un'ottica di situazione di mercato possiamo dire che le considerazioni fatte per Crysis nella pagina precedente valgono anche per UT3. Le uscite di notevole spessore a ridosso dello scorso Natale hanno frammentato l'attenzione del pubblico in varie direzioni e, del trittico di soprattutto multiplayer "allo stato puro" (insieme a Team Fortress 2 e Quake Wars), proprio Unreal Tournament 3 è stato il prodotto ad aver riscosso meno successo. Le scarse vendite in Europa e Stati Uniti hanno minato fin dall'inizio le potenzialità di un gioco che per prosperare deve basarsi su una community numerosa e attiva. L'aspetto che più colpisce in questo senso è stata l'incapacità di attrarre verso di sé buona parte della base giocante di Unreal Tournament 2003-2004. Nonostante la leggerezza del motore grafico, non tutti hanno deciso di compiere il grande salto e le motivazioni sono varie: scarso interesse per le nuove modalità, poca voglia di abituarsi alla fisica a gravità maggiorata, e un più generale disinteresse verso un gameplay uguale a se stesso probabilmente da troppo tempo per via delle solite armi, sono i principali indizi per il tradimento degli



aficionado di vecchia data. Intendiamoci, il flop non è stato totale: a ogni ora del giorno è possibile entrare sui server e cimentarsi nelle modalità più giocate come Warfare, Capture the Flag e Deathmatch (con e senza veicoli)... ma non aspettatevi la massa di giocatori che aveva contraddistinto le precedenti edizioni. Nemmeno la pubblicazione di due patch da parte di Epic e di un pacco di mappe ufficiali ha permesso al gioco di riguadagnare i galloni di "sparatutto

più giocato". A bilanciare queste considerazioni ci pensa tuttavia un reparto modding di prima qualità che conferma l'ottima conoscenza da parte della community delle meccaniche dietro alla gestione dell'Unreal Engine. Sono già usciti numerosi mutator e un'infinità di mappe in grado di variare notevolmente il gameplay. La mole di materiale in lavorazione è veramente sconfinata e comprende persino la riedizione con il nuovo motore grafico di una valanga di modification concepite per il primo Unreal Tournament e le versioni 2003 e 2004. Dietro a tutto ciò c'è, ovviamente, la pubblicazione dell'SDK ufficiale: questo, insieme a tonnellate di documentazione, sta facendo la felicità di numerosi appassionati, capaci di allungare notevolmente la vita commerciale di questo prodotto. Il fallimento del suo obiettivo principale, ovvero far ri-

partire a livello competitivo una delle community più importanti di sempre, gli impedisce di arrivare al bollino verde: in ogni caso, se state cercando uno sparatutto multiplayer che premia al massimo livello l'abilità del giocatore con un occhio di riguardo per il modding, Unreal Tournament rimane la scelta migliore... pur senza i grandi numeri del passato.





# Budget Zone



Questo mese la Budget Zone ospita due pesi massimi, che vi permetteranno di menare le mani con gusto (Devil May Cry 3) o di improvvisarvi provetti calciatori con uno dei marchi "storici" di casa Konami. Il tutto a praticamente due lire...

## DEVIL MAY CRY 3 - DANTE'S AWAKENING



Se avete intenzione di comprare il quarto capitolo della saga di Dante, probabilmente non dovrete lasciarvi sfuggire il terzo episodio, praticamente una sorta di prequel pieno di importanti rivelazioni sul passato del figlio di Sparda. Il gioco è davvero un eccellente action-game, di quelli da console, quindi piuttosto difficile e decisamente impegnativo. Ovviamente però fare a fette mostri e riempirli di piombo è molto più soddisfacente che non tirare due calci con un panda... purtroppo, ma questa è cosa nota, DMC3 fa parte di quelle conversione Capcom da pollice verso sul lato puramente tecnico: la grafica è praticamente a livello di PlayStation 2, solo un po' più definita per via della risoluzione video superiore. D'altro canto, sono presenti rallentamenti vari e piccoli bug grafici, assenti sulla console Sony e più in

generale si nota una notevole incuria nell'adattamento, frutto evidente di un team poco avvezzo al mondo PC. Da segnalare inoltre diverse imprecisioni in fase di localizzazione, dove alcuni enigmi vengono presentati in lingua Francese: non che siano impossibili da risolvere, ma di certo non si può che storcere il naso di fronte a tanta superficialità. Dante's Awakening, per quello che costa, vale comunque la pena di essere giocato per apprezzare al meglio questa categoria di giochi, purtroppo molto latitante sulla nostra amata piattaforma. Da provare, nonostante tutto.

### TITOLO

Devil May Cry 3

### PUBLISHER

Ubisoft

### COLLANA

Linea Kol

### PREZZO

€ 9.90

### REQUISITI MINIMI

Processore:  
Pentium III 1 GHz  
RAM: 256 MB  
Scheda Video: 128 MB  
Sistema Operativo: Windows 2000 e XP

78

## PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Che Pro Evolution Soccer sia una delle serie più amate, almeno per quanto riguarda i videogiochi dedicati al calcio, è fuor di dubbio. Così come sarebbe cieco fanboismo non accorgersi del freno a mano che Konami ha tirato impunemente dopo aver condotto con perizia una vettura lanciata a piena velocità, visto che negli ultimi due anni l'aria del rinnovamento e della buona programmazione non è certo passata da queste bande. Pro Evolution Soccer 2008 si trascina pertanto dietro i vecchi pregi e gli atavici problemi di sempre. A un sistema di controllo profondo e a una possibilità infinita di personalizzazione di ogni aspetto estetico, fanno da contraltare un'intelligenza artificiale che fa acqua da molte parti e un netcode ai limiti della decenza umana

per quanto concerne la sopportazione della sempre presente lag da quattro cifre. Le patch pubblicate successivamente alla distribuzione nei negozi si sono limitate a correggere qualche problema di compatibilità con alcuni sistemi, nonché a limare piccole tecniche, senza comunque intervenire in maniera massiccia sul codice. Poi, per carità, visto che il discreto FIFA 08 per PC non è all'altezza della controparte per console, questa versione datata 2008 può comunque essere considerata un buon acquisto, per lo meno nell'attesa di verificare se il team di programmazione di Konami si sia finalmente deciso a riscrivere il tutto da zero con il prossimo Pro Evolution Soccer 2009. La speranza, in questi casi, è sempre l'ultima a morire.



### TITOLO

Pro Evolution Soccer 2008

### PUBLISHER

Halifax

### COLLANA

Classics

### PREZZO

€ 14.90

### REQUISITI MINIMI

Processore:  
Pentium 4 3GHz, 1 GB di  
RAM, scheda video DX9.0c  
da 256MB PS 3.0

75



■ Paolo Besser [paolone@sprea.it](mailto:paolone@sprea.it)

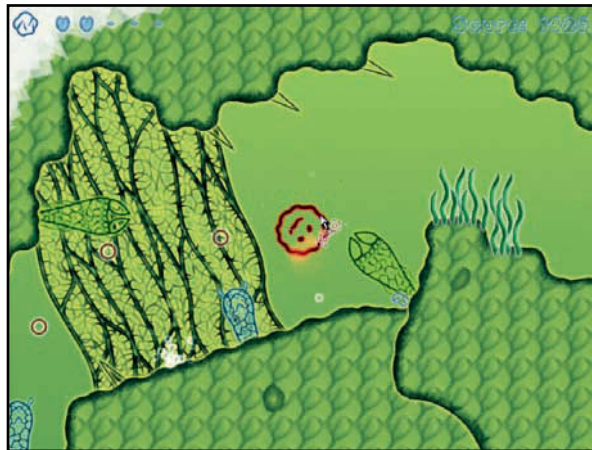
I giochi di cui parliamo in questa rubrica solitamente sono shareware, si possono usare per un periodo di prova o con qualche altra limitazione. Dopodiché, per avere il gioco completo, sarà necessario pagare una quota di registrazione agli autori.

## SINGULARIS

■ SOFTWARE HOUSE: Okashi Itsumo ■ PREZZO INDICATIVO: € 9,95

Può un insulso protozoo "tifentare patrone ti monto"? Ebbene sì, almeno a giudicare da questo simpatico gioco realizzato da Okashi Itsumo. Anche se nei panni di un semplice organismo unicellulare sarà molto difficile dare ordini, il nostro scopo sarà quello – non meno difficile – di evolversi fino a raggiungere lo stadio più complesso di tutti: fare parte dell'organismo di un gatto nero volante. Proto, il nostro simpatico eroe, può muoversi in cinque livelli formati da un totale di oltre 300 stanze, nuotando nel plasma o in altri liquidi organici, raccogliendo oggetti e facendo attenzione a ostacoli e organismi ostili, cercando inoltre di sfruttare le asperità del "mondo interno" a suo vantaggio. Singularis prende vagamente spunto da altri giochi "indie" usciti negli ultimi anni, ma la sua parentela più stretta, probabilmente, è con il vecchio Thrust per Commodore 64: i nostri movimenti, a scelta con mouse o tastiera, saranno infatti cagionati da brevi accelerazioni e saranno sottoposti all'inerzia e alle correnti. Il contatto con le

pareti, così come quello di alcuni micro-organismi dispettosi, ci farà inoltre rimbalzare. Singularis è un prodotto molto divertente e pregno di autoironia: ci farà sorridere con la sua storia demenziale, ma ci farà anche dannare per superare quell'ultimo, maledetto stadio evolutivo. E poi costa solo un deca.



**TITOLO** -----  
Singularis  
**PERIODO DI PROVA** -----  
Primo livello  
**SITO** -----  
[okashi-itsumo.de/en/games/singularis](http://okashi-itsumo.de/en/games/singularis)

**GRAFICA** ●●●●●  
**SONORO** ●●●●●  
**GIOCABILITÀ** ●●●●●  
**LONGEVITÀ** ●●●●●  
**CARISMA** ●●●●●

**80**

## DIADRAEMPTY

■ SOFTWARE HOUSE: Hyougaki Yukiusa ■ PREZZO INDICATIVO: Solo demo

Anche se di questo gioco orientale esiste soltanto una demo, vale certamente la pena parlarne. Fondamentalmente, si tratta di un coloratissimo clone del vecchio Defender, con l'unica variante che non ci saranno omni da salvare ma solo dozzine e dozzine di mostri volanti da combattere, con tanto di cattivoni finali e sistema di armamento progressivo da gestire in "stile RPG" a ogni fine livello. DiadraEmpty stupisce per il dettaglio grafico, per lo stile e per la colonna sonora incredibilmente ricercata. Peccato che il prodotto completo non sia disponibile da nessuna parte (ecco perché manca il voto!).



**TITOLO** -----  
DiadraEmpty  
**PERIODO DI PROVA** -----  
3 livelli  
**SITO** -----  
[www.h7dion.ne.jp/~icewind/yuki-usa/createtode3.htm](http://www.h7dion.ne.jp/~icewind/yuki-usa/createtode3.htm)

**GRAFICA** ●●●●●  
**SONORO** ●●●●●  
**GIOCABILITÀ** ●●●●●  
**LONGEVITÀ** ●●●●●  
**CARISMA** ●●●●●

**SV**

## DROID ASSAULT

■ SOFTWARE HOUSE: PuppyGames ■ PREZZO INDICATIVO: € 6,67

Droid Assault è un frenetico shoot-em up a scorrimento multidirezionale che ci riporterà ai tempi dei grandi classici del gaming. Nei panni di un robotino abbandonato in arene piene di altri robot ostili, abbiamo due scelte possibili: assimilare altri automi per renderli nostri amici, acquisendone pure il controllo (operazione che necessiterà di un po' di tempo in cui saremo vulnerabili), o fare fuoco a volontà. La prima delle due azioni è di fondamentale importanza per ingrandire la nostra squadra, e affrontare più facilmente i nemici.



**TITOLO** -----  
Droid Assault  
**PERIODO DI PROVA** -----  
60 minuti  
**SITO** -----  
[www.puppygames.net/](http://www.puppygames.net/)

**GRAFICA** ●●●●●  
**SONORO** ●●●●●  
**GIOCABILITÀ** ●●●●●  
**LONGEVITÀ** ●●●●●  
**CARISMA** ●●●●●

**74**



# FragZone

Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@sprea.it

È una FragZone estiva piena di contenuti quella di questo mese: un bel resoconto su una delle manifestazioni più competitive degli ultimi anni, la seconda parte della guida alle classi di Team Fortress 2 che tanto avete apprezzato sul Forum di TGM Online, una Beta Machine monotematica (ma gratuita) e un'area MMORPG reduce dall'impatto con Age of Conan. E i mod? Anche questo mese la crisi della demo ha colpito ancora. Mirko piange, noi ridiamo...

EVENTI

## DRIVING - RFOF1

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

**Giunge al termine anche il campionato di F1 virtuale più bello degli ultimi anni. Scopriamo come ci si sente a essere campioni italiani di Formula 1 virtuale.**



**E**così, dopo quasi nove mesi di prove, qualifiche e polemiche al calor bianco per incidenti, errori e conclusioni al fotofinish, anche il campionato di F1 virtuale sponsorizzato da TGM in collaborazione con Drivingitalia.net e Gametribes.tv è giunto al termine. Il TGM RFOF1 è stata una competizione per rFactor portata a termine utilizzando un mod F1 per il simulatore degli ISI che da ormai qualche tempo detiene la corona di simulatore di guida più giocato online in senso assoluto. Dopo dodici gare e un piccolo scandalo sul cheating (i Ron Dennis ci sono anche nelle competizioni virtuali come la nostra), l'evento si è concluso felicemente in quel di Adria con l'assegnazione dei trofei a Davide Greco, il mattatore dell'evento, che con il suo controllo e capacità di reggere alla pressione di una competizione prolungata nel tempo, è riuscito a portare a casa la sua prima affermazione assoluta in terra italiana. Per sapere com'è andata, abbiamo fatto due chiacchiere proprio con il vincitore dell'evento, che ci sintetizza in poche risposte lo svolgimento della stagione.

**TGM: David, che sensazione dà vincere un campionato di F1 virtuale?**

**David Greco:** Cominciamo con il dire che questo non era un campionato di F1 virtuale come tutti gli altri. Non lo era perché, a parte tutto l'aspetto professionale, i premi e le attenzioni mediatiche, io venivo da una serie

di successi a livello internazionale con una grossa notorietà nel Simracing e quindi dovevo assolutamente dimostrare il mio valore anche in Italia. È stato incredibile vincere in RFOF1 perché ho dovuto affrontare molte avversità e dei rivali di altissimo livello pronti a tutto pur di starmi davanti. Sono felicissimo di esserci riuscito e questo è uno dei titoli più belli che abbia mai potuto conquistare.

**TGM: L'impegno a livello fisico è stressante quanto a livello mentale?**

**David Greco:** Le gare del campionato RFOF1 2008 avevano lo stesso numero di giri di quelle del mondiale F1 reale, quindi, considerato l'allenamento intenso necessario per poter settare al massimo la monoposto, direi di sì. Effettivamente un pilota con un fisico un po' debole, alla fine di una gara di un livello simile a quello degli ultimi eventi RFO può sentire molto affaticamento, sia fisico che mentale.

**TGM: Qual è stata la gara più difficile e la vittoria più sofferta?**

**David Greco:** La gara più difficile è stata sicuramente la prima poiché, come già detto prima, penso che ci si aspettasse grandi cose da me e quindi avevo addosso molta pressione. La vittoria più sofferta... probabilmente a Silverstone, dove io ed il mio compagno Ernesto De Angelis ci siamo trovati prima a dover inseguire Giulio Bettini, e poi a sfidarci a suon di giri veloci per parecchi giri, prima dell'ultima sosta.

**TGM: Quanto la lag influisce sulla guida virtuale?**

**David Greco:** La lag influisce tantissimo a livello mentale, quindi la guida

## LA CLASSIFICA FINALE

Sul sito ufficiale della competizione (<http://www.rfoportal.net/>) trovate tutti i dati salienti dell'evento iniziato lo scorso ottobre: in questo box abbiamo sintetizzato la classifica finale dell'evento, con il punteggio e i nomi dei migliori sei piazzati in classifica a punti, con pole position e vittorie. Oltre a Davide, complimenti vivissimi anche a Ernesto De Angelis e Fausto Pappalardo per le splendide vittorie che li classificano rispettivamente secondo e terzo in classifica generale. Un plauso va anche alla scuderia Net Rex GP per la vittoria a mani basse nel campionato costruttori!

	PUNTI	VITTORIE	POLE
1° David Greco	71	6	6
2° Ernesto De Angelis	55	3	2
3° Fausto Pappalardo	50	1	1
4° Vito Conigliaro	35	0	1
5° Fabio Pinton	27	0	0
6° Giuseppe Marconi	19	0	0

**De Angelis e Pappalardo in lotta serrata tra loro. Due sicuri protagonisti della prossima edizione?**



ne risente. È molto difficile poter fare una gara quando la linea dell'utente o del server ha dei problemi. Non si riesce mai a vedere bene che tipo di traiettoria gli altri piloti facciano o se ci sia il rischio di toccarsi con un'altra monoposto. È veramente difficile e stressante quando ci sono problemi di lag. Io per fortuna non ho quasi mai avuto problemi simili, ma molti colleghi mi hanno confermato di accusarne molto il fastidio, con conseguenti rallentamenti sul ritmo di gioco.

**TGM: Che ne pensa dei prossimi simulatori in arrivo, come iRacing? (Di cui potete leggere un'anteprima completa in questo stesso numero)**

**David Greco:** Ho avuto la fortuna di poter testare iRacing ancora in fase beta e mi sono concentrato sulla monoposto americana "Skip Barber", che ho avuto modo di pilotare nella realtà in quattro test e due gare nel campionato nazionale nord americano. Ho quindi potuto fare un confronto realtà-virtuale molto valido, e sono rimasto stupito e meravigliato dalla perfezione della fisica delle monoposto, e dal livello di dettaglio della pista. I percorsi sono identici: ogni singola buca della pista reale è riprodotta nella controparte virtuale. I dossi, i cordoli, gli avvallamenti, tutto uguale. La fisica è veramente qualcosa di spettacolare e la sensazione della velocità che ti dà iRacing non l'ho mai provata con nessun altro simulatore. Pensate che una volta, per un errore, sono finito contro il muro e mi sono messo le mani davanti al viso, tale era l'immersione raggiunta. D'altro canto, questo non è un simulatore per tutti. La nuova formula a pagamento ne limita l'utilizzo a chi sarà disposto a sborsare una consistente somma di denaro ogni mese; la cerchia dei simracer, già circoscritta, con iRacing andrà inevitabilmente a restringersi e questo potrebbe non essere del tutto positivo.

**TGM: Tornando al campionato, vuole spendere qualche parola sull'organizzazione RFO e sul suo fondatore, Domenico Veneziano?**

**David Greco:** Domenico è la persona più interessata e disposta a far crescere il simracing italiano, inteso come disciplina sportiva vera e propria. Ha messo l'anima in questo campionato, ha introdotto nel simracing internazionale grandi novità e sono sicuro che continuerà a farlo. È una persona molto seria in quello che fa e a questo si aggiunge il fatto che abbia spesso delle idee brillanti che in un modo o nell'altro riesce sempre a realizzare. A me è piaciuto molto avere a che fare con lui e non posso far altro che dirgli grazie per aver organizzato un campionato così bello, nella speranza che il suo prossimo e ambizioso progetto possa andare in porto. Se ci riuscisse, potremmo assistere indubbiamente a una nuova svolta in questo settore.

**TGM: Negli ultimi anni l'online racing italiano è mutato profondamente. Ora che ci approssimiamo alla pausa estiva, cosa si sente di dirvi a riguardo e cosa immagina per il futuro di questa disciplina a livello nazionale?**

**David Greco:** Sinceramente è da poco che corro in Italia, essendomi sempre concentrato su campionati internazionali. Il simracing italiano ha

## PREMI A TUTTA VELOCITÀ

D'ora in avanti Davide Greco avrà modo di scendere in pista con un arma in più: si tratta del monitor Asus PG221, un LCD da 22 pollici in formato widescreen che, oltre a essere molto curato dal punto di vista stilistico, integra la webcam da 1.3 megapixel, un sistema audio 2.1 con un tempo di risposta di soli 2ms e un contrasto di 2000:1. Grazie agli ingressi video analogici e digitali, puoi usarlo anche con una console o collegarlo a un lettore da tavolo per vedere i film in HDV. Niente male anche Ernesto De Angelis, secondo classificato, che si porta a casa una Asus EN 8800 Ultra equipaggiata con GPU di ultima generazione nVidia GeForce 8800GTX e 768 Megabyte di memoria DRAM. Questa incredibile VGA è perfetta, quindi, per i giochi in alta definizione (HD), con pieno supporto alle DirectX 10 e a Windows Vista. I motivi di soddisfazione non mancano anche per Fausto Pappalardo, il terzo classificato, che potrà rifarsi il PC grazie a una stupenda Asus Blitz Formula, una scheda madre pensata apposta per i videogiocatori incalliti. Complimenti ancora ai vincitori e un ringraziamento particolare ad Asus per gli splendidi premi messi a disposizione!



fatto negli ultimi anni dei passi da gigante e, anche grazie a RFO, ha molto probabilmente sorpassato qualsiasi altra nazione in quanto a competenza e interesse. Oggi posso dire che siamo forse i primi al mondo, i più organizzati, coloro che ci credono di più. Sinceramente spero che questa disciplina possa veramente spiccare il volo, e crearsi un mercato grande abbastanza da offrire campionati competitivi a un audience sempre più vasta e penso che ciò possa accadere, soprattutto in Italia. Come la Ferrari nel mondo dei motori, siamo un passo avanti rispetto alle altre nazioni.

Molte scuderie hanno personalizzato completamente livree...



... e caschi con ottimi risultati, come in questo caso.



## FPS – TEAM FORTRESS 2 (SECONDA PARTE)

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

Il mod più bello di sempre nelle sue infinite sfumature, sviscerato per voi sulle pagine di TGM!



**D**opo il notevole successo della miniguia di Call of Duty 4, torniamo sui campi di battaglia virtuali con la seconda parte dell'articolo sulle classi di Team Fortress 2. Per questa occasione, abbiamo tenuto proprio quelle più difficili...

### SNIPER

Il ruolo del cecchino, come in tutti gli sparatutto multiplayer, assume particolare importanza nella copertura degli spazi aperti ove, in virtù di un'arma di grande potenza, è in grado seminare morte e terrore per impedire agli avversari di attraversare comodamente gli spazi aperti della mappa. Per questo motivo, è una delle classi che si affida maggiormente alla skill del giocatore nel mirare alla testa usando il fucile zommato alla massima potenza, situazione in cui è possibile ottenere headshot in grado di eliminare personaggi anche mentre sono sotto controllo medico. Se non siete sufficientemente abili con mouse e zoom, è probabilmente il caso di lasciare perdere e dedicarsi a un'altra classe anche perché, nelle mappe di grosse dimensioni difficilmente servono più di due tiratori. Due sono le lezioni di maggiore importanza di cui tenere conto nel momento in cui si gioca da cecchino: perfetta conoscenza di tutte le linee di fuoco in corrispondenza degli attraversamenti del nemico da posizioni sufficientemente coperte e imparare a scegliere i bersagli in base all'importanza strategica che hanno nello scontro. Grossi, medici, spie in fase di infiltrazione o ingegneri devono essere i bersagli preferiti di ogni tiratore. Come nella realtà, inoltre, un buon tiratore sa muoversi in concomitanza con i compagni: se le cose si mettono bene, non serve a nulla restare nelle retrovie, meglio portarsi in avanscoperta per cercare di raggiungere una posizione da cui mettere in atto un pressing avanzato. Dando per scontato che la lenta ricarica del fucile a colpo singolo obbliga a sparare e ripararsi, una menzione speciale la merita il punto rosso proiettato dal fucile. Tenerlo sempre puntato sulla zona d'uscita del nemico è piuttosto inutile: meglio proiettarlo in un punto in cui non può essere visto e spostarlo al momento giusto quel tanto che basta per colpire.



### DEMOMAN

Classe difficile quella del demolitore: come per il soldato necessita di molta skill nel saper adoperare il lanciagranate liscio e quello "ap-piccicoso". Il punto debole in senso assoluto del Demoman è evidente: non può colpire efficacemente sulla distanza ed è quindi considerata una classe da combattimento ravvicinato puro. Nonostante questo, il Demoman sa esprimersi molto bene sia in attacco sia in difesa grazie a una serie di tattiche piuttosto semplici da mettere in pratica. Ovviamente nelle retrovie tende a dare il meglio di sé: la possibilità di minare gli ingressi degli obiettivi riduce di molto le opzioni d'attacco del nemico. L'opportunità di limitarne l'avanzata da posizioni defilate dietro gli angoli, inoltre, obbliga a imparare l'utilizzo delle granate di sponda, ma anche ad avere un buon tempismo nel far detonare quelle adesive quando ci sono nemici nei paraggi. In caso di sfondamento e di arrivo nella zona dell'obiettivo da parte del nemico, il Demoman è la classe migliore per impedire la cattura nelle mappe a punto di controllo, piazzando granate a parabola nell'area da presidiare e impedendo agli avversari di stazionarvi con calma anche se per questa operazione richiede una buona dose di copertura. Nonostante queste caratteristiche, il Demoman se la cava piuttosto bene anche in attacco: dispone di molte munizioni il cui danno è semplicemente devastante e la probabilità di colpire qualcuno con un tiro diretto sono molto alte. Il vero punto di forza tuttavia è nel grande supporto che è possibile dare ai compagni in occasione di uno sfondamento di una zona presidiata da una torretta: una pioggia di confetti di sponda ben piazzati possono spazzare via torrette, dispenser e ingegneri intenti a ripararle in men che non si dica.



### MEDICO

Come per l'Ingegnere, il medico rappresenta il secondo elemento chiave di una formazione ben equilibrata: avere un medico in squadra è praticamente indispensabile in ogni occasione,



La gatling in pieno utilizzo: prima o poi la Ubercarica finirà, caro dottore...



Spettacolare quanto inutile: i Pyro, grazie alla tuta protettiva, sono quasi invulnerabili ai lanciagranate avversari.



numero che deve essere portato a due in caso di partite con più di dieci giocatori. Il suo compito è fondamentale e piuttosto semplice: mantenere vive le classi di sfondamento (Grosso o Soldato) in attacco e in difesa e utilizzare l'Ubercarica al momento giusto per approfittare del breve periodo di invulnerabilità. Imparare a muoversi alle spalle dell'unità che si sta supportando di continuo non è semplice, soprattutto se ci si trova sotto il fuoco nemico: come classe di supporto principale si è sempre il bersaglio primario di cecchini e spie, è quindi fondamentale imparare a curare, schivare e rispondere al fuoco nel miglior modo possibile anche se la pistola sparasinghe è tutto fuorché entusiasmante per danno e portata di tiro.

Per fare tutto questo al meglio delle proprie possibilità, basta tenere a mente qualche concetto di base piuttosto semplice: curare tenendosi il più possibile coperti da angoli e ripari è essenziale per riuscire a restare in partita a lungo e impedire al vostro collega di passare all'altro mondo. Occhio alle spie: se non state curando, sparate a tutto quello che si muove in quanto la vostra eliminazione può cambiare le sorti della battaglia nel volgere di pochi secondi, soprattutto se stavate per utilizzare la tanto attesa ubercarica.

### PYRO

Spesso snobbato a causa dello scarso raggio d'azione del suo lanciapiamme, il Pyro è una classe devastante se impiegata da un giocatore esperto. La fiamma viva è capace di svuotare in pochi secondi l'energia di chiunque ne venga investito. I danni proseguono anche dopo la "doccia" grazie al fuoco che finisce il proprio lavoro per una media di sessanta punti danno extra. A causa del limitato raggio d'azione del suo lanciapiamme. Il Pyro è una classe quasi prettamente difensiva molto utile in molte situazioni in cui occorre indebolire la massa avversaria quando si lancia all'assalto di un obiettivo.

Le fiamme sono terribilmente disorientanti e debilitanti per tutte le classi presenti eccezion fatta per il Grosso; è sempre consigliato mescolarsi al resto dei propri compagni e iniziare ad annaffiare l'area di gioco senza troppe remore.

Questo comportamento è utilissimo anche per intercettare spie avversarie che prenderanno fuoco sia da invisibili sia da travestite. In ogni caso, il Pyro è difficile da interpretare e non si adatta a giocatori che amano lavorare in solitario: questo accade perché la sopravvivenza del Pyro è legata al movimento in gruppo, di cui è la classe a supporto nel combattimento ravvicinato più efficace.



### GROSSO

Non ci vuole molta fantasia per rendersi conto che il Grosso è la classe per quei giocatori con il vizio del grilletto facile: dispone dell'arma automatica più devastante del gioco a corta e media distanza e della maggiore energia in senso assoluto. In compenso è lentissimo ed è quindi uno dei bersagli più facili per le classi in grado di colpire da lontano con buona precisione. Come per il Demoman, si esprime bene sia in attacco che in difesa, con una serie di considerazioni piuttosto semplici da fare. Nel primo caso, necessita del costante supporto di un medico in grado di curarlo in continuazione o renderlo invulnerabile grazie all'Ubercarica. La sua lentezza e il suo status da primo bersaglio per buona parte degli avversari ne fanno un elemento da proteggere al massimo delle proprie possibilità: tuttavia non si può negare la sua utilità, visto che può agilmente sfondare anche le difese meglio organizzate. Il vero limite è quindi rappresentato dalla relativa facilità con cui consuma le munizioni della gatling, che lo costringono ad andare in cerca dei residui metallici lasciati dai cadaveri nemici per rifornirsi. Se proprio siete dei pigracci, il Grosso è ottimo anche in difesa: a fianco di un dispenser in grado di curarlo e rifornirlo in continuazione di munizioni si può trasformare un una torretta semovente assolutamente impossibile da stanare se non con una spia alle sue spalle o un cecchino molto bravo. Oltre alla controindicazione della scarsa efficacia sulla distanza, il Grosso deve fare i conti con la relativa lentezza della gatling nell'aprire il fuoco: nelle situazioni di spazi ristretti meglio muoversi con il fucile in mano per reagire immediatamente a una minaccia letale a distanza ravvicinata come quella di Spie, Scout, Soldati, Pyro e Demoman.



Una bella lotta mantenere vivo un Pyro: se sa muoversi bene negli spazio ristretti, può essere un ottimo difensore.



Ecco cosa succede quando si gira un angolo senza controllare la presenza di mine a muro del Demoman. Clic, boom.



## BETA MACHINE

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

Un solo titolo per la Beta Machine di questo mese, ma maledettamente buono, gratuito e dal pedigree di quelli che contano.

### MYTHOS

Tanto tempo fa, quando regnava l'idillio tra Bill Roper e Blizzard, venne pubblicato uno degli hack'n slash più rivoluzionari di sempre, quel Diablo 2 che grazie a una dose sconfinata di dungeon, oggetti e possibilità di mettere uno contro l'altro centinaia di migliaia di giocatori fu la prima pietra posta sotto l'edificio dell'impero che la casa americana stava per costruire. A distanza di otto anni, i fuoriusciti di Blizzard al comando di Flagship Studios hanno pensato di omaggiarci con Mythos, un'evoluzione completamente gratuita dei concetti espressi a suo tempo in Diablo 2 e che presenta numerose novità in grado di proiettarlo con maggiore convinzione nel settore dei MMO rispetto a quello dei taglia e affetta. La fase di beta di Mythos cui abbiamo partecipato è stata molto divertente per vari motivi: innanzitutto la notevole attenzione ai suggerimenti posti dai tester ha fatto sì che Flagship abbia continuamente plasmato il gameplay di questo MMO per accalappiare l'attenzione della vecchia guardia e degli appassionati dei prodotti free-to-play che recentemente arrivano dalla penisola coreana. Si parte con la combinazione di razze (quattro) e classi (tre) che possono essere variate a loro volta in base alla skill prescelta in un contesto di tre diverse abilità. In buona sostanza le combinazioni per i personaggi possono raggiungere un numero piuttosto cospicuo. Anche il sistema di crafting ci è sembrato insolitamente complesso per un prodotto gratuito e funziona in modo molto simile a quello delle abilità: investendo punti (ogni volta che si sale di livello si ottengono cinque punti per le statistiche, due per le abilità e due da investire nel crafting) è possibile arrivare a realizzare oggetti molto complessi con cui personalizzare i propri personaggi. Aumentare le capacità offensive o difensive è possibile tramite i potenziamenti forniti dai cosiddetti "achievement": uccidere migliaia di mostri o un boss specifico permette di equipaggiarsi con oggetti bonus a scelta che possono essere sostituiti nel caso le missioni siano ripetibili, in genere ogni dieci livelli. Per quanto riguarda la meccanica del gameplay, non c'erano motivi validi per esulare dal classico punta e clicca e così è stato: è possibile portare a termine quest in superficie o nelle centinaia di dungeon sotterranei che il gioco genera casualmente ogni volta che entriamo al loro interno. I tileset con cui sono generati sono una decina scarsa per cui, anche da questo punto di vista, la varietà grafica è assicurata. Al momento in cui scriviamo, la preoccupazione maggiore dei ragazzi di Flagship nasce dal presupposto che i giocatori tendono a sovrastimare le proprie possibilità e, complice un sistema "sociale" ancora poco sviluppato, non vanno

**MODALITÀ** -----  
**Closed**  
**STATUS** -----  
**Terminata**  
**SITO** -----  
<http://www.mythos.com>  
**USCITA** -----  
**Autunno 2008**

attivamente alla ricerca di un party con cui affrontare le sfide più ardue. A queste problematiche si sta cercando di dare una risposta implementando un'interfaccia in grado di supportare gilde, gruppi organizzati e, soprattutto, creando contenuti adatti a essere affrontati in party di tre-cinque giocatori. Alcune di queste istanze sono già pronte e sono accessibili soltanto previo compimento di una serie di quest preventive: non abbiamo avuto modo di provarle ma è molto probabile che si tratti di vere e proprie instance non casuali piene di mob e soprattutto boss e ricompense di alto livello. Buon ultimo abbiamo l'economia del gioco condizionata dalla massiccia svendita del bottino raccolto dai cadaveri dei mob uccisi, dal crafting, e, soprattutto, dalla possibilità di acquistare con moneta sonante lingotti da spendere presso i vendor presenti all'interno delle grandi città per accedere a oggetti magici di alto livello. Al momento del lancio del gioco, questo non solo sarà gratuitamente aperto a tutti, ma sarà anche possibile

# Mythos

acquistare per una modica cifra kit di potenziamento del proprio personaggio da utilizzare in situazioni di alto livello. Durante i test, gli sviluppatori hanno inscenato spesso combattimenti tra personaggi "lisci" e "gasati" per ottenere il massimo del bilanciamento possibile: anche se darà piccoli vantaggi in PvP, l'equip a pagamento pare maggiormente tarata per affrontare gli abomini che infesteranno le prigioni sotterranee di cui è composto il gioco. La qualità di questo bilanciamento la scopriremo però solo in sede di recensione finale.



## FPS – CELESTIAL IMPACT

A cura di Matteo Lorenzetti (elvin@sprea.it)

### Chi l'ha detto che la terra non è rotonda?

O era il contrario? Onestamente non ricordo ma non è questo il punto: quello che importa è prendere lo spunto giusto per presentarvi uno degli sparatutto multiplayer più strampalati degli ultimi tempi intitolato Celestial Impact. A dire il vero non è nemmeno un mod visto che si tratta di un prodotto completamente free basato sulla licenza GNU del motore di Quake III Arena. Poco male, perché gli aspetti interessanti sono legati al gameplay del tutto particolare e non alla grafica. Le squadre di CI si scontrano su un asteroide piuttosto piccolo: l'orizzonte è quindi curvo e in pochi secondi è possibile circumnavigare la sua superficie e quindi mettersi alla ricerca di qualche squadra nemica o di un particolare cristallo, in un perfetto remake della modalità Capture the Flag. Oltre alla sfericità della mappa di gioco, colpisce un altro elemento molto importante: la possibilità di utilizzare un'arma modificata per scavare nel terreno dei tunnel che possono



condurre alla parte opposta del minipianeta. Sempre la stessa "Dirt Gun" può essere utilizzata per accumulare detriti in grado di fare da riparo durante un attacco, scavando anche piccole trincee in cui appostarsi. L'idea è assolutamente geniale e obbliga i giocatori delle due squadre a passare da un'arma all'altra per difendersi a colpi di minigun, shotgun, lanciagranate e fucili di precisione, alternandoli all'escavazione di tunnel o costruzione di perimetri difensivi. Sorprendere gli avversari scavando una galleria fin nella loro posizione inoltre non è per niente facile: sbagliare i calcoli e sbucare con la testa davanti alla canna del fucile di un avversario è veramente questione di un attimo, per il divertimento e l'ilarità generale...



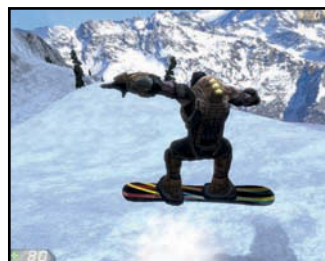
Trovi questo mod allegato al Silver DVD N° 70

TITOLO	-----
Celestial Impact	
GIOCO	-----
Celestial Impact	
SITO	-----
<a href="http://www.celestialimpact.com/">www.celestialimpact.com/</a>	
GRAFICA	●●●●●
SONORO	●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●
CARISMA	●●●●●
	<b>94</b>

## FPS – SNOWREAL

A cura di Matteo Lorenzetti (elvin@sprea.it)

Era ovvio, qualcuno prima o poi ci avrebbe pensato. Snowreal è un mod realizzato in simultanea per la versione PC e PS3 dello sparatutto Epic pubblicato lo scorso inverno, che sfrutta le caratteristiche di scivolamento dell'hoverboard in dotazione ai giocatori nelle mappe più grandi per realizzare un vero e proprio clone di Trickstyle. In quarantacinque megabyte i ragazzi dietro a questo divertente progetto sono riusciti a infilare due mappe gigantesche in discesa piene di salti, strapiombi, costoni e un sacco di zone in cui effettuare acrobazie folli tipiche dello snowboarding. La competizione si svolge ovviamente online, con lo scopo di realizzare più punti possibili contro gli avversari in gare di esibizione oppure, semplicemente, arrivare primi al traguardo. Non mancano tavole e personaggi customizzabili con cui prodursi nei quattordici differenti trick presenti nel gioco: alcuni sono veramente difficili da ottenere, ma se vi avanza un joystick analogico, potrebbe essere il momento buono per tirarlo fuori...



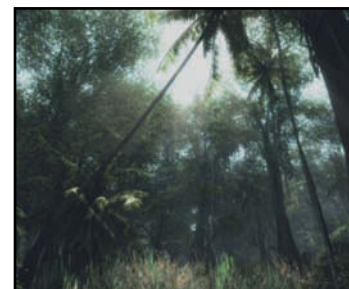
Trovi questo mod allegato al Silver DVD N° 70

TITOLO	-----
Snoereal	
GIOCO	-----
Unreal Tournament 3	
SITO	-----
<a href="http://snowreal.blogspot.com/">http://snowreal.blogspot.com/</a>	
GRAFICA	●●●●●
SONORO	●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●
CARISMA	●●●●●
	<b>83</b>

## FPS – SAVANNAH 2 JUNGLE

A cura di Matteo Lorenzetti (elvin@sprea.it)

Lo abbiamo trascurato a ridosso della fase di lancio, ma nei mesi scorsi ha iniziato a farsi spazio una produzione di notevole qualità anche per Crysis in ambito di mod single player. Savannah 2 Jungle è proprio uno di questi: si tratta di un livello singolo inedito assolutamente gigantesco che riprende il gameplay dell'originale ambientandolo in un piccolo arcipelago infestato di soldati coreani e famelici alieni. Come potete vedere il lavoro svolto è ottimo grazie a una giungla dettagliatissima, condita da un perfetto ciclo giorno-notte, che fa da contorno a una vera e propria mini missione con obiettivi da portare a termine, cutscene realizzate con il motore del gioco e soprattutto una storia completamente non lineare che lega le varie missioni assegnate. Se avete concluso già da un pezzo la campagna single player e del multiplayer (vedi TGM After) non sapete cosa farvene, questa modification potrebbe essere un buon punto di partenza per riesumare la scatola del giocone Crytek.



Trovi questo mod allegato al Silver DVD N° 70

TITOLO	-----
Savannah 2 Jungle	
GIOCO	-----
Crysis	
SITO	-----
<a href="http://www.crymod.com">http://www.crymod.com</a>	
GRAFICA	●●●●●
SONORO	●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●
CARISMA	●●●●●
	<b>89</b>



## MASSIVE NEWS

A cura di Davide Comunello (davidecomunello@sprea.it)

**L**ozioso agosto ci propone qualche interessante passo in avanti di titoli che per qualche tempo non hanno riservato grandi novità. Finalmente il caldo e i temporali estivi hanno smosso la situazione e le coscienze, riservando un'infornatina di piccole primizie da trattare con garbo e prendere in doverosa considerazione: in primis, torniamo a parlare di Sword of the New World: Granado Espada (<http://swordofthenewworld.gamersfirst.com>). Alla fine di giugno, infatti, è stata caricata sui server l'ultima espansione per il MMORPG free to play, chiamata Nocturnal Sonata. Ora, prima di iniziare con le novità, ricordo ai dimentichi che Granado Espada resta un prodotto di buon livello per essere gratuito (c'è però l'item shop, dove si possono comprare anche gold senza essere accusati di essere dei buyer!): la sua particolarità, oltre allo stile piuttosto raffinato da manga-pastello (perdonate il neologismo) è il sistema Multi Character Control, noto come Mcc, il NPC Party System. In sostanza, al giocatore è consentito controllare tre personaggi allo stesso tempo, riuniti in un team che può essere composto con classi diverse. La caratteristica, nello specifico, mi era piaciuta particolarmente perché permetteva un approccio diverso (e un po' più tattico) alle situazioni di PvP. Dopo avervi rinfrescato le idee, passiamo ora a vedere i contenuti dell'add-on Nocturnal Sonata. Innanzitutto, sono stati aggiunti due nuovi Upc, Baek Ho e Vincent Rio, mentre una parte consistente dell'add-on riguarda nuovi eventi. Cominciamo dal Royal Rumble, una situazione free for all di trenta minuti indetta quattro volte al giorno in cui l'ultimo a rimanere in piedi si porta ovviamente a casa la vittoria: in particolare, il "bersaglio" è colui che sconfigge un NPC, recupera il Warrior's Mark e si dedica a difenderlo dagli attacchi di tutti gli altri. Il Faction Fight, invece, è un evento che si tiene una volta al giorno e nel quale, come suggerisce lo stesso nome, ogni fazione ha la possibilità di cercare di spuntarla sulle altre. Alle 18 (ora server) le famiglie possono entrare nell'arena, ottenendo tra l'altro reputazione: dieci minuti dopo ha inizio la sfida, che prevede una "scalata" di boss in boss fino alla situazione di gioco finale. Con Nocturnal Sonata vengono introdotti anche nuovi stance (skill, ndr), tra cui ci sono Tactical Assistance (un buff che aumenta tutta la performance), Mighty Cruz (abilità da lancia che attacca quattro avversari davanti al personaggio) e Slight Shot, un colpo di pistola doppio ai danni del nemico. Nell'add-on ci sono poi numerosi bilanciamenti alle varie classi, bugfix e aggiustamenti, assieme a un nuovo raid e mappe assortite. Esaurito il capitolo Granado Espada, passiamo ora a Warhammer Online: il caro vecchio baraccone di EA Mythic. Ormai manca poco alla sua data di uscita, visto che si parla della fine dell'anno: lo testimonia, tra l'altro, l'arrivo della Beta 3, annunciata nella newsletter di giugno. La Beta 3 non sarà aperta a tutti, bensì solo a chi ha già partecipato alle precedenti e alle gilde che ne hanno fatto domanda. I suoi contenuti

**[SotNW]** Granado Espada è noto per offrire al giocatore la possibilità di controllare un party di tre personaggi.



comprenderanno tutte le campagne dal livello 1 al 4, l'araldica, il crafting, dungeon PvE, scenari, missioni pubbliche e così via, compreso quello che in DAoC fu l'Herald (e cioè l'aggiornamento sulla situazione RvR da sito) e le nuove carriere. Tra queste, chiaramente, c'è anche il White Lion, classe High Elf: la newsletter di giugno ne ha approfondito alcuni aspetti, piuttosto interessanti. Da notare che si tratta di una classe-pet, ovvero con quello che Mythic chiama "famiglio": l'animaleto, in questo caso, è un leone da guerra orientato al combattimento melee, come vuole altresì l'autoesplicitivo nome della classe. Il leone sarà di un solo tipo, ma potrà essere addestrato in vari modi, dai quali dipenderanno i cambiamenti delle sue qualità e caratteristiche. Quanto alle armi, il Leone Bianco utilizza Grandi Asce, mentre con l'aumentare delle Maestrie del padrone la "bestia" migliorerà a sua volta. La classe può anche curare il pet, mentre non è ancora definito se lo stesso animale potrà fungere da cavalcatura per il proprio padrone. Per quanto riguarda i dungeon, la newsletter mostra il filmato di The Bastion Stairs, un raid dall'ambientazione piuttosto "demoniaca". Sul fronte degli scenari, invece, molto interessanti sono i "Cancelli di Erkrund" e il "Tempo di Mourkain": il primo è uno Scenario 12 contro 12 di grado 1, pensato per Pelleverde e Nani (ci possono partecipare tutti i giocatori di livello compreso tra 1 e 12). Lo Scenario prevede tre postazioni da conquistare: la Leva del

**[SotNW]** L'espansione Nocturnal Sonata aggiunge nuovi Upc, ambientazioni e stance.



**[WAR]** Un Bright Wizard pronto per lanciare una spell.



[Aion] Lo stile grafico è particolarissimo, ma anche l'ambientazione risulta assai ispirata.



Cancello, la Stanza dei Rifornimenti e la Stanza delle Munizioni. Questa la descrizione di GOA, publisher di Warhammer in Europa: "Più giocatori sono presenti in un'area (fino a un massimo di 6) e più velocemente questa sarà conquistata. Quando si entra in una di queste postazioni, apparirà una piccola barra che inizierà a riempirsi da un lato all'altro della UI: una volta che sarà riempita completamente, a sinistra o a destra, la postazione cadrà nelle mani dell'Ordine o della Distruzione. La conquista di queste postazioni farà guadagnare dei punti immediati, mentre il loro mantenimento frutterà punti nel tempo". Di fatto, niente di molto diverso di un Arathi Basin, che molti di noi conoscono (in realtà, un qualcosa di più simile alle torri delle Plaguelands o alle fortificazioni di Hellfire). Le cose si fanno molto più interessanti, però, con il Tempio di Mourkain: si tratta di uno Scenario 12 contro 12 pensato sempre per Pelleverde e Nani di livello tra 10 e 21 e basato sul concetto di "palla assassina" e cioè sulla lotta per il possesso di un artefatto da mantenere il più a lungo possibile. Come spiega GOA, però, la cosa è più complicata: "Tenendo la palla assassina i giocatori guadagneranno punti a tempo per il proprio schieramento, nonché punti extra per ogni uccisione dei propri avversari, molti di più di quanti ne prenderebbero normalmente! Se vengono uccisi mentre controllano la palla, daranno all'altra squadra il doppio del valore normale per un'uccisione... lasciando ovviamente cadere la sfera. Come in tutti gli Scenari di questo tipo, chi controlla l'artefatto subisce

[Dramlords] Un MMORPG che è anche RTS: Dreamlords è ufficialmente uscito. Ed è Free to Play!



dei danni finché lo porta con sé". Molto, molto interessante. Chiuso il capitolo Warhammer, passiamo ora a un altro titolo che riemerge da un limbo fatto di pochi aggiornamenti: è Aion: The Tower of Eternity (<http://eu.aiononline.com/en>). Trattasi di un notevole titolo targato NCSoft, molto fumettoso ma altrettanto ispirato (ormai "celebri" le ali da angelo degli Elyos e quella da "demoni" degli Asmodian), entrato in Closed Beta 3 a metà giugno circa. Quando leggerete queste righe, la fase di test sarà già conclusa, ma si tratta di una parte fondamentale visto che è stata verificata la bontà dell'RvR, con l'innalzamento del cap al quarantesimo livello. Da tenere d'occhio e soprattutto da gustare per la sua ispirazione: tra l'altro, ho avuto modo di osservare alcune fasi PvP e personalmente mi sono molto piaciute. Passiamo poi all'interessante dato di Silkroad Online, MMORPG Free to Play che alla fine di giugno ha comunicato di aver raggiunto i 100 mila utenti attivi (170 mila con quelli coreani), mentre per chiudere degnamente l'ultimo appuntamento estivo con le Massive News parliamo di Dreamlords, che a giugno ha ufficialmente aperto i suoi server: trattasi di un curioso prodotto che mixa le caratteristiche dei MMORPG con quelle dell'RTS (è infatti possibile costruire città edificio per edificio e ricercare persino tecnologie diverse). Il gioco è completamente Free to Play e la sua impostazione originale merita sicuramente un minimo di attenzione: su [www.dreamlords.com](http://www.dreamlords.com) il client del gioco e tutti i dettagli per iniziare.

## IL MMORPG DEL MESE: TWELVE SKY

Già entrato in Open Beta, Twelve Sky è un MMORPG incentrato sulle arti marziali e ambientato in Cina che prevede un'intensa attività PvP e RvR. Nelle intenzioni dei programmatori, le mosse sono state rese il più naturali possibili attraverso una tecnologia di motion capture, mentre si assicura la presenza di un notevole numero di armi autentiche. Il sistema di combattimento è stato

studiato per essere efficace sia da solo sia in party, mentre i mob sembrano più semplici da uccidere rispetto alla media degli altri MMORPG sul mercato. Trattandosi di arti marziali, non poteva mancare un sistema che distinguesse le varie parti del corpo, garantendo la possibilità di "mirare" a tre differenti altezze. Il gioco è Free to Play, ma si basa sul sistema dell'Item Mall.



## FRAGZONE DVD

A cura di Matteo Lorenzetti (elvin@sprea.it)

"Mese ricco, mi ci ficco" possiamo gridare ad alta voce per la terza volta consecutiva, a uso e consumo di tutti gli appassionati di modding che fedeli alla linea del "fai-da-te" ci seguono con costanza da ormai sei anni. Già sei anni?

Eh sì ragazzi: questo mese solo il meglio grazie alla presenza di ben nove mod originali e una vecchia conoscenza che non potevamo proprio ignorare. Partiamo proprio da Eternal Silence per Half-Life 2, uno dei migliori mod multiplayer per il capolavoro Valve che si ripresenta in versione 3.0 forte di un sacco di modifiche al gameplay e una serie di navi spaziali tutte nuove da assaltare. Tornando al multiplayer, spicca un'altra vecchia gloria dall'aspetto consumato ma dal cuore più che mai pronto al Rocket Jump, quel Quake III Arena che mette la tecnologia vecchia di dieci anni da John Carmack al servizio degli anime di Gundam nell'omonimo Universe mod. Restiamo in tema di sparatutto con una doppia infornata di mod per due titoli tra i più giocati dello scorso Natale. Abbiamo la possibilità di farvi provare due mappe singleplayer molto grandi per Crysis (Savannah 2 Jungle e Operation Rocky Peak Island) e due mod piuttosto bizzarri per lo sparatutto di Epic. In questo caso particolare merita una citazione Snowreal, che trasforma UT3 in un simulatore di Snowboard e

## Contenuti SILVER DVD

GT ITALIA 2005 MOD PER GTR2

ETERNAL SILENCE 3.0 MOD PER HALF-LIFE 2

GUNDAM UNIVERSE MOD PER QUAKE 3 ARENA

RFACTOR FORMULA NIPPON 2007 MOD PER RFACTOR

UT2D MOD PER UNREAL TOURNAMENT 3

SNOWREAL MOD PER UNREAL TOURNAMENT 3

SAVANNAH 2 JUNGLE MAP PER CRYSYS

OPERATION ROCKY PEAK ISLAND MOD PER CRYSYS

STARGATE MOD WAR BEGINS MOD PER NEXUS THE JUPITER INCIDENT

BIOHAZARD ALERT MOD PER GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

CELESTIAL IMPACT FULL CLIENT

UT2D che ne adatta le caratteristiche a quelle di uno sparatutto a scorrimento orizzontale in stile Turrigan. Due approcci completamente diversi che arrivano a due mod di grande qualità tutti da giocare. Restando in tema di dualismi, anche questo mese possiamo dire di avere un motivo d'interesse per tutti gli appassionati di simulazione di guida con due prodotti di valore assoluto per GTR 2 ed rFactor. Stiamo parlando della nuova versione del GT Italia Mod 2005 Sara assicurazioni e del Formula Nippon mod 2007. Una compilation di vetture a ruote coperte e scoperte che non mancherà di entusiasmare tutti gli amanti della guida sportiva, in attesa delle nuove emozioni che un gioco come Iracing (vedi preview) promette di dare al pubblico della simulazione di guida. Chiudiamo la carrellata con un mod dedicato alla strategia in tempo reale: Stargate per Nexus The Jupiter Inci-

dent, in cui vengono riproposte tutte le navi e i caccia più importanti della serie Battlestar Galactica. Se da piccoli i vostri idoli erano Apollo e Starbuck è il mod che fa per voi!

### Chi ha tolto una dimensione a Unreal Tournament 3?



### Tutta la potenza delle Formula Nippon giapponesi in questo mod per rFactor.



## TGM TELEVISION

Il gioco è uscito e ha fatto un botto clamoroso: nel momento in cui state leggendo queste righe, Age of Conan avrà già abbondantemente sorpassato il milione di copie vendute. Per questo motivo vi presentiamo uno dei più interessanti filmati legati al lancio, quello sul crafting di oggetti e interi edifici preso direttamente dal sito ufficiale del gioco. Buona visione!



## GO BUY SKILL

Iniziano ad arrivare anche i primi replay di una certa importanza anche per Team Fortress 2: considerato quanto amiamo alla follia questo gioco non potevamo fare a meno di riproporvi i migliori selezionandoli in base alle mappe più giocate per le modalità Control Point e Capture the Flag. Buona visione!



**Finalmente in edicola la prima rivista di grafica 3D che svela le tecniche esclusive dei più grandi artisti del rendering**



**In edicola**

**VALE € 3**

**BUONO SCONTO**

Con questo coupon puoi avere

**3D WORLD n°1 a soli € 2,90 anziché € 5,90**

Da utilizzare nei punti vendita autorizzati fino all'esaurimento delle copie disponibili presso ciascun punto vendita entro e non oltre il 15 settembre 2008. Buono non cumulabile con altri.

**Q2D008B001**

**VALIDO SOLO IN ORIGINALE**

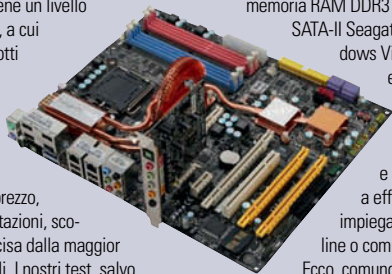


# Hardware

Con la nuova generazione di schede video AMD e Nvidia, l'era delle DirectX 10 entra finalmente nel vivo. Ma c'è spazio anche per il nuovo PC di ASUS e per altre periferiche interessanti.

## I NOSTRI BENCHMARK

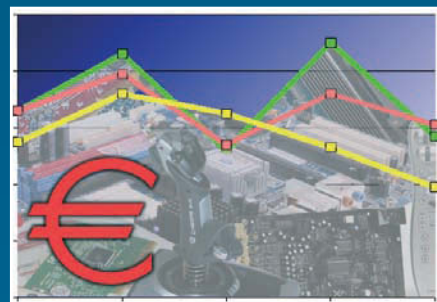
Ogni scheda video viene valutata lanciando tre giochi di riferimento scelti dalla redazione e rilevando quante immagini al secondo riescano a produrre a diverse risoluzioni, con e senza filtri, al livello massimo di dettaglio. Il valore del TGM Mark 07 tiene principalmente conto delle risoluzioni verticali 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 un "testbed" composto da un processore Intel Core2 Duo E8400 a 3 GHz su scheda madre MSI X48 Diamond, con 2 GB di memoria RAM DDR3 Kingston Hyper-X PC3-14400, 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:



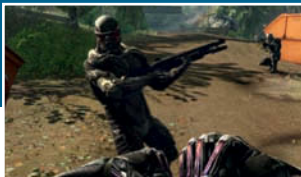
## IL BORSINO DELL'HARDWARE



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!

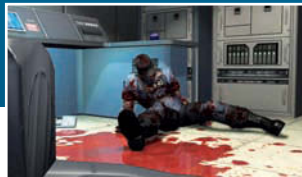
### DIRECTX10: CRYSIS v. 1.2.1

Il primo vero gioco "next gen" per PC finalmente è arrivato. Al massimo del dettaglio grafico offre un'esperienza visiva assolutamente senza precedenti, ma al costo di prestazioni claudicanti anche con le schede video più costose. Il benchmark ideale per mettere davvero sotto torchio tutte le architetture più moderne. **RISERVE:** Company Of Heroes 1.71 e Lost Planet



### DIRECTX9: F.E.A.R. v1.8

F.E.A.R. è uno dei giochi DX9 più esigenti degli ultimi due anni, e resta indubbiamente un buon banco di prova e un termine di paragone per tutti i giochi realizzati con le vecchie librerie grafiche di Windows 2000 e XP. Presenta inoltre un ottimo grado di compatibilità con tutti i meccanismi di AF e AA. Le soft-shadow sono però disattivate. **RISERVE:** Chaos Theory e Serious Sam II



### OPENGL: PREY v1.2

Prey è indubbiamente il gioco che sa sfruttare meglio il motore grafico di Doom 3. Dotato di una buona velocità, ma più pesante del suo "progenitore", si presenta come un benchmark ideale soprattutto per le schede di fascia media. Gira su Vista senza problemi e questo è indubbiamente un buon motivo per mantenerlo. **RISERVE:** Quake 4 e Doom 3



## NEWS IN BREVE

### UN'ALTRA 9800 IN ARRIVO

Le Radeon HD4800 sono appena giunte sul mercato, e Nvidia ha già preparato una prevedibile contromossa: una nuova versione della GeForce 9800 GTX, chiamata GTX+, dotata di un processo produttivo più affinato: 55 nanometri rispetto ai 65 precedenti. Dopo questo pregevole cambiamento, è plausibile che l'adozione del nuovo processo produttivo coinvolgerà nei prossimi mesi anche la GPU GT200, potente ma soggetta a critiche per dimensioni e consumo.

### VINO DEFINITIVO

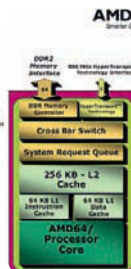
Il titolo è un gioco di parole, ma la notizia è di quelle importanti, almeno nel mondo dell'open source. Dopo ben 15 anni di sviluppo e innumerevoli linee di codice, bug, correzioni e revisioni, è stata finalmente rilasciata la versione 1.0 di Wine, noto strato software che permette ai sistemi operativi Unix (leggi: Linux) di eseguire le applicazioni scritte per Windows. Ovviamente la compatibilità non è totale, ma tra giochi e applicazioni sono almeno 1.300 i titoli funzionanti.

### NET-PC A 64 BIT?

Su Internet è possibile trovare questa slide in cui AMD parla, presumibilmente, di un processore centrale di dimensioni ridotte che, se venisse effettivamente realizzato, comporterebbe anche per i net-pc (eee-PC, WindPC e cloni vari) la possibilità di ingresso nel mondo dei 64 bit, visto che il core sarebbe quello di un Athlon64. Stando alla diapositiva, il processore avrebbe 384k di cache complessiva e un controller integrato per la memoria DDR2.

### BGA CPU

- AMD64 instruction set
- Integrated Memory Controller Supporting
  - DDR2-1066 Single DIMM or SODIMM
  - 16-lane 800 MHz HyperTransport™ Technology Link
- On-chip L1 & L2 Cache
  - 64 KB L1 I-Cache, 64 KB L1 D-Cache
  - 256 KB L2 Cache
- 1 GHz core frequency
- BW TDP (CPU + Northbridge / Memory Controller)
- BGA package
  - 812 pins
  - 27x27 mm package



=	mon	DELL ULTRASHARP 3008 WFP	€ 1.918
=	cpu	INTEL CORE 2 EXTREME OX9770	€ 1.149
E	vid	GEFORCE GTX 280	€ 549
▲	mon	SAMSUNG SYNCMASTER 245B-MM	€ 399
=	vid	GEFORCE 9800 GX2	€ 389
E	mem	OCZ DDR3 12800 PLATINUM 4GB Kit	€ 341
▼	vid	RADEON HD3870 X2	€ 249
▼	scm	MSI X48 PLATINUM	€ 229
=	vid	GEFORCE 9800 GTX	€ 229
▼	cpu	INTEL CORE2 DUO E8500	€ 219
=	cpu	INTEL CORE2 QUAD Q9300	€ 209
=	mon	SAMSUNG - 19" Icd SM920NW wide	€ 199
E	vid	RADEON HD4850	€ 179
=	cpu	AMD PHENOM X4 9850	€ 179
=	cpu	AMD PHENOM X3 8750	€ 159
=	vid	VIDIA GEFORCE 8800 GT 512 MB	€ 139
▼	cpu	INTEL CORE2 DUO E8200	€ 129
=	vid	RADEON HD 3870 512 MB GDDR4	€ 122
=	cpu	AMD ATHLON64 X2 6400+	€ 119
▼	vid	RADEON HD 3850 256 MB	€ 79

LEGENDA: cpu = processore centrale; scm = scheda madre; vid = scheda video; aud = scheda audio; mem = memorie; hdd = disco fisso; mon = monitor; var = varie ed eventuali

Prezzi sostanzialmente invariati rispetto al mese scorso: dopo le grandi manovre di "fine stagione" per le schede video della corrente generazione, il debutto delle nuove GeForce GTX 280 e delle Radeon HD 4850 è accompagnato da scelte strategiche completamente diverse — e quindi difficilmente comparabili. Nel nostro borsino mancano le sorelle GTX 260 e HD 4870 perché purtroppo la consegna degli articoli era a ridosso dell'uscita, impedendoci di scrivere prezzi che dovrebbero ammontare a 399 e 260 euro rispettivamente, ma che purtroppo non sono ancora stati ufficializzati dalla presenza nei negozi.



## 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 € 149**

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 X3 8650 € 129**

La piattaforma Spider, nel suo complesso, può funzionare egregiamente in un PC economico ma potente. E il Phenom a tre core da 2,3 GHz fa comunque la sua figura.

## SCHEDA MADRE



**ASUS STRIKER II 790i ULTRA SLI € 319**

Il chipset Nforce 790i consente di usare fino a tre schede video GeForce 8800/9800 GTX/Ultra o GTX 280 in SLI, inoltre questa scheda si è rivelata molto versatile.

**MSI P45D3 PLATINUM € 159**

Una scheda madre perfetta per un sistema da gioco facilmente espandibile: volendo, può ospitare due schede video ATI in modalità crossfire, anche due HD4800.

**ABIT AX78 € 69**

Basata sul chipset AMD 770, questa scheda madre è davvero essenziale, ma è facilmente espandibile: volendo, si può usare anche per un sistema crossfire.

## SCHEDA VIDEO



**2x GEFORCE GT 280 € 1.098**

I veri assatanati potrebbero anche pensare di metterne 3, ma non esiste processore centrale che permetterebbe loro di scalare adeguatamente: metterne "solo" due è meglio.

**2x RADEON HD4850 € 358**

Facciamo compiere un balzo di qualità (ma anche di prezzo) al sistema video del PC di fascia media: con questo accorgimento, avremo prestazioni al top a prezzi relativamente bassi.

**RADEON HD 3870 DDR3 € 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 300 GB € 520**

Tutta la velocità garantita dai 10.000 giri al minuto, unita alla comodità e alla banda a disposizione della connessione SATA-II 3 Gb/s. Ottimo da mettere in Raid-0: la capienza non è tutto.

**SEAGATE BARRACUDA 7200.11 1 TB € 175**

Ormai il costo al gigabyte dei dischi fissi è ai minimi termini. Oltre alla capienza, questo disco assicura buone prestazioni grazie a 32 MB di cache e rotazione di 7200 giri/minuto.

**SAMSUNG SATA-II, 750GB € 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

**+ DOPPIO E TRIPLO SLI**

Anche stavolta troviamo i due connettori con cui è possibile usarla in configurazioni da due e tre schede. C'è da dire, però, che la potenza di questa scheda è talmente elevata che non esiste ancora un processore centrale in grado di fare scalare adeguatamente le performance, sui sistemi a tre schede. Occorrerebbe probabilmente overclockare a 4 GHz qualunque Core 2 attuale. Meglio fermarsi a due, se proprio si vuole...

**+ CONSUMI CONTENUTI**

Nvidia ha inserito un'interessante politica di risparmio energetico: quando non stiamo usando applicazioni 3D, le frequenze di lavoro della scheda vengono ridotte a un decimo, portando i consumi a 25W. Che salgono a 35W guardando i film e... a un massimo di 236 Watt giocando! Occhio all'alimentatore: ne serve obbligatoriamente uno con un connettore PCI Express da 8 poli e che eroghi 40A sulle linee da 12v, dalla potenza complessiva di 550W o superiore.

**+ QUASI SILENZIOSA**

Sul fronte della rumorosità siamo sugli stessi livelli delle GeForce 9800 GTX, visto che il dissipatore è sostanzialmente identico. Tuttavia, le maggiori dimensioni della GPU e il relativo calore la obbligano a impegnarsi un po' di più, e si sente. In media, però, e soprattutto quando stiamo lavorando o vedendo un DVD, è praticamente impossibile sentirla.

**UN'EVOLUZIONE FUORI TEMPO MASSIMO, CHE COLPISCE ESCLUSIVAMENTE PER LA SUA FORZA BRUTA**

**- TROPPO CARA**

549 euro sono un prezzo decisamente superiore ai 389 euro necessari all'acquisto di una scheda 9800 GX2, dalle prestazioni praticamente identiche e, indipendentemente da questo, un crossfire di schede HD4850 ne costa meno di 400, e va anche sensibilmente più veloce, oltre a supportare le DirectX 10.1.

**+ GPU GT200**

Il processore grafico è soltanto un'evoluzione "più pompata" del vecchio G92, utilizzato quasi alla noia su tutte le schede Nvidia uscite negli ultimi tempi. Dispone di 240 unità di calcolo, 32 ROP e 80 unità di texture filtering, può eseguire calcoli in virgola mobile con una precisione di 64 bit, ma resta legato allo shader model 4.0 e alle DirectX 10, quando ormai ci sono le 10.1 in circolazione.

**- STESSA DEFINIZIONE**

La GeForce GTX 280 usa lo stesso acceleratore video già visto sulle GeForce 9 e sulle 8800 GT, con tutti i suoi pregi e difetti, senza introdurre nessuna innovazione. Il processore include una chiave HDCP e permette l'accelerazione di filmati ad alta definizione compressi con tutti i codec più frequenti, VC-1 e H.264 in primis. Il sonoro è sempre a parte e richiede un cavetto passante verso la scheda audio del computer.

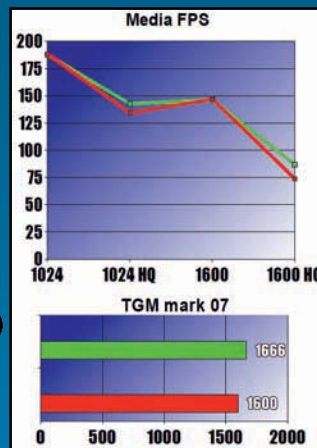
**+ TANTA MEMORIA**

Nvidia ha deciso di impiegare un bus da ben 512 bit suddiviso in diversi controller "doppi" a 64 bit ciascuno, collegati a 16 chip di memoria. Unito alla frequenza di lavoro da 2,2 GHz e rotti, garantisce una banda passante di ben 141 GB/s, e quindi un velocissimo trasferimento dei dati da e verso il processore. La capienza è pari a 1 GB: una certezza, considerati i requisiti medi dei giochi.

Ci troviamo al cospetto del processore grafico più imponente che si sia mai visto, composto da 1,4 miliardi di transistor da 65 nanometri, dotato di ben 240 unità di calcolo (streaming processor, shader core o comunque li vogliate chiamare) suddivise in 10 cluster da 24 SP ciascuno e funzionanti alla velocità di 1.296 MHz, un passo indietro - almeno a livello di nude frequenze - rispetto agli oltre 1.600 a cui ci avevano abituati le GeForce 9800 GTX. Il core, complessivamente, viaggia invece a 600 MHz. Frequenze che avrebbero probabilmente potuto essere superiori, ma che già provocano un discreto consumo di corrente elettrica (236 Watt come picco massimo, un valore che ci riporta alla mente le prime 8800 Ultra e le vituperate Radeon HD2900XT), oltre a un considerevole riscaldamento. Tutto questo, in cambio della stessa potenza di calcolo complessiva della precedente soluzione a due GPU, la GeForce 9800 GX2, che a conti fatti offre esattamente le stesse performance, con scarti di pochissimi fotogrammi al secondo: in altre parole, possiamo giocare a qualunque titolo che non sia Crysis a risoluzioni come 1920x1200 o 2560x1600 pixel attivando pure tutti i filtri che desideriamo. Crysis, invece, non è stato molto galante con lei: forse a causa dell'imaturità dei driver, ha fornito alle impostazioni Very High esattamente gli stessi valori di una vecchia 9800 GTX. Riteniamo però che sia soltanto un "malessere passeggero" dovuto esclusivamente al software, e che come tale verrà curato. Di sicuro, alle altre impostazioni questa scheda si è comportata molto meglio. In parole povere, Nvidia ha saputo vincere la sfida delle performance ma non ha compiuto alcun passo avanti sul fronte dell'innovazione: un peccato, per la prima azienda che ha introdotto lo shader model 3 e ha offerto schede compatibili con le DX10.

**I BENCHMARK**

Con questa scheda è possibile giocare a qualsiasi videogioco fino a risoluzioni molto alte, come 2560x2048 punti, con l'unica ovvia eccezione di Crysis che ormai fa storia a sé. Nel grafico vediamo la GTX 280 (barre verdi) a confronto con una GeForce 9800 GX2 (barre rosse): come possiamo notare, le prestazioni sono quasi sempre identiche. La qualità visiva, invece, lo è sempre.





## RADEON HD4850

Produttore: Palit Prezzo al pubblico: € 179

9

### + SI PUÒ MOLTIPLICARE

Fino a quattro schede video HD4850 possono essere messe in parallelo, ma non ha assolutamente senso andare oltre i tre esemplari. Una configurazione a due schede è particolarmente interessante perché, a meno di 360 euro, consente di ottenere le stesse prestazioni di una GeForce GTX280, che costa circa duecento euro in più. Con tale differenza, si può acquistare addirittura una terza...

### - SCALDA PARECCHIO

Il dissipatore è sottile e la scheda consuma poco anche quando è sotto sforzo, tuttavia le temperature del PCB salgono vertiginosamente. Toccare le parti metalliche dopo pochi minuti di funzionamento non è una buona idea, ma si tratta di un problema generalizzato: tutte le schede che usano il dissipatore standard proposto da AMD hanno questo problema, e questa non fa eccezione.

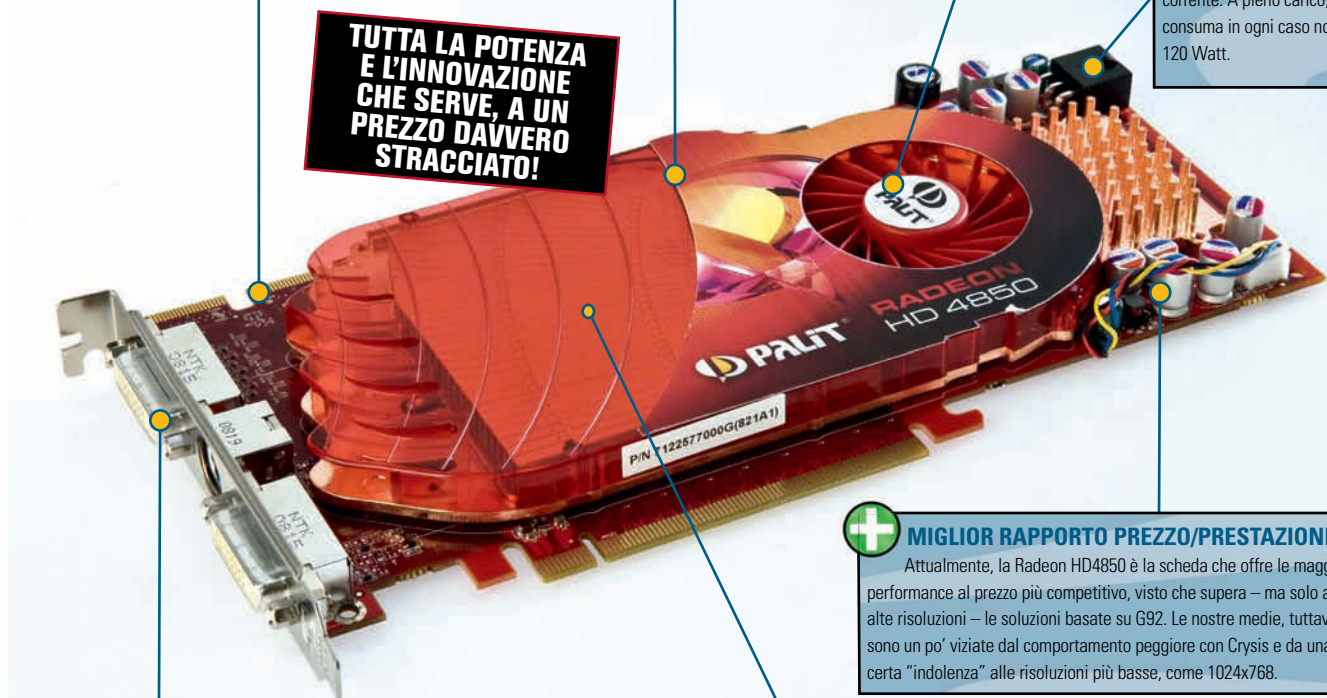
### + SILENZIOSA

La ventola si muove piuttosto rapidamente ma, per fortuna, non fa assolutamente rumore.

### + CONSUMA POCO

Il processore grafico adotta dei sistemi di controllo per spegnere i transistor inutilizzati, quando non si gioca o non si usano applicazioni GPGPU. Ciò consente di risparmiare corrente. A pieno carico, la scheda consuma in ogni caso non più di 120 Watt.

**TUTTA LA POTENZA E L'INNOVAZIONE CHE SERVE, A UN PREZZO DAVVERO STRACCIATO!**



### + UVD TUTTO NUOVO!

Il processore grafico RV770 integra una nuova versione dell'acceleratore video ad alta definizione UVD, chiamato molto fantasiosamente UVD2: permette prestazioni migliori del precedente, il decoding dell'audio surround 7.1 e perfino di vedere due filmati contemporaneamente tramite PiP. La qualità visiva, grazie alle solite ottimizzazioni AvivoHD, è sempre eccellente.

### + GPU TUTTA NUOVA

Pur ricordando da vicino l'architettura di R670, le revisioni del processore grafico sono state pesantissime e comprendono un controller per la memoria tutto nuovo, un aumento considerevole delle unità di texturing e delle ROP. Il processo produttivo a 55 nanometri ha permesso di stipare ben 800 shader core in uno spazio di soli 260 mmq, con una potenza complessiva pari a un TeraFLOP.

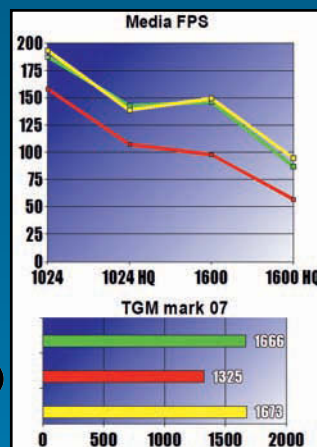
### + MIGLIOR RAPPORTO PREZZO/PRESTAZIONI

Attualmente, la Radeon HD4850 è la scheda che offre le maggiori performance al prezzo più competitivo, visto che supera – ma solo alle alte risoluzioni – le soluzioni basate su G92. Le nostre medie, tuttavia, sono un po' viziate dal comportamento peggiore con Crysis e da una certa "indolenza" alle risoluzioni più basse, come 1024x768.

Se Nvidia ha deciso di colpire duro, la risposta di AMD non si fatta di certo attendere. C'è da dire, però, che in questo caso il percorso intrapreso è completamente diverso da quello della rivale: un po' come è capitato anche con la serie HD3800, AMD ha deciso di abbandonare la costruzione di processori grafici imponenti per privilegiare la fascia intermedia del mercato, offrendo tutta la potenza necessaria a prezzi estremamente competitivi. Non deve dunque stupire se la HD4850 (che in questo caso ci arriva da Palit, un vendor piuttosto noto in oriente) costa solo 179 euro e il suo scopo dichiarato, invece di andare contro le nuove arrivate di Nvidia, è quello di rivalleggiare con le GeForce 8800 GT e GTS, schede "superate", sì, ma che comunque rappresentano l'obiettivo principale del videogiocatore medio. Per fronteggiare le GTX 260, in ogni caso, è sufficiente mettere due HD4850 in crossfire: il prezzo è uguale, mentre le prestazioni sono indubbiamente superiori. Anzi, a essere precisi, con un costo totale inferiore ai 360 euro si possono ottenere le stesse prestazioni di una GTX 280, che però ne costa ben 549. Ma ciò che ci piace di più, è la determinazione con cui AMD cerca sempre di introdurre delle migliorie nei suoi prodotti: le Radeon HD3870, seppur meno potenti, erano già tecnologicamente più avanzate delle GeForce 8800, dato che offrivano l'intero set di feature previsto dalle DirectX 10.1. Caratteristiche che ritroviamo anche nelle HD4850, ma accompagnate da un chip in gran parte rivisto e da un decoder video rinnovato per l'alta definizione, capace di visualizzare due stream video contemporaneamente, tramite Picture-in-Picture. Insomma, un prodotto che vince e che convince, anche se ci sono schede indubbiamente più potenti in circolazione.

## I BENCHMARK

Il TGM Mark, basandosi su risoluzioni "medio-alte" non rende particolare giustizia alla HD4850 (barre rosse), ma i grafici non devono trarre in inganno: l'abbiamo messa impropriamente a confronto con una GTX 280 (che costa il triplo, barre verdi) solo per dimostrare che con una configurazione crossfire (barre gialle) la scheda si fa davvero MOLTO interessante. Non vediamo l'ora di riprovarla con dei driver più maturi, rispetto alla beta iniziale.



1325



## RADEON HD 3870 TOXIC

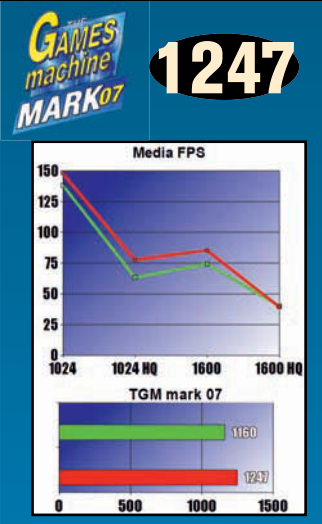
Produttore: Sapphire Prezzo al pubblico: € 109

Dato che ormai le schede video adoperano tutte gli stessi processori grafici, a differenziarle non restano che i giochi inclusi nella scatola e il dissipatore. La HD 3870 Toxic di Sapphire, per esempio, ne monta uno decisamente originale, basato sulla tecnologia "a camera di vapore". Funziona così: il lato inferiore è costituito da una cella a tenuta stagna, alta un paio di millimetri e ampia poco meno dell'intero dissipatore, le cui pareti interne sono rivestite di un materiale poroso impregnato di un liquido speciale, in grado di mutare nello stato gassoso alle temperature normalmente raggiunte del processore grafico. In questo modo, il vapore raggiunge la parete opposta, rivestita dalle alette di raffreddamento e rinfrescata dalla ventola, tornando di conseguenza allo stato liquido. Dato che per le leggi della termodinamica un sistema del genere cerca sempre di tornare in equilibrio, il ciclo ricomincia molto presto, distribuendo il calore non solo nella zona immediatamente antistante alla GPU, ma per tutta l'ampiezza del dissipatore, rendendo quindi il suo raffreddamento più efficiente. Talmente efficiente che la ventola deve entrare in funzione solo quando serve, altrimenti può starsene completamente ferma. A tale proposito ci permettiamo di consigliare l'uso di un programma come Rivatuner, con il quale è possibile far muovere la ventola a velocità costante, ma continuativamente, in modo da evitarne le rumorose accelerazioni. Le prestazioni, se ci seguite da un po' di tempo, sono le stesse delle altre Radeon HD3870, quindi molto buone con tutti i giochi attuali, con in più il valore aggiunto del dissipatore moderno e silenzioso. Il fanatico dei Blu-ray potrà usare questa scheda sul suo barebone rallentandone la ventola, il patito dell'overclock, invece, si diventerà a spingerla oltre i limiti sfruttandone le potenzialità. Un prodotto davvero trasversale. Nel grafico (barre rosse), l'abbiamo messa a confronto con una GeForce 9600 GT dal prezzo simile (barre verdi).



- + Silenziosa
- + Dissipatore efficiente e originale
- + Buone performance.
- GPU presto in "fase di remissione".

### I BENCHMARK



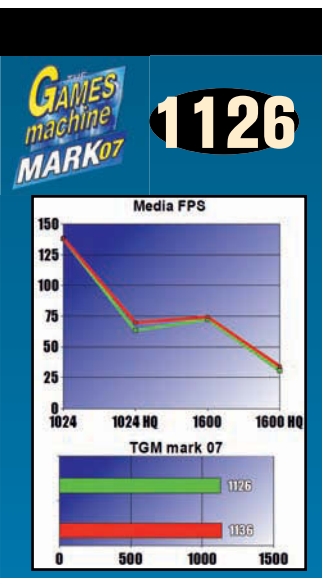
## BLISS 9600 GSO

Produttore: Gainward Prezzo al pubblico: € 99

L'ennesima linea di schede video basate sull'ormai processore-factotum G92 di Nvidia è quella costituita dalle GeForce 9600 GSO, versione più economica, e approssimativamente meno appetibile sul fronte della velocità, della precedente linea 9600 GT. In questo caso, alcune delle caratteristiche tecniche di G92 sono state per così dire "riportate indietro nel tempo", quasi a ricordare quelle del vecchio G80 (il processore grafico delle prime schede GeForce 8800 GTS, ricordate?): bus per la memoria a 192 bit, 96 streaming processors (o shader core che dir si voglia) e 768 MB di memoria GDDR3. In questo modo otteniamo una sorta di "scheda frankenstein" che ha più memoria della 9600 GT, più shader e una velocità di fillrate delle texture più elevata (25,2 miliardi al secondo contro 20,8) ma che, complessivamente, riesce ad andare più lenta, principalmente per via del bus più ristretto verso la RAM e per le frequenze di lavoro più conservative. In compenso, l'uso di un processore ampiamente "depotenziato" lascia parecchio margine di manovra al popolo degli overclocker, che possono trasformare in cigno il brutto anatroccolo. Certo, sarà sempre un cigno un po' spelacchiato, ma se non altro sarà costato veramente poco. A condizioni standard, in ogni caso, questa scheda si confronta direttamente con le Radeon HD3850, giungendo a risultati sostanzialmente simili: ottime performance fino a 1600x1200 pixel, poi l'inevitabile declino, che si fa decisamente repentino attivando i filtri per migliorare le immagini. Volendo, possiamo individuare un sottile margine di vantaggio con Crysis e con altri giochi particolarmente di moda, ma in linea generale questa può essere una buona scheda per chi vuole una GPU Nvidia senza andare oltre la banconota da 100. Nel grafico, possiamo osservare l'andamento della 9600 GSO di Gainward (barre verdi) e di una Radeon HD3850 con 512 MB di memoria: come possiamo notare, c'è un leggero margine di vantaggio complessivo per la seconda, ma si tratta di poca cosa.



- + Costa poco.
- + Scalda poco.
- Piuttosto lenta.
- Ci sono alternative migliori.



## EEE-PC 900

Produttore: ASUS Prezzo al pubblico: € 399

8

**SCHERMO LUMINOSO E DEFINITO**

La risoluzione di 1024x600 pixel potrà sembrare un po' limitante, ma non è vero: è praticamente perfetta per il web, quando la precedente risoluzione di 800x484 lasciava molto a desiderare e costringeva l'utente a continui scorrimenti della finestra in orizzontale. Lo schermo è luminoso e perfettamente definito: non ci si aspetta una simile definizione da un aggeggio del genere.

**WEBCAM INTEGRATA**

Nonostante le ridottissime dimensioni, l'Eee-PC 900 di ASUS integra una webcam da 1.3 megapixel. Non sarà il massimo, ma ci permette di video-comunicare ovunque ci troviamo.

**BUONA MEMORIA**

512 MB di memoria GDDR4 che lavorano a una frequenza di 2,2 GHz assicurano uno scambio di dati veloce e una banda complessiva di 72 GB/secondo. Il bus di collegamento con la GPU è a 256 bit.

**OCCHIO ALLA BATTERIA!**

La versione che ci hanno dato per la recensione conteneva una insulsa batteria da 4.400 mAh, dalla meravigliosa durata di... due ore scarse. Nei negozi, contrariamente a quanto ci aveva detto anche ASUS, è invece commercializzata una versione con batteria da 5.800 mAh, ben più duratura (ma anche un po' più pesante). Assicuratevi che ci sia quest'ultima.

**UN GIOIELLO DI  
TECNOLOGIA CHE  
PUO' DIVENTARE UN  
AMICO ELETTRONICO  
INSEPARABILE**

**LEGGERO E SICURO**

L'Eee-PC 900 pesa meno di un chilo e si trasporta molto facilmente. La presenza di due dischi SSD, per un totale di 12 GB (nella versione con Windows) o di 20 GB (nella versione con Linux), ne preserva la leggerezza e mette al sicuro i dati, visto che non ci sono piatti in movimento. Ottimo!

**TASTIERA SCOMODA**

Non si può avere tutto della vita: l'estrema compattezza di questo portatile implica alcune rinunce sul fronte della comodità. Chi è abituato alle tastiere ampie e comode dovrà compiere qualche piccolo sforzo di adattamento per scrivere con questa. Pochi giorni dovrebbero bastare, però.

**PROCESSORE SUPERATO**

Anche se l'Eee-PC 900 è abbastanza veloce per compiere le operazioni più basilari, si vede che con i più diffusi programmi per Windows XP spesso "arranca": per tale motivo, forse, è più consigliabile orientarsi sul modello 901 o attendere il 1000. I prezzi cambiano, però. Buona la dotazione di memoria, pari a 1 GB.

**MOLTO MANEGGEVOLE**

La maneggevolezza, unita allo splendido design, è ciò che rende questo computer a dir poco irresistibile: è davvero difficile non innamorarsene a prima vista. La touchpad è comoda, ma i tasti sinistro e destro tendono di tanto in tanto a "impiasticciarsi".

Fin dalla sua prima versione, l'Eee-PC di ASUS è diventato uno degli oggetti più desiderati dagli appassionati di informatica. Un po' per le sue caratteristiche innovative, come l'assenza di un disco fisso sostituito da una capiente memoria flash, un po' per le dimensioni particolarmente ridotte che, in cambio di qualche imbarazzo iniziale con la tastiera, permettono a chiunque di trasportare facilmente questo portatile in una 24-ore. Oggi Asus ha deciso di presentare una versione un po' più potente, dotata di uno schermo più comodo, di un processore più veloce e di un "disco fisso" più capiente, anche se la batteria fornita per i nostri test durava veramente pochissimo. In ogni caso, ci troviamo ancora di fronte a quella nuova tipologia di prodotto che ha trasformato il primo Eee-PC in un "cult": il disco fisso è rimpiazzato da una memoria flash da 12 GB (nella versione con Windows XP) o da 20 GB (nella versione con Linux Xandros), la memoria RAM ammonta a 1 GB e la scheda video è un chipset integrato Intel della serie GMA900, purtroppo assolutamente inadatto per la grafica 3D: per curiosità abbiamo installato Prey, per vederlo funzionare a meno di 5 frame per secondo a 640x480 punti, quindi scordiamoci pure qualsiasi cosa più complessa di un casual game. Il prezzo è interessantissimo, ma ahimé identico a quello del concorrente WindPC di MSI: di dimensioni più grandi, è vero, ma anche dalla tastiera più comoda e dalle caratteristiche hardware più avanzate. In compenso, l'Eee-PC 900 resta un gioiellino tecnologico, compatto e leggero, che può svolgere i compiti più usuali di un computer moderno senza temere scosse e movimenti bruschi: insomma, per chi va spesso in giro è proprio l'ideale.

**COME DARSÌ LA ZAPPA SUI PIEDI**

Nei piani iniziali di ASUS, l'Eee-PC 900 avrebbe dovuto montare una pessima batteria da 4400 mAh, in grado di dargli solo due ore di autonomia. Ed è proprio con questo tipo di batteria che ci è giunto in redazione, per poi scoprire che nei negozi è commercializzato con un modello a 5.800 mAh, sicuramente più duraturo.

Mossa arguta per farsi della buona pubblicità, non c'è che dire. Ma non lamentiamoci: in fondo ad altri paesi è andata peggio. In Inghilterra, Hong Kong e Singapore le parti si sono diametralmente invertite...



## PRO MSP-SATA7035-032

Produttore: Mtron Prezzo al pubblico: € 600



Tempo fa abbiamo dedicato un intero Tecnotigemme ai nuovi dischi fissi a stato solido che, manco a dirlo, sono più fissi che mai, visto che non ci sono parti in movimento. Ebbene, dopo tanto tempo è giunta anche l'ora di provare dal vivo questa promettente tecnologia, e di dare un'occhiata a come saranno fortunati i PC del futuro, visto che oggi questi dispositivi non sono affatto accessibili a tutte le tasche: le loro capienze, abituati come siamo ai dischi da un terabyte a poche decine di euro, sembrano un tuffo nel passato, mentre i loro prezzi sono a dir poco da sincope. In questo caso, per esempio, parliamo di uno sgargiante disco fisso da 32 GB (avete letto bene) dal costo di circa 600 (seicento) euro: basta dare un'occhiata alla seconda pagina di questa rubrica per comprendere che, alla stessa cifra, si possono comprare ben tre dischi tradizionali da 1 TB, per giunta di quelli belli, e avanzare pure dei soldi. E allora perché provare entusiasmo per un salasso del genere? Per diversi motivi: consuma meno, molto meno di un disco fisso tradizionale; è più affidabile, perché non essendoci parti in movimento ci libera dall'incubo della testina che può precipitare sui piatti in seguito a uno scossone o a un ammanco di corrente; è anche sensibilmente più veloce di un disco tradizionale, visto che può trasferire 107 MB al secondo effettivi e, in termini molto più pratici, è in grado di eseguire il boot completo di Windows Vista in poco meno di 10 secondi, quando un Raptor 150 – considerato uno dei dischi tradizionali più veloci in assoluto – ce ne impiega 20 sullo stesso computer. Poi il silenzio è assicurato e pure la temperatura di esercizio è inferiore, visto che non supera mai i 25° C, rendendo del tutto superflui i sistemi di ventilazione che ormai cominciamo a vedere anche su queste periferiche. Chi teme per la sua durata, sappia che le memorie flash utilizzate al suo interno non sono piagate dalla breve vita di quelle usate nelle chiavi USB (del resto, sono anche molto più care): questo disco è certificato per durare ben 140 anni con trasferimenti quotidiani di 50 GB al giorno. Insomma, per adesso è un prodotto del tutto inutile sul computer di un videogiocatore accanito, ma se questi sono gli albori della tecnologia, non possiamo fare altro che attendere il drastico, quanto inevitabile calo dei prezzi che la farà diffondere in tutte le nostre case. E dimenticare per sempre i mille problemi dei dischi fissi tradizionali che, però, dalla loro hanno ancora una carta da giocare: sono ancora più veloci in scrittura. Ma è molto probabile che anche questo problema sarà presto superato. Futuristico.



- + Silenzioso e affidabile.
- + Velocissimo in lettura.
- Meno efficace in scrittura.
- Costoso e poco capiente.

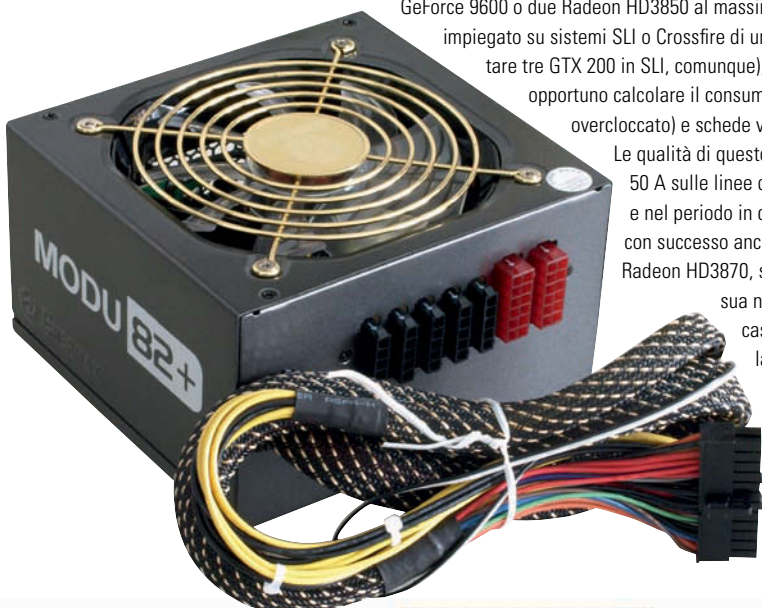
## ENERMAX MODU-82+

Produttore: Enermax Prezzo al pubblico: € 129



Uno degli errori che si compiono più spesso, soprattutto quando ci si fida di assemblatori senza scrupoli, è risparmiare sull'alimentatore, pensando che in fondo si tratti di un aggeggio di marginale importanza. Considerata la complessità delle macchine moderne e, soprattutto, la necessità di fornire sempre tutte la corrente necessaria a processore, scheda madre e soprattutto schede video, non c'è nulla di più incosciente che affidare tutto questo bel po' di hardware a un alimentatore "cinese" da 30 euro scarsi. Senza tirare in ballo i sistemi SLI e Crossfire, che hanno certamente le loro esigenze, anche le schede video più blasonate richiedono alcuni accorgimenti sull'alimentazione, in particolare la possibilità di erogare almeno 30 o 40 Ampere sulle linee da +12V. Perché un computer sia stabile, poi, è necessario che anche le tensioni che circolano tra i circuiti siano costanti, senza picchi, improvvisi ammanchi o bruschi cambiamenti. In altre parole, per un PC da gioco serve un alimentatore come si deve, e il MODU 82+ di Enermax risponde indubbiamente a tutti questi requisiti. Ce ne sono due a disposizione: uno da 425 e uno da 625 Watt. Il primo può essere indicato per un PC da gioco che monta al massimo una o due schede video, purché a consumi molto contenuti (per esempio, due GeForce 9600 o due Radeon HD3850 al massimo), mentre il secondo può già essere impiegato su sistemi SLI o Crossfire di una certa potenza (scordiamoci di alimentare tre GTX 200 in SLI, comunque), sebbene in questi casi sarebbe sempre opportuno calcolare il consumo complessivo di processore (magari overclocato) e schede video prima di procedere all'acquisto.

Le qualità di questo alimentatore sono diverse: offre ben 50 A sulle linee da +12V, mantiene costanti le tensioni e nel periodo in cui lo abbiamo testato ha alimentato con successo anche un sistema Crossfire-X con quattro Radeon HD3870, senza mai dare problemi di stabilità. La sua natura modulare permette di liberare il case da cavi che giacciono inutilizzati e la certificazione 80+, ottenuta dopo test particolarmente severi, è sicuramente una garanzia. Chi non amasse gli alimentatori modulari come questo, può orientarsi sul "fratello" PRO 82+, dalle caratteristiche tecniche molto simili, ma con i cavi fisicamente saldati al corpo dell'alimentatore.



- + Silenzioso e sempre fresco.
- + Solido e molto affidabile.
- Pronto per il futuro.
- Chiaramente, non costa due soldi.

**SPEEDPAD N52 TORUNAMENT EDITION**

Produttore: Belkin/Razer Prezzo al pubblico: € 49

8

Negli ultimi tempi si è visto un proliferare di "tastierine semplificate" per noi giovani videogiocatori, ritenuti evidentemente troppo pigri per gestire una tastiera vera e propria, con tutti i suoi 105 tasti. Gli errori di design di queste tastiere sono innumerevoli, dalla scarsa ergonomia, che obbliga l'utilizzatore ad abbandonare le proprie abitudini per adottarne altre, ma comunque non meno scomode, all'aspetto plastico da giocattolone per bambini, che spesso rende questi aggeggi anche terribilmente brutti da vedere (e forieri di immane prese in giro da parte degli amici, non appena li vedono). A questa regola sfugge, fortunatamente, lo SpeedPad N52 TE di Belkin, realizzato in collaborazione con Razer, un dispositivo che sicuramente anche l'hardcore gamer troverà interessante. Questo tastierino è davvero quello che promette di essere: un tastierino, appunto, dotato di 15 soli tasti interamente programmabili e facilmente raggiungibili con le quattro dita più esterne della mano sinistra: il pollice, invece, va piazzato su un comodo joystick a otto direzioni, anch'esso programmabile, che per mezzo di un'aggiunta a incastro può trasformarsi in un piccolo joystick. Completa la dotazione di accessori anche una rotella posizionata in modo da essere facilmente raggiungibile con il dito indice. Lo SpeedPad è dotato di una memoria interna che consente di ricordare 15 profili differenti, uno per ogni tasto principale, in modo da ritrovare le proprie impostazioni anche dopo aver cambiato il computer e, soprattutto, senza la necessità di installare driver o software di controllo sul PC ospite (a patto che il sistema operativo sia abbastanza recente, e si parla di Windows XP, in fondo). Questo significa che, dopo aver impostato la periferica a casa nostra con il suo programma, possiamo andare liberamente a giocare a casa di un amico portandolo dietro: appena collegato al computer, ritroveremo tutti i nostri settaggi. Infine, lo SpeedPad è anche illuminato da una graziosa e raffinata luce blu, che oltre a renderlo molto "cool" da vedere, ne permette l'utilizzo anche nelle peggiori condizioni di illuminazione. Ottimo, insomma, per chi gioca al buio. Finalmente un prodotto ragionato che, pur facendo storcere il naso a chi è abituato alla sua tastiera e non vorrebbe mai usare nient'altro, ha sicuramente molte più possibilità di altri di sfondare, e di essere ritenuto indispensabile da chi deciderà di adottarlo.



- + Solido e comodo da usare.
- + Interamente programmabile.
- + Memorizza le impostazioni.
- Non tutti ne sentiranno la necessità.

**FERRARI GT RUMBLE FORCE RACING WHEEL**

Produttore: Thrustmaster Prezzo al pubblico: € 49

7.5

Gli amanti dei giochi di guida non possono accontentarsi della tastiera e hanno perfettamente ragione: quando mai si è visto un pilota schiacciare dei tasti per controllare la sua macchina? Il problema dei volantieri, però, è che risulta molto difficile coniugare un prezzo accessibile a prestazioni e durata sufficientemente buone: quelli belli costano quasi mezzo milione "delle vecchie lire", mentre quelli economici di solito si rompono al primo strattone, o si staccano dalla scrivania, o hanno una pedaliera orribile che vaga sul pavimento, invece di rimanere bloccata nella sua posizione. Il Ferrari GT Rumble eccetera di Thrustmaster, invece, riesce a trovare un buon compromesso, almeno considerando la solidità e il grip del volante, tra prezzo basso e buone prestazioni. La pedaliera a sensibilità progressiva è dotata di una zona piuttosto ampia su cui "parcheggiare" i piedi, ma purtroppo va sempre incollata in qualche modo al pavimento. Se non altro, lo sterzo dà una buona sensazione di solidità e giova al realismo delle simulazioni, dando però il meglio di sé nei giochi di guida più spiccatamente arcade. Il volante prevede il supporto alla tecnologia TouchSense di Immersion, con cui è possibile sentire delle forti vibrazioni quando i giochi lo consentono. Una funzione più appetibile, probabilmente, per chi ha una PlayStation 3, console con cui questo dispositivo è compatibile oltre al PC. Completano un quadro complessivamente positivo la possibilità di riprogrammare "on the fly" i pulsanti sulle razze e il cambio ad alette, mutuato direttamente dalle monoposto di Formula 1, particolarmente funzionale. Certo, non sarà il volante dei campioni, ma per chi ama guidare e non vuole spendere cifre folli va più che bene. Soprattutto ai... guidatori della domenica.



- + Compatibile con PC e PS3.
- + Facilmente programmabile.
- + Effetto vibrazione.
- Non piacerà ai più esigenti.

# Tecnotigiemme

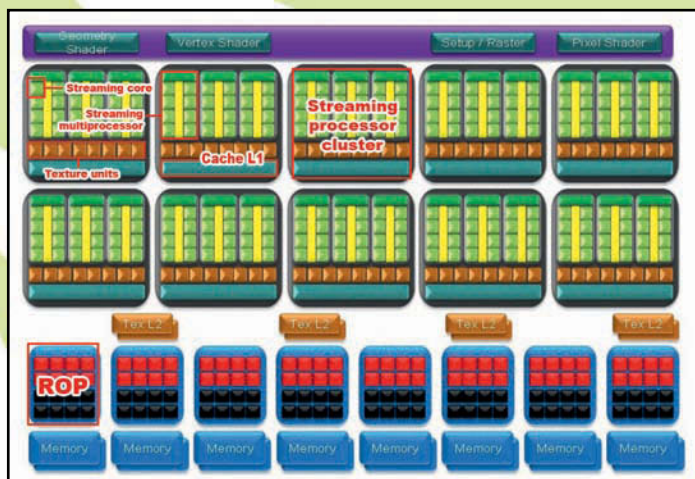
Paolo Besser paolone@sprea.it

## LA NUOVA SFIDA DI AMD E NVIDIA

**S**e guardiamo il mercato dei processori grafici degli ultimi due anni, la situazione è abbastanza chiara: da una parte c'è Intel, il più grande produttore di tecnologie integrate, forte di una sostanziosa posizione dominante di cui, incredibilmente, pochi utenti finali sono a conoscenza. Dall'altra, a spartirsi la fetta di utenti che invece ci tiene alla qualità e alle prestazioni, ci sono AMD (ATI) e Nvidia, con le loro soluzioni integrate e discrete. Seguono poi altre ditte minori che, pur mettendoci tanta buona volontà, difficilmente riescono a ottenere – tutte assieme – dei numeri che contino. Per quanto riguarda l'efficienza delle soluzioni, invece, per tutto il corso del 2007 a dominare è stata Nvidia, mentre AMD ha cominciato a riguadagnare terreno, piuttosto faticosamente, soltanto lo scorso inverno con le sue Radeon HD3800. E dopo un periodo di vacche magre, in cui le prime schede DX10 medie ed economiche facevano letteralmente piangere, si è scatenata un'allegria guerra di prezzi che ha trasformato una scheda "di fascia medio alta" (Radeon HD3850 e GeForce 9600, per fare un esempio) in una poco più che economica, per la gioia di noi videogiocatori che, finalmente, possiamo metterci in tasca una periferica potentissima a prezzi stracciati. La classica situazione, insomma, che precede il lancio di una nuova generazione di schede video, materializzatasi puntualmente con le Radeon HD4800 e le GeForce GTX200.

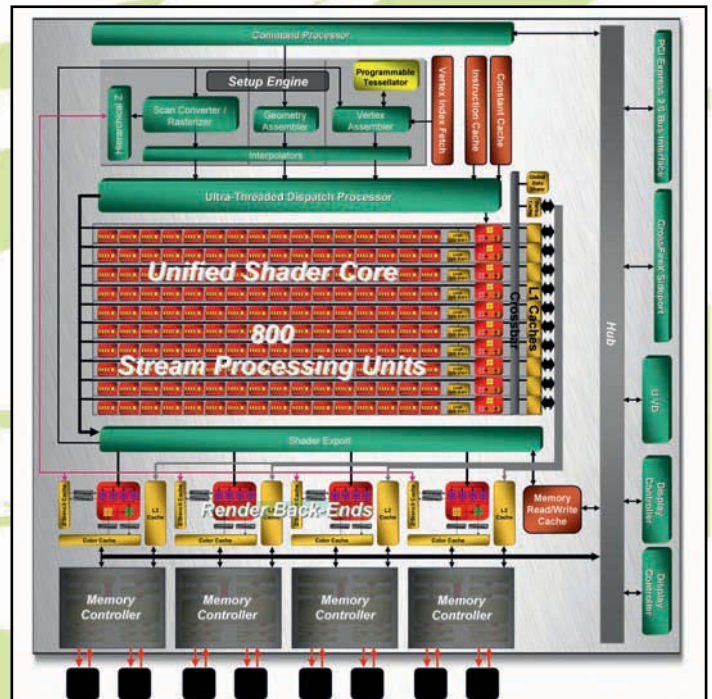
### NVIDIA MOSTRA I MUSCOLI

Il nuovo processore grafico di Nvidia si chiama GT200 ed è impiegato sulle nuove GeForce GTX 260 e GTX 280. Come avviene da un paio di generazioni a questa parte, il chip è identico, ma alcune delle sue caratteristiche vengono disattivate artificialmente per ottenere una versione "più economica": in questo caso, sulla GTX 260 troviamo un bus per la memoria a 448 bit, ottenuto disabilitando due dei mini-controller a 64 bit che compongono il bus originale, a 512 bit, impiegato invece sul modello di punta GTX 280. Allo stesso modo, il numero di streaming processor scende da 240 a 192. Ciò non toglie, però, che il costo di produzione del processore rimanga precisamente lo stesso. GT200 è un chip imponente: occupa la bellezza di 576



Un po' meno tecnico, ma forse più facile da comprendere, è questo schema di funzionamento del processore GT200, in cui sono indicati i concetti espressi nel corso dell'articolo.

Le due rivali storiche della grafica 3D tornano a sfidarsi sul campo di gioco. E non solo. Analizziamo a grandi linee le loro strategie.

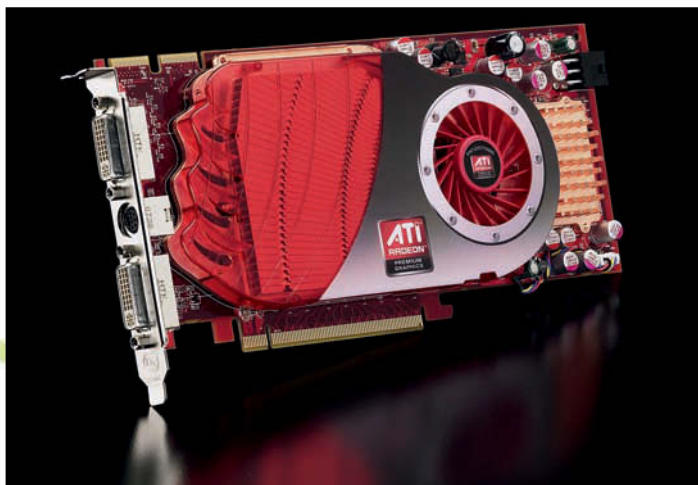


Lo schema di funzionamento del processore grafico RV770 di AMD, cuore delle schede ATI Radeon HD4850 e HD4870. Si notano la netta predominanza degli 800 shader core e la spiccata modularità.

millimetri quadrati (mmq) e contiene ben un miliardo e quattrocento milioni di transistor, realizzati con un processo produttivo di 65 nanometri (nm). Questo comporta inevitabilmente dei costi di produzione piuttosto elevati e dei problemi di calore e consumo energetico: non a caso, Nvidia ha implementato un sistema di controllo che permette di disattivare le aree del chip che giacciono inutilizzate – un po' come hanno fatto AMD e Intel nei loro processori centrali – e di ridurre fino a un decimo le frequenze di lavoro, quando la potenza non è strettamente necessaria. L'utente, in ogni caso, non ha modo di accorgersene. Questa soluzione permette di contenere i consumi fino a soli 25 Watt durante le banali operazioni desktop, come navigare su Internet o scrivere questo stesso articolo con OpenOffice, ma quando lanciamo un gioco i consumi possono raggiungere la bellezza di 236 Watt.

### CHI SI RIVEDE!

GT 200 ricorda in modo molto marcato il suo predecessore G92, usato nelle GeForce 9800 (tutte), 8800 GT e GTS (da 512 MB) e 9600 GSO. Di base, le due architetture prevedono l'esistenza di tre elementi: gli streaming processor, ovvero piccoli core che possono eseguire due operazioni MADD (moltiplicazione o addizione in virgola mobile) per ogni ciclo di clock e due raggruppamenti dei medesimi, Streaming Multiprocessor e Streaming Processor Cluster. Il primo è formato, tanto su GT200 quanto su G92, da otto streaming processor. In GT200 hanno però aggiunto una ALU in più che consente di eseguire operazioni matematiche più complesse, per altro con una precisione non di 32, ma di 64 bit. Come in G92, ogni streaming multiprocessor ha una memoria in comune per passare i dati da un core all'altro. Il cluster, invece, è



La scheda HD4850 di AMD non è solo un'evoluzione della precedente HD3850: svariate componenti del processore grafico sono state infatti sostituite da altre diverse, più efficienti.

formato da tre streaming multiprocessor (su G92 erano solo due), dieci unità di texture filtering e una cache di primo livello. Si può dunque affermare che, in totale, una scheda GeForce GTX 280 dispone di 10 streaming processor cluster (240 streaming processor) e 80 unità di texture filtering, cui s'aggiungono 32 ROP, unità sostanzialmente preposte all'applicazione di effetti di post-processing. Le differenze rispetto a G92, tecnicamente parlando, non sono moltissime: c'è tutta la vecchia squadra, ma i giocatori sono stati raddoppiati. Le DirectX supportate restano le 10.0 originarie, l'acceleratore video è lo stesso già visto in G92, il set di capacità aggiuntive è del tutto identico. Perfino la demo Medusa, servita a Nvidia per mostrare la potenza delle nuove schede grafiche, gira senza particolari problemi sulle GeForce 8 e 9. Quello di Nvidia, in parole povere, è un approccio fatto di pura potenza.

**UN PASSO AVANTI**

AMD, al contrario, ha scelto nuovamente la via dell'ottimizzazione delle risorse, la stessa che la portò a creare le Radeon X1800 e X1900 in tempi ormai antichi. Le idee di fondo del processore RV770, usato indifferentemente nelle schede HD4850 e HD4870, sono sostanzialmente le stesse di Xenos (Xbox 360) e R600 (HD2900 e successi-

ve evoluzioni). Ancora una volta la parte centrale della GPU è costituita dagli streaming processor (o shader core, o come preferite chiamarli), che però salgono dai 320 della precedente architettura agli 800 di quella corrente. Ancora una volta li ritroviamo suddivisi a gruppi di 5 unità, con quattro core dedicate alle semplici operazioni MADD e uno dedicato a operazioni più complesse. A loro volta, 16 di questi gruppi sono orchestrati da un thread sequencer e collegati a una propria unità di texturing, formata a sua volta da 4 unità di texture filtering, 16 sampler e 4 unità di addressing, il tutto "amalgamato" da una memoria locale condivisa. Rispetto al passato, sono dunque aumentate da 16 a 40 le unità di texturing, mentre i render back-ends sono rimasti 16. Le ROP, tuttavia, sono diventate più "capienti", nel senso che possono effettuare il doppio delle operazioni rispetto alla precedente generazione. In parole molto povere, anche AMD ha migliorato ciò che aveva, solo che diverse parti della GPU sono state sostituite da altre più efficienti. Il controller della memoria ad anello, un vanto di ATI introdotto alcuni anni addietro e considerato non più efficiente, è stato per esempio sostituito da un'architettura a hub molto più veloce che, tra l'altro, consente anche l'uso delle nuove memorie GDDR5 sulle schede HD4870. Queste ultime sono una grande innovazione, perché consentono una banda di trasmissione dei dati molto più alta delle generazioni precedenti a parità di frequenza effettiva di lavoro, mentre i consumi sono stati praticamente dimezzati. L'aspetto che più stupisce di questa architettura è proprio il livello di ottimizzazione delle risorse: nella GPU c'è meno di un miliardo di transistor, costruiti con un processo

produttivo a 55 nm, che occupano soltanto 260 mmq e, per tanto, costa meno produrli rispetto ai concorrenti. Non potranno mai offrire la stessa "forza bruta" nel 3D ma, in compenso, si possono facilmente adattare a schede di ogni livello. Per raggiungere le prestazioni di GT200 sarà sufficiente accoppiare due RV770.

La scheda GeForce GTX 280 è una chiara dimostrazione di forza da parte di Nvidia, ma le dimensioni del chip GT200 pongono seri interrogativi sui suoi futuri sviluppi.



**NON SOLO GRAFICA**

La lotta tra le due aziende si è spostata dalle arene virtuali anche ai cluster e alle workstation delle università: tanto GT200 quanto RV770 saranno anche l'anima di una serie di prodotti dedicati allo "stream computing", ovvero all'accelerazione di calcoli matematici dalla forte valenza scientifica. Entrambe le aziende hanno stretto rapporti di partnership importanti e, tutte e due, stanno cercando di ammalciare i programmatori con strumenti ad hoc. Nvidia con CUDA, che abbiamo già visto nel dettaglio il mese scorso, mentre AMD ha annunciato l'adesione e il supporto alle librerie OpenCL, proposte inizialmente da Apple (un'altra azienda che guarda sempre avanti). Nelle intenzioni del consorzio che le sta sviluppando, le librerie OpenCL vorrebbero essere per il calcolo parallelo ciò che Direct3D e OpenGL sono state per la

grafica, ovvero uno strato software che possa appoggiarsi ai driver per offrire una piattaforma di sviluppo comune. Uno standard aperto, al contrario di CUDA, che secondo AMD ha maggiori possibilità di successo – come tutti gli standard aperti, del resto. È indubbio che il futuro ci riserverà novità sempre più importanti e, finalmente, a prezzi più accessibili. E noi non vediamo l'ora di osservarne gli sviluppi.

**RV770 E GT200 IN PILLOLE**

Per la gioia dei nostri lettori più "tecnici", ecco le specifiche delle schede video HD4800 e GTX 280 a confronto. In questa tabella sono stati riportati i dati specificati dai rispettivi produttori. Per una prova sul campo delle prestazioni in campo ludico, basta leggere la rubrica dell'hardware di questo mese, dove sono entrambe recensite.

	Radeon HD 4870	Radeon HD 4850	GeForce GTX 280
Transistors	965 Milioni	965 Milioni	1.400 Milioni
Processo di fabbricazione	55nm	55nm	65nm
Stream Processors (shader)	800	800	240
Texture Units	40	40	80
Render Back-Ends	16	16	32
Frequenza del core	750 Mhz	625 Mhz	600 Mhz
Frequenza degli shader	750 Mhz	625 Mhz	1.296 Mhz
Frequenza delle memorie	3.600 Mhz (GDDR5)	1.986 Mhz (GDDR3)	2.214 Mhz (GDDR3)
Potenza di calcolo matematico	1.2 TeraFLOPS	1,0 TeraFLOPS	0,933 TeraFLOPS
Bus di sistema supportato	PCI Express 2.0 x16	PCI Express 2.0 x16	PCI Express 2.0 x16
Versione DirectX	10.1	10.1	10
Unità Tessellation	Si	Si	No
Accelerazione video	UVD 2 - Avivo	UVD 2 - Avivo	VP2 - PureVideo HD
HDCP	Si, dual display	Si, dual display	Si

# Consolemania

## Corner



Hideo Kojima riesce là dove altri avevano miseramente fallito. Possessori di PlayStation 3, gioite tutti... da oggi, anche voi avete una fantastica Killer Application! Parola di lupetti!

**TOP  
GAME**

### METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

C'è voluto un anno e mezzo, ma finalmente anche PlayStation 3 ha la sua killer application e di questo Sony non può che ringraziare quel geniaccio di Hideo Kojima. Non che ci fossero molti dubbi in proposito, Metal Gear Solid, fin dalla sua prima apparizione su PSOne, ha segnato per sempre il mondo dei videogiochi e i due capitoli successivi su PS2 non hanno fatto che aumentare ulteriormente l'aurea leggendaria intorno a Solid Snake e a tutto il suo entourage. MGS4 è probabilmente una delle esperienze ludiche più incredibili mai apparse negli ultimi anni ed è la coronazione del sogno di Kojima per quanto riguarda il connubio fra cinema e videogame. C'è poco da dire, la direzione artistica è fuori parametro: non esiste un gioco al mondo che possa vantare delle sequenze video (tutte in tempo reale, oltretutto) di tale qualità a livello di regia, mentre l'impatto visivo è un vero e proprio tripudio per le potenzialità di PS3, fin'ora giusto abbozzate da un paio di titoli. Il gioco in sé non è rivoluzionario... ci si è limitati a migliorare e affinare tutto quello che ha definito il concetto di stealth game, ma come sempre le chicche sono talmente tante e tali da lasciare il segno: l'idea dell'OctaCamo è a dir poco geniale, così come tutti i flashback che permettono di rivivere momenti del passato. MGS4 è anche e soprattutto questo, una specie di grande tributo a Solid Snake (ormai Old Snake), invecchiato terribilmente per via del suo profilo genetico, stanco, disincantato, ma con una missione finale da portare a termine: fermare Otacon/Liquid Snake, a qualsiasi costo. Ritroveremo praticamente tutti i personaggi della serie, alcuni semplicemente citati, altri ben presenti e con ruoli decisivi all'interno della storia, il cui finale non è poi così scontato come ci si potrebbe immaginare. I momenti epici sono tanti e tali che viene da chiedersi come diavolo abbia fatto Hideo a



mettere assieme un universo così complesso e nello stesso tempo coerente in oltre 20 anni, se consideriamo anche i due titoli per MSX. È vero che esiste il rischio concreto di perdersi per strada, specialmente per i neofiti, ma per fortuna Konami ha messo gratuitamente a disposizione sul PSN una vera e propria enciclopedia dedicata a tutti gli aspetti di Metal Gear, completamente in Italiano. Un'iniziativa davvero degna di lode.

Guns of the Patriots, in buona sostanza, è qualcosa che va oltre il semplice concetto di gioco e di sicuro porta questo genere di esperienza a un nuovo livello; probabilmente non a tutti andranno giù le lunghe sequenze filmate e qualcuno finirà con il lamentarsi della trama eccessivamente complessa e a tratti un po' autoreferenziale, ma ciò non toglie che siamo di fronte a una vera e propria pietra miliare. Perdersela o trattarla con sufficienza solo per il gusto di fare i soliti "bastiani contrari" sarebbe un vero peccato mortale. Il fatto che poi ci sia pure un ottimo titolo multiplayer compreso nel prezzo, ovvero Metal Gear Online, rappresenta davvero la classica ciliegina sulla torta. Kojima santo subito? Non esageriamo, ma di certo non si può negare quanto quest'uomo continui a influenzare con le sue idee e le sue opere l'intera industry. Mica poco. **TMB**



# CRISIS CORE - FINAL FANTASY VII

**TOP GAME**

Come al solito i tempi biblici di Square/Enix in fatto di adattamenti ci hanno costretto a una lunga attesa, ma finalmente possiamo mettere le mani su questo tributo a Final Fantasy VII, senza dubbio il capitolo più amato in assoluto della serie. Non stiamo parlando di un vero e proprio RPG classico: questo prequel alle avventure di Cloud e Sephiroth (quest'ultimo molto presente, seppur non ancora in versione malvagia fino al midollo) è più simile a un sofisticato hack'n slash, oltretutto pieno zeppo di "fan service", seppur meno stucchevoli di quelli visti in Advent Children, il film in computer grafica uscito qualche tempo addietro. Crisis Core è realizzato con una cura fenomenale e tecnicamente rappresenta il miglior gioco mai apparso su PSP insieme a God of War, con una colonna sonora altrettanto bella che sicuramente farà venire un po' di magone a chi ha vissuto l'epoca di FF7 in prima persona (presente!). La giocabilità si mantiene su livelli molto alti e, come di consueto, ai vari combattimenti si affiancano numerose sequenze filmate (alcune in CG, altre in real time, sempre e comunque eccellenti) piene di colpi di scena e approfondimenti dei personaggi. L'approccio ai vari scontri è di certo piuttosto originale e, seppur non particolarmente complesso, richiede una buona dose di esperienza per essere domato appieno. In ogni caso, Crisis Core è un titolo che non dovrebbe mancare nella vostra collezione di UMD, indipendentemente da quanto siate addentro alle faccende di Midgar... **TMB**



**PSP**

- QUALITÀ/PREZZO: 4
- GRAFICA: 5
- SONORO: 5
- GIOCABILITÀ: 4
- LONGEVITÀ: 4
- CARISMA: 5

**92**

## SPACE INVADERS EXTREME

Si può prendere un gioco vecchio come il Duspa (beh dai, un po' meno...), rifargli il look, ripassarlo con delle sostanze psicotrope e buttarlo sul mercato? La risposta è sì, e con ottimi risultati oltretutto. Taito questa volta non ha mancato il bersaglio e riprendendo l'antico Space Invaders, capostipite di tutti gli shoot'em up, è riuscita a svecchiarlo a sufficienza per renderlo non solo un gioco moderno e pieno di stile, ma anche e soprattutto incredibilmente divertente. Talmente tanto che viene quasi difficile staccarsene, cercando costantemente di migliorarsi a ogni partita. Insomma la classica sindrome del "ne faccio ancora una e poi smetto". **TMB**



**PSP**

**NINTENDO DS**

- QUALITÀ/PREZZO: 4
- GRAFICA: 3
- SONORO: 4
- GIOCABILITÀ: 5
- LONGEVITÀ: 4
- CARISMA: 4

**88**

## TOP SPIN 3

Top Spin torna sul mercato in concomitanza con uno dei tornei più carichi di fascino di sempre, quel Wimbledon che, si spera, vedrà trionfare per la sesta volta consecutiva Roger Federer. La produzione 2K Games è piacevole da giocare e introduce alcune migliorie prettamente "estetiche", tra le quali possiamo citare le animazioni personalizzate per gli atleti più importanti, il variare delle condizioni climatiche e un'ottima caratterizzazione della reazione (sonora) della folla. Top Spin 3, come da tradizione, è semplice da cominciare ma estremamente difficile da "portare al limite". Non pensate quindi di prendere a pallettate la CPU... dovrete sudare parecchio. Ma sarà divertente farlo! **Toso**



**XBOX 360**

**PS3**

- QUALITÀ/PREZZO: 4
- GRAFICA: 3
- SONORO: 5
- GIOCABILITÀ: 4
- LONGEVITÀ: 3
- CARISMA: 3

**82**



## MOONSPELL - NIGHT ETERNAL (SPV/Audioglobe)

Non tutte le nubi presagiscono un temporale, soprattutto se ti chiami Moonspell. Se è vero che in molti nel 2003 (l'anno di The Antidote) avevano ipotizzato l'inizio della parabola discendente della band lusitana, è innegabile che ora Fernando Ribeiro e compagni stiano vivendo una seconda giovinezza, anticipata da Under Satanae e culminata con Night Eternal. La ricetta di tale successo? Il ritorno al passato. Il sound gotico decadente si riveste della graffiante bestialità degli esordi black, prendendo le distanze dal pur ottimo Memorial (2006), ma senza dimenticarne l'esperienza. Alle sessioni ritmiche serrate e aggressive si accompagnano riff pesanti e melodie plumbee, a tratti epiche, che esaltano la splendida prestazione al microfono di Fernando Ribeiro, perfetta sintesi di consumata esperienza e integra espressività artistica, dal growl più feroce ai momenti più "introspettivi". Night Eternal è dunque un album completo e complesso, che si potrebbe facilmente liquidare al primo ascolto come "buon lavoro", ma che svela nei passaggi successivi la sua trama varia e tagliente. Un album che sicuramente non fa gridare al miracolo, soprattutto per la presenza di alcuni pezzi meno ispirati, ma testimonia, se ancora ce ne fosse bisogno, che la scena gotica non può fare a meno dei Moonspell.

Marco Mantoan - [marco.mantoan@alice.it](mailto:marco.mantoan@alice.it)



86

## COLPLAY - VIVA LA VIDA (Capitol)

Parlare di sperimentazione in un album pop è senza dubbio un controsenso, eppure è proprio il termine chiave per interpretare l'ultimo nato in casa Coldplay. La prima importante novità è la presenza di Brian Eno come produttore, a cui va dato il merito di aver messo sulla giusta strada una band che con X&Y si era pericolosamente avvicinata a sonorità troppo facili. Viva La Vida è al contrario un album che richiede un ascolto attento. La sintassi musicale standard è definitivamente abbandonata: ogni brano ha una sua evoluzione, muta anche completamente, e comprende una grande varietà di stili e influenze. A partire dalla strumentale Life in Technicolor, vero e proprio gioiello di semplicità e raffinatezza, che fa da opener a Cemeteries of London, brano orecchiabile ma ben costruito, mosso da ritmi vagamente latineggianti. Dopo la ballad da classifica Lost, il dinamismo dei nuovi Coldplay riemerge con 42, altro bel brano dalla struttura inconsueta sviluppato secondo un climax di grande impatto emotivo. Simili per costruzione a strati anche Lovers In Japan - Reign Of Love e Yes, entrambe della durata di più di sei minuti, mentre la fresca Strawberry Swing fa da preludio all'ultima traccia Death And All His Friends, il cui finale riprende l'atmosfera ambient del primo brano, a suggello di un album di grande valore che si apre, si sviluppa e si chiude con coraggio.

Luca Addabbo - [luca.addabbo@sprea.it](mailto:luca.addabbo@sprea.it)



87

## CHILDREN OF BODOM BLOODDRUNK (Spinefarm)

Solo 37 minuti di musica e nove tracce per l'ultimo lavoro dei Children of Bodom. Blooddrunk fa l'effetto di una vera sbronza che picchia in testa e poi ti lascia stordito; una tracklist che, come ci si aspetta dalla band finlandese, oscilla tra Death e Power Metal indugiando solo sporadicamente su citazioni Melodic (come in Banned From Heaven). Un album suonato con perizia e dominato dalla voce di Alexi Lahio, che i fan apprezzeranno, ma che è ben lungi dall'essere un capolavoro. Blooddrunk è sufficientemente aggressivo e, per molti aspetti, vicino alle produzioni migliori del passato, ma poco convincente. L'impressione è che abbia poca sostanza, come un libro mediocre dalla copertina attraente; il "sacro fuoco" dell'ispirazione sembra latitare mentre la band appare tesa solamente a ricalcare le orme del già detto e del già fatto. Brani come la title track, Lobotomy e Roadkill Morning intrattengono senza infamia né lode ma, da una band d'esperienza come i Children of Bodom, sia i fan che i semplici amanti del genere hanno il diritto di pretendere ben altro.

Silvia Moretti  
[silvia.moretti@katamail.com](mailto:silvia.moretti@katamail.com)



55

## WEEZER - WEEZER (Geffen)

Non si sono mai vergognati dei loro riff maliziosi o degli "hook" troppo furbi, i Weezer. Meglio ancora: il gruppo di River Cuomo, sulle canzoni dall'impatto immediato e tagliente, ci ha costruito sopra una carriera intera. Non deve quindi sorprendere l'attacco del terzo disco omonimo, affidato all'efficace Troublemaker. In realtà l'intero disco non si prende poi chissà quali rischi nei confronti di una base installata di fan da sempre fedelissima, ma è anche vero che gli episodi interessanti e soprattutto riusciti ci sono, su tutti The Greatest Man That Ever Lived, capace di giocare su ritmi e registri spesso lontani dalle corde del gruppo. Il 'Red Album' è comunque un eccellente episodio, almeno due passi avanti rispetto al precedente Make Believe e capace di azzeccare un numero ragguardevole di pezzi, tra cui va assolutamente citato lo splendido singolo Pork & Beans. I Weezer sono più gruppo che mai, si divertono e divertono, senza rimanere ancorati all'immagine dei "ragazzini indie" di quasi 15 anni fa, anzi dimostrando una compattezza rara (c'è spazio per tracce cantate anche da Shriner, Bell e Wilson) e un'ironia da preservare. I Weezer tornano a una dimensione più essenziale e a loro congeniale, con un album da apprezzare senza riserve.



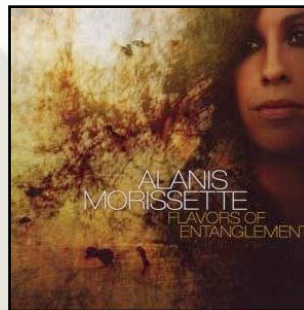
Marco Mantoan  
[marco.mantoan@alice.it](mailto:marco.mantoan@alice.it)

84

## A. MORISSETTE - FLAVORS OF ENTANGLEMENT (Warner)

Sono passati 13 anni da quando la giovane Alanis Morissette cercava una purificazione ai limiti del romanticismo racchiudendo, nei versi al vetro di Jagged Little Pill, le sue confessioni più intime. Tra quello splendido debut album e quest'ultimo ci sono stati sicuramente episodi interessanti ma abbiamo la sensazione che stavolta ci sia qualcosa di nettamente diverso, quasi un nuovo modo di porsi nei confronti della sofferenza. È inevitabile pensarla una volta che ci si trova davanti alle orecchie un album così claustrofobico, confuso, maturo e, allo stesso tempo, pop. Sia la musica che le parole non riescono a nascondere l'esigenza di voler dire e di voler andare oltre i limiti spaziali di un semplice compact disc. Nemmeno la produzione di Guy Sigsworth (Bjork, Madonna) è riuscita a smussare la tagliente urgenza creativa che si percepisce durante l'ascolto di questa creatura densa di beat elettronici e influenze esotiche. Un disco complesso e difficile che darà soddisfazione a chi avrà la pazienza di digerirlo.

Alessandro Sozzi  
[lamelight@tin.it](mailto:lamelight@tin.it)



86



## ■ Sweeney Todd DVD

### Per chi non crede nel lieto fine

Edizione da collezionisti, su due dischi, per uno dei migliori film di Tim Burton, con una curatissima selezione di extra (in totale quasi due ore di materiale). "Burton+Depp+Carter=Todd" è dedicato alla genesi del progetto e alla scelta del cast; nello speciale "La vera storia del diabolico barbiere" si parla del racconto originale The String of Pearls, scritto nel 1846 da Thomas Prest e poi ripreso negli anni '70 dal commediografo Christopher Bond, qui illustrato con una ricerca di disegni d'epoca e sequenze del film del 1936; "Pandemonio musicale: la versione di Sondheim" riguarda la traslazione da spettacolo teatrale a musical e infine a film; "La Londra di Sweeney" è un documentario sulle condizioni della città a quei tempi, ricco di materiale storico d'archivio. "Grand Guignol" è un interessante filmato dedicato a questa particolare forma di intrattenimento; "Disegni per un diabolico barbiere" è uno speciale su costumi e scenografia; in "Un affare di sangue" vediamo la realizzazione dei sanguinolenti effetti speciali; "A suon di lama" è una selezione dei brani cantati. Per chiudere, la galleria fotografica. L'immagine si adegua alla fotografia originale, bellissima, di Dariusz Wolsky, granulosa, buia con tendenza al livido-verdastro, chiazza di innaturale sangue, rosso vivido. L'audio è ottimo per potenza e dettaglio. Parabola tenebrosa di un innocente che per vendetta si farà colpevole, il film racconta la triste storia del barbiere Benjamin Barker, che fa ritorno in una cupa e lurida Londra, fuggito dall'Australia dopo 15 anni di durissimo carcere, condannato innocente da Turpin, un giudice corrotto, per impadronirsi della sua bella e dolce moglie, dalla quale aveva appena avuto una figlia. In Fleet Street ritrova la vedova Nellie Lovett, che non lo ha mai dimenticato ed ha conservato per lui il suo set di rasoi col manico d'argento.

**Regia:** Tim Burton  
**Cast:** Johnny Depp, Helena Bonham-Carter, Alan Rickman, Sacha Baron Coen  
**Distribuzione:** Warner  
**Audio:** DD 5.1 italiano, inglese  
**Sottotitoli:** ita, ing, ola, dan, fin, nor, sve, ita non udenti  
**Schermo:** 1.78:1

**FILM:** 80  
**AUDIO/VIDEO:** 90  
**EXTRA:** 100

**90**

## ■ I Soprano Stagione 2 DVD

### Rapporti Familiari molto distorti

Dopo uno splendido incipit riassuntivo, sulle note dell'allusiva canzone di Frank Sinatra, It Was a Very Good Year, rientriamo in casa di Tony Soprano, il boss mafioso spietato ma con un cuore e un sistema nervoso a pezzi, personaggio variegato, pieno di contraddizioni, capace di attrarre simpatia e repulsione, suscitare comprensione e paura. Nell'incipit l'apparenza è idilliaca. Ma la situazione ora vede il "ricovero" della madre degenerare in una casa di cura, l'arrivo interessato dell'avida sorella Janice, che si "fidanza" con Richie Aprile, violento boss di livello inferiore, appena uscito di galera, che contrasta con arroganza l'autorità di Tony, aizzato proprio da Janice (mal di famiglia...), con la quale si è accasato. Lo zio Junior è ai domiciliari e da lì continua a tramare, la figlia vuole "fuggire" all'Università, il figlio è depresso e nichilista (ma in famiglia guai a dire "dio è morto", si indignano tutti), la consorte medita impossibili ritorsioni ai tradimenti del marito, ma una pelliccia di zibellino basterà a farla rientrare nei ranghi, l'analista di Tony, stressata dalla situazione, si dà all'alcool e si riduce lei stessa in analisi. Chris che si vuole dare al cinema, si dà molto alla coca, e uno dei più fidati amici si dà all'FBI. Come non provare simpatia per un uomo così assediato? In questa stagione Tony con i suoi scagnozzi più fidati compie una trasferta a Napoli, dove incontra la volitiva moglie di un boss in galera, interpretata dalla fascinosa Sofia Milos (CSI Miami). Fra le musiche, Bocelli e Jovanotti. Splendida chiusura con immagini alternate della festa per il diploma della figlia (la famiglia insieme alla Famiglia) e flash sulle attività di Tony, raccolta rifiuti, gioco d'azzardo, droga, prostituzione, imbrogli vari e, per chiudere, delitti. Come extra troviamo "In TV come nella realtà", una breve presentazione della stagione, e "Filmati della serie e interviste al cast", un bel "dietro le quinte" di 13 minuti, oltre a vari commenti a due episodi (non sottotitolati). L'immagine



**Regia:** Varie  
**Cast:** James Gandolfini, Edie Falco, Lorraine Bracco  
**Distribuzione:** Warner  
**Audio:** DD 2.0 italiano, ungherese; DD 5.1 inglese  
**Sottotitoli:** ita, ing, ung, fin, dan, nor, sve, ita non ud

**FILM:** 100  
**AUDIO/VIDEO:** 70  
**EXTRA:** 80

**83**

## ■ The X Files Essentials DVD

### The Truth Is Out There

In occasione dell'uscita del secondo X Files-film, Fox pubblica un doppio DVD con una selezione di episodi, per facilitare un veloce riassunto di una delle serie tv più innovative e di culto, creata nel 1993 da Chris Carter, premiata con il Golden Globe nel 1995. Si tratta di otto episodi, estrapolati dalle nove stagioni, scelti e commentati personalmente da Carter e Frank Spotniz, co-autore e produttore. Ritroviamo, teneramente giovanissimi, David Duchovny e Gillian Anderson, al loro primo incontro, convinta dell'infallibilità dell'indagine scientifica lei, convinto lui come l'Orazio dell'Amleto che "ci sono più cose fra cielo e terra di quante ne contempi la nostra filosofia". I casi trattati nella serie sono molto vari, riguardano le "abductions" aliene e la macchinazione governativa, ma anche serial killer e thriller di vario genere, misteri paranormali, mutazioni genetiche. Nella selezione, oltre ad alcuni episodi che seguono il filone complottista-alieno (che è quello principale), più cupi ed angoscianti, Carter e Spotniz hanno inserito alcune storie di diverso tono, fra cui due spiritose e surreali, che avrebbero potuto uscire dalla penna di Stephen King: Prometeo post-moderno, in un bianco e nero stile Frankenstein, e il divertente Vampiri che sembrerebbe prendere in giro le fissazioni di Mulder e il suo rapporto con Scully, fino all'inatteso finale. Interessante anche Milagro, sul rapporto autore-scrittura, risolto ovviamente in chiave X-File. Come extra troviamo tutte le introduzioni agli episodi di Carter e Spotniz (in totale 14 minuti), un bel trailer della serie, il trailer del nuovo film e una chiacchierata sul film con il pubblico, da parte di cast e autori, durante il Wondercon (26 minuti). L'immagine è pulita e nel complesso di discreta definizione. L'audio in stereo surround è di buona profondità, con i dialoghi nitidi.



**Regia:** varie  
**Cast:** David Duchovny, Gillian Anderson  
**Distribuzione:** Fox  
**Audio:** 2.0 surround italiano, inglese, spagnolo  
**Sottotitoli:** ita, ing, sp, gr, port

**FILM:** 100  
**AUDIO/VIDEO:** 75  
**EXTRA:** 75

**83**

## ■ 28 settimane dopo DVD

### Il contagio non ha mai fine

Sempre ricche di contenuti extra, le edizioni Fox, con impegno lodevole. Per il riuscito sequel di 28 giorni dopo, troviamo, oltre ai commenti di regista e sceneggiatore, anche due scene tagliate e ben cinque speciali, per un totale di 40 minuti: "Codice rosso: la realizzazione" è un bel making, in compagnia di tutti i responsabili del film; "Gli infetti" è dedicato agli spaventosi, velocissimi zombie e ai trucchi usati; "Entrare in azione" mostra il "dietro le quinte" di alcune fra le molte, angoscianti scene d'azione di cui è ricco il film; "28 giorni dopo, le conseguenze: fase 1 e fase 3" sono due sequenze animate dei fumetti di diversi autori, tratti dal film. L'immagine è pulita e sempre ben definita, nel limite delle scelte di ripresa effettuate (molte riprese sono girate con la camera a spalla). L'audio è ottimo, molto potente e ben dettagliato. Tornano gli zombie velocissimi, gli infettati dal virus della rabbia che si propaga fulmineo al primo contatto, così che il contagio si espande come l'onda d'urto di un'esplosione. 28 settimane dopo il 28° giorno, tutta l'Inghilterra è bonificata, dopo l'intervento di una forza militare americana, che sta procedendo a un graduale rimpopolamento della città. Si riunisce così un nucleo familiare, un padre e i suoi due figli che erano all'estero al momento della crisi, famiglia priva però della madre, sulla cui fine il genitore nasconde nel cuore un pesante segreto. Ma una grave imprudenza dei due ragazzini scatenerà l'inferno. Il virus torna a diffondersi, provocando l'unica reazione possibile da parte dell'esercito, la distruzione totale di alcuni quartieri della città, irrorati prima col napalm, poi con gas letali. Dopo convulsi inseguimenti e sbranamenti di velocità quasi subliminale, i sopravvissuti, decimanti, rivedranno le stelle. Verso quale futuro non si sa... Finale aperto ad una terza puntata.



**Regia:** Juan Carlos Fresnadillo  
**Cast:** Robert Carlyle, Catherine McCormack, Jeremy Renner  
**Distribuzione:** Fox  
**Audio:** DD 5.1 italiano, inglese  
**Sottotitoli:** italiano, inglese  
**Schermo:** 1.85:1

**FILM:** 75  
**AUDIO/VIDEO:** 90  
**EXTRA:** 90

**85**

Indiana Jones è tornato e noi, grati e affascinati dalla sempreverde figura dell'archeologo più famoso del mondo, dedichiamo questo numero di Replay interamente a lui. In sede di Focus vi offriamo una retrospettiva che ripercorre tutti i passi della storia videoludica dell'eroe creato da George Lucas, mentre le recensioni prendono in esame con maggior attenzione due dei titoli più amati tra quelli dedicati al personaggio. Buona lettura!

# Replay



## FOCUS

### INDIANA JONES E L'EMULAZIONE

**P** Da diverse settimane è uscito nelle sale italiane il quarto capitolo di una delle saghe più amate di ogni tempo, dedicata all'archeologo americano Indiana Jones. Senza spendere troppe parole per presentare un personaggio che tutti conoscono bene, mi preme in questa sede sottolineare come fin dalla sua nascita la figura dell'intrepido "tombarolo" sia stata accostata al mondo dei videogiochi. Il precursore del genere è stato Raiders of the Lost Ark, del 1982, trasposizione molto libera del primo capitolo della saga sulla console che allora andava per la maggiore, l'Atari 2600, a opera dello stesso colosso americano: un adventure dalla grafica minimale, ma inspiegabilmente avvincente, a dispetto della povertà tecnica. Passano 3 anni e, sull'onda del successo del secondo film della serie, The Temple of Doom, è ancora l'Atari a lanciare la versione arcade della pellicola, producendo per le sale-gioco una sorta di picchiaduro multi-scorrimento, con Indy impegnato a raccogliere gioielli e sgominare cattivi nella miniera dove si svolge la scena madre del lungometraggio. Riproposizione piuttosto povera e di scarso successo, convertita 2 anni dopo per i computer 8 bit allora in circolazione e per il neonato 16 bit Amiga. Ancora 2 anni di attesa per rivedere il dottor Jones sui nostri monitor: nel 1989 esce al cinema il terzo episodio, con l'archeologo alla caccia del Santo Graal. Immediate compaiono le trasposizioni videoludiche a cura della Lucasarts: un discreto action games per i computer 8 bit e, con l'identico titolo di The Last Crusade, una splendida avventura punta e clicca, che furoreggia, soprattutto su Amiga. Il connubio "Indiana Jones/avventura grafica" ha un tale successo da indurre 3 anni dopo la stessa Lucasarts a sfornare un nuovo lavoro, destinato a fare storia. Nasce così The Fate of Atlantis, con un irresistibile Henry Jones Junior impegnato a svelare il mistero del continente perduto. L'avventura più bella di ogni tempo a parere del sottoscritto, si tratta di un autentico pilastro del genere. Arriviamo così ai tempi moderni: dopo una parentesi su Super Nintendo con il platform Greatest Adventures del 1994, nel 1999, sulla scia del successo della serie Tomb Raider, viene prodotto The Infernal Machine, action game ispirato pesantemente al concept che contraddistingue le avventure di Lara Croft. Nonostante l'azione non certo innovativa, riesce a dire la sua grazie soprattutto al carisma del protagonista: è l'ultimo gioco dedicato a Indy attualmente emulato, commercializzato in versione N64 e PC. Una menzione merita anche il successivo e molto simile Emperor's Tomb, per Xbox, PS2 e PC, datato fine 2003. In attesa dell'ancora misterioso gioco dedicato al Teschio di Cristallo gli Indy-maniaci avranno di che soddisfare le loro necessità videoludiche.



### INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

**SOFTWARE HOUSE:** Lucasarts

**SISTEMA:** Amiga

**EMULATORE:** WinUAE, Winfellow

**ANNO:** 1992



**V** Indiana Jones and the Fate of Atlantis è una dei più bei lavori sfornati dalla Lucasarts nella sua lunga storia. Trasposizione in chiave adventure delle gesta di Indiana Jones, non è ispirato a nessuno dei film che vedono protagonista il coraggioso archeologo: la trama che fa da sfondo al videogioco è infatti del tutto originale. Nel corso della storia vestiremo principalmente i panni del dottor Jones e dovremo sciogliere tutta una serie di enigmi, in perfetto stile Lucasarts, allo scopo di scoprire da dove proviene una perla di Oricalco: trattasi del leggendario elemento atlantideo che nel gioco viene definito più potente dell'uranio, trovato per caso all'interno di una statuetta custodita negli scantinati del Barnett College. Nostra compagna d'avventura sarà Sophia, un'affascinante archeologa-sensitiva che sostiene di essere in contatto con Nur-ab-sal, dio-re del continente perduto. Una massiccia dose di ironia fa da sfondo a tutta la vicenda: saremo impegnati principalmente a sciogliere enigmi e recuperare oggetti, combinandoli spesso tra loro, allo scopo di superare le difficoltà che ci dividono dalla possibilità di svelare il mistero dell'antico regno di Atlantide. A tratti vestiremo anche i panni della bella Sophia, impegnata in più di un'occasione a tirar fuori Indy dai guai. Grafica coloratissima e cartoonesca, sonora estremamente in linea con le situazioni che ci troveremo a fronteggiare e un'enorme dose di giocabilità rendono questo prodotto un capolavoro; imperdibile anche per chi odia le avventure grafiche.

### INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

**SOFTWARE HOUSE:** Lucasarts

**SISTEMA:** Nintendo 64

**EMULATORE:** Project64, 1964

**ANNO:** 1999



**V** Indiana Jones and the Infernal Machine è un action-game rilasciato dalla Lucasarts alla fine degli anni '90 allo scopo di sfruttare il successo che questo nuovo genere stava avendo, soprattutto grazie alla saga Tomb Raider. Per contrastare la crescente popolarità dell'eroina Eidos si ricorse al carisma consolidato dell'archeologo, ambientando l'avventura, per la prima volta, dopo la seconda guerra mondiale. Siamo nel 1947 e gli avversari non sono più i Nazisti, ma i Sovietici. La torre di Babele è stata scoperta e al suo interno sono state trovate chiare tracce che testimoniano l'esistenza di un micidiale ordigno, la Macchina Infernale del titolo, smembrato in 4 pezzi sparsi per il mondo. Ovviamente i comunisti vogliono metterci le mani sopra e il dottor Jones dovrà impedire che questo accada, recuperando il manufatto prima degli avversari. La struttura di gioco è quella classica delle avventure dinamiche: visuale tridimensionale posta dietro il nostro alter-ego digitale, gestione delle inquadrature a telecamera mobile, grafica piuttosto ben animata, ma non particolarmente definita, effetti sonori appropriati; qualche enigma da sciogliere, infinite acrobazie da compiere, il tutto condito da alcuni inevitabili scontri. Il prodotto non è certo innovativo ma risulta godibile, e il carisma di Indy resta anni luce superiore a quello di Lara. Imperdibile per i fan dell'uomo col cappello, non dispiacerà anche ai videogiocatori occasionali.



## X68000 - UNA RISPOSTA AD AMIGA!

**N**ato nel 1987, l'X68000 fu la degna risposta con gli occhi a mandorla da parte di Sharp alle brillanti architetture a 16 bit di Amiga e Atari ST. Legittimo successore della famiglia di home computer Sharp X1, mandava in pensione il vecchio processore Zilog z80 in favore del più performante e flessibile Motorola MC 68000 da 10 MHz. Il primo modello vantava caratteristiche tecniche impressionanti, affiancando al suddetto processore 1 MB di RAM, gestione hardware di sprite e scrolling, e un sistema operativo simile al DOS creato dall'iperattiva Hudson, l'Human68k. A questo seguirono diverse revisioni nei sette anni di vita del sistema con nomi quali Compact, Export e Ace, fino a racchiudere un processore 68030 da 25mhz, 4 MB di RAM e un disco rigido da 80 MB. Questa potenza era custodita da un case straordinariamente sexy, una sorta di tower nero diviso in due parti con una maniglia retrattile al centro che lo rendeva più simile ad un mainframe che agli scassoni "MS-Dos e compatibili" occidentali. Stiloso design a parte, l'esterno dell'X68000 offriva due porte per joystick msx, porte seriali e parallele, due floppy da 5.25" con possibilità di interfacciare ulteriori due drive esterni (il modello Compact, tra le altre cose, vantava un case più piccolo e usava dischetti da 3.25"), connessione RGB in e out, slot per cuffie, microfono e addirittura occhiali 3D. Un autentico mostro a 360 gradi straordinariamente avanti rispetto ai rivali dell'epoca e vero e proprio oggetto di culto nel paese del Sol Levante, sebbene l'innegabile qualità dei suoi titoli non abbia ottenuto il successo meritato in Occidente a causa della sua distribuzione limitata al suolo nipponico. Ciò che lo rende uno dei principali desideri di ogni appassionato di retrogaming che si rispetti è il ghiotto catalogo ludico, specchio di un'era che qualsiasi videogiocatore trentenne ricorda con nostalgico affetto. Era l'epoca d'oro del settore arcade: in pochi anni le sale giochi avrebbero sfornato una serie pressoché infinita di gemme dall'immediato e intramontabile valore e le relative conversioni su home computer sarebbero



Uno sguardo ravvicinato al case dell' X68000: notate la maniglia retrattile in mezzo alle due unità.

state una naturale conseguenza. In Occidente i 16 bit "nostrani" offrivano la loro potenza di calcolo nelle mani di gruppi di programmatori oggettivamente incapaci come la Tiertex, la Go! e la US Gold, che combinavano in maniera disastrosa la scarsa padronanza dell'hardware con conoscenze approssimative dei coin-op originali. In Giappone, le superiori capacità del gioiello della Sharp erano sfruttate a dovere nella maggior parte dei casi dagli stessi coder delle controparti a gettone. Il risultato fu una selezione di titoli "arcade perfect" in grado di rendere impietoso e inopportuno qualsiasi confronto con i corrispettivi titoli per Amiga ed ST. I circa 330 titoli commerciali rilasciati per l'X68000 non sono ovviamente tutte conversioni arcade: spiccano per qualità un eccellente capitolo di Akumajou Dracula (Castlevania, in Occidente), convertito lustrati dopo su PSX con il nome Castlevania Chronicles, ottimi porting di Ultima V e VI della Origin, Powermonger della Bullfrog e l'indimenticabile Dungeon Master della FTL. E ancora il celebre Prince of Persia o Arcus Odyssey, conversione di un dun-

geon crawler isometrico da Megadrive, forse la migliore e più ispirata variante di Gauntlet nell'era a 16 bit, anche in virtù dell'azzeccato character design di stampo inconfondibilmente nipponico. In ogni caso, il punto di forza della macchina Sharp rimane legato alle stupende conversioni che la rendevano IL computer da avere per l'appassionato di arcade: in un'epoca orfana di M.A.M.E. ed emulatori vari, la sua ludoteca traccia un'accurata mappa dei migliori titoli a gettone del periodo, incarnando allo stesso tempo il sogno di avere una sala giochi in casa. Praticamente tutti i giganti arcade dell'epoca trovavano nella potenza dell'X68000 un terreno fertile per pubblicare sul mercato home i loro successi: una gamma impressionante che spazia dai classici come Alien Syndrome, Bubble Bobble, New Zealand Story, Arkanoid 2, Vulcan Venture, Salamandre e Pac Mania (con labirinti extra) o R-Type (superiore anche all'impressionante versione per PC Engine) agli adattamenti dei giganteschi cabinati come Afterburner, Space Harrier e Thunderblade. Senza contare i titoli di Capcom che convertiti senza problemi prodotti originariamente partoriti per hardware CPS 1 come Strider, Final Fight, Daimakimura e Street Fighter 2 CE, surclassando le relative conversioni per tutte le altre piattaforme, occidentali o orientali che siano.



Giocabilità pura: il magnifico US Championship V'Ball trova sull'X68000 un'esclusiva conversione su home computer... altro che la versione per NES!

# Mobile Zone

Tobia Bearzotti [tobix@sprea.it](mailto:tobix@sprea.it)



L'estate ci porta giochi divertenti, adatti a tutti i gusti. Dal quiz per la famiglia, al platform "16-bit style". Ma è negli sparatutto che troveremo le risposte... e il gioco migliore del mese!

## CHI VUOL ESSER MILIONARIO 3ª EDIZIONE

Piattaforma: Java2ME  
Sviluppatori: GLU Mobile  
[www.glu.com](http://www.glu.com)

Personalmente troppo incredibilmente noioso assistere ai quiz televisivi. Ben diverso il discorso se sono io a dover rispondere alle domande, magari con un timer che scandisce inesorabilmente il tempo rimasto...

Questo quiz game ci offre la medesima formula della versione televisiva, con una serie di domande a risposte



multiple (4 risposte per ogni domanda) che, se azzeccate, ci permetteranno di scalare la vincita fino ad arrivare a 1 Milione di Euro. Per ogni partita avremo a disposizione 3 aiuti (da casa, dal pubblico, 50%) che dovremo utilizzare al meglio, per evitare di rimanere incastrati dopo poche risposte. La grafica minimalista e l'ottima varietà delle domande presenti lo rendono perfetto per qualche partita sotto l'ombrellone, in compagnia di amici, anche su telefoni non recentissimi.

85

## THE CLUB

Piattaforma: Java2ME  
Sviluppatori: GLU Mobile  
[www.glu.com](http://www.glu.com)

In collaborazione con SEGA, Glu Mobile rilascia un gioco d'azione caratterizzato da una struttura semplice ma accattivante. La visuale dall'alto, con grafica bidimensionale, ricorda alcuni titoli sparatutto di tanti



anni fa visti su Master System e NES, e questo non è un male. Controlleremo un combattente che dovrà attraversare 15 livelli pieni zeppi di nemici da eliminare senza pietà. Non gestiremo però i movimenti del personaggio, che camminerà come su un "binario", ma soltanto la direzione dello sparo: eventualmente potremo scegliere se prendere o meno alcune deviazioni presenti sul percorso. Sembra semplice, ma nei livelli più avanzati dovremo avere riflessi molto buoni per non finire a terra circondati dal fuoco nemico. Lungo il percorso troveremo gli immancabili power-up, per sparare con armi più potenti o recuperare energia. The Club è promosso a pieni voti per l'ottimo bilanciamento, per il sistema di controllo perfettamente studiato per i telefoni cellulari, e per i livelli che presentano, tutti, diverse deviazioni. Quest'ultimo aspetto aumenta di molto la longevità e il fattore "replay". Un consiglio: iniziate subito con il livello di difficoltà "difficile".

92

## KUNG FU PANDA

Piattaforma: Java2ME  
Sviluppatori: Electronic Arts Mobile  
[www.electronicarts.it](http://www.electronicarts.it)

Classico platform bidimensionale, ispirato al nuovo lungometraggio 3D della Dreamworks, in uscita a fine agosto anche in Italia. Il paffuto panda è un ninja temibile (mai fare arrabbiare un panda! O il ToSo...) soprattutto quando ha fame! I dieci livelli presenti ci metteranno nei panni sia di Po (il panda), sia del malvagio Tai



Lung, fino all'inevitabile scontro finale. L'asso nella manica di Kung-fu Panda per cellulare è sicuramente la qualità grafica: gli sprite sono enormi e ben animati, e gli sfondi colorati ci riportano con la mente all'epoca delle console 16 bit. I livelli hanno tutti ambientazioni differenti, e anche i nemici diverranno ostici nelle ultime fasi di gioco. Il metodo di controllo è ben strutturato e non troppo complicato, mentre è la longevità a risultare un po' troppo limitata dal ridotto numero di livelli. Non ci metteremo più di un paio d'ore per concluderlo.

88

Gianluca Masina [gmasina@gameprog.it](mailto:gmasina@gameprog.it)

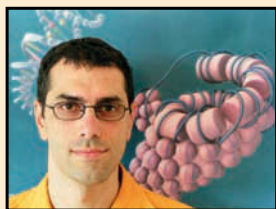
SPEDITECI I  
VOSTRI LAVORI!

Gianluca Masina  
([gmasina@gameprog.it](mailto:gmasina@gameprog.it))

Nintendo insegna che il videogame non deve essere più considerato sinonimo di sedentarietà. In Italia c'è chi investe in soluzioni software e sulla voglia dei cittadini di partecipare agli eventi organizzati nelle loro città.

## TALENT SCOUT

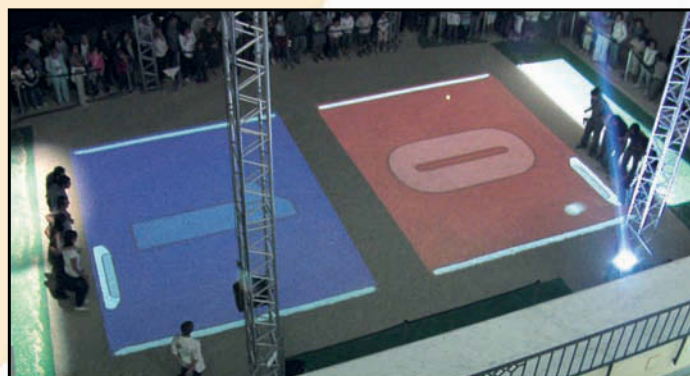
## LIFE-SIZE GAMES: GIOVANNI CATURANO A COLLOQUIO CON GIANLUCA MASINA



Una delle tante attrazioni della passata Notte Bianca di Roma riguardava la possibilità di giocare a una sorta di Pong gigante. Sicuramente un'idea che poteva sembrare tanto bizzarra quanto inedita. A giudicare dall'afflusso di cittadini romani e turisti presso Villa Torlonia, sulla via Nomentana, si deve riconoscere invece

che è stato un successo, soprattutto grazie all'innovativo sistema di gioco che non prevedeva alcun joystick o attrezzatura di controllo. Ogni partita si svolgeva all'interno di un'arena, sul selciato venivano proiettati gli sprite ovvero le famose due barre orizzontali e la sfera. Le due squadre, composte da gruppi di tre/quattro persone ciascuna, si posizionavano in corrispondenza degli sprite formando una sorta di "muri umani". Ogni team per ribattere i colpi avversari doveva spostarsi all'unisono ovviamente secondo la traiettoria della sfera. "Sbong!" (questo è il nome del gioco) è basato sulla tecnica del motion-detection e si serve di due speciali microcamere, puntate ognuna sulle due squadre. Il software si occupa del resto ovvero l'individuazione delle persone, il controllo della posizione e, in tempo reale, l'invio di questi valori al sistema di elaborazione dati. Questo progetto arriva dalla Campania, precisamente da Benevento: "Ci stimolava l'idea di contrapporre al classico concetto di videogioco pantofolaio e individuale un divertimento basato sul movimento e sul contatto fisico tra i giocatori, proprio come accade nello sport", interviene Giovanni Caturano, presidente della SpinVector srl che si appresta a lanciare la serie "Life-Size Games" ovvero "Giochi a Grandezza Naturale". Secondo Giovanni, molte persone si tengono lontane dai videogiochi semplicemente per mancanza di familiarità con i controlli. "Il nostro obiettivo era ottenere un sistema facile da installare e dai costi non esorbitanti che non costringesse i giocatori a

indossare particolari dispositivi o accessori, mantenendo una certa versatilità riguardo agli ambienti nei quali il sistema può essere usato, dagli spazi aperti agli interni". Dopo l'avvento delle console casalinghe si tenta di riportare il videogioco nei luoghi pubblici: "Questa nostra linea di prodotti mira proprio a restituire la dimensione sociale e fisica ai videogiochi trovando la loro sistemazione ideale nei luoghi frequentati da molte persone", prosegue Caturano. La sfida più grande è stata quella ambientale ovvero considerare le varietà riguardanti le condizioni di luce, lo spostamento dei giocatori e le dimensioni dell'installazione. Questa miriade di casistiche ha richiesto una notevole fase di testing sul software. "Siamo molto soddisfatti di essere riusciti a sviluppare una tecnologia solida e robusta che funziona egregiamente in tutte le situazioni". Il successo dell'esperimento ha dimostrato che questi prodotti si adattano a un bacino di utenti molto ampio, molti dei quali considerano da sempre il videogame una sorta di tabù. Per la cronaca, durante una visita a Villa Torlonia (costo del biglietto di pochi euro), è possibile provare altri progetti SpinVector: "Un gioco co-op a tema spaziale con visuale 3D in stereoscopia mediante occhiali polarizzati in cui i giocatori controllano una navicella spaziale tramite sofisticati sensori di motion capture". L'azienda campana è un esempio di come si può creare un business sui videogame "staccato" dalla logica dei publisher, i quali a loro volta, con politiche aggressive, sembrano intenzionati sempre più a investire unicamente verso utenze domestiche. D'altra parte, i cittadini dalle istituzioni locali richiedono servizi e strutture adeguate in grado di migliorare la vita quotidiana e, perché no, rendere più piacevole anche il tempo libero.



La **PRIMA** e **UNICA** rivista  
per **SCOPRIRE LA CINA**



**“Cosa sei?”, “Un mendicante, cioè mendico”. “Ok, allora non presentarmi il tuo amico petulante...”**

**Q**uesto mese vi tocca un'introduzione liscia liscia e senza troppi fronzoli, che tra la calura da ebollizione del catrame cittadino, ustioni di routine (eh sì), purtroppo ho una carnagione così chiara che in confronto a me un petto di tacchino sembra sanguinaccio, per dire... e ventola del PC bloccata su una temperatura stile “Con la forza del sole vincerò” c'è veramente poco da ridere. Spero di rinvigorirmi strada facendo, mentre andrò a esporvi la collezione di inutili ma lollosi scatti che come ogni mese compongono la paginetta euforosa. E se non ce la farò a riprendermi, allora perdonatemi e sopportate i miei deliri: questo mese sono amplificati dalle condizioni ambientali! Non è colpa mia se quando fa caldo il cervello fa condensa e non ragiono più...

## EMOTIFACE, CI MANCAVA SOLO QUESTO

**U**n oggetto davvero unico, nel senso che spero vivamente che dopo aver costruito il prototipo gli stessi ideatori di questa roba si siano personalmente esclusi dal patrimonio genetico umano attraverso una qualsiasi forma di eutanasia volontaria. Perché, oggettivamente, tutto ci serve tranne una maschera che permette di sovrapporre al proprio volto un emoticon sfruttando (o per meglio dire, violentando) la tecnologia LCD. Ma come abbiamo fatto a non pensarci prima? A cosa servono milioni di anni di evoluzione e centinaia di muscoli facciali necessari a generare migliaia di combinazioni espressive quando possiamo semplicemente riprodurre anche nella vita reale le maledettissime faccine che infarciscono chat, forum ed email? Basta, non commento oltre se non con un :(.



## PANCARRÈ, LANCIARE I COMPONENTI

**A** volte anche i geniacci si lasciano prendere dall'ansia da dimensioni, da quel “bigger is better” tanto caro agli anglofoni, specialmente a quelli sottodimensionati (di cervello... che avete capito, maliziosi?). Ecco che succede, allora, che un serissimo ricercatore di Oxford passi quasi due anni di tempo a studiare un modo per costruire il più grande e potente tostapane del mondo: armato di pazienza, tempo e tanti (troppi) soldi, eccolo proporre una macchina in grado di sparare a decine di metri d'altezza le fette di pane dopo averle dorate e tostate al punto giusto. Un applauso per il risultato e un applauso alla famiglia del ricercatore perché lo accudisce ancora oggi senza rinchiuderlo in un manicomio con il soffitto molto alto...



## SONO TRA NOI, E SENZA ANTIALIAS!

**I**l caro amico Gorfy79 mi ha inviato alcune immagini di questa collezione di fotoricocchi chiamata “Sprites in real world” e io non ho resistito a pubblicarne qualcuna, perché l'idea, per quanto semplice e nemmeno troppo complicata, mi ha fatto sorridere. Si tratta, come è facile intuire, di opere amatoriali che mischiano personaggi classici, oggetti, elementi grafici e decorazioni della vecchia cara scuola videoludica anni '80-'90 a immagini reali e compatibili con le scene rappresentate virtualmente. Ok, detto così sembra piuttosto noioso ma guardando tutta la rassegna troverete sicuramente geniali alcune contaminazioni: purtroppo non ho un indirizzo “Vuvvù” da indicarvi, e nemmeno Google mi è stato troppo di aiuto cercando il titolo delle foto. Quindi chiedo gentilmente a chi ha altre informazioni da condividere di farsi avanti: prometto di riportarvi qualsiasi scoperta al riguardo!



## NIK CHIAMA, I TOPOBOYS RISPONDONO

**S**iete proprio un matto matto gruppo di topo-scout, miei cari amici. Dopo aver fatto cadere in un assordante silenzio il mio primo appello per identificare la sconosciuta ma pur bellissima biondona di qualche mese, avete risposto in massa al secondo richiamo con una dedizione e una documentazione che ha del commovente. La biondazza in questione, pubblicata nell'ultimo episodio di “Topomodellami tutta” (sì, insomma, due mesi fa), si chiama Marketa Belonoha, un nome che in effetti identifica senza ombra di dubbio le sue peculiarità di modella scosciatissima.



A segnalarmi il suo nome siete stati in molti, ma alcuni meritano di essere citati per la dovizia di particolari (e di foto a corredo che ho particolarmente gradito): grazie quindi a Lorenzo, Eugenio, Jimibeck e Akatsuki1980. L'ultimo, in particolare, nella sua incredibile dotazione fotografica mi ha anche segnalato un paio di Topomodelle che ho deciso di pubblicare questo mese, anche perché almeno a questo giro conosco i loro nomi e non devo chiedervi ulteriori ricerche (d'estate avete poca voglia di indagare, io lo so e vi vengo incontro...). Accogliamo quindi Euftrat (che sembra il nome di un satellite per le telecomunicazioni... Ah, i misteri delle Topomodelle...) e Iveta B. Grazie ancora a tutti e ci rivediamo il prossimo mese per il Topaquiz!





**PARENTAL ADVISORY:**  
 Si informano le gentili lettrici che durante la stesura di questo articolo nessuna moglie è stata effettivamente turpunita.

## L'ANGOLO DELL'INVENTORE a cura di Angelico Medaglia [amedaglia@bovabyte.com](mailto:amedaglia@bovabyte.com)



Carissimi lettori, sono sinceramente emozionato: dopo tanti anni che invento cose meravigliose per il bene dell'umanità, qualcuno si è sentito nel dovere di riconoscere pubblicamente che sono un genio. Quindi mi sembra doveroso un ringraziamento a Tricytrac, che ha manifestato tutto il suo apprezzamento per il mio sincronizzatore di cornici digitali wi-fi pubblicato un paio di mesi or sono, scrivendolo in un messaggio del topic "TGM di giugno" sul forum di TGM Online. Quando i Bovas me lo hanno detto, a stento ho trattenuto le lacrime e per lui, solo per lui ho deciso di preparare una nuova invenzione. Ebbene, come immagino capirete, anche un playboy di fama condominiale come me, prima o poi, deve mettere la testa a posto e così anch'io mi sposerò. Certo, fare la corte a Elle MacPherson non è stato facile e ci sono voluti molti sforzi, tantissimi sforzi, per convincerla a convolare a giuste nozze con me. Ma alla fine il mio fascino e la mia oratoria hanno prevalso perfino sulla sua fama. Del resto – le ho fatto capire – il cinema non è tutto nella vita e poi una donna di 44 anni suonati, per quanto possa essere bella ricca e famosa, comincia pur sempre a diventare meno appetibile, e così le ho strappato il fatidico sì (caspita, questo sì che è un bel complimento per una donna! NdP) (Già, chissà cosa avrà capito, poveretta NdD). Tra altri 44 anni, quando mi ha detto di tornare da lei, ci sposteremo nella splendida cappella della casa di cura di Santa Epaminonda Vergine Azzoppata, qui a Mulino dei Marchesi dove abito, e dopo vivremo per tanti anni felici e contenti, con un sacco di bambini da crescere (ehm... Angelico... ndP) (ssst! Non dirgli nulla... ndD). In ogni caso, Elle sarà anche una bellissima attrice, ma resta pur sempre una donna e, come tale, sicuramente vorrà mettere il becco in faccende che non la riguardano come, per esempio, il disordine che regna sovrano sulla mia scrivania. Purtroppo il mio inglese è abbastanza stentato e farle capire che il mio è in realtà un ordine disorganizzato potrebbe essere incredibilmente difficile. Quindi, per non dover star lì a superare tutte le barriere linguistiche, ecco a voi la mia splendida

### SCRIVANIA OLOGRAMMI

L'idea è piuttosto semplice e prende spunto dal famoso "ponte ologrammi" della nota serie TV Star Trek: The Next Generation. Funziona in questo modo: la scrivania è, in realtà, un enorme schermo olografico tridimensionale che, per mezzo di un software molto sofisticato ma semplice da usare, permette di riprodurre pedissequamente gli oggetti esistenti nella realtà. Quando la scrivania è spenta, funziona esattamente come tutte le altre scrivanie, ovvero serve a raccogliere tutti i foglietti, le riviste, le cianfrusaglie e gli strumenti di studio o lavoro, e a posizzarli alla rinfusa. Ma quando la scrivania viene accesa, può sostituire immediatamente il casino con l'immagine tridimensionale della stessa scrivania perfettamente in ordine. In questo modo, la moglie petulante non avrà più nulla di cui lamentarsi e, invece di intimare al marito il riordino del proprio ufficio, magari gli chiede-

rà di compiere i suoi doveri coniugali, trasformando una serata di lavoro in qualcosa di più divertente. Ovviamente, è possibile usare lo stesso sistema di riconoscimento biometrico del sincronizzatore di cornici digitali wi-fi per captare l'arrivo della consorte e attivare automaticamente la scrivania. Le persone ordinate, invece, saranno probabilmente felici di apprendere che la scrivania ologrammi funziona anche al contrario, ovvero può simulare il caos più totale su una scrivania perfettamente ordinata. Questo gli permetterà di dire alla moglie: "Cara, stasera devo riordinare la mia scrivania" e di usarla come scusa per farsi i cavoli suoi, tipo giocare on line a scacchi, guardare i suoi siti porno preferiti e cose così. Allora, sono o non sono un genio?



**LA REALTÀ.** Ecco il trionfo dell'entropia concretizzatosi dell'ordine perfettamente casuale che regna sulla nostra scrivania.



**LA SIMULAZIONE.** Grazie alla scrivania ologrammi, tutto il casino svanisce in un secondo e... tac! La mia cara Elle MacPherson è contenta.



## ANCHE BOVABYTE È ECOLOGISTA

Il mese scorso il nostro amabile pecoraio di fiducia ha attentato alla pubblica sicurezza con una mini-centrale atomica da usare come carica-batterie. Dopo la pubblicazione dell'articolo i nostri centralini sono stati presi d'assalto da tutti i movimenti ecologisti del pianeta e così noi, che all'ambiente ce teniamo parecchio, abbiamo deciso di proporre dei sistemi più puliti per alimentare i computer portatili – e non dover avere mai più a che fare con l'autonomia che si esaurisce sul più bello. Non è stato facile trovare delle fonti di energia pulite e rinnovabili con cui raggiungere questo mirabolante obiettivo, ma con un po' di pazienza (e Angelico Medaglia che continuava a sbirciare chiedendosi cosa stessimo facendo) alla fine ce la siamo cavata anche stavolta. Per cui bando alle chiacchiere e lanciamo subito nella descrizione dei nostri mirabolanti progetti.

### IL PC IDROELETTRICO

Ecco un sistema perfetto per chi è in vacanza al mare o risiede abbastanza vicino a una cascata. Per alimentare il computer è sufficiente adattare



uno di quei mulinelli con cui i bambini giocano sulle spiagge, collegando al perno una turbina. Il movimento delle pale, favorito dall'acqua che le percorre, genererà un quantitativo di energia statica sufficiente a tenere in vita il nostro notebook. Eventualmente, il sistema può essere usato anche a Forte dei Marmi o nel deserto del Sahara, visto che in mancanza d'acqua è comunque possibile fare muovere le pale immettendo la sabbia nel circuito. Semplice, pulito ed economico, il progetto ha una sola controindicazione: è impossibile usarlo se, nelle vicinanze, c'è un bambino che continua a strillare perché gli abbiamo rubato il mulinello.

### IL PC SOLARE

Questo sì che significa "usare la testa"! Il PC solare non è un computer particolarmente allegro e amicone, ma semplicemente un aggeggio che usa l'energia del sole per funzionare. L'alimentazione avviene per mezzo di un sofisticato pannellino solare, montato su un cappello di tela che l'utente dovrà indossare costantemente, mentre utilizza



il PC all'aperto. Il pannello, in una decina di ore di esposizione, sarà in grado di caricare la batteria completamente, garantendoci in questo modo la possibilità di andare avanti a lavorare anche in quelle due ore di riposo in cui, mestamente, cercheremo di riprenderci dall'insolazione. Il lato positivo è che ci dà una scusa per lavorare fuori dall'ufficio, senza contare l'invidiabile abbronzatura che potremo sfoggiare dopo nemmeno una settimana di indefesso lavoro! La controindicazione, purtroppo, è che il pannello comincerà a scottare molto presto. Ma, del resto, i problemi si risolvono uno per volta...

### IL PC EOLICO

MSI ci ha battuti sul tempo, registrando il marchio WindPC. Ma il vero "Wind PC" lo abbiamo inventato noi! Guardate un po' qua: questo meraviglioso computer sfrutta, più o meno, lo stesso principio del PC idroelettrico e del PC che non vedremo mai, ovvero una carica di energia statica che prende luogo da una piccola turbina in movimento.

In questo caso, però, le fonti sono due e sono pure bellissime da vedere, visto che non sono altro che due girandole di quelle che, da bambini, ci ammaliavano fino a quando non smettevano di funzionare (il che voleva dire cinque minuti dopo l'acquisto, di solito). A muoverle ci penserà il vento. E quando non c'è vento, beh, ci vuole poco a collegare il cappellino col pannello solare: di fatto, il PC eolico e quello solare sono assolutamente complementari...



### IL PC CHE NON VEDREMO MAI

Ebbene sì, ci avete scoperti. Questo non lo abbiamo inventato noi e ne stiamo solo millantando la paternità. La notizia, però, è che davvero esiste qualcuno che ha pensato di realizzare un portatile a manovella, nemmeno fosse un grammofono, da distribuire a meno di 100 dollari ai paesi poveri. Che ci crediate o meno, nelle intenzioni dei suoi creatori questo aggeggio avrebbe dovuto impiegare la manovella come "fonte di energia supplementare" quando è a corto di batteria. Tutto corretto sul piano teorico, eh, ma davvero voi ce lo vedete un qualsiasi utente disposto a girare la manovella, mentre sta comunicando o sta usando la tastiera per scrivere? Il prodotto finale, ormai in fase di ultimazione, costerà di più e non userà Linux come si pensava. E non avrà neppure la manovella.



# TGM MAIL



■ **Prosopopea**  
19 giugno 2008  
[Free as a bird]

*Il divertimento. Lo scopo del videogioco. Sì, quella cosa lì la cui ricerca infinita ci accomuna tutti (tutti noi che ci ritroviamo su questa rivista, si intende; gli altri si interessino pure di politica, fotografia o meccanica quantistica). Divertimento è... no, non parto con il solito elenco; divertimento è diverso per ciascuno, ma in qualche modo comune, nella misura in cui esistono i generi ludici e abbiano più di un estimatore. Ora, ogni videogioco ha il suo focus, o almeno dovrebbe, posto che il suo documento di design non sia scritto su un paio di post-it e sia costituito da più di due righe di testo.*

*E se negli ultimi tempi abbiamo visto proliferare il concetto di "tour guidato nelle lande digitali", ossia la semplificazione a tutti i costi (argomento su cui amate dibattere in questi mesi), esistono allo stesso modo decine di generi peculiari. L'FPS è l'esaltazione della tensione (a meno del famigerato salvataggio rapido), lo strategico è buono per chi si vuole lammicare il cervello, al pari dell'avventura, in cui è in genere forte anche l'aspetto narrativo. E il free-roaming? O, per la precisione, la serie GTA? Di primo acchito, la base di un titolo del genere è il concetto di action, parolina sotto la cui egida si nascondono banalizzazioni a dir poco aberranti, modalità di gioco buone per solleticare le ire di tutti i gamer di vecchia data.*

*Ma GTA e il free-roaming in generale sono anche qualche cosa in più; sono l'esaltazione della perdita di tempo, la mitizzazione dell'inutile o del (ludicamente) superfluo. Che senso ha portare il proprio personaggio in palestra per rafforzarsi oppure spendere un'oretta all'interno di un night club virtuale per passare la sera-*

*ta? Perdersi dinanzi ai tenui colori di un sole inquinato, fare un giro in barca o restare fermi in auto, con l'autoradio accesa mentre l'abitacolo è pervaso dalle note di One Vision?*

*Nessuno. Da un punto di vista esterno.*

*Eppure tutti questi particolari sono mattoncini su cui è costruita la credibilità del mondo in cui siamo immersi e rafforzano la caratterizzazione del personaggio che stiamo interpretando. L'alternativa ludica alle meccaniche di gioco centrali è dunque solo un orpello o è componente fondamentale dell'esperienza stessa?*

*Se il videogioco è un passatempo, l'esaltazione della perdita di tempo può essere la chiave di volta del capolavoro?*

*Pensieri liberi, riflessioni spontanee, esperienze, soprattutto queste ultime. Scrivete.*

**Massimo Svanoni**

## ■ Quel che si dice Carisma

Ciao di nuovo, Xam. Sul numero di Aprile, Salvatore Lori ti parla di giochi troppo semplici, e tu rispondi che la colpa è del popolo bue. Mi sei piaciuto. Ruvido, ma ce n'era bisogno. La laudatio temporis acti, però, non ci salva, ci ricorda solo quanti capelli abbiamo perso (io tanti). Saranno quasi quindici anni che gioco, non troppo ma abbastanza per tirare i remi in barca e farsi due conti: ai bei tempi giravano parecchie schifezze, me lo ricordo. Interfacce da ricovero d'emergenza, povertà di contenuti, dozzinalità. Direi che, in media, il videogioco è migliorato, di molto e non solo graficamente: certi oltraggi agli dèi e agli uomini quasi non si vedono più (a parte quelli che fate

recensire al Raffo, che di questo passo diventerà un emo). Si è affinato il know-how, gli artigiani videoludici sono più attenti, più scientifici. Ma l'arte, Xam? Ecco, ai bei tempi giravano schifezze, ma quando un gioco era bello, era perfetto. Enemy Unknown, Syndicate, erano perfetti, e non perché non avessero difetti, ma perché ti imponevano i loro termini, difficile o facile dovevi farcela, un gioco così ti ridefiniva il tempo, si ritagliava un pezzo del tuo mondo per sé. Carisma, forse. Invece, hai presente quando leggi un romanzetto, di quelli commerciali? L'autore sta attento

**HAI PRESENTE QUANDO LEGGI UN ROMANZETTO, DI QUELLI COMMERCIALI? L'AUTORE STA ATTENTO A NON STRESSARTI TROPPO, TI SCRIVE QUELLO CHE VUOI LEGGERE, COME SE LO SAPESSO GIÀ, CHE SEI STANCO E NON HAI VOGLIA DI PENSARE. ECCO, CON MOLTI VIDEOGIOCHI DI OGGI IO MI SENTO COSÌ**

**CLAUDIO CHIANESE**

a non stressarti troppo, ti scrive quello che vuoi leggere, come se lo sapesse già, che sei stanco e non hai voglia di pensare. Ecco, con molti videogiochi di oggi io mi sento così.

**Claudio Chianese**

## LA SAPETE L'ULTIMA?

Mouse+tastiera e joystick assortiti saranno anche diventati preistoria con la comparsa del Nunchuk, ma questa li batte tutti. Che dite se a controllare le azioni del vostro alter ego su schermo fosse non già un'interfaccia tattile, ma una cerebrale? Spontaneo pensare alla fantascienza, ma in Emotiv Systems fanno sul serio: ecco allora che i muscoli facciali e l'attività elettrica registrata da un caschetto sul nostro cervello (quella utilizzata per un'elettroencefalografia) sono in grado di essere tradotti in comandi (quindi Xam tu faresti fatica a muovere persino il puntatore del mouse ndTMB). Un masso vi blocca la strada? Pensate alla levitazione e voilà! Unico problema: dovrete concentrarvi. Mi viene anche da dubitare circa i tempi di reazione; però potrebbe essere interessante vivere l'esperienza fantasy di un mago, per cui storicamente la concentrazione è vitale. L'apparecchio, tra l'altro, sarà in vendita alla modica cifra di dollari 299 con tanto di gioco allegato ([www.emotiv.com](http://www.emotiv.com)).



**[RABBIA E FOLLIA] ESISTERÀ UN MMO CHE SAPPÍA NON FAR SCADERE IL GIOCO IN UNA ROUTINE CHE PRIVI DI TALI EMOZIONI?**

GABRIELE VILLA

Eh, insomma, sei cascato nel vortice del rimpianto anche tu. A differenza mia. Già, mentre Salvatore rimpiangeva eccome ("l'emozione di un punto ostico superato col ragionamento/bravura/fortuna non sarà mai soggetta all'obsolescenza", diceva), io non intendo lagnarmi affatto. Io continuo a godermi quel che gioco e a desiderare di giocare altro (in buona sostanza tutti i titoli che Mirko trova il tempo di giocare e che io non riesco neppure a sfiorare). Probabilmente la mia nostalgia dei tempi andati è calmierata dalle scatole di cartone che mi circondano e mi tengono quotidianamente la manina. Allora forse dovrei sentirmi come un essere del passato con la capoccia e le mani proiettate sui pad e i giochi del futuro. Sarà questo il segreto del godimento? Secondo la vostra teoria non dovrebbe esserlo, dato che i giochi di una volta sarebbero impietosamente migliori. Eppure... eppure c'è di che apprezzare anche al giorno d'oggi. *Mass Effect* - che ho iniziato in attesa di vedere un *GTA IV* usato apparire in negozio - non è il capolavoro di cui ho letto, ma contiene diverse idee interessanti. Chi mi conosce intuirà facilmente che quella che più mi ha colpito riguarda il modo in cui sono gestiti i dialoghi, nelle inquadrature, come nella scelta delle risposte o nell'implementazione di bivi più o meno concreti. Una delle poche volte in cui - a torto o a ragione - non mi sono sentito semplice spettatore (annoiato) degli eventi. In quanti titoli appartenenti al passato dialoghi o cutscene erano semplicemente un momento da saltare?

Purtroppo di qui a vedere un titolo completo a tutto tondo ce ne corre, ma i *Syndicate* e gli *UFO* non sbucavano tutti i giorni neppure dic... no, porca miseria! QUIINDICI anni fa.

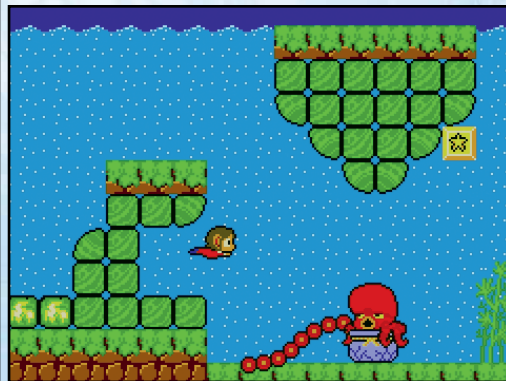
**Sweet sixteen, ossia la passione di asfaltare**

Nubbo XAM, ti scrivo in segui-

## AVVERTENZE D'USO

Si dice che le avvertenze godranno presto di un canale tematico su Wii Channels, nonché di un passaggio sui principali network di comunicazione nazionale. O forse le prime canicole mi stanno facendo addormentare troppo spesso...

### ALEX KIDD



Quando giocare significava platform e tanti tanti colori. Beh, oddio, proprio tanti tanti no...

### CARISMA

Ancora presente nel riepilogo finale delle nostre recensioni, ma apparentemente sparito dai giochi. Secondo un nostro lettore; Barone, dove sei finito?

to ad aver letto la missiva di Domenico Amodio sul player attivo/passivo e in parte per lamentarmi del clima da ospizio che tira nella TGM mail (o forse devo scrivere al Raffa?) del tipo: "Gioco da 20 anni, non mi piace questo e quello dei videogiochi di oggi" o "Aaah, XAM, ma ti ricordi quando...". Ho 16 anni e mi reputo un pr0, anzi più un wannabe pr0, nel senso che vorrei avere tempo per giocare ma tra amici, scuola e tutto non ce la si fa. Ecco, forse questo accomuna le nostre generazioni, il volere ma non potere, e forse anche il fatto che quando mi fanno la domanda "Quali sono le tue passioni?" mi giro imbarazzato e rispondo distrattamente "uh... i film", perciò rilassatevi pseudo-Peter Pan in ascolto, facciamo tutti parte della stessa barca. Io personalmente gioco per quel battito del cuore che accelera mentre svolto un angolo su una mappa di Counter-strike o quando vedo un ally tutto soletto in World of Warcraft col mio warlock, per quel tremolio di mani, quel sudore freddo che sento sulla fronte; quello è il divertimento per me e lascio tutti quei discorsi da giocatori attivi,

intenditori arrivati a voi. Io gioco per passione. La passione di asfaltare.

### Jacopo "Bezerk" da Roma

*Si incontra un po' di tutto, in giro per il mondo. Ma, lasciati dire, caro appassionato imberbe, che questa voglia di asfaltare dovresti tirarla fuori anche quando ti domandano della tua passione. Altrimenti sono solo parole... :-)* Bah, saranno i dolci sedici anni (giusto per restare in tema).

### E-MMO-zione

FPS è anche essere pronti a ogni porta che si apre, a ogni corridoio che si affronta. A una azione può corrispondere un momento di tensione-paura scriptato. Un bel respiro e apriamo la porta successiva, pronti ad affrontare quanto ci aspetta. Quake 4 e Bioshock offrono due modi diversi di vivere questa esperienza ludica. Nel primo è una guerra razziale. Inizio come soldato, uccido per mestiere. Ma la successiva cattura ed il processo di strogghizzazione mi trasformano in un non-umano, rendendomi odiabile ai miei ex-simili. Rabbia e vendetta fanno seguito a questo evento. L'approccio non è più

### FALLOUT 3



Riuscirà Bethesda a trasporre in chiave tridimensionale gli antichi fasti di Black Isle? O ne verrà fuori uno sparattuto? Questi e altri dilemmi anneriscono i pensieri di Darko...

### FREE-ROAMING

Quella categoria di giochi in cui puoi fare tutto ma non sai cosa fare

### MMO

Sigla che tanto poco piace allo Xam, ma continua a regalare emozioni a tutto il mondo. O si tratta semplicemente di ozio?

### XAM

Uomo attualmente alle prese con le dimensioni preoccupanti della sua panza; basta una settimana di mancata attività e... boom! Sarà che dovrò regolare la quantità di cibo ingerito?

pauroso, ma alla ricerca dell'unica mente che sta dietro a tutto questo. I nemici che si parano davanti sono esseri come me, mostri-automi inutili e disprezzabili, quindi accecato dalla rabbia li uccido senza rimorsi. In Bioshock sono un essere umano che viene a contatto con una realtà folle. Gli esseri che si aggirano sono degni di pietà, ma anche completamente pazzi. Non vi può essere rabbia, ma tale follia diviene contagiosa, ero diventato un folle anche io. Un ghigno mi solcava le labbra mentre scaricavo i caricatori addosso ad una madre piangente, ma ebbi sempre compassione nei confronti delle sorelline. L'iniziale paura era svanita a favore di un qualcosa che non avevo ancora provato. Rabbia e follia, due emozioni che ho provato grazie a una trama ben inserita e studiata. Esisterà un MMO che sappia non far scadere il gioco in una routine che privi di tali emozioni?

Gabriele Villa

*Insomma, un'elegia mascherata da analisi. E sia. Io, come al solito, sono impreparato sul fronte MMO, sebbene di recente alcuni miei*

insospettabili amici (tra l'altro in attesa del terzo marmocchio: auguri, Marco!) siano caduti nella rete e abbiano tentato di avvinghiarmi. Solo il racconto di qualche aneddoto ("papà papà" fa il piccino tirando il papi per la camicia; "no, piccolo, non adesso, che il papà sta morendo") ha avuto l'effetto di farmi rotolare dalle risate e rispondere con un secco no.

Ciononostante ne ho sentite di ogni risma e credo che buona parte dell'emozione stia nel modo di giocare. Io stesso ho potuto vedere BioShock sotto due luci completamente diverse, a seconda della circostanza. E ora, caro Gabriele, veniamo a questo tuo fan...

### ■ Quando ce vò

Hola Xam, vengo fresco fresco da una lettura attenta del numero 235 di TGM (comprato stamattina) e proprio non capisco come certe persone ti scrivano delle e-mail così assurde (spero di non essere tra quelli :-D).

Mi riferisco a quella di Bassani (e anche a quelle di Villa, che sinceramente non sopporto più di vedere ogni mese; ma perché non lo fate redattore?). Possibile che ci si possa lamentare delle difficoltà presenti nei giochi di oggi? Ho 23 anni e penso di avere una buona cultura in fatto di VG. Il mio primo gioco è stato (per chi se lo ricorda) Alex Kidd in Miracle World per Master System e - cavolo - quello sì che si poteva definire difficile (maledico a vita i fantasmini); non come i giochi d'oggi che si finiscono a occhi chiusi o quasi (diciamo semiaperti :-D).

No, non posso essere affatto d'accordo: RE 4 non è difficile, l'ho giocato sul Cubo e ripeto NON È DIFFICILE. Sono ormai sempre meno i giochi per cui tocca sudare millemila camicie per poterli finire e forse è anche per questo che non acquisto più videogiochi (non vi preoccupate, non li scarico col mulo, ho ancora un 56k... :-D).

Ma che cosa sta succedendo, Xam? Le cose sono due: o io sono ormai diventato un super sayan dei videogiochi, e tutti mi sembrano facili, oppure è il resto

del mondo che è rincretinito? Mah... me lo scusi per lo sfogo ma "quanno ce vò, ce vò". Alla prossima Xam.

### ■ U. S. Army

P: ma lo fate apposta ad appioppare al Raffo le recensioni dei giochi più scadenti?

*Non è che facciamo apposta; il problema è che il Raffo, dopo l'allenamento della pausa pranzo, ha i riflessi lenti e gli mancano le forze per dileguarsi dinanzi al ToSo. E, mentre tutti gli altri redattori, appena scorto il DVD serigrafato della morte, sono già lontani anni luce o addirittura prevengono il problema evitando proprio di palesarsi, il povero Ratto se lo ritrova sulla scrivania ancor prima di poter battere ciglio.*

*Uuuuh, scusatemi, avevo proprio voglia di scrivere una risposta d'antàn, in stile con la TGM di 5-10 anni fa. Quando ce vò, ce vò...*

### ■ Arcanum

Noia videoludica; sembravo esserne affetto, i sintomi c'erano tutti: una scorrazzata a GTA IV e vedo il dito muoversi lentamente sul pulsante power. Stessa cosa per R6 e Oblivion su PC. Preoccupato, mi chiedevo "cosa sta succedendo?". Saranno gli anni, ma siamo nella next-gen (!), nell'era dell'alta definizione audiovisiva! Sono un videogiocatore o no, per la miseria?

Maggio 2008, n°234 di TGM; in edicola rimango colpito da un flashback in perfetto stile "Lost": la copertina con Fallout! Così mi rivedevo felice sul mio bel P2 333 (sigh!) di fronte a quel cimelio che imperava sui miei ricordi da videogiocatore. Decido di compiere la prova del 9: fare i conti con le mie incertezze da videogiocatore, o la va o la spacca: installo Fallout 2.

Dopo una breve incertezza iniziale, dovuta alla grafica, mi ritrovo a viaggiare per ore nella meravigliosa America post-apocalittica. Immersione totale, trama e sceneggiatura da far impallidire Ridley Scott, sensazione di ritrovarsi immersi in un VERO RPG, Oblivion in confronto è uno sparatutto. Forse eccedo nel

### BLACK ISLE, DOVE SEI? CESARE FANCIULLINI ALIAS DARKO

criticare la serie di The Elder Scrolls, ma - lasciatemi dire - da quanto tempo non assaporate vastità mista ad un "rigoroso" gameplay ruolisticamente PURO che impera dall'inizio alla fine del gioco? Dove sei, Black Isle? Chiudo con un pensiero alle speranze che ripongo in Fallout 3; cos'altro dire infine? Forse un'altra parolina ci sarebbe: Arcanum.

### Cesare Fanciullini alias Darko

*Non sono gli anni, sono i chilometri. Perdonatemi, ma cerco uno spunto qualsiasi per poter agganciare una critica a Indiana Jones e il teschio di cristallo. Apro una parentesi veloce che esula da qualsiasi contesto: ci sta che Ford sia invecchiato e ci sta caricarlo di ironia, ma evitate di forzarla in questo modo. Evitate tutti questi personaggi inutili a metà tra l'amarcord e il tentativo di sostituire chi è scomparso (Markus); perché non approfondire meglio un personaggio? Ma, soprattutto, che cos'è questo pastrocchio di mistero in chiave totalmente action? La sceneggiatura è il vero problema e una qualsiasi altra tra le candidate che si sono avvicinate in questi anni sarebbe sicuramente stata migliore. Dopo il film mi è venuta una gran voglia di rigiocare Fate of Atlantis...*

*E adesso che ho fatto il lagnoso, cambio volto e mi rivolgo a tutti voi: possibile che le vostre mail mi sommergano di lagne? È davvero tutto così avvilente, nel videogioco d'oggi?*

*Abbiamo davvero perso la voglia*

*di giocare? Forse è accaduto solo su PC, dato che di questo stiamo parlando. Ma - diammine! - ho voglia di sentire le idee o le sensazioni di qualche videogiocatore PC entusiasta, se ancora là fuori ce ne sono...*

### ■ Tetris

Russe cadute in fragori ad incastro scandite a segmenti per cubiche forme parevan passetti e invece le orme d'eterno traguardo violaron il nastro

Cantiere geometrico, e noi capomastro eretti ponteggi di semplici norme a farsi babelica torre sì enorme pronta a svanire o mostrarsi disastro

L'oblio fa da sfondo e il fato decreta qual tetro pezzetto andrà ad evocare l'astratta figura d'umano cimento

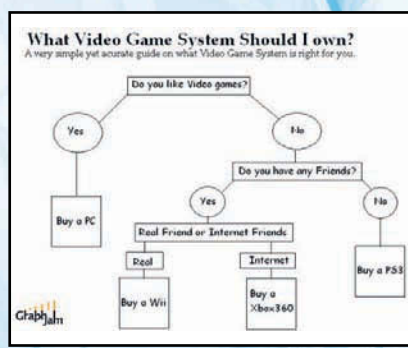
ardite strutture d'effimero vento sconquassi caotici a ben naufragare fortuna improvvisa che l'animo quieta

**Alessandro "Bardo" Galluzzo**

### ■ Arcanum

Prima o poi la smetterò, ma questa edizione della TGM Mail non poteva non chiudersi in versi. E l'argomento della poesiola del caro Bardo mi consente anche di abbattere qualsiasi record: non sono mai stato particolarmente "sul pezzo", ma arrivare a declamare Tetris nell'anno del Signore 2008 mi pare talmente demodé da essere quasi cult...

## NEXT GEN: COSA COMPRARE



Spesso e volentieri mi scrivete chiedendomi cose tipo "per pietà, sii sincero, mi conviene aggiornare il PC o prendere una console? E - se sì - quale?". Ora, io sono ben gentile e rispondo quasi sempre; ma finalmente ho trovato la soluzione. Ritagliate questa apparentemente squallida immagine e scegliete in base al grafo decisionale... Ahr ahr ahr

## RAFFO SENTI QUA

raffosentiqua@sprea.it



Raffo Senti Qua

Cari lettori, non se ve ne siete accorti ma fa un caldo impestato e sono sempre più convinto che il paese ideale dove vivere sia l'Irlanda o la Cambogia (anche se devo ancora capire come mai mi sia venuta in mente proprio la Cambogia).

Prima di passare alle vostre lettere, colgo l'occasione per salutare un lettore che mi ha supplicato di salutarlo tramite questa rubrica. Siccome io sono un pezzo di... pane, faccio uno strappo alla regola e lo saluto calorosamente: ciao lettore.

La barza che fa ridere solo me e belzebù.

· Papà a scuola la maestra ha detto che in certi paesi dell'Africa un uomo non conosce la propria moglie fino a quando non la sposa.

· Succede in tutti i paesi, figliolo.

Uhuh!

La frase del mese è: Lady Dante for you.

**Raffo**

### ■ LA POSTA DELLO GNAM BAU

Augusta maestà Raffo, in qualità di fine latinista Le sottopongo un quesito che mi ha tolto il sonno dal 2 maggio di quest'anno, data in cui tal problema mi balzò agli occhi in tutta la sua sconvolgente evidenza: in che maniera bisogna leggere Xam? Trovansi in torto coloro che lo pronunziano "Peram"? La ringrazio, o gran vas d'elezione Raffo, per il Suo sublime interessamento.

Suo fedele suddito,  
**Umberto Visan**

*Capisco bene il motivo che ti ha spinto a considerarmi un "fine*

*latinista", avrai pensato che essendo io in possesso di tutto lo scibile non potessi astenermi dal conoscere il latino. In effetti c'è stato un periodo alle medie in cui volevo fare il pilota di caccia e quindi mi orientai verso una scuola superiore di indirizzo scientifico, dopo aver constatato però che ero poco avvezzo alla matematica e dopo aver tentato invano di coniugare varie coltivazioni di rosae, rosarium, ecc., optai per il geometra, dove si finisce di fare matematica in seconda superiore e dove non c'è il latino.*

*La tua domanda però è interessante e credo di poterti fornire una risposta: interpellando il mio cane Johnny con la precisa domanda: "In che maniera bisogna leggere XAM?", la risposta è stata testualmente: "GNAM BAU". Quindi XAM si scrive XAM ma si legge GNAM BAU.*

### ■ PROMOSSO!

Carissimo Raffozolo, ti avevo scritto l'estate scorsa per comunicarti che mi avevano bocciato per ben due volte in prima: ora sono qua per dirti che sono passato alla seconda grazie al tuo consiglio di lasciare per un po' i videogiochi, anche se naturalmente li ho ripresi in mano subito dopo aver saputo che mi avevano promosso! Sono andato a dare l'esame a Sassari dove c'era una persona che io ho chiamato il "Lardoso", una bomba alla crema alta almeno 2 metri: ci credi da quanto era grasso mi si alzava il colesterolo solo a guardarlo? A parte gli scherzi, grazie di tutto! ;) **cucuzza910**

*È davvero curioso come mi si attribuiscono consigli o risposte che non ricordo assolutamente di aver mai dato, specie perché se oggi mi chiedessi un consiglio per farti promuovere ti risponderei qualcosa tipo: "Tieniti la terza media e vai a lavorare in fonderia". Del resto questo è un consiglio che vale anche ora che sei in seconda.*

*A parte tutto sono contento che*

*tu mi giudichi un buon dispensatore di consigli, va detto però che non è che sto qua a dare consigli alla gente aggratis, quindi mandami dei soldi, grazie.*

### ■ VITA DI COPPIA

Impermeabile Raffo, arriva il momento nella vita di una persona in cui si sente il bisogno di scrivere una lettera e questo momento per me è arrivato. Che sia tu il destinatario di questa mia prima missiva dovrebbe farti riflettere sull'importanza che ricopri nel mio micromondo (sì, ma non abbastanza per spronarti a mandarmi dei soldi, vero taccagno? ndRaffo). Va beh, veniamo al dunque: sono videogiocatore da sempre e da qualche mese sono andato a convivere con la mia ragazza, il problema è che lei non è minimamente interessata al mondo del videoludico e non concepisce che io possa passare del tempo in compagnia dei videogiochi invece che con lei. Mi è parso di capire che tu convivi, hai i miei stessi problemi e se si come li hai risolti? Con immensa stima **Stefano Loris**

*Caro Stefano, mi rendo perfettamente conto della drammatica situazione in cui versi, quando uno si mette con una ragazza non può certo immaginare che costei sia refrattaria ai videogiochi, così come lei probabilmente non può immaginare che tu sia uno squallido videogiocatore. Visto che sono un acuto osservatore e un abile analista di coppia, ho deciso di aiutarti con delle semplici indicazioni che ti aiuteranno a capire cosa è meglio dire e non dire mentre stai giocando col computer. In risposta alla tipica frase di lei: "Che palle, sempre davanti ai giochi stai"*

*· Se ti interessa continuare ad avere dei rapporti sessuali con costei ecco cosa puoi dire: Si amore, guarda sto spegnendo tutto.*

*· Se non sei un invertebrato ma non vuoi nemmeno dormire sul divano per sempre: Cara, sai che ti voglio tanto bene e sei bella?*

*Amore se mi lasci giocare domani ti compro la borsetta di Pochacco*

*Stellina sto lavorando, tra poco smetto (perché la cosa funzioni bisogna prima convincerla che si è operatori del settore videoludico)*

*Pucci snella, sai che ti adoro e che vorrei fare un bambino con te, però dopo che ho finito qua.*

*· Se vuoi farle capire una volta per tutte chi comanda in casa tua ma mettere (forse) a repentaglio il vostro rapporto:*

*Ma sparati retina.*

*Scusa amore ma non ricordo di averti dato il permesso di parlare.*

*Chiamali ancora "giochini" e ti rompo lo specchietto della macchina così ti dovrai truccare con la testa fuori dal finestrino.*

*Hai per caso visto Imgangangarsa? Lei: eh? Tu: Prrrr.*

### ■ LA LETTERA SCELTA A CASO DEL MESE

**(Questa lettera non ha risposta, se vi chiedete il motivo lo trovate a pagina 78 ultime due parole)**

Equanime Raffo, per aumentare le probabilità di essere pubblicato e quindi fare vedere agli amici che sono intelligente, sarò breve e conciso.

Mi affido alla tua incomensurabile saggezza per porre fine a un quesito che mi assilla da qualche ora: come mai gli squali si chiamano anche pescecani, cioè non assomigliano minimamente a dei cani. Inoltre, già che ci siamo, come mai i leoni marini si chiamano così? Non assomigliano minimamente a dei leoni (però un po' alla Marini ci somigliano dai. ndRaffo).

Fiducioso in una risposta illuminante.

**Raiden80**



## PSM 132 - AGOSTO '08

Nel numero di agosto, troverete anche:

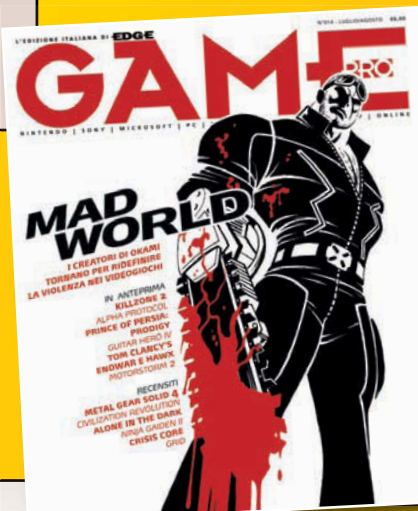
- Le prime immagini di Tomb Raider Underworld!
- Una splendida anteprima dell'attesissimo Resident Evil 5.
- Immagini spettacolari dell'ultimo Prince Of Persia per PS3.
- Un esaustivo speciale su come sfruttare a fondo la vostra PSP.
- Un Dossier esclusivo sulla stagione sportiva prossima ventura di EA.
- PSM esce, come sempre, in due versioni: a 5,50 Euro (con DVD video allegato) e a 4,50 Euro (senza DVD)

**GIÀ IN EDICOLA**

## VISTA MAGAZINE

- Spingi Vista al massimo! Guarda sotto al cofano di Windows e dai una bella regolata al sistema per migliorare le sue prestazioni
  - Crea un Gadget per Windows in pochi clic e senza scrivere nemmeno una riga di codice
  - Scopri Linux: installa Ubuntu 8.04 dentro a Vista senza toccare le partizioni del disco fisso
  - Tutti i segreti per piegare il Controllo Account Utente ai tuoi ordini mantenendo alto il livello di sicurezza del PC
  - Chiave USB blindata con il programma gratuito TrueCrypt: a prova di hacker!
- A soli: 3 euro

**GIÀ IN EDICOLA**



## GAME PRO

- PRINCE OF PERSIA: PRODIGY Un rivoluzionario ritorno
  - INTELLIGENZA ARTIFICIALE Alla scoperta di uno degli aspetti più importanti dei videogiochi
  - METAL GEAR SOLID 4 Quando i videogiochi superano le barriere e diventano Arte
  - UN MITO DEL PASSATO Tutti i segreti della realizzazione di Resident Evil 2
  - TOM CLANCY ALL'ATTACCO Le ultimissime su EndWar e HAWX
- A soli: 6 euro

**GIÀ IN EDICOLA**

## XBOX MAGAZINE UFFICIALE

- Giocato in esclusiva Fable II
  - Recensiti: Unreal Tournament III, Guitar Hero: Aerosmith, Command & Conquer 3: l'Ira di Kane, Smash Court Tennis e tanti altri.
  - Le anteprime di Guitar Hero World Tour, Mirror's Edge, Dead Space, Resident Evil, Bionic Commando, Champions Online, Gears of War 2 e molti altri ancora.
  - Inoltre, un DVD a doppio strato con 11 demo giocabili.
- A soli: 8,99 Euro

**IN EDICOLA IL 25 LUGLIO**



## NINTENDO LA RIVISTA UFFICIALE

- Final Fantasy Tactics A2: la strategia di Square vince ancora!
  - Dead Rising: Capcom porta il macello su Wii
  - La Guida in Cucina: come diventare grandi chef con un DS
  - Guitar Hero On Tour: chitarre portatili? Perché no...
  - In regalo il poster di Dead Rising!
- A soli: 5.50 Euro

**GIÀ IN EDICOLA**





Adso da Melk è uno dei fondatori di NGI, si è occupato dell'organizzazione di eventi legati al gaming quali World Cyber Games, NGI Lan e SMAU ILP. Attualmente spera che per prepararsi a quello che lo attende siano sufficienti intense sessioni di Sim Baby.

## THE HEAT IS ON

■ A cura di Adso [adso@sprea.it](mailto:adso@sprea.it)

**“Finalmente l'estate è arrivata”, dirà qualcuno. “Ma anche no” risponderà qualcun altro. Estate, caldazza e videogiochi andranno d'amore e d'accordo ?**

**A** voi che “guarda, io vivo per l'estate, se non c'è il sole e il caldo sto proprio male”, e che “io sono una lucertola, dammi una giornata calda e soleggiata e io posso stare ore al sole spalmato su una pietra”, e anche “l'estate torrida è il periodo dell'anno che preferisco”, eccovi accontentati: dopo un periodo di eccitante frescolino, è arrivata una caldazza che non si vive. Volevate il sole? Eccovelo.



“Ma cosa c'entra tutto ciò in una pagina usualmente ricolma di sproloqui sempre e comunque scontati, rimpinguati di luoghi comuni e di un sistema di scrittura forzatamente informativo?” (un sentito grazie a Harry\_Lime del forum di TGM per questo apprezzamento)(lascia stare, va là. ndToSo). C'entra per tre validissimi motivi:

1. Lavoro da casa, il sole batte sulla “stanza del PC” dove ci saranno 40° buoni e, avendo fatto anni fa una precisa scelta di “no air conditioning in my house”, sudo come un cotechino al sole.
2. Se il leitmotiv della tua vita è sempre stato “tutta una vita da grasso costantemente superata dal presente”, è indubbio che ODI il caldo.
3. Questo è il numero di agosto e si sa che le versioni estive delle riviste sono sempre piene di roboanti sciocchezze.

Inoltre c'è da tener conto del mio già stracitato crepuscolarismo nel quale spesso mi crogiolo, che mi porta ad adorare i mesi bigi, uggiosi, freddolini e umiducci.

Tornando (quasi) seri, il vero motivo di cotanto spreco di inchiostro è scaturito da un piccolo sondaggio che ho lanciato qualche giorno fa in un forum dedicato ad Age of Conan. Si chiedeva ai giocatori se, dopo il pe-

riodo di 30 giorni incluso nel prezzo, avrebbero rinnovato l'abbonamento. Tra le tante risposte quella che mi ha più colpito, e che ha ricevuto una buona percentuale, era legata all'imminente arrivo dell'estate, culminata con il seguente commento di un giocatore: estate > mmorpg; per relazione transitiva quindi se mmorpg = videogiochi allora possiamo affermare estate > videogiochi.

Questo lascerebbe supporre che una buona parte dell'italico popolo consideri il periodo estivo come una pausa un po' da tutto: dal lavoro, dallo studio, dalle cose pallose in generale e anche da uno “svago casalingo” come i nostri tanto amati videogiochi. Certo, mi si dirà, è ora di divertirsi all'aperto (ma nulla vieterà al Silvestri di perdurare nella sua squasistica attività indoor e al ToSo di affinare le tecniche di lanciatore di coriandoli che tanto l'hanno contraddistinto nelle ultime celebrazioni carnevalesche)(no, Adso, davvero. Non mi provocare che poi non ne

usciamo più. E io sono l'ultimo che mette mano ai tuoi testi, quindi vinco di base. ndToSo)(diciamo il penultimo... ndSS) e non v'è, nella mia umilissima opinione, nulla di più triste di vedere degli imberbi giovani darci dentro di console portatili sotto un ombrellone.

“The Heat Is On” cantava Glenn Frey nella colonna sonora di “Beverly Hills Cop” già nel lontano 1985, e tutto questo calore porta a un'idea di gocciolone di sudore che inzuppano tastiere, mouse che si riempiono sempre più velocemente di quella morchia nera e unticcia che si forma in corrispondenza di dita e palmo e a quella sgradevolmente umida sensazione di avambraccio che si incolla alla scrivania.

Come pensare di darci dentro seduti davanti al PC, che di suo caccia tanto di quel calore da scaldarci un biberon, o anche stare sprofondati in un divano magari di appiccaticcia vera pelle davanti ad una console?

E sono inutili, anche se indubbiamente tentatrici, tutte quelle pubblicità in voga in questi giorni che ci propongono magiche “chiavette USB” che ci permetterebbero di stare collegati a internet anche facendo il nostro primo tubo (cit.).

E non chiediamoci allora come mai i nordici, i cosiddetti “mangianeve”, eccellano per definizione in molti giochi, online o meno. Questi hanno freddo... tanto freddo. E non hanno molto da fare in alternativa.

Ho sempre affermato che, grazie a Dio, l'Italia è “o paese d' o sole” e anche per questo motivo (vorrei fosse messo agli atti che ho detto “anche”) faremo sempre fatica a eccellere in competizioni importanti e/o nelle first kill di famosi MMORPG.

Poi mi torna sempre in mente l'intervista a un clan olandese che vinse anni fa una competizione europea di un FPS: “What's your secret?”, e loro in coro “BEER”.  
Salute!



### È NATA MIRIAM

Il 7 giugno è nata Miriam. I primi i commenti di parenti ed amici sono stati  
1. “È bellissima”  
2. “Ti assomiglia tantissimo”  
A voi chiudere il sillogismo :P



# Backstage

## IL CANCELLO CHIUSO



Bill Gates se ne va da Microsoft. E ora?

Ivan Conte [ivanconte@sprea.it](mailto:ivanconte@sprea.it)

**P**otete averlo amato alla follia, oppure potete essere stati tra i suoi più ferventi detrattori. O forse, più semplicemente, siete tra quelli che hanno seguito le vicende della sua azienda con compassato distacco. Resta il fatto, comunque sia la vostra posizione in merito, che Bill Gates passerà alla storia per aver definitivamente sdoganato l'informatica, trasformandola da materia per pochi ingegneri e studenti nerd in elettronica di consumo. Il processo è avvenuto con una tale velocità e una forza dirompente che ci siamo ritrovati tutti con un PC in casa senza manco accorgerci della cosa. Si potrebbe comodamente asserire che l'informattizzazione della "plebe" sarebbe stata comunque inevitabile e, in un modo o nell'altro, si sarebbe arrivati a prescindere ad avere a portata di click le miliardi di pagine Internet sui più svariati argomenti, i file mp3 da scaricare, i videogiochi votati al fotorealismo, gli editor musicali, i programmi di chat, e quant'altro vi possa venire in mente. Questo è sicuramente vero. Lo

è altrettanto il fatto che Bill Gates abbia avuto comunque la felice intuizione non solo di preparare l'esplosivo, ma anche di accendere la miccia che ha scatenato tutta quella reazione a catena per la quale ora io vi sto scrivendo utilizzando Word dentro una finestra di Windows, come probabilmente stanno facendo altre centinaia di milioni di persone sparse per il globo in questo stesso momento. L'uovo di Colombo pescato in uno scantinato, unito a una perseveranza ai limiti dell'umana natura, ha permesso allo zio Bill di diventare l'uomo più ricco del mondo e, per certi versi, anche il più potente. E poco conta il fatto che i prodotti di casa Microsoft non sempre abbiano brillato per stabilità ed efficienza. Quello che è davvero importante è che anche coloro a digiuno d'informatica hanno potuto, tutto a un tratto, interagire con un PC e lanciare un file con un semplicissimo doppio clic del mouse, senza conoscere astrusi linguaggi di programmazione o strani codici alfanumerici da inserire come stringhe di lancio in un prompt. Il passo breve, e al



contempo lungo, che ci ha portati da Windows 3.1 (nato come semplice interfaccia grafica di MS-DOS) a Windows 95, è stato mostruosamente determinante nel condizionare la vita informatica di buona parte della popolazione mondiale. Certamente, la presenza nel mercato di Apple con i propri sistemi Macintosh occupa anch'essa una parte rilevante in questo processo evolutivo. La casa di Steve Jobs ha però saputo sempre parlare solo alla componente "cool" delle persone (nonostante l'indubbia superiorità di molti dei suoi prodotti anche dal punto di vista del rendimento sul campo)(bah, affermazione un po' forzata, questa, specie da quando è stata abbracciata la struttura "PC style". ndToSo), mentre Bill Gates, partendo da uno scantinato di Seattle, ha avuto il merito di portare alla gente la semplicità

dell'informatica quando questa era vista come un bene per pochi e ancora non se n'era intuita la potenzialità nel semplificare molti aspetti della vita di tutti i giorni. Bill Gates ha smesso pochi giorni fa di occuparsi delle faccende di Microsoft, per dedicarsi totalmente alla filantropia. Beato lui, che si gode i soldi e si può permettere di rivolgere le sue attenzioni al bene di altri. Di sicuro, però, non bisogna farsi accecare dall'invidia quando si tratta di trarre un giudizio sull'impatto che la casa di Redmond ha avuto nella nostra vita informatica. Perché sono sicuro che molti dei suoi detrattori, che sputano comunque nel piatto dove stanno mangiando, provano astio per il buon Bill solo per il desiderio atavico di essere al suo posto. Se da un lato è vero che una posizione dominante non è mai un bene per nessuno, dall'altro non c'è da biasimare chi tale posizione se l'è guadagnata con le proprie capacità e una indiscussa abnegazione alla causa. Il mercato (che alla fine siamo noi) lo ha premiato, e quindi non possiamo che accomiatarci da lui se non con un applauso e un semplice e doveroso "grazie"!



# THE GAMES machine

## CRYSIS WARHEAD

Crytek ci porta sull'altro lato dell'isola...

## WORLDWIDE INVITATIONAL 2008

Il mega reportage da Parigi!  
E abbiamo anche provato il Death Knight...

**SOLO SU TGM!**

## DIABLO III

L'anteprima, le interviste e le immagini esclusive del ritorno più atteso dell'anno!

**ESCLUSIVA!**

# DEVIL MAY CRY

Tra Nero e Dante è lotta senza esclusione di colpi!

### DOSSIER

INTERVISTA A UBIOSOFT • LA GUERRA SECONDO JOHN ANTAL

THE GAMES MACHINE N°237 - MENS - ANNO 19-08 € 3,99



80237

9 771127 122005

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

WWW.TGMONLINE.IT

v. 7-0