

Da 20 anni al vostro servizio
VIDEOGIOCHI PER PC

238

Settembre '08

Edizione Solo Carta - € 3,99
 Edizione con DVD - € 7,90

THE GAMES machine

NUOVA GRAFICA

ANNI

Un numero speciale per festeggiare un evento unico!

THE GAMES MACHINE N°238 - MENS - ANNO 19-08 € 7,90



80238

ITALY 9 771129 232306

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

WWW.TGMONLINE.IT

v. 7-1



VENT'ANNI DI STORIA

Se è vero che un editoriale non è mai facile da iniziare, quello che mi appresto a scrivere è tra i più difficili, più che per i contenuti, per i toni. Quando ci si trova a celebrare una ricorrenza così importante, infatti, bisogna stare attenti a misurare le parole, in modo da trasmettere l'importanza di quanto sta accadendo, senza sconfinare in trionfalismi che possono risultare fastidiosi. Al tempo stesso, però, si tratta pur sempre di un momento di gioia e di festa per il raggiungimento, nel nostro caso, di un traguardo unico. TGM celebra infatti i vent'anni di vita, dato questo che, probabilmente, non ha pari a livello mondiale nostro settore.

Nelle settimane che hanno caratterizzato l'avvicinamento a questo editoriale, mi sono trovato più volte a cercare le ragioni del risultato che siamo qui a celebrare. Le risposte che mi sono dato sono varie e mi appresto qui ad analizzarle insieme a voi, consapevoli del fatto che si tratta comunque di un esercizio arbitrario.

La prima cosa da dire guardando questa splendida creatura che ha appena abbandonato l'adolescenza per entrare nella sua maturità, sebbene a dirsi sembri lapalissiana, è che se oggi ci troviamo a festeggiare il ventennale è perché qualcuno, nel lontano 1988, ha avuto una visione editoriale e imprenditoriale che lo ha portato a credere nei videogiochi. Se pensiamo poi che TGM non è stata neppure la prima rivista di videogiochi della nostra originaria casa editrice, Xenia Edizioni, ma anzi ha raccolto il testimone della storica Zzap!, non si può non rivolgere un ideale applauso ai due editori dell'epoca, ovvero Roberto Ferri e Ferdinando Monti.

The Games Machine, col suo nome inconfondibilmente anglosassone, non nasce però come rivista italiana, bensì come traduzione dell'omonima testata inglese della Newsfield Publications. Tale casa editrice, sotto il peso dei debiti, finì col collassare pochi anni dopo: se per molti questo problema avrebbe potuto significare la chiusura, per TGM rappresentò un'opportunità che la condusse al raggiungimento di vendite da primato. Questo episodio, ma potrei citarne altri, denota una caratteristica di TGM, ovvero la determinazione a non mollare. Solitamente le riviste nascono dedicate a una piattaforma e, quando questa finisce per scomparire, si estinguono con essa. TGM no. TGM ha coperto praticamente tutto lo scibile videoludico; computer e console si sono alternate sulle nostre pagine, tracciando parabole prima ascendenti e quindi discendenti, che indicavano la strada verso un successivo approdo, ogni volta diverso. Questa costante transizione, miracolosamente verrebbe da dire, non ha mai spiazzato il pubblico, in virtù di un'alchimia unica tra redattori e lettori. Questa caratteristica non sarebbe stata possibile se non ci fossero state persone davvero speciali dietro al timone di TGM: Bonaventura di Bello, Stefano Gallarini e, soprattutto, Max Reynaud, sono stati capaci di dare un'impronta unica che in molti, senza successo, hanno provato negli anni a imitare. Ma anche i miei illustri predecessori non avrebbero potuto molto se, per una serie irripetibile di eventi, non fossero confluìti nelle nostre redazioni alcuni personaggi che hanno fatto la storia di questo settore. Parlare di tutti loro in questo editoriale sarebbe impossibile per ragioni di spazio; salutarne solo alcuni, sarebbe ingeneroso verso i restanti. Se allora per il numero 200 ci era parso giusto puntare sul lato istituzionale dell'evento, per questa ricorrenza abbiamo voluto mettere l'accento sul risvolto umano della nostra storia, ed è per questa ragione che di qui a qualche pagina troverete uno speciale che vi mostrerà non solo com'è cresciuta la rivista, ma come siamo cambiati noi insieme a essa. Se ciò non vi bastasse, troverete altre immagini e filmati sul nostro Silver Disk, tutto materiale dal quale si avrà la riprova, qualora ce ne fosse bisogno, che la vera chiave di volta di TGM sono state le persone che si sono avvicendate sulle sue pagine, più che le pagine stesse.

È grazie all'amicizia e alla gioia di vivere momenti che molti di noi sapevamo essere irripetibili, che siamo stati in grado di superare di slancio cambi di piattaforma, di metabolizzare variabili competitive quali CD, DVD e giochi allegati, l'avvento di internet e due cambi di editori. Editori, è giusto ricordarlo, che, sebbene ognuno a modo proprio, hanno sempre guardato con rispetto alla nostra rivista e al nostro operato.

Rileggendo quello che ho appena descritto, però, capisco che c'è una cosa che non si può trasporre su carta, ed è la magia di un rapporto speciale con voi che ci leggete. Senza di voi, parrà banale, oggi non saremmo qui. Leggendo il nostro forum, mi sono accorto in questi giorni di come questo numero sia una ricorrenza speciale non solo per noi, ma anche per molti di voi. "Io c'ero", riferito al lontano '88, è un commento che ho letto più volte; "vi seguo dal primo numero" è una frase che apre molte delle email che riceviamo. È da queste cose che si vede che a TGM tenete anche voi, e che il nostro orgoglio è anche il vostro. Avere tante persone che ci seguono ancora a distanza di così tanto tempo è un altro degli invidiabili record dei quali andiamo fieri. E anche in coloro che hanno smesso di leggerci, al solo nominare TGM vedo spesso accendersi una scintilla nei loro occhi, un qualcosa capace di evocare ricordi e sentimenti, più che una semplice rivista.

La storia di TGM non sarebbe stata la stessa se, per una serie irripetibile di eventi, non fossero confluìti nelle nostre redazioni alcuni personaggi che hanno fatto la storia di questo settore

Abbiamo finora volto lo sguardo indietro ma è giunto ora il momento di guardare al presente. Le maratone (perché è di una corsa molto lunga che stiamo parlando) ci mostrano spesso atleti che tagliano il filo di lana ormai senza fiato, distrutti dallo sforzo e, almeno apparentemente, incapaci di muovere anche solo un altro passo. The Games Machine si pre-

senta invece all'appuntamento in smagliante forma fisica, forte dei suoi risultati in edicola e con ancora la voglia di rinnovarsi. Sfolgiando queste pagine vi accorgete che la grafica della rivista è stata aggiornata a uno stile che, ci auguriamo, incontrerà i vostri gusti. Parlo volutamente di aggiornamento per fare capire che siamo di fronte a un'evoluzione, e non a una rivoluzione, che dopo qualche anno si è resa necessaria per restare al passo coi tempi. Un'altra cosa sulla quale ci siamo voluti concentrare nelle scorse settimane è stata l'interfaccia grafica del nostro DVD: quella originaria, ideata davvero molto tempo fa, richiedeva un aggiornamento non solo stilistico ma anche tecnico. Tutti obiettivi che siamo convinti di avere raggiunto col nuovo Silver Disk, decisamente funzionale e veloce. Altre novità sono poi in cantiere per quanto riguarda l'online, ma ne parleremo prossimamente.

Infine, si rende necessario volgere lo sguardo al futuro. Gli obiettivi che ci si pongono di fronte sono, se possibile, ancora più ambiziosi dei traguardi conseguiti: il numero 300 di TGM è lontano altri quattro anni, il web è lì che bussa sempre più insistentemente alla porta della carta stampata con le sue infinite possibilità, non solo editoriali ma anche distributive; con l'ingresso del Wii il mercato si sta poi spostando sempre più verso platee occasionali, rinomatamente restie alla lettura di riviste specializzate come la nostra; stanno cominciando ad affacciarsi i primi videogiochi pensati espressamente per le donne, capaci negli USA di valere ormai la metà del fatturato della nostra industria. In un contesto dalle dinamiche così mutevoli di cose ne possono accadere tante, ma ogni volta che mi guardo in giro vedo il ToSo, Raffo, TMB, Paolone, Elvin, Xam, NKZ, Kikko, Riky e il buon Keiser: facce che conosco da anni, amici che pure essendo cresciuti in questi anni hanno mantenuto inalterato lo spirito di un tempo. E quando leggo il nostro forum, ritrovo lo stesso spirito ancora in voi.

Lanciati al galoppo attraverso praterie che sembrano sconfinare, inseguiamo da vent'anni la linea dell'orizzonte, desiderosi di scoprire cosa ci sia dopo; sperando, in cuor nostro, di non raggiungerla mai.

SOMMARIO

SETTEMBRE 238

THE
GAMES
machine



PAGINA
22

**I NOSTRI
PRIMI 20 ANNI!**



PAGINA
30

**MUSICA
DA CAMERETTA**



PAGINA
36

UTOPIA VIRTUALE



PAGINA
92

AVENCAST



PAGINA
112

FRAGZONE



BOVABYTE

PAGINA
138

PAGINA
44

**SPECIALE
E3**

IRACING

PAGINA
88



CONTENUTI DI QUESTO MESE

Rubriche

- 145 Adsol
- 146 Backstage
- 138 Bovabyte
- 110 Budget Zone
- 129 Consolemania Corner
- 137 Euforia Paradossa
- 112 Fragzone
- 006 Gioco Allegato
- 120 Hardware
- 042 Intro
- 028 Last Minute
- 024 Dossier
- 130 Media Machine
- 134 Mobile Zone
- 143 Raffo Senti Qua
- 132 Replay
- 010 Silver Zone
- 135 Talent Zone
- 126 TecnoTGM
- 108 TGM After
- 140 TGM Mail
- 014 TGM Online
- 133 Time Machine Reloaded
- 111 Try & Buy
- 016 Voci di corridoio

Preview

- 044 Reportage E3 2008

Dossier

- 048 Il Concilio Stellare
- 064 Musica da Cameretta

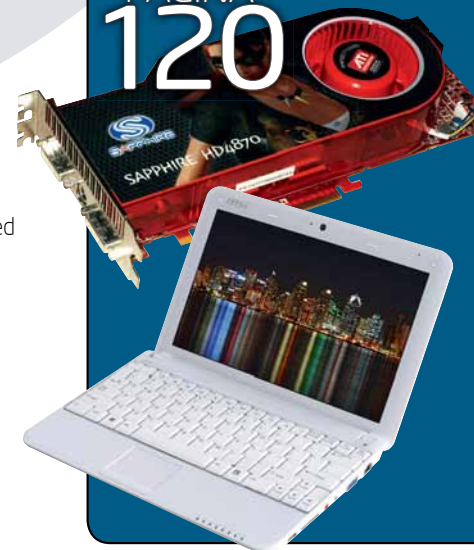
Speciale

- 060 I nostri primi 20 anni!

Review

- 088 iRacing
- 092 AvenCast
- 100 Bone Pack
- 096 Crazy Machines 2
- 104 Pro Cycling Manager 08
- 103 The Sims - IKEA Stuff

HARDWARE

PAGINA
120PAGINA
104PRO CYCLING
MANAGER 2008DIRETTORE EDITORIALE
Stefano SpagnoloART DIRECTOR
Silvia TaiettiCOORDINATORE EDITORIALE
Stefano Silvestri, stefanosilvestri@sprea.itRESPONSABILE di redazione
Davide Tosini, iltoso@sprea.it
Claudio Todeschini (Vice TGMonline)
keiser@sprea.itREDATTORI
Mirko Marangon, tmb@sprea.it
Raffaele Sogni, raffo@sprea.it
Ivan Conte, kikko@sprea.itIMPAGINAZIONE
Riccardo ReccagniSEGRETARIA DI REDAZIONE
Dario Ronzoni, darioronzoni@sprea.itHANNO COLLABORATO
Adso Da Melk, adso@sprea.it
Paolo Besser, paolone@sprea.it
Jacopo Prisco, jps@sprea.it
Matteo Lorenzetti, elvin@sprea.it
Giuliana Molteni, giulianamolteni@sprea.it
Massimo Monti, ilvlad@sprea.it
Massimo Nichini, nkz@sprea.it
Massimo Svanoni, xam@sprea.it
Tobia Bearzotti, tobix@sprea.it
Davide Comunello, davidecomunello@sprea.itSprea
editori
ITALYSprea 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.itCDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Gregory Peron (A.D. Edizioni Estere)
Mario SpreaABBONAMENTI
Disponibili solo in versione con DVD. Si risponde solo alla mail
customer@sprea.it o al fax
02/700537672
www.sprea.it/abbonamentiARRETRATI
Disponibili solo in versione con DVD, entro un anno dalla pubblicazione. Si risponde solo alla mail abbonamenti@sprea.it o al fax 02/700537672STAMPA
Grafiche Mazzucchelli, Seriate (BG)CARTA
Valpaco European Paper TradingDISTRIBUTORE
M-Dis Distribuzione Media S.p.A. - MilanoTHE 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 7,90DIRETTORE RESPONSABILE
Luca SpreaCOORDINATORE DI REDAZIONE
Paolo Paglianti paolopaglianti@sprea.it

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

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy d.lgs. 196/03)
Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28

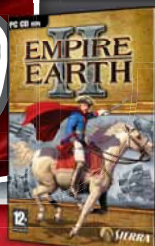
D.Lgs. 196/03, è Sprea Editori S.p.A. (di seguito anche "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche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

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

GIOCO ALLEGATO

A cura di: Paolo Besser giocoallegatotgm@sprea.it

CPU: Single core 1,5 GHz (2,5 GHz) RAM: 256 MB (512 MB) SCHEDE VIDEO: Radeon 8500/GeForce3, 64 MB (Radeon 9800/GeForce 6600, 128 MB) SPAZIO SU HD: 1,5 GB CONNESSIONE: 56k (ADSL)



CD GUASTI O MANCANTI?

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

EMPIRE EARTH II

Riscriviamo la storia con Empire Earth II, un gioco che ci farà attraversare 15 diverse epoche e ci permetterà di costruire la civiltà esattamente come la vogliamo noi.

La possibilità di plasmare la storia a proprio piacimento è il perno su cui ruotano tutti i film e i romanzi che parlano di viaggi nel tempo. Del resto, a chi non piacerebbe cambiare il mondo a proprio vantaggio? Per fortuna nella realtà non si può fare, ma almeno i video-

giochi ci offrono qualche chance. Empire Earth II è uno strategico in tempo reale che ci farà attraversare tutte le epoche storiche di quattro civiltà diverse, mettendoci nella scomoda posizione di chi dovrà gestire tutte le transizioni e far sì che il popolo si evolva. Non sarà facile, visto che

dai confini arriverà sempre qualcuno intenzionato a conquistare il nostro territorio...

EVENTI CONCATENATI

Alla base di Empire Earth II, così come nella maggior parte dei giochi di strategia, ci sono la ricerca, l'impiego



▲ Le battaglie si fanno presto cruente e appassionanti. Ma per avere la meglio, occorre fare avanzare le tecnologie.



▲ Avvicinandosi al massimo al terreno, e attivando il massimo livello di dettaglio, il gioco è davvero uno spettacolo per gli occhi.

Alla base di Empire Earth II ci sono la ricerca, l'impiego e la conquista delle risorse: legname, cibo, pietra, metallo e così via



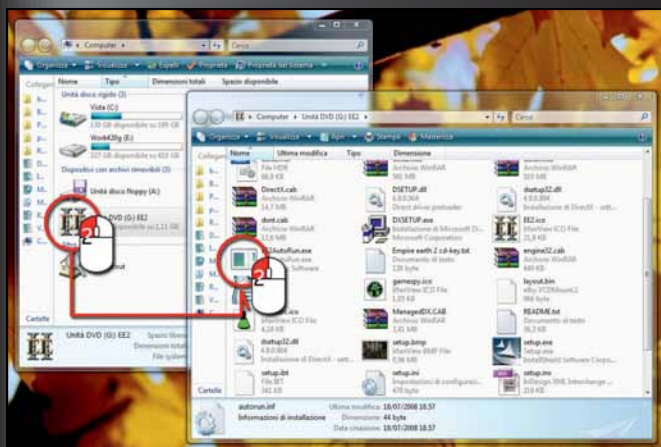
▲ Quando si arriva all'età medievale, con le città protette dalle mura, l'assedio diventa un'attività standard.

e la conquista delle risorse: legname, cibo, pietra, metallo e così via. Solo una grande disponibilità di queste materie ci permetterà di progredire, costruendo gli edifici necessari, studiando le nuove tecnologie e arruolando un esercito invincibile. Ogni missione comincia generalmente con una parca disponibilità di braccia libere a cui dovremo affidare l'approvvigionamento delle prime risorse e la costruzione di un centro cittadino. L'assegnazione avviene secondo le regole non scritte che governano questo genere di giochi: con un clic del tasto sinistro si seleziona l'unità, con il destro gli s'impartisce un ordine. A seconda dell'elemento grafico su cui faremo clic, otterremo un comportamento diverso: dopo aver selezionato un cittadino, facendo clic col tasto destro su di un albero gli si ordinerà di tagliare la legna e stoccarla nel primo magazzino disponibile (se non ne abbiamo ancora costruito uno, verrà usato il centro cittadino), facendo clic su una piantagione gli si ordinerà

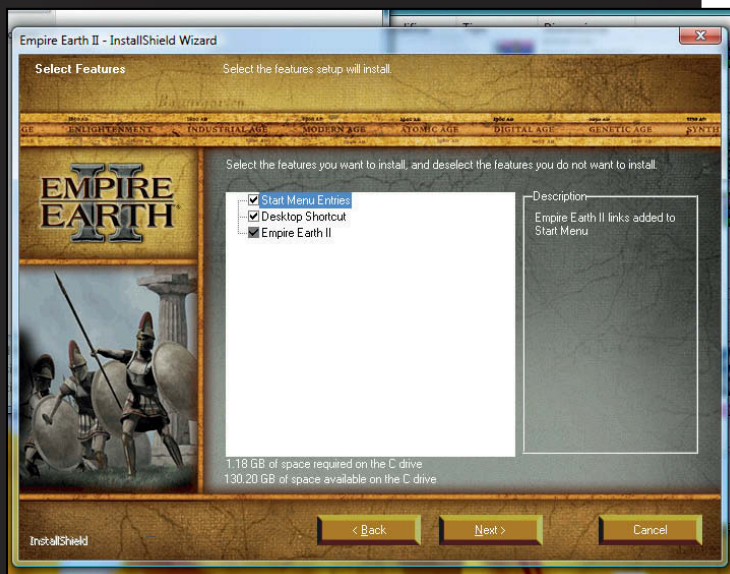


i INSTALLAZIONE

Questa procedura è valida per tutte le versioni di Windows a 32 bit, da Windows 98 a Vista. Il corretto funzionamento del gioco sulle versioni a 64 bit di Windows XP e Vista non è garantito, le versioni 95 e NT di Windows 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 primo 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 EE2Autorun.exe.
3. Nel menu iniziale di installazione, scegliete di installare il gioco. Su Vista, confermate a Controllo Account Utente le vostre intenzioni.
4. Accettate i termini del contratto di licenza e proseguite. Per attivare l'opzione, è necessario fare scorrere il testo della licenza fino in fondo, usando la barra laterale di scorrimento a destra.



5. Inserite il codice di installazione che trovate stampato sulla copertina del gioco completo. Fate attenzione alle maiuscole. Se il codice non venisse accettato, provate a reinserirlo facendo molta attenzione alle somiglianze tra i caratteri, per esempio le lettere B e 8, o la vocale O e il numero zero.
6. Scegliete il percorso di installazione: su Windows Vista è consigliabile usare un percorso in cui si gode dei privilegi di controllo completo.
7. Scegliete i componenti da installare.
8. Proseguire la procedura di installazione fino al termine, quando richiesto, accettare l'installazione delle librerie DirectX: eventuali componenti più aggiornati già presenti sul sistema non saranno sovrascritti.
9. Se intendete giocare on line, occorre installare il client di GameSpy e usare la sua infrastruttura per collegarsi ai server di gioco. Questo servizio è offerto da terzi e non è legato in nessun modo al distributore del gioco, a The Games Machine o alla sua casa editrice.

!/? /TGM/SUPPORT (OVVERO: PRIMA DI LAMENTARVI LEGGETE QUI!)

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

- Ho molti problemi grafici, lo schermo resta nero o vedo triangoli fuori posto.

Per visualizzare correttamente la grafica del gioco il sistema deve rispettare i requisiti minimi. La scheda video deve disporre di T&L hardware ed essere pienamente compatibile almeno con la versione 8.0 delle librerie (GeForce 3, Radeon 8500 o superiori). La serie MX di Nvidia e molti chipset integrati su scheda madre non ce la fanno, ci spiace. Se l'installazione dei driver più recenti non risolve il problema, sarà necessario cambiare scheda video con un modello più recente.

- Posso usare risoluzioni widescreen?

Risposta breve: no. Se si usa un cavo DVI è meglio impostare la scheda video in modo che le immagini mantengano le proporzioni esatte quando vanno a pieno schermo. I driver dei processori grafici Intel, ATI e Nvidia consentono di farlo.

Risposta lunga: dalla pagina <http://snurl.com/331nh> (tre tre uno N H) è possibile scaricare un programma chiamato Universal Widescreen (UniWS) Patcher, tuttavia non ci è stato possibile verificarne il corretto funzionamento con l'edizione allegata alla rivista. Dato che il suo compito è modificare fisicamente il file eseguibile del gioco, è opportuno fare una copia di sicurezza del file EE2.EXE prima di elaborarla con UniWS.

- Non posso giocare: compare sempre un errore di runtime di Visual C++!

Normalmente questo problema si manifesta in presenza di driver di sistema obsoleti. Provate a scaricare le versioni più recenti dei driver della scheda video, della scheda madre e della scheda audio dai siti dei loro produttori e, se non fosse ancora sufficiente, a installare le librerie

di runtime di Microsoft Visual C++, disponibili al sito <http://snurl.com/33155> (tre tre uno cinque cinque). Se ancora non dovesse bastare, provate a rimuovere tutti i programmi in esecuzione con il task manager (Ctrl+Alt+Canc > processi) lasciando solo il minimo indispensabile, e a riavviare il gioco.

- Non posso giocare, compare un errore di access violation

Normalmente questo problema si manifesta in presenza di driver di sistema obsoleti. Provate a scaricare le versioni più recenti dei driver della scheda video, della scheda madre e della scheda audio dai siti dei loro produttori. Ricordatevi di rimuovere i driver vecchi e, prima di installare quelli nuovi, di riavviare il computer.

- Non riesco a installare il gioco, mi dà il codice d'errore: -5009: 0x8002802b

Occorre installare almeno la versione 10.0 di InstallShield. La si può scaricare dall'indirizzo <http://snurl.com/331bh> (tre tre uno B H).

- Non posso accettare il contratto di licenza, perché l'apposita opzione non si sblocca.

Accertatevi di non usare versioni tarocate delle librerie di sistema che gestiscono i temi del desktop di Windows (alcuni programmi le sostituiscono per consentire l'uso di temi personalizzati), e che la visualizzazione del desktop usi le "dimensioni normali" dei caratteri a 96 dpi.

- Quali porte del router devo configurare per poter giocare on line?

Le porte da aprire sono la 6667, 3783, 27900, 28900, 29900, 29901, 13139, 6515 e 6500. La porta 26000 va inoltrata (forward) dal router al computer specifico su cui si gioca.

- Ho cambiato risoluzione ma il monitor non la supporta, non vedo più niente!

Per ripristinare la risoluzione standard occorre cancellare il file delle impostazioni dell'utente. Attivate la visualizzazione dei file nascosti e di sistema, quindi aprite la cartella Sierra\Empire Earth II\settings che si trova a partire dalla vostra cartella personale:

C:\Documents and Settings\NOMEUTENTE\Application Data (su Windows 2000 e XP)

C:\Users\NOMEUTENTE\AppData\Roaming (su Windows Vista)

cancellate il file settings.cfg. Questa operazione cancellerà anche tutte le altre eventuali impostazioni personali, che andranno dunque rielezionate.

- L'audio gracchia e salta dopo una lunga pausa, sulla mia Creative SB Audigy 2.

Salvate la posizione, chiudete il gioco e riavviate il computer.

rà di coltivare il cibo e così via. Allo stesso modo, selezionando un soldato e facendo clic con il tasto destro gli si potrà ordinare di spostarsi o

di attaccare. Una volta che avremo costruito tutti gli edifici veramente indispensabili, potremo dare un'occhiata al nostro albero tecnologico e

raggiungere l'epoca immediatamente successiva. Ogni avanzamento ha dei particolari requisiti, come lo sviluppo di una determinata scien-

za all'università, la costruzione di un certo edificio o l'aggiornamento di determinate costruzioni oppure, più facilmente, una combinazione



▲ Uno degli aspetti più affascinanti del gioco è il radicale cambio di stile che contraddistingue l'avanzamento tecnologico.



▲ Nelle fasi avanzate del gioco potremo portare morte & distruzione anche dall'alto, con qualche sapiente attacco aereo.



L'INTERFACCIA DEL GIOCO ▶▶▶

Ecco tutti gli elementi presenti sullo schermo:

- Gruppi militari:** si possono creare fino a dieci gruppi di unità civili, militari o promiscue premendo il tasto **Ctrl** più uno dei **tasti numerici da 1 a 0**. Successivamente, sarà possibile premere gli stessi tasti senza Ctrl per richiamarli, oppure fare clic sulle icone qui in alto.
- Minimappa:** offre una visione generale del terreno di gioco, coprendo di nero le parti ancora da esplorare. Vi si può interagire per spostare l'area visualizzata nella finestra principale (tasto sinistro del mouse), oppure per inviare velocemente le truppe (tasto destro).
- Comandi veloci.** Da sinistra: **Segnalibro** (pone un marcatore in un punto importante della mappa); **Nullafacente** (selezione rapida del primo cittadino disoccupato); **Attacco coordinato** (consente di fissare una coda di ordini); **Territori** (mostra o nasconde i confini); **Piano di guerra** (lo mostra o lo nasconde).
- Albero tecnologico:** mostra le tecnologie disponibili per lo studio.
- Diplomazia:** permette di gestire il menu diplomatico, con cui si possono stabilire alleanze in cambio di risorse o territori.
- Piani di guerra:** permette di creare, modificare o eliminare i piani di guerra.
- Organizzazione dei cittadini:** permette di gestire rapidamente gli incarichi assegnati a tutti i lavoratori sulla mappa.
- Corone:** gestisce gli avanzamenti ottenuti in ogni aspetto della nostra civiltà.
- Poteri regionali:** attiva i poteri specifici della regione.



10. Opzioni contestuali: permette all'unità/costruzione selezionata di compiere una delle azioni a sua disposizione. Cambia a seconda di ciò che abbiamo selezionato.

11. Informazioni/Coda di costruzione: mostra le informazioni relative all'unità che abbiamo selezionato, oppure alla coda di fabbricazione in cui l'edificio è impegnato.

12. Risorse: mostra il quantitativo di risorse raccolte.

13. Visuale secondaria: la si attiva con l'opzione PIP (picture in picture). Consente di avere una seconda visuale sul mondo, per mezzo di una delle sei telecamere che si possono fissare liberamente coi tasti **F1-F6**.

di tutte queste cose. In ogni momento, i suggerimenti automatici ci forniranno tutte le delucidazioni necessarie e, se proprio non sapremo a che santo appellarci, potremo sempre richiamare la comoda ed

esaustiva guida in linea per mezzo dell'interfaccia.

DIVERSE MODALITÀ DI GIOCO

Una delle caratteristiche più interessanti di Empire Earth II è che

si può giocare in diversi modi: seguendo una campagna di missioni, affrontando una singola schermaglia (skirmish) su una mappa casuale oppure affrontando degli scenari, da solo o in multigiocatore (possono affrontarsi fino a 10 persone collegate on line ai server del gioco). In ogni caso, è di fondamentale importanza tenere d'occhio sia la microgestione della società civile, sia lo stato dell'esercito, delle tecnologie e dell'armamento,

perché disporre delle armi più efficienti è la chiave per la vittoria. Tenete d'occhio anche le condizioni atmosferiche e il ciclo delle stagioni, perché stavolta il clima non sarà soltanto un abbellimento cosmetico, ma sarà determinante sia per la raccolta del cibo, sia per l'esito delle campagne militari: attaccare in mezzo a una bufera di neve sarà un suicidio, farlo in estate invece sarà un'idea infinitamente migliore.

Il clima non è soltanto un abbellimento, ma sarà determinante sia per la raccolta del cibo, sia per l'esito delle campagne militari



▲ La mappa delle risorse permette di tenere sott'occhio tutto ciò che il territorio ha da offrire.



▲ Ammettiamolo. Combattere con le armi antiche sarà anche bello, ma quando arriva la polvere da sparo comincia lo spasso.

SILVERZONE

A cura di: Mirko Marangon tmb@sprea.it



Gira pagina per scoprire la **NUOVA** interfaccia DVD

Questo numero di TGM è davvero speciale... e non solo per il ventennale, ma anche per il completo restyling della grafica. Quale migliore occasione quindi per rifare il trucco anche al Silver DVD? Più veloce, moderna e accessibile, la nuova interfaccia rappresenta un perfetto connubio fra fruibilità dei contenuti e lo stile unico che ci contraddistingue da sempre. Già, ogni tanto ci piace tirarcela...

AVVERTENZE

L'interfaccia grafica è stata realizzata a una risoluzione di 800x600 a 16 milioni di colori. Essendo realizzata in standard Macromedia Flash può essere ingrandita senza alcun problema, anche a pieno schermo, senza alcuna limitazione in quanto a risoluzione video. Qualora abbiate la necessità di cambiare la profondità di colore, cliccate sul bottone Avvio (Start), quindi su Impostazioni, Pannello di Controllo, Schermo, Impostazioni e, infine, inserite il parametro "16.8 milioni di colori (24 bit)" nella sezione Colori. I DVD allegati alla rivista The Games Machine possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore DVD che legge con estrema fatica il disco (o che non lo legge del tutto). In tal caso, non disperate: sarà infatti sufficiente inviare una e-mail all'indirizzo:

aiutocd@sprea.it

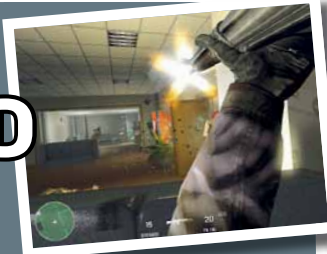
chiedendo la sostituzione del disco difettoso.

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

CODE OF HONOR 2: CONSPIRACY ISLAND

Genere: FPS Sito: www.city-interactive.com

Gli amici di City Interactive sono sempre molto attivi sotto il profilo delle nuove uscite e ormai sfornano un FPS via l'altro, per la gioia del nostro Raffa. Questa volta vi andiamo a proporre un demo relativo al seguito di Code of Honor, uno sparattuto nel quale dovrete sventare il piano del folle terrorista di turno, intenzionato a far saltare per aria un reattore nucleare. Ci troveremo nel corpo del solito marine senza paura, questa volta però non in missione solitaria, ma aiutato da alcuni compagni d'armi dalla mira infallibile (beh, più o meno). Questo dimostrativo comprende i primi livelli e vi permetterà di provare alcune caratteristiche piuttosto interessanti del titolo in questione, come la possibilità di modificare la propria arma in tempo reale.



DEATH TRACK: RESURRECTION

Genere: Gioco di corse Sito: www.1cpublishing.eu

Per ingannare l'attesa nei mesi che ci separano dall'uscita di Burnout su PC, possiamo tranquillamente dilettarci con questo Death Track, gioco di corse futuristico arcade, proveniente direttamente dalla Russia. Il gioco ci vede coinvolti in una serie di spericolate sfide al volante di macchine corazzate e armate fino ai denti, dove la parola d'ordine è "fare fuori tutti gli avversari e arrivare a fine corsa interi". Il demo è

abbastanza ricco di opzioni e, benché offra una sola pista (Bangkok) e due vetture (Gator e Straight Edge), ci permetterà di provare alcune caratteristiche interessanti relative agli upgrade applicabili al nostro mezzo. Si va dalle numerose armi (mitra, laser, mine, lanciarmiisili e via discorrendo), ai vari potenziamenti applicabili al motore o alla carrozzeria. Il tutto, sempre nel nome della devastazione.



LIVE FOR SPEED S2

Genere: Simulazione di guida Sito: www.lfs.net

Non è la prima volta che proponiamo Live for Speed sul Silver DVD, ma del resto questo titolo è alquanto atipico, frutto del duro lavoro di una manciata di sviluppatori indipendenti che utilizzano il loro tempo libero per dare vita alla simulazione di guida più realistica mai creata. In effetti non si può dire che LfS sia un gioco per tutti, ma chi è alla ricerca di un qualcosa che riesca a restituirci le stesse emozioni del trovarsi alla guida di una vera macchina su un vero percorso, difficilmente rimarrà deluso. Non troverete particolari limitazioni temporali per quanto riguarda l'utilizzo del demo, ma ovviamente avrete

accesso a un'unica vettura e a tre percorsi: per sbloccare il resto dei contenuti dovrete acquistare una delle due licenze possibili (con prezzi logicamente differenti).



FRONTLINES - FUEL OF WAR

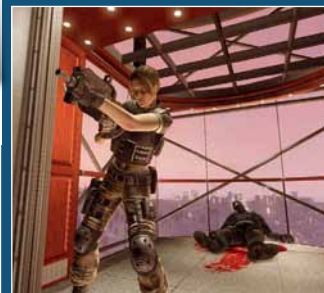
Genere: FPS Sito: www.frontlines.com

È già qualche settimana che Frontlines è uscito nei negozi, raccogliendo un buon numero di consensi, specialmente per quanto riguarda la parte online. Sappiamo che l'edizione PC può vantare scontri su mappe piuttosto vaste, in grado di ospitare fino a 64 giocatori contemporaneamente, ed è praticamente questa la sezione più succulenta dell'intera produzione. I ragazzi di Kaos Studios, consapevoli di ciò, hanno messo a disposizione del mondo intero un demo esclusivamente multiplayer (e, come tale, da giocare solo online), utilissimo per capire se questo titolo può rappresentare una valida alternativa per i fan della saga di Battlefield. Al momento non è possibile dire per quanto tempo i server gratuiti rimarranno online, quindi TGM non si assume nessuna responsabilità sul futuro funzionamento del demo: ergo, se non riuscite a giocare, non prendetevela con noi.



TUTTI DA GUARDARE!

Per inaugurare il nuovo player video del Silver DVD, vi abbiamo preparato una raccolta dei migliori trailer presentati durante l'E3, alcuni dei quali assolutamente imperdibili: fra i più belli vale la pena di citare l'inquietante video di Dead Space, quello grottesco di Fallout 3, il terrificante filmato di Resident Evil 5, a cui fa eco il "vero" seguito di F.E.A.R., l'attesissimo Project Origin. Ma non abbiamo neppure trascurato i fan della Blizzard, con un lunga sezione in-game (quasi 20 minuti di girato!) dell'annunciato capolavoro Diablo III, accompagnato dal solito magnifico filmato in computer grafica. Insomma, avrete di che rifarvi gli occhi!



STRONGHOLD CRUSADER EXTREME

Genere: Strategico Sito: www.fireflyworlds.com

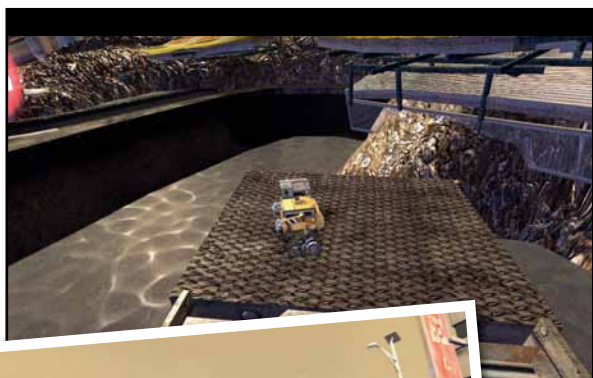
Uno strategico in tempo reale ormai piuttosto famoso, che ha saputo ritagliarsi con il passare degli anni un numero crescente di consensi, è Stronghold, pronto a essere rilanciato sul mercato con questa versione, che porta addirittura la dicitura Extreme. Gli sviluppatori hanno voluto fare le cose in grande, espandendo e potenziando l'universo visto nel precedente capitolo Crusader, una simulazione delle celebri campagne di guerra note come Le Crociate. Va detto, e avrete modo di constatarlo voi stessi giocando questo demo, che SCE è un gioco molto più difficile rispetto al passato ed è rivolto a un pubblico di veri hardcore gamer alla ricerca di una sfida concreta. Positivo il fatto che il dimostrativo sia completamente in Italiano (parlato compreso), cosa che di sicuro farà felici i meno avvezzi alla lingua d'Albione.



WALL-E

Genere: Azione Sito: www.thq.com

Uscito negli Stati Uniti da qualche tempo, con ottimi risultati al botteghino, Wall-E è l'ultimo sforzo della celebre coppia Pixar/Disney, un film in computer grafica di chiara matrice ecologista, atteso nei cinema italiani per ottobre. Il film parla di questo robotino, Wall-E, lasciato solo sulla Terra per occuparsi della sua pulizia, in un futuro in cui l'uomo ha da tempo abbandonato il pianeta, diventato una sorta di enorme discarica. Le avventure del tenero Wall-E (molto più umano degli umani stessi...) sono narrate anche in questo videogioco, un titolo piuttosto aderente alla tradizione Disney, quindi assai semplice e dedicato a un pubblico piuttosto giovane. Demo con due livelli, senza troppe rivelazioni sulla trama, per chi temesse di rovinarsi il film.



SCOPRI LA NUOVA INTERFACCIA DVD

The Games Machine, in occasione del suo ventennale, si presenta in una veste completamente nuova. Ovviamente, in questo percorso di rinnovamento, non potevamo di certo trascurare l'interfaccia del nostro Silver DVD. Oltre ad aver rivisto completamente l'aspetto grafico, abbiamo puntato a rendere i contenuti facilmente accessibili, tramite menu molto semplici e sezioni chiare ed esaustive. Il motore pulsante del Silver DVD è basato su Macromedia Flash, ormai uno standard "de facto", estremamente più veloce rispetto al passato, con caratteristiche uniche come la possibilità di ingrandire i filmati e l'interfaccia stessa a tutto schermo senza perdita di qualità visiva. Di seguito vi presentiamo le varie sezioni in dettaglio, buon divertimento!

APERTURA

1) Questa è la prima schermata che incontrerete pochi secondi dopo aver inserito il DVD nel lettore. Noterete subito che l'accesso è immediato, senza più le attese che caratterizzavano l'interfaccia precedente. In questa sezione potrete vedere il filmato di apertura, una



presentazione molto scanzonata (diciamo così) dei contenuti del mese.

2) Il fulcro della nuova interfaccia è questa barra di navigazione, ovvero il menu pentagonale con il quale potrete passare da una sezione all'altra con un semplice click del mouse. Il tasto Home al centro (quello a forma di cassetta, insomma), vi riporterà in questa schermata. La pentabarra è presente in ogni sezione in forma ridotta, ma basta passarci sopra con la freccia del mouse per ingrandirla.

DEMO

1) Questo gruppo di icone serve per attivare/disattivare la musica, portare l'interfaccia a tutto schermo o adattarla alle dimensioni della finestra. Le abbiamo dotate di una descrizione testuale, così che non possiate confonderle.



2) L'elenco dei contenuti: basta cliccare sul demo che vi interessa per visualizzare tutte le informazioni di cui avete bisogno.
3) Oltre alla foto del gioco, troverete il pulsante SCARICA. Per questioni di sicurezza non è più possibile lanciare i file direttamente dall'interfaccia. Questi verranno semplicemente scaricati sul vostro hard disc, in una posizione scelta da voi. L'operazione di copia verrà effettuata attraverso il browser di sistema (Internet Explorer, Firefox o programmi simili) e, una volta terminata, dovrete lanciare l'eseguibile manualmente.

4) La nostra cara pentabarra. Quando decidete di cambiare sezione, passateci sopra con il puntatore del mouse e la vedrete zoomare allegramente in avanti.

TRAILER

1) L'elenco dei video scrola al passaggio del mouse a seconda di dove posizionerete il puntatore: la freccina di fianco indica il trailer selezionato. Cliccateci sopra per vederlo.

2) La finestra dei video presenta alcuni semplici comandi: volume on/off, zoom a tutto schermo, rewind, pausa/play, barra di scorrimento. Cliccando sulla barra potrete spostarvi dove volete nel filmato, in modo assolutamente istantaneo. Non ci sono codec da installare, tutto è in formato Flash nativo, per la vostra e la nostra gioia.



FRAGZONE

L'arena del grande (in tutti i sensi) Elvin, dove vengono raccolte tutti i mesi le migliori modification, total conversion, mappe inedite e quant'altro venga prodotto dalle community di tutto il mondo. Il miglior modo per sfruttare al massimo qualsiasi videogioco!



SHAREWARE

Abbiamo raccolto in questa sezione il top dei software liberamente distribuiti, ovviamente aggiornati ogni mese alle ultime versioni disponibili al momento di andare in stampa. D'ora in avanti, l'utilissimo LisTGM di Christian Bar, il database che raccoglie tutte le informazioni possibili sui Silver DVD pubblicati, verrà ospitato in questa area.



GOODIES

I driver delle schede video Radeon (ricordiamo che non possiamo più allegare quelli Nvidia, su precisa richiesta della società in questione), le eventuali patch, i contenuti del gioco allegato e quant'altro esula dal contesto delle altre sezioni, verrà accorpato in questa area. Per evitare confusione, abbiamo creato dei sottomenu per ogni elemento presente nell'elenco principale. Questo mese, ovviamente, la chicca è rappresentata da una raccolta assolutamente imperdibile di immagini e video relativi alla vostra redazione preferita. Vent'anni di delirio e non sentirli!





Tra il lusco e il brusco (una delle mie espressioni-tormentone di questo periodo, come qualcuno di voi avrà certamente notato), visto il proliferare nel forum Babele di topic dedicati alle vacanze, ai viaggi e alle mete preferite dai frequentatori di TGM Online, con l'arrivo dell'estate abbiamo deciso di aprire un forum dedicato proprio ai viaggi, dove è possibile avere qualche "dritta" per meglio godersi la permanenza in un determinato posto: ci troverete consigli su come arrivarci, possibili itinerari e cose da fare/vedere una volta in loco.

Non so quanti di voi dovranno ancora affrontare le vacanze nel momento in cui leggerete queste pagine, ma se questo fosse il caso, ricordatevi di controllare sul nostro forum se la vostra destinazione è tra quelle di cui si è già parlato oppure se aprire un topic ad hoc sull'argomento. Il forum rimarrà aperto fino almeno alla metà di settembre, per accontentare anche i ritardatari!

L'evento che maggiormente ha segnato il mese di luglio, e lo sapete tutti quanti voi che state sfogliando le pagine di uno dei numeri di TGM più attesi di tutto l'anno, è stato l'E3 Media & Business Summit 2008, la fiera di Los Angeles che anticipa le novità in arrivo per la prossima stagione, e che abbiamo seguito anche sul nostro sito con news, aggiornamenti e trailer dei titoli più attesi.

Peccato che la manifestazione nel suo complesso sia stata piuttosto



▲ Una foto dal pizza-raduno di Just 4 Spam! tenutosi alla fine di luglio in quel di Monza!

"moscia". A parte alcuni assenti eccellenti, di cui abbiamo parlato nei mesi scorsi, le conferenze di Sony, Microsoft e Nintendo sono state prive di novità eclatanti, con picchi negativi per la grande N; dal canto loro, i publisher indipendenti, da Electronic Arts in giù, non hanno presentato quasi nulla che non fosse già noto prima dell'inizio della kermesse. Per quanto possa valere la mia opinione, dopo quasi due lustri passati a seguire da vicino l'evento di Los Angeles (a volte di persona, più spesso da "remoto" come quest'anno), questa è stata sicuramente l'edizione meno interessante sotto tutti i punti di vista. Al motto di "si stava meglio quando si stava peggio", ripenso con un

pizzico di nostalgia a quando mi lamentavo dell'eccessivo fragore della manifestazione così come tutti la ricordiamo, con gli stand fracassoni e le standiste discinte. Da che esiste TGM Online, è il primo anno che manca il topic dell'Angolo della Topa dell'E3, uno degli appuntamenti fissi per i frequentatori del forum ufficiale aperto per l'occasione. Se non la dice lunga questo...

L'Entertainment Software Association, che ha già annunciato l'edizione 2009 della sua manifestazione più importante, dovrà sicuramente ripensare da cima a fondo l'evento. E già si vociferava di una possibile riapertura al pubblico... Staremo a vedere! Crisi dell'E3 a parte, di giochi di

SONDAGGIO

Davvero interessante la ricerca condotta dal produttore di hard disk Western Digital, secondo cui un comune disco fisso contiene mediamente, tra foto, email e altro, qualcosa come cinque anni della vita di una persona. Per quanto mi riguarda, quando mi capita di cambiare hard disk, "travaso" dal vecchio al nuovo tutto quel che c'era dentro, il che vuol dire che ho ancora vecchie email del 1997 e i savegame che ho cominciato a te-saurizzare gelosamente dal 1995 o giù di lì. Insomma, io sono decisamente fuori media. Quanto c'è di voi all'interno dei vostri dischi durissimi? Ecco quello che avete risposto!

No	[69.7%]
Xbox 360	[9.9%]
PS3	[4.4%]
Wii	[3.2%]
DS	[1.1%]
PSP	[1.2%]
Altro	[7.8%]
Più di una	[2.7%]

cui parlare ce n'è davvero tanti (per fortuna!), e sono certo che il mega-reportage che vi aspetta nelle prossime pagine vi darà di che sbavare per un bel po' di tempo!

Sempre per rimanere in tema di speciali, segnalo la pubblicazione



▲ Un'immagine tratta da The Pentacore, il nuovo videogame di questo mese che trovate nell'area Giochi Online...

The PENTACORE **Gioca ora!**

The Pentacore è un gioco multiplayer tridimensionale gratuito ad ambientazione fantasy. Se hai già un account clicca su **Gioca Ora**, altrimenti clicca su **Registrati** e crea il tuo account di Pentacore. Per informazioni sul gioco vai [qui](#).

RISIKO DIGITAL 2

Risiko!
DIGITAL 2 **Gioca ora!**

Il gioco ufficiale di Risiko Online di Editrice Giochi, nella sua versione browser game. Chi non conosce Risiko? È finalmente ora si può giocare online senza nulla da scaricare.

Bulfleet Reloaded

bulfleet
RELOADED **Gioca ora!**

Bulfleet è un gioco online spaziale multiplayer. È gratuito e può essere giocato immediatamente, hai bisogno solo di un browser come Internet Explorer o Firefox. Registrati ora e gioca con migliaia di altri giocatori!

Wizards World II

Wizards World II **Gioca ora!**

In Wizards World II non sei soltanto un combattente o un mago, ma sei comandante e stratega: il tuo compito è reclutare e addestrare il tuo meglio esercito di abitanti di Wizards World II e portarli alle glorie sotto la tua bandiera!

Berserk-Online

Berserk-Online **Gioca ora!**

Berserk-Online è il primo gioco sito-esteso di carte da collezione online stile Fantasy completamente in italiano.

▲... che vi permette di sbizzarrirvi con un sacco di titoli e generi diversi, dai MMOG ai manageriali, passando per le carte collezionabili e il Risiko!



▲ In ordine sparso (tra le due foto) abbiamo il Raffo, Longo, Pilo, Teleporter, Maverick86, Killbill, Erato, Wualla, Somax, Longhino, Chk, Janos, Ruttamat, Zaknafein, Danny2h e Kronin.

sul nostro sito di due nuove puntate dedicate a Sacred 2 – The Fallen Angel, l'atteso RPG di Ascaron la cui uscita dovrebbe ormai essere quasi imminente. Questo mese ci siamo occupati di due aspetti molto legati tra loro: le ladder per il multiplayer, ossia le classifiche dei migliori giocatori online, e le complesse dinamiche che stanno dietro alle fasi di beta test di un gioco. "Ospite" d'eccezione per questi due speciali è stato Torsten Allard, responsabile del controllo qualità della software house tedesca. Per tutti gli appassionati della serie, e tutti coloro che non vedono l'ora di giocare a Sacred 2, due letture obbligate!

Chiudiamo con una segnalazione d'obbligo per tutti coloro che non disdegnano un po' di sano videoludo tra una pagina web e l'altra, ossia l'arrivo di The Pentacore nella sezione Giochi Online del nostro sito, realizzata in collaborazione con Kalkanthus.it.

The Pentacore è un MMOG (massively multiplayer online game) browser game, ossia un titolo che può essere giocato direttamente all'interno del proprio programma di navigazione senza necessità di installare alcun client. Un po' simulatore sociale, un po' gioco di ruolo, non disdegna un fondo di tatticismo. All'inizio della partita ci troveremo



▲ La calma piatta dell'estate cinematografica italiana è stata (fortunatamente) scossa dall'arrivo del Cavaliere Oscuro

a possedere un nostro castello, che potremo divertirvi a decorare e abbellire, ma soprattutto a sviluppare e a far crescere secondo i bisogni e gli obiettivi che ci vorremo prefissare. Sarà possibile scegliere una tra le quattro professioni disponibili (mercante, gioielliere, fabbro, spia) e giocare insieme ad altre migliaia di persone. I server sono in grado di reggere un carico di 120.000 utenti contemporaneamente. Tutto quello che dovrete fare sarà registrarvi e iniziare così la vostra avventura nel mondo di Pentakor!

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

GIOCO FEDELITÀ

SPORE

L'attesissimo gioco di Will Wright è finalmente disponibile nei negozi. Spore è un god-game ma anche molto di più: nel corso dell'evoluzione della vostra creaturina avrete modo di affrontare molti generi, dall'hack



'n slash al gestionale, passando per la strategia in tempo reale. A ogni tappa dell'evoluzione sarà associato un particolare genere di gioco, fino a giungere allo stadio finale, punto d'arrivo dell'evoluzione. A bordo della vostra navetta spaziale, infine, potrete solcare lo spazio profondo, alla ricerca di nuove specie aliene da colonizzare, far progredire o sterminare. Spore promette di essere il gioco che tutti aspettavamo: assolutamente da non perdere!

EA

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

La serie Brothers in Arms non ha certo bisogno di presentazioni: dopotutto, pochi sono stati i titoli in grado di riscuotere un consenso così ampio in tutti i loro episodi. Hell's Highway non fa eccezione: ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale, ci immergerà



come mai prima d'ora nel pieno della battaglia, grazie a un motore grafico in grado di gestire enormi scenari strapieni di unità e di esplosioni (nonché di edifici in gran parte demolibili) e alla maniacale ricerca del realismo. Tutto ciò si traduce in personaggi dotati di un'intelligenza artificiale estremamente raffinata, in una notevole quantità di azioni eseguibili e nella possibilità di comandare squadre per procedere nelle missioni seguendo le proprie strategie. Ubisoft

SACRED 2

Sacred 2 narra di un terribile conflitto che ruota attorno all'enorme potere dell'Energia T. Senza stravolgere l'essenza di gioco, in questo seguito le aggiunte sono moltissime e anche piuttosto rilevanti; per esempio ora la dettagliatissima ambientazione è interamente in 3D. Inoltre è stato notevolmente aumentato il numero delle ambientazioni e delle zone esplorabili. Una moltitudine di armi, armature, incantesimi, e cavalcature vi aspettano in uno dei giochi più attesi dell'anno! Koch Media



CONTEST SPECIALE 20 ANNI DI TGM

Un avvenimento speciale merita un contest altrettanto speciale. Per ringraziarvi dell'attaccamento che nel corso di questi lunghi 20 anni ci avete dimostrato, abbiamo pensato che fosse giusto metter in pratica la nostra riconoscenza, e pensiamo che il modo migliore sia quello di darvi modo di entrare in possesso di favolosi premi. Eccoli nel dettaglio!

1° CLASSIFICATO
X-Fi Titanium Fatal1ty Champion Series



2° CLASSIFICATO
X-Fi Titanium Fatal1ty Professional Series



3° CLASSIFICATO
HS-1200 Gaming Headset DigitalWireless



DAL 4° AL 10° CLASSIFICATO
HS-1000 Fatal1ty USB Gaming Headset



CREATIVE®

Il contest si svolgerà su TGM Online e avrà inizio il 9 settembre. Le modalità di partecipazione verranno indicate sul sito!

FLAGSHIP STUDIOS CHIUDE... INCERTO IL DESTINO DI HELLGATE: LONDON

Aspezzare la "monotonia" dell'E3 di quest'anno ci ha pensato Flagship Studios, la software house fondata tra gli altri dal Bill Roper ex Blizzard e autrice di Hellgate: London. Un titolo molto ambizioso, che fin dall'inizio ha avuto i suoi bei problemi e che ha costretto la software house a chiudere i battenti, come ha annunciato lo stesso Bill Roper in un laconico comunicato stampa diramato a metà luglio. Oltre ad aver lasciato a casa tutti i suoi dipendenti, Flagship avrebbe anche perso i diritti sulle proprietà intellettuali di Hellgate: London e Mythos, il suo nuovo progetto, finiti rispettivamente nelle mani di una banca finanziatrice e in quelle di HanbitSoft, il publisher coreano della software house. Questo almeno è quanto asserisce HanbitSoft, smentita seccamente da Flagship. Insomma, è nato un battibecco che non si è ancora risolto, e che inevitabilmente finirà in qualche aula di tribunale. Questioni legali a parte, non è ben chiaro quale sarà il futuro di Hellgate, mentre lo sviluppo di Mythos potrebbe continuare, anche se solo per il mercato asiatico, curato da HanbitSoft.



KIEFER SUTHERLAND PER CALL OF DUTY 5

IToSo mi ha chiesto espressamente di NON parlare di E3 nelle voci di corridoio di questo numero, ma mi è purtroppo impossibile evitare di divulgare questa preziosa informazione, che sono certo non troverà spazio nel corposo reportage "losangelino". E poi, chi mi conosce sa della mia incondizionata passione per Jack Bauer e la serie 24... Potevo forse passar sopra a una notizia del genere? In due parole: Treyarch, che sta sviluppando per Activision Call of Duty 5: World at War, ci fa sapere che Kiefer Sutherland, il già menzionato Jack Bauer, presterà la sua splendida voce roca per un non meglio precisato ruolo (o più d'uno) all'interno del gioco. A questo punto possiamo solo sperare che la versione italiana del gioco non abbia il doppiaggio delle voci, o che sia almeno disponibile il "doppio audio" come nei DVD!



UN LAN PARTY PER IL COMMODORE 64

Ci sono cose che sembrano non morire mai. Una di queste è il C64, recentemente protagonista di un Expo organizzato dal Cincinnati Commodore Computer Club a Fort Mitchell, nel Kentucky. Tutti gli intervenuti hanno portato da casa il proprio gioiellino a 8-bit, rispolverato e tirato a lucido per l'occasione. Nel corso dell'evento, tra una lacrimuccia e un listato in Assembler per 6502, i convenuti hanno messo in rete i computer e giocato a NetRacer, un nuovo titolo per C64 sviluppato ad hoc con supporto multiplayer per otto giocatori, su internet o rete locale, a dimostrazione di una vitalità ancora notevole per una macchina che porta ventisei anni sulle spalle... La pagina "ufficiale" dell'expo si trova all'indirizzo c4expo.org. Se invece, per qualche arcano motivo, vi interessa provare il gioco, lo trovate all'indirizzo home.ica.net/~leifb/commodore/racer.



UBISOFT SI PIRATA DA SOLA?

La notizia non è stata confermata ufficialmente dalla casa francese, ma l'assenza di smentite (almeno al momento di andare in stampa) parla chiaro. Ubisoft avrebbe rilasciato, verso la fine di luglio, una patch per la versione Direct2Drive di Rainbow Six Vegas 2. Tale "pezza" si occupava, giustamente, di togliere il controllo del CD per il gioco comprato tramite il servizio di digital delivery. Peccato che, come ha scoperto qualcuno che ha scaricato il file, prontamente rimosso dai server di Ubisoft nelle ore successive, si trattasse nientemeno che del no-CD di RELOADED, una nota community di pirati. All'interno del file eseguibile distribuito da Ubisoft, infatti, "osservato" con un comune editor esadecimale, si trova infatti in bella evidenza la tag del gruppo. Probabilmente, come ipotizzava qualche lettore sul forum, è stata chiesta la patch a un povero programmatore di Ubisoft subissato di lavoro, magari con contratto a tempo determinato, dandogli pochissimo tempo per portare a termine il lavoro; il malcapitato ha pensato bene di rivolgersi a qualcuno che l'avesse già fatto, senza immaginare che la cosa saltasse fuori!



UN BOARD GAME ANCHE PER HALO

Se siete fissati per Master Chief e i Covenant, se avete giocato a tutti i videogame, letto tutti i libri e comprato tutte le action figure e le carte collezionabili, allora gioirete nel sapere che il prossimo settembre arriverà (per il momento solo in Nord America) l'Halo Interactive Strategy Game, il primo gioco da tavolo ambientato nell'universo creato da Bungie ormai sette anni or sono. Sviluppato da Genius Products e B1 Games, il board game ci darà la possibilità di giocare con i marine dell'UNSC o con le forze aliene dei Covenant, che al solito si daranno battaglia per il controllo dell'universo. La versione base potrà essere giocata in due modi: Heroic, per chi cerca azione veloce senza troppe complicazioni, e Legendary, per i più scafati. All'interno di HISG ci sarà una tavola modulare che può essere riconfigurata per creare mappe di gioco sempre nuove.



ARRIVANO SU PC I CLONAZZI DEL WIIMOTE!



Immaginavo che sarebbero uscite molto prima le versioni "fotocopia" dei controller della console di Nintendo, e invece toccherà aspettare fino a settembre per poter provare i nuovi prodotti di GoLive2, denominati Stix e proposti in due varianti, 200 e 400, in grado di "leggere" i movimenti del giocatore rispettivamente in due e tre dimensioni e venduti a 50 e 60 dollari. Con l'arrivo di questi controller sul mercato verrà aperto il portale Sphere, all'indiriz-

zo sphere.golive2.com, dove troveranno spazio un po' di titoli sviluppati ad hoc per queste periferiche od opportunamente modificati. GoLive2 promette un ampio supporto per giochi già disponibili sul mercato PC, anche se al momento non sono stati divulgati nomi di rilievo a parte quelli dei più popolari webgame in Flash. Resta da capire se questi controller possano realmente interessare ai giocatori abituati alla inarrivabile, per praticità e facilità d'uso, combinazione mouse+ tastiera.

TRACKMANIA NATIONS FOREVER NEL GUINNESS DEI PRIMATI

Non capita spesso che un videogioco entri nel Guinness dei Primati... Nel caso di Trackmania, invece, è già la seconda volta! Nel 2005, infatti, Trackmania Nations, la versione gratuita del titolo di corse di Nadeo, era entrata nel libro dei record per aver ospitato la corsa online più affollata di sempre, con ben centotrentadue giocatori in contemporanea. Una bazzecola rispetto al nuovo primato stabilito da Trackmania Nations Forever, il seguito/espansione del primo TMN, che lo scorso aprile ha permesso lo svolgimento di una gara a cui hanno preso parte la bellezza di duecentocinquanta (250!) persone. Un vero delirio! Dal momento che risulta difficile, almeno per ora, pubblicare un trailer all'interno di pagine stampate su carta, vi lascio l'indirizzo a cui potervi collegare per vedere il filmato della corsa: trackmania.com/trailers/tmwr.



RITORNA MYST ONLINE?

La storia della versione MMOG dell'evocativa avventura in soggettiva di Cyan Worlds è di quelle che si possono definire senza mezzi termini "complicate". Uru: Ages Beyond Myst non è mai uscita dalla fase beta, prima di essere cancellata nel 2004. GameTap ci ha riprovato comprando i diritti del gioco dalla software house e lanciando Uru Live nel 2007, interrompendolo solo qualche mese più tardi. La società americana ha restituito i diritti del gioco ai suoi sviluppatori originali, che intendono rilanciare Myst Online entro la fine dell'anno. Rand Miller, presidente di Cyan Worlds, ci fa sapere che la nuova versione permetterà agli utenti di crearsi il contenuto dell'avventura, con un ridotto canone mensile che servirà a coprire i costi di gestione dei server. Trovate che sia una buona notizia o che si tratti di "accanimento terapeutico"?

FALLOUT 3 MESSO AL BANDO IN AUSTRALIA

Non nuovo a queste "trovate", l'Office of Film and Literature Classification australiano ha deciso la messa al bando di Fallout 3, l'atteso gioco di ruolo di Bethesda. Sul rapporto pubblicato dall'OFLC si legge che la decisione non ha nulla a che vedere con violenza e sangue, che pure scorre copioso, ma che il problema è l'uso delle droghe: "il gioco contiene l'opzione di assumere una varietà di 'sostanze chimiche', 'chem', tramite un dispositivo collegato al braccio del protagonista. Selezionando il dispositivo compare a video una schermata con alcune scelte, dove si trova un elenco delle sostanze che è possibile assumere. Questi 'chem' hanno effetti positivi e negativi (calo dell'intelligenza o possibilità per il personaggio di diventare tossicodipendente). Gli effetti positivi prevedono tra gli altri aumento di forza, stamina, resistenza al danno, agilità e hit point. In corrispondenza dei diversi 'chem' ci sono piccole rappresentazioni visuali delle droghe, tra cui siringhe, capsule, pillole e boccette, una pipa da crack e dei blister. [...] La presenza di materiale che promuove o incoraggia l'uso di droghe prescrivibili come la morfina è sufficiente per rifiutarne la classificazione". Sigh.



ELECTRONIC ARTS E ID SOFTWARE INSIEME PER RAGE!

Sebbene sia stato annunciato per la prima volta durante la fiera Iosangelina, quei mattacchioni di id Software non hanno ancora pubblicato niente di concreto di RAGE, pertanto dobbiamo accontentarci degli scatti che vedete in allegato, presi da una telecamera malandrina durante la riproduzione del trailer. Nell'attesa di verificare quanto sarà mostrato al Quakecon (ne parleremo più diffusamente sul prossimo numero), vi basti sapere che sarà ufficialmente Electronic Arts a occuparsi della pubblicazione di RAGE, il quale si avvarrà del nuovissimo motore grafico di id Software denominato "id Tech5", che promette davvero grandi meraviglie. Prima di metterci sopra

le mani dovremo purtroppo attendere il 2009 inoltrato. Le piattaforme su cui attualmente il titolo è in sviluppo sono Xbox 360, PlayStation3, Mac e, ovviamente, PC. Stay tuned!



UN TUFFO NEGLI ANNI SESSANTA CON RIDE TO HELL

Deep Silver sta lavorando a Ride to Hell, un nuovo titolo in arrivo a metà del prossimo anno su PC e console che verrà presentato con dovizia di particolari alla prossima Games Convention di Lipsia. Per il momento, sappiamo che si tratta di una versione di GTA ambientata negli anni '60, in piena epoca "Sex, Drugs and Rock'n'Roll". L'azione si sviluppa in un ambiente aperto; i giocatori potranno dedicarsi in totale libertà alle corse su custom insieme alla loro gang lungo le polverose pianure americane. La software house promette un titolo che, dal punto di vista artistico, rappresenti un vero e proprio omaggio a quell'epoca, sia per l'impatto visivo sia per la musica. Per quanto riguarda il gameplay, invece, prepariamoci a qualche inevitabile polemica, visto che non mancheranno ubriacature e zuffe.



ANNUNCIATO THE TALE OF DESPEREAUX

Universal Pictures sta lavorando a un nuovo film d'animazione intitolato The Tale of Despereaux, in arrivo nelle sale cinematografiche di tutto il mondo il prossimo dicembre. Poteva mancare



forse il videogioco ufficiale? Certo che no! A occuparsi del suo sviluppo sarà Brash Entertainment, che proporrà il solito action in terza persona che riprende e amplia la trama del film,

e che vanterà le voci del ricco cast, tra cui Matthew Broderick, Robbie Coltrane, Dustin Hoffman, Kevin Kline, Frank Langella, Christopher Lloyd, William H. Macy, Stanley Tucci, Emma Watson e Sigourney Weaver. Il destino del regno di Dor è nelle mani di Despereaux Tilling (Broderick), un coraggioso topolino messo al bando dal regno dei ratti per aver rivolto la parola a un essere umano, affiancato dall'immanicabile spalla comica Roscuro (Hoffman), che dovrà salvare la principessa Pea (Watson) dalle grinfie del perfido Gregory (Coltrane). The Tale of Despereaux uscirà per Xbox 360, PS2, Wii e PC.



CD PROJEKT E I BUONI, VECCHI GIOCHI DI UNA VOLTA

La nuova fatica di CD Projekt, software house di The Witcher, si intitola GOG.com, dove "GOG" sta per Good Old Games; si tratta di un portale il cui debutto è previsto per settembre, che permetterà di giocare a videogame di tantissimi anni fa, con tanto di aggiornamenti e modifiche necessarie per farli girare sugli attuali sistemi operativi (Vista incluso), senza alcuna forma di DRM e con prezzi che oscillano tra i 5,99 e i 9,99 dollari. CD Projekt non ha ancora rivelato la line-up di titoli disponibili al momento del lancio di GOG.com, ma l'immagine presente sul sito mostra le copertine di Giants, Operation Flashpoint, TOCA Race Driver 3 e molti altri... Mica male!



com, ma l'immagine presente sul sito mostra le copertine di Giants, Operation Flashpoint, TOCA Race Driver 3 e molti altri... Mica male!

SEGNALI DI SALUTE DA ACTIVISION

In gergo tecnico si chiama "stock split", ed è ciò che accade quando un'azienda quotata in borsa è in salute: le azioni vengono moltiplicate, distribuendone il valore originale. Questo intende fare Activision, che in previsione di "future opportunità di crescita" raddoppierà il numero delle sue azioni. A margine di questo annuncio, la software house ha anche pubblicato i dati finanziari relativi al primo trimestre dell'anno fiscale in corso, che sono superiori alle aspettative: 650 milioni di dollari di entrate e utili per 0,16 dollari ad azione. Un panorama finanziario così roseo che potrebbe permettere alla Activision Blizzard di soffiare addirittura Take 2 a Electronic Arts. L'affare che non si conclude mai potrebbe dunque subire uno scossone, con l'ingresso inatteso di un terzo contenente che attraversa un periodo positivo e ricco di liquidità.

GOIN' DOWNTOWN

The Games Company, la software house di Simon the Sorcerer - Chaos Happens ed Everlight!, sta lavorando alacremente a una nuova avventura grafica intitolata Goin' Downtown, nella quale vestiremo i panni del giovane poliziotto Jake, in servizio in una non meglio identificata metropoli del futuro. Stando a TGC, Goin' Downtown avrà una trama piena di colpi di scena, puzzle sofisticati ma non astrusi (con due livelli di difficoltà), un'interfaccia utente estremamente semplice e uno stile grafico piuttosto originale, con un cospicuo uso della tecnica del cel shading. A questo si aggiungono quaranta le location da esplorare e più di trenta personaggi con cui interagire.



KONAMI SE LA PRENDE CON ROCK BAND

Andate su YouTube e cercate il video della presentazione di Rock Revolution di Konami all'E3: è la più disastrosa scena che l'industria dei VG abbia messo insieme in questi anni. Purtroppo, la software house giapponese sa di avere un prodotto che non può competere contro Rock Band e Guitar Hero, e fa quello che può; incluso affidarsi agli avvocati. Harmonix, Viacom ed MTV sono infatti l'oggetto di un'azione legale atta a proteggere dei brevetti risalenti al 2002 e al 2003, anni in cui venivano venduti, in Giappone, i pionieristici Guitar Freaks e soci. MTV ha risposto dicendo che si "difenderà con vigore" in aula, e che non ritiene ci siano le



basi per questa mossa legale. La teoria è che Konami stia cercando di prendersi una fetta del successo di RB: "i prodotti che vendono molto diventano spesso oggetto di contenziosi senza fondamento", è stato il secco commento dei vertici del network televisivo.

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



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

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

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

www.tim.it



Tu, senza confini.

VAI IN UN NEGOZIO TIM O CHIAMA IL 119.

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

CORO DI CRITICHE CONTRO L'E3

Commenti negativi un po' da tutti: l'E3 nella sua forma attuale non piace a nessuno. Praticamente tutti i pezzi grossi delle software house hanno lasciato LA scontenti della fiera così com'è stata concepita: David Perry l'ha definito "imbarazzante". L'analista di mercato Michael Pachter ha dichiarato che "l'E3 è destinato a sparire se non saprà reinventarsi". Come ricorderete, lo scorso anno la fiera venne ridotta a una serie di incontri in diverse suite negli alberghi di Santa Monica; quest'anno ha fatto ritorno a LA, nel tradizionale Convention Center, ma limitando l'ac-

cesso a un gruppo selezionato di figure professionali. Lontani sono i tempi del pomposo E3 da 60mila partecipanti: quest'anno se ne sono visti meno di 5000. Molto criticata la scelta di far svolgere la manifestazione a luglio, in un periodo troppo a ridosso della fiera di Lipsia. Certo, gli aspetti logistici sono stati migliorati e la scelta di mettere in scena uno spettacolo per pochi intimi ha avuto effetti positivi sui costi; tuttavia pare che il risparmio sia stato vanificato dai potenziali milioni di dollari perduti per la mancata pubblicità gratuita (leggi spazio sui media).



150 MILIONI DI PS3

La sfida è lanciata: Kaz Hirai, presidente di Sony Computer Entertainment, ha dichiarato di voler raggiungere quota 150 milioni di PS3 vendute, ovviamente entro la fine del ciclo di vita della console, superando così la già incredibile cifra di 140 milioni di unità fatta registrare finora dalla PlayStation 2. Si tratta di un traguardo ambizioso, se consideriamo che PS2 l'ha tagliato in soli nove anni, mentre PS3 si ritrova ora circa a quota 14 milioni, con meno di sei anni rimasti. Le vendite, però, vanno bene: negli Stati Uniti, dove la console ha sempre fatto fatica, nel mese di giugno PS3 ha stracciato l'Xbox 360, con 405mila unità contro 219mila. Un'ulteriore spinta potrebbe arrivare dal lancio della nuova versione della console, del tutto identica a quella attuale da 40GB (quindi 2 porte USB, niente emulazione PS2 e niente slot memory card) ma con hard disk doppio, da 80GB, e identico prezzo. Arriverà anche nei negozi di tutta Europa, a partire dal 27 agosto, a 399 euro.

LO STRANO CASO DELL'HALO SCOMPARSO

Bastava andare sul sito www.bungie.net nei giorni dell'E3 per farsi venire l'acquolina in bocca: un evidente conto alla rovescia non lasciava dubbi sul fatto che, nel corso del primo giorno della fiera, ci sarebbe stato un annuncio da parte dei creatori di Halo. Peccato che, a dodici ore dalla scadenza, il countdown sia stato sostituito da un dimesso avviso di Harold Ryan: "Negli ultimi mesi ci siamo preparati a rivelare un progetto a cui Bungie sta lavorando. Eravamo ansiosi di poterne parlare con i fan durante l'E3, ma questi piani sono stati cancellati dal nostro publisher. Ci rendiamo conto che molti di voi saranno delusi, ma lo siamo anche noi". Il riferimento diretto è alla Microsoft, che ha preso la decisione di conservarsi l'annuncio per Lipsia: perché? Perché la conferenza dell'E3 era già stata "molto ricca". Evidentemente non c'era bisogno di mettere altra carne al fuoco, specie visto che Nintendo e Sony non avevano di certo sbancato. Fin qui tutto bene, salvo il fatto che due giorni dopo Don Matrick, l'attuale grande capo del settore Xbox, ha confermato alla stampa che Bungie sta lavorando a un nuovo gioco di Halo, e che la decisione di rimandarne l'annuncio è stata sua. Vedremo che succederà ora...



L'XBOX 360 CAMBIA

La chiamano "New Xbox Experience", ma è una nuova dashboard, che arriverà come update gratuito per tutte le console Xbox360 in autunno. Il look è più sofisticato e curato, e abbandona le familiari "lame" che hanno fin qui rappresentato l'interfaccia della console; non spariranno, tuttavia, anzi verranno integrate completamente nella guida, richiamabile durante l'esecuzione di qualsiasi gioco. Punto focale della nuova "Experience" sono i cosiddetti Avatar che, come potrete notare, sono palesemente ispirati ai Mii. Potranno essere usati nella propria gamertag al posto dell'attuale immagine, ma serviranno anche nell'interazione con gli altri utenti via Xbox Live: su questo fronte si segnala la possibilità di creare un gruppo di 8 giocatori che possono restare insieme (in chat) da un gioco all'altro, oppure guardare un filmato o delle fotografie. Infine, a margine dell'update, verrà introdotta la possibilità di installare facoltativamente su disco fisso i giochi, riducendo i tempi di caricamento.



TUTTI ONLINE SECONDO EA

“Ogni singolo utente presto o tardi sarà online”: è il pensiero di Peter Moore, vulcanico presidente della EA Sports, secondo cui il mondo dei games è fermamente destinato alla connettività totale. Per questo, la sua compagnia sarà fortemente focalizzata sul digitale, affrancandosi progressivamente dalla distribuzione tradizionale e abbracciando nuove forme di business. I media fisici spariranno, secondo Moore: sta già succedendo con la musica e in parte con i film, e presto toccherà anche ai videogiochi. Se pensate che la stia sparando troppo grossa, sappiate che il nostro ha fiuto in quanto a previsioni per il futuro: nel 1999 dichiarò che di lì a 5 anni qualunque gioco "offline" sarebbe risultato quantomeno "primitivo", e nel suo periodo alla Sega dotò il Dreamcast del primo convincente sistema di gioco in rete per console.



GEARS OF BOOKS

Come ogni serie di successo che si rispetti, anche quella di Gears of War si allarga oltre il videogioco, con l'annuncio di una serie di romanzi ispirati a Marcus e soci. Il primo si intitola "The Battle of Aspho Fied", e narra di eventi antecedenti a quelli del gioco; il rapporto fra Dom e Marcus sarà al centro della storia, e si saprà la verità su Carlos, il fratello di Dom. L'autrice è Karen Traviss, già nota per alcuni libri di Star Wars (uno lo vedete nell'immagine) e per una sua serie originale, Wess'Har. Il libro uscirà negli Stati Uniti alla fine di ottobre, ovvero qualche giorno prima dell'uscita di Gears of War 2, atteso in tutto il globo il 7 novembre, per ora soltanto in versione Xbox 360. Il romanzo arriverà anche in Inghilterra, mentre della sua eventuale pubblicazione qui da noi non si sa nulla; non contateci troppo, però.



ASUS EAH4850/HTDI/1G

La prima scheda grafica serie EAH4800 con 1GB di memoria

Con un **1GB** di memoria integrata ottieni
il meglio dal multimedia e dal videogioco!



Sogni una grafica estrema? La ASUS EAH4850/HTDI/1G è la scelta ideale. Questa eccezionale scheda grafica è ricca di innovazioni e di peculiarità che la rendono particolarmente adatta ai giochi di ultima generazione basati su DirectX 10.1 e per la riproduzione di contenuti multimediali ad altissima risoluzione. La EAH4850/HTDI/1G è inoltre dotata di un sistema di raffreddamento proprietario, denominato Glaciator Fansink, studiato per assicurarne la miglior dissipazione in ogni condizione di utilizzo.

1GB di memoria integrata per grafica estrema

La quantità di memoria dedicata è un fattore essenziale per garantire sempre prestazioni al top, evitando i rallentamenti causati dalla necessità di attingere anche alla RAM del PC per soddisfare le richieste delle applicazioni grafiche in uso. I videogiochi attuali hanno bisogno di molta memoria per funzionare al meglio e ASUS EAH4850/HTDI/1G,

con 1GB di memoria integrata, offre il massimo supporto per ogni necessità, permettendo di giocare e di visualizzare contenuti in alta definizione senza mai incorrere in simili problemi.

Esclusiva soluzione di raffreddamento Glaciator Fansink

La EAH4850/HTDI/1G utilizza il sistema di raffreddamento ASUS Glaciator Fansink per dissipare il calore generato dal suo processore grafico in maniera ottimale. Questa soluzione avanzata è in grado di dissipare il calore rapidamente ed in modo assolutamente silenzioso (solo 25dB), assicurando una temperatura inferiore di ben 7 gradi rispetto alle alternative comunemente utilizzate.

Gaming e Video ad alta definizione ed estremamente efficiente

ASUS EAH4850/HTDI/1G segna il nuovo traguardo del videogioco e della grafica su PC. Con il nuovo motore grafico TeraScale, l'esperienza visiva è ancora più coinvolgente e lo standard di gioco ridefinito e portato a un nuovo, entusiasmante livello. Con ASUS EAH4850/HTDI/1G si possono visionare film su Blu-ray e visualizzare contenuti HD con estrema fedeltà visiva e con efficienza senza paragoni, senza mai compromettere le prestazioni del sistema.

I nostri primi 20 anni...

Verso la fine degli anni '80 andò in scena una delle cicliche evoluzioni del mercato: i computer a 8 bit cedevano il testimone a quelli a 16. Occorreva una nuova rivista, quella che avete in mano.

A CURA DI: Paolo Besser
paolobesser@sprea.it

Il 1988 fu un anno piuttosto ricco di emozioni per chi, all'epoca, leggeva le riviste di videogiochi. Mentre alla radio si sentivano le prime canzoni di band fresche di formazione come Pennywise e Nine Inch Nails, mentre nomi storici come gli Heaven 17 e i Supertramp si avviavano all'oblio, il panorama dell'editoria "ludica" italiana fu scosso da un incredibile colpo di scena: dopo una ventina di numeri, Riccardo Albini e il suo Studio Vit lasciarono la redazione di Zzap! per fondare K, provocando stupore e preoccupazione in tutti i lettori della rivista. Il

testimone venne raccolto dalle sapienti mani di Bonaventura di Belloche, in pochissimo tempo, riuscì a mettere in piedi una nuova redazione con cui portare avanti la giovane, ma ormai collaudata tradizione "zappiana". Fu così che negli angusti spazi offerti da un appartamento in Via Cialdini, una zona piuttosto lontana da raggiungere con i mezzi pubblici, misero piede per la prima volta personaggi come Marco Auletta, Stefano Giorgi, Fabio Rossi, Carlo Santagostino, Matteo Bittanti, Max Reynaud e poi i fratelli William e Giorgio Baldaccini, Giorgio Baratto



12/12/91
Chiusi i numeri
di gennaio
della rivista

e molti altri ancora, tra cui il sottoscritto e Davide Corrado. Pur avendo preso in mano Zzap! da poco tempo, Bonaventura di Bello comprese immediatamente che i tempi stavano irrimediabilmente cambiando, e che per poter trattare con la necessaria professionalità i giochi in uscita per i nuovi sistemi a 16 bit, come il Commodore Amiga e l'Atari ST, sarebbe stata necessaria una seconda rivista in cui parcheggiare, nel frattempo, anche le console, il cui mercato era rifiorito grazie al Nintendo NES, al SEGA Master System e al nascente mercato dei portatili, rappresentato da Lynx e soprattutto Game Boy. Le meraviglie del PC Engine prima, e le notizie che arrivavano dall'estero sulle meraviglie promesse dal Megadrive e dal Super Famicom, noto anche come Super NES o Super Nintendo, convinsero gli editori – all'epoca Roberto Ferri e Ferdinando Monti – a dedicare Zzap! al solo mercato a 8 bit, lasciando tutto il resto a una nuova rivista dal nome ambizioso e altisonante, The Games Machine. Il primo numero uscì a Settembre, con una copertina firmata da Oliver Frey, già autore delle magnifiche cover di Zzap!. Fu probabilmente l'ultimo segno della continuità tra le due riviste.

IL BALLO DELLA DEBUTTANTE

A "fare TGM", almeno per i primi numeri, era essenzialmente la redazione di Zzap!. A parte qualche collaboratore che scriveva esclusivamente per l'una o per l'altra, le firme erano esattamente le stesse. Capitava così che Bonaventura di Bello fosse il coordinatore editoriale di entrambe, ma anche che Fabio Rossi vestisse un doppio incarico di capo redattore. Ciò che però molti lettori ignoravano nella maniera più assoluta, era l'effettiva età di chi "stava dall'altra parte". Non era inusuale immaginare la re-

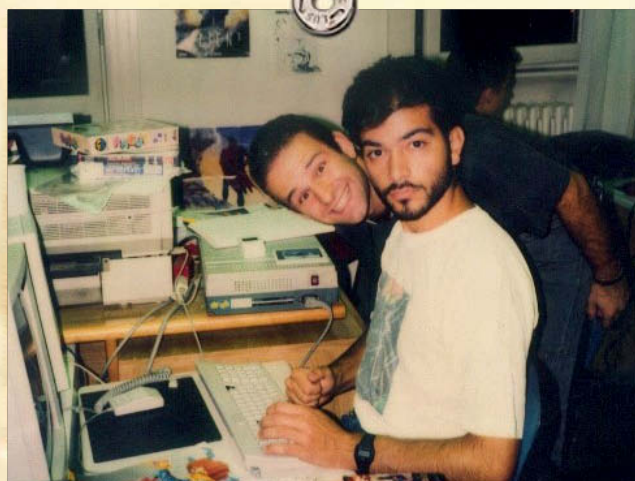
dazione di Zzap! e di TGM come un luogo mistico, in cui quelle cinque o sei persone incaricate di scrivere commenti sui giochi passavano le loro giornate a provare approfonditamente ogni titolo recensito, per poi discutere amabilmente sui medesimi prima di realizzare gli articoli. La realtà, invece, era molto differente: la Redazione, per cominciare, era praticamente uno stanzone in cui al massimo due persone, il caporedattore e un assistente, assegnavano settimanalmente i giochi da recensire ai collaboratori, oppure consegnavano delle splendide fotocopie con gli articoli inglesi da tradurre (perché all'epoca le riviste erano principalmente tradotte da omonime controparti anglosassoni), imponendo la consegna del lavoro per la settimana successiva. I redattori, ben lungi dall'essere degli attempati professionisti che passavano il loro tempo a sviluppare una vena critica alla Vittorio Sgarbi, erano in realtà dei giovani di età compresa tra i 15 e i 20 anni che, tra la preparazione di un'interrogazione di Latino e un compito in classe di matematica, passavano il loro tempo libero con il materiale di cui sopra, scrivendo poi articoli che venivano pagati una miseria. Alla luce di tutto questo, non deve stupire se i pezzi avevano uno stile "ggiovane" (le due G sono volute, non vi preoccupate. ndTo-So) e scanzonato: in fondo per la maggior parte di noi scrivere per Zzap! o per TGM era innanzitutto un gran divertimento e, in un'età in cui si guarda ancora al mondo del lavoro con tantissime speranze e ingenuità, difficilmente lo si percepiva come una professione vera e propria. Solo le persone effettivamente coinvolte nella correzione dei testi e nella composizione delle pagine, operazione che all'epoca veniva svolta praticamente a mano, pote-

GTA San Carducci

Prendete cinque mentecatti e vestiteli da zarrì (o anche cinque zarrì e vestiteli da mentecatti, che fa lo stesso), metteteli nel cortile di un elegante palazzo del centro di Milano e cosa ottenete? Una divertente parodia della serie di GTA, messa in scena solo per voi dalla vostra Redazione preferita. Stefano Silvestri (cappellino rovesciato), Raffaele Sogni (il tamarro subito sotto), Alex Rossetto (pallone da basket in mano), Davide Tosini (bandana in faccia) e Massimo Monti (con pizzetto e bandana) tengono compagnia all'unico serio della banda, Davide Comunello. Del resto, qualcuno deve pur fare la parte della vittima...



A "FARE TGM", ALMENO PER I PRIMI NUMERI, ERA ESSENZIALMENTE LA REDAZIONE DI ZZAP!



1991 o giù di lì. Alex Rossetto e Giancarlo Calzetta sorridono (vabbè, sorridono, si fa per dire...) di fronte all'obiettivo.



In questa foto, diverse generazioni di redattori tutte insieme: partecipano all'ammucchiata Raffo, MA, Paolone, Giancarlo Calzetta, BDB, Rodolfo Rolando, Mirko Marangon e Fabio Simonetti.



Una vecchia foto di Andrea Della Calce (MAO) quando era ancora giovane, e aveva addirittura i capelli lunghi (a me ricorda il cantante dei Tokio Hotel... ndToSo).



Purtroppo capita molto spesso che non ci sia il tempo per mangiare. Come aveva ben compreso il Duspa, in questa bellissima foto di repertorio.



Per la serie: le foto che non avremmo mai dovuto farvi vedere. Ecco lo Xam in abiti ginnici, con tanto di retina per i capelli. Un misto tra Mennea e Nonna Aurelia.

vano dire di "lavorare" davvero in Redazione.

UN LAVORO ARTIGIANALE

I "mezzi" effettivamente a disposizione delle riviste rendevano il tutto ancora più farsesco. In primo luogo,

programmi come Hypersnap DX o Fraps chiaramente non esistevano ancora, per cui era necessario trovare qualche modo per scattare le foto allo schermo. Sul mercato esistevano macchine fotografiche opportunamente tarate e dotate di una camera

PER FARE LE FOTO SI USAVA IL "CANNONE", UNA POLAROID CON UN TUBO DI CARTONE CHE SI APPLICAVA ALLO SCHERMO



Questo è il Tenero Riky, ritratto vicino alla postazione di lavoro di Mirko Marangon nella redazione di via Carducci.



Segni del tempo

Anche se un po' in sordina, col passare degli anni e delle mode anche il logo di The Games Machine ha subito qualche piccola opera di restyling. In totale è cambiato quattro volte, acquisendo in ogni sua nuova versione più dettagli e maggiore profondità. La testata è indubbiamente la caratteristica di maggior richiamo di una rivista, ma questo non ci ha impedito di giocare, graficamente, con il suo stile, applicando per esempio un colore argenteo in uno speciale natalizio, o passando a un "piatto style" (ultimo logo a destra) per adeguarlo all'artwork di copertina (in questo caso, parliamo di GTA San Andreas sul numero 197). Memorabile anche la versione metallizzata del numero 100, impossibile purtroppo da riprodurre con lo scanner.

oscura che svolgevano egregiamente questo lavoro, ma che avevano il pessimo difetto di costare cifre esorbitanti. Per risolvere il problema, qualcuno si inventò il "cannone", ovvero un oggetto degno delle invenzioni di Angelico Medaglia formato

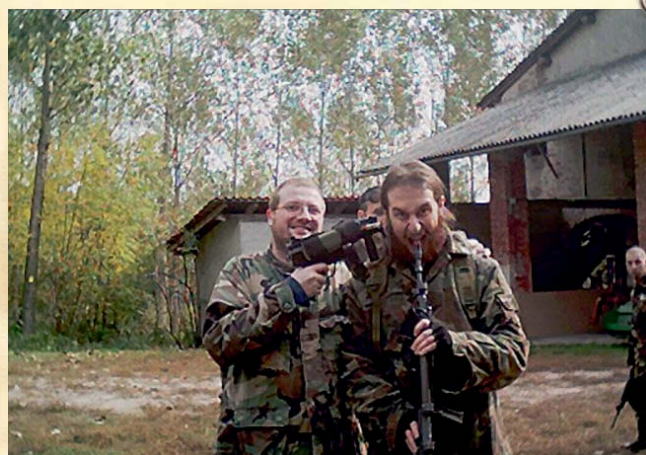
da una normale fotocamera Polaroid e da un tubo di cartone nero, che andava appoggiato a un monitor o a un teleschermo rigorosamente da 14 pollici. Su un numero imprecisato di scatti, il cannone restituiva le poche immagini realmente nitide che



Alex Rossetto si allena nella famosissima disciplina del "Sollevamento Ingegneri": quello nella posizione scomoda è uno dei redattori storici, Stefano Giorgi.



L'ASSEGNAZIONE DEL RUOLO DI CAPOREDATTORE A MAX REYNAUD SEGNO' UNA SVOLTA NEL DESTINO DELLA RIVISTA



Massimo Nichini e Gianluca Cardinali si divertono a giocare softair. Smarcato, il Raffo comprende che la sua squadra avrà presto due soldati in meno...



Un po' di redattori assortiti all'E3 del 2001, tra cui riconosciamo (accucciati) Fabio Simonetti, Alex Rossetto e Marco Auletta. Quelle in piedi, purtroppo, non fanno parte dell'organico.

poi finivano sulle riviste e, a volte, neanche quelle, per cui non era raro pubblicare delle foto sfocate. Del resto, anche InDesign era ancora da inventare e l'impaginazione della rivista era un lavoro di grande artigiano a cui contribuivano diverse persone. In primo luogo, chi faceva l'EDP (ovvero la bozza) su un Atari ST che emulava un Macintosh (il Mac vero costava troppo, ma poi fu comprato lo stesso), doveva incolonnare il testo e lasciare gli spazi per le foto. Poi, il fotolito avrebbe ricevuto le polaroid da incastonare negli stessi spazi, orientandosi per il ritaglio con i segnetti a penna sui bordi; infine, lo stesso fotolito avrebbe dovuto aggiungere i fondi colorati alle pagine e ai box, rispettando le percentuali di ciano, magenta e giallo scritte a penna sulle bozze. Una volta che il lavoro di composizione era

terminato, la pagina veniva fotografata e trasformata in pellicole, che tornavano alla Redazione e dovevano essere controllate, infine tutto il malloppo giungeva allo stampatore, che le trasformava in lastre e le mandava in stampa, ma solo dopo che la redazione aveva approvato le puzzolenti cianografiche e i costosissimi cromalin. Tutto questo lungo e stressante procedimento richiedeva tempi impensabili al giorno d'oggi, e un'infinità di passaggi di mano che introducevano errori, correzioni volanti e ulteriori ritardi: non era impossibile riconoscere i segni dello scotch con cui venivano rappezzate le pellicole del nero quando si individuava un errore e, nei primi numeri di Zzap!, non era

raro trovare anche qualche scritta a penna. Se, infine, vi state chiedendo come venissero redatti gli articoli, sappiate che all'epoca i programmi di videoscrittura utilizzati erano essenzialmente tre: Wordstar su PC, C1-Text su Amiga ed Easy Script sul C64. Naturalmente nessuno dei tre era direttamente compatibile con il set di caratteri usato dal Macintosh, per cui erano necessari diversi passaggi tra un computer e l'altro per far giungere l'articolo a destinazione. Il sottoscritto, per esempio, scriveva i suoi primi testi con il C64. Questi venivano letti da un drive 1541 collegato a un Amiga 500 con un'interfaccia particolare e, dopo che una macro si preoccupava di correggere maiuscole, minuscole e caratteri di controllo in un formato più corretto, il malloppo veniva convertito e inviato al Mac con un cavo null-modem. Se pensiamo che oggi un testo può arrivare via e-mail al grafico ed essere importato con un semplice filtro, e che l'impaginato può andare direttamente alle macchine per la stampa, sembrano passati cento anni. Invece tutto è cambiato in un decennio.

PRIMA RIVOLUZIONE

Dopo i primi caotici anni di vita, la Redazione si trova ad affrontare la prima razionalizzazione dell'organico dopo l'abbandono dello Studio Vit. In termini molto spicci, Stefano Gallarini si rese conto che la sostanziale anarchia in cui viveva l'ufficio stava diventando controproducente per le riviste e, con una mossa a sorpresa, azzerò quasi tutte le collaborazioni. Si salvarono soltanto i nomi storici e gli ultimissimi arrivati, due loschi figure che venivano da Vigevano e che si erano fatti un nome grazie alla fanzine che scrivevano a mano: BovaByte. Intanto in via Cialdini c'era aria di novità. Con la nascita di Consolemania, destinata unicamente



È IN VIA VALTELLINA CHE ARRIVERANNO REDATTORI STORICI COME SHIN, TMB, IL RAFFO, BDM, XAM, FBS E IL MAO

alle console, le testate cominciarono ad avere un organico più preciso, con un caporedattore privato e collaboratori "assunti" per scrivere su ciascuna rivista. Mentre a Giancarlo Calzetta fu chiesto di occuparsi di Zzap!, e ad Alex Rossetto di realizzare Consolemania, su TGM cominciò l'era di Max Reynaud. Max è un personaggio estremamente complesso. Perennemente in bilico sulla sottile linea di confine che separa l'amico dal despota, il futuro "Shogun" si trovò ben presto ad affrontare la prima "bomba" calata dal destino: oberata dai debiti, in Inghilterra fallì Newsfield Publications, la casa editrice a cui Xenia Edizioni pagava i diritti per l'uso del marchio e degli articoli tradotti. Con incredibile perverecia, Max trasformò un potenziale problema in un'occasione di rinascita per la rivista che, liberatasi da ogni vincolo oltremaricano, intensificò i rapporti diretti con le software house estere e con i distributori nazionali, diventando una delle realtà più solide e conosciute in Europa. La Redazione, intanto, abbandonò le ormai strette mura di via Cialdini per spostarsi di fronte alla dogana, in via Valtellina.

DALLE PARTI DI GARIBALDI

A Milano, via Valtellina è una parallela di via Ugo Bassi e via Farini, collegata alla stazione di Porta Garibaldi da un trionfo di cemento e metallo, per attraversare il quale

– soprattutto d'estate – sono richieste una grande abilità a giocare a Frogger (nei panni della rana) e tanta, tantissima determinazione. I nuovi uffici sorgevano al secondo piano di un condominio dove le nostre abitudini lavorative, che prevedevano tra le altre cose la possibilità di andare e venire a qualunque ora del giorno e della notte, di tanto in tanto si scontravano con le esigenze di quieto vivere degli altri condomini.

Sono queste mura, però, che accoglieranno nel '91 altri redattori storici come Emanuele Scichilone, Mirko Marangon, Raffaele Sogni, Stefano Petrullo, Massimo Svanoni, Fabio Simonetti e Andrea Della Calce, oltre a personaggi mai dimenticati come Andrea Simula (che ora incontro regolarmente in palestra, ndSS), Max Coltorti e Giovanni Papandrea. La nuova Redazione era composta dal solito stanzone dei computer, dove si provavano giochi e programmi e dove risiedeva il Mac Quadra con cui si facevano le "strisciate" (delle specie di mappe formate da molte schermate dei giochi in successione, che andavano per la maggiore quando i giochi erano bidimensionali) e da altri uffici: quelli degli editori e due stanze in cui i caporedattori potevano avere un po' di privacy. Nel frattempo, il mon-



Se vedeste due individui del genere a piede libero, cosa pensereste? Se la risposta è "ma perché non sono in galera?", qualcuno ci ha pensato prima di voi.



Lo shogun Max Reynaud in tutto il suo splendore. Vogliamo ricordarlo così, con il suo sorriso smagliante e la camicia che si commenta da sola, sfoggiata in uno degli E3 a cui ha partecipato.



Mauro "Bosauro", "Barone", "Busuntur", "e un'infinità di altri soprannomi irripetibili" Bossetti, in una delle sue tipiche espressioni di "spolvero".

Fuori l'autore!

Chissà se quest'uomo, quando propose alla Xenia (allora "Edizioni Hobby") di pubblicare *The Games Machine*, avrebbe mai immaginato che la sua creatura sarebbe durata così a lungo. Beh, in fondo mi è bastata una telefonata per scoprirlo: "Sono già passati vent'anni!?! Mamma mia, come mi sento vecchio! - è stata la risposta stupida di Bonaventura Di Bello - No, davvero non avrei mai creduto che la rivista sarebbe stata così longeva. Era un periodo in cui le testate si avvicendavano con una certa rapidità, per cui mi sarei aspettato che la sua vita si concludesse con il ciclo dei sistemi a 16 bit. Invece ha saputo evolversi, seguendo le mutazioni del mercato con naturalezza, ed è riuscita a raggiungere questo traguardo importante". Bonaventura è nel settore da molto più tempo: prima di occuparsi di Zzap! e TGM, realizzava avventure grafiche/testuali per Commodore 64 e Spectrum, e le pubblicava su alcuni periodici con cassetta. Oggi progetta e realizza siti web, tra un lavoro in tipografia e una comparsata in qualche rivista del settore.



Giordano Contestabile, prima di diventare famoso all'estero, ha collaborato per diverse riviste del settore, tra cui naturalmente anche TGM.

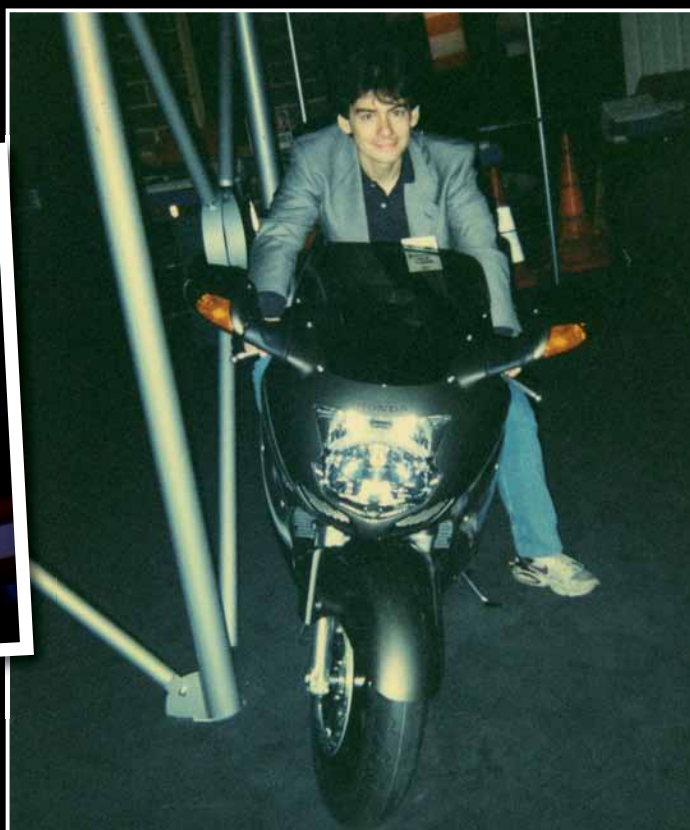


È IN VIA CARDUCCI, DI FRONTE AL CENTRALISSIMO PALAZZO GONZAGA, CHE TGM VIVRÀ LE SUE PIÙ INTENSE EVOLUZIONI

do stava cambiando velocemente: il PC si arricchiva di lettori CD-ROM e schede video sempre più potenti, l'Amiga cominciava ad affondare e il Commodore 64 era morto e sepolto. Toccò a uno dei Mac Plus di questi uffici ospitare le ultime parole vergate a fuoco sul numero 84 di Zzap!, quello con la copertina nera e il logo dorato, incluso in una delle uscite più splendide della storia di TGM, quella con Sam & Max Hit the Road in copertina.

In quegli anni, l'editore lanciò alcuni nuovi progetti come PC Action, CD Magazine e GigaByte. Di questi, solo

il primo sarà destinato a durare. Gli altri si persero quasi subito per strada, come il coraggioso tentativo di Stefano Gallarini di proporre una rivista dedicata al CD-i Philips. Ma sono anche gli anni dei primi viaggi all'estero, delle grandi fiere milanesi a cui le riviste partecipavano coi loro stand e delle prime avventure nel mondo della telematica, grazie a un accordo esclusivo con la BBS Ultimo Impero. I primi, timidi messaggi inviati via modem saranno soltanto l'antipasto di quello che ci riserverà il futuro, e che solo pochi di noi potevano comprendere. Internet era



alle porte, ma per il momento non usciva dai centri di calcolo delle università. Sono gli anni in cui TGM straripava letteralmente di pagine, arrivando addirittura a contarne 276, traboccanti di news, di preview, di recensioni e, per la gioia dell'editore, di tanta pubblicità. Ben presto anche l'appartamento di via Valtellina si farà stretto e, nel '94, tutta la Xenia si trasferirà in via Carducci, la sede storica e più longeva della rivista.

LA FUGACE CADUCITÀ DELLE CERTEZZE

È di fronte al centralissimo Palazzo

Gonzaga che TGM vivrà le sue più intense evoluzioni. Nel 1995 entra in redazione Stefano Silvestri e, dopo un breve periodo di ambientamento, affiancherà stabilmente Max nella conduzione della rivista. In realtà è un lento, ma inesorabile passaggio di consegne che si concretizzerà soltanto all'alba del nuovo millennio. *The Games Machine* si arricchirà di molte firme nuove come Stefano Lisi, Jacopo Prisco, Claudio Todeschini, Mauro Bossetti e altri ancora, mentre la "vecchia guardia" cominciava a cedere il passo ai "giovani" per i più disparati motivi. Di fatto,



La foto ormai ha subito tutti gli acciacchi del tempo, ma mostra in maniera inequivocabile l'aria che si poteva respirare in via Valtellina.



Tra le tante cose entusiasmanti che ci capitò di fare, rimane indimenticabile una lunga "gita di lavoro" a Madesimo.



L'espressione gaudente del Raffo mentre abbraccia una delle modelle che pubblicizzavano Tomb Raider.



Un'espressione incredibilmente intelligente del Vlad, alla cui composizione deve aver contribuito la boccia di vinello della casa in basso a destra.



Chi ha mai detto che i redattori di una rivista di videogiochi siano per forza delle creature sedentarie? Alle volte, possono esprimere il loro agonismo anche al volante. Il ToSo, biondo, era inguardabile (quanta saggezza... ndToSo).

avvenne un mezzo ricambio generazionale... ma non fu solo la redazione a cambiare: anche la rivista subì dei mutamenti profondi. L'impaginazione si fece sempre meno caotica e più ordinata, i terrificanti fondini colorati che impedivano la lettura dei testi svanirono nel nulla, le pagine dedicate all'Amiga rimasero due o tre (e per grazia ricevuta, Zzap! diventò per qualche tempo un sito internet e TGM si arricchì del Silver Disc, cominciando a essere venduta in due edizioni, una liscia per i tradizionalisti e una con un CD allegato pieno zeppo di demo, patch, mod e livelli aggiuntivi che i modem a 14.400 bps dell'epoca avrebbero fatto molta fatica a scaricare, per di più da una rete di BBS e di provider a cui spesso era necessario collegarsi con costose interurbane. TGM, però, non è mai stata una rivista particolarmente

seriosa e, per tanto, la sua goliardia non poteva restare confinata alla carta: il Silver Disc si è presto riempito di materiale poco convenzionale come le "Facce da TGM" (filmati amatoriali - spesso ultrademenziali - realizzati dai lettori) o le candid camera girate all'insaputa di qualche collega. Emblematiche in tal senso l'immortale ordinazione al bar di Stefano Gaburri e "la Reynaud", una partita a Super Puzzle Fighter II tra Stefano Silvestri e il vecchio Max, che offre un ricco campionario delle sue tipiche esclamazioni. Negli ultimi mesi del '97 entra a far parte del corpo redazionale Ivan Conte, mentre qualche tempo dopo, verso la fine del '98, compaiono in via Carducci Sergio Porcellini e Davide Tosini, inizialmente focalizzati sul mercato console, che hanno

seguito due strade diverse ma hanno contribuito a rendere la rivista simile a quella che trovate oggi in edicola. Sergio lavora in Koch Media, mentre Davide sta correggendo questa nostra storia... e pensa al Basilgallo, sorridendo. Molti di voi si chiederanno come si fa a non parlare di questa creatura mistica, vero? Semplice, basta non farlo.

SI CAMBIA ANCORA

Gli ultimi anni del secolo saranno

caratterizzati da uno staff in cerca di nuovi equilibri e nuovi punti di riferimento. La lettura puramente superficiale della rivista non lasciava trasparire le ambizioni e le problematiche che, in realtà, caratterizzavano i collaboratori. Molti colsero la prima occasione per andarsene, alcuni di essi poi tornarono. Nel frattempo, l'editore comprese che qualcosa era cambiato e la Xenia cominciò a rivedere pesantemente la propria organizzazione (grazie anche all'arrivo di Stefano Monti, figlio dell'editore

TRA LE CANDID CAMERA, EMBLEMATICHE SONO L'ORDINAZIONE AL BAR DEL GABURRI E LA REYNAUD

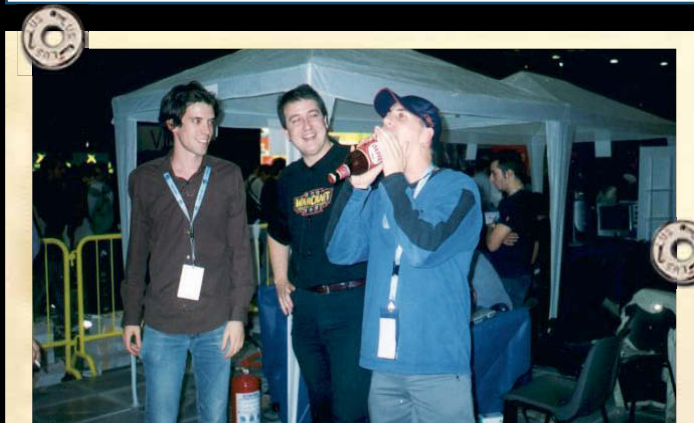


Il gergo redazionale

Verso la fine degli anni '90, nel periodo successivo all'ingresso nel team del "grande" Bossetti (un personaggio davvero indimenticabile, e non a caso è uno dei più gettonati oggetti di rievocazione a tutti i press tour in cui mi è capitato di partecipare), le recensioni si arricchirono di espressioni linguistiche tutte nuove, parodisticamente importate dal linguaggio giovane di una "Milano da bere" già in evidente stato di ubriachezza, che ben presto furono universalmente note come il "gergo redazionale di TGM". Si poteva odiarlo, si poteva amarlo, ma di sicuro era impossibile resistere al fascino di parole come "avvolto lato", "spolvero", "imbruttito" e "vuolaT". Il gergo redazionale negli anni si è evoluto fondendosi alle contaminazioni Kaibane del periodo Future-Sprea, complice il contatto con Ualone e amici...

P.S. a cura del sempre amabile ToSo: in realtà, il gergo redazionale è diventato anche estremamente volgare, e ha passato il segno della decenza che ne consentirebbe la pubblicazione. (qui la colpa è tutta del Riki! ndSS)

LAVORARE A STRETTO CONTATTO, IN UNA SOLA STANZA, HA RINVIGORITO LO "SPIRITO REDAZIONALE", CHE SI ERA FORSE UN PO' APPANNATO



Davide Comunello, Claudio Todeschini e Raffaele Sogni all'edizione 2001 dello SMAU.

originario, ndSS). Nacque un reparto marketing, si cominciò a parlare più prosaicamente di "produzione" delle riviste, arrivò il gioco allegato e apparvero in TV gli spot pubblicitari. L'editoria dei videogiochi perdeva la sua verginità, da osservatrice diventava parte dell'industry che descriveva nei suoi articoli: il terreno di scontro si spostò dalla semplice produzione di contenuti all'offerta migliore in edicola. Internet, del resto, nel frattempo era diventata una realtà consolidata e di facile accesso per tutti, grazie alla presenza capillare di POP (punti di accesso) in tutto il territorio e alle prime connessioni ADSL. Qualcosa era cambiato per sempre.

ARRIVA TGM ONLINE

I nostri lettori ricordano il settembre 2001 per tre motivi: l'attentato alle torri gemelle, l'inizio della collaborazione con Riccardo Reccagni (attuale grafico che tutti i mesi, dà una forma alle nostre visioni. ndToSo) e la nascita di TGM Online. Il sito nacque dopo diversi mesi di gestazione, caratterizzati da lunghissime riunioni-fiume in cui si ribadivano costantemente gli stessi due concetti: "il sito vive ogni giorno" e "il sito deve essere complementare alla rivista". Queste stesse linee guida hanno caratterizzato TGM Online in tutte le sue successive evoluzioni. Il forum, come prevedibile, è diventato la sua anima: un mezzo formidabile per avvicinare ulteriormente, a volte forse anche troppo, la Redazione ai suoi lettori. Col passare dei mesi, il forum ha acquisito quel ruolo di "salotto" che un tempo era destinato alla posta della rivista, sfidando Massimo Svanoni a trovare per la medesima una "nuova connotazione". TGM, nel frattempo, continuò a crescere e si "triplicò" in una terza edizione con DVD, un passaggio obbligato considerando che le dimensioni dei demo, in pochi anni, si erano praticamente decuplicate.

TRE EDITORI IN DUE ANNI

Il tran-tran redazionale va avanti, sostanzialmente immutato, fino a settembre del 2005. È in quei giorni, in concomitanza con l'uscita del numero 200, che succede qualcosa di inaspettato: una visita dei "piani alti" di Future Media Italy negli uffici di via Carducci che, in parole molto povere, si qualificarono come i nostri nuovi editori. La notizia è di quelle scioccanti, per chi ormai si è abituato a un micro-mondo fatto essenzialmente dall'azienda con cui ha collaborato tanti anni, ma alla fine il passaggio in Future è stato abbastanza indolore. Come succede sempre in questi casi, qualche pezzo si è perso per strada – in particolare, non è stato possibile proseguire la pubblicazione di Consolemania e PC Action, chiuse pochi mesi dopo – ma una casa editrice più grande offre pur sempre molte possibilità in più: basta saperle cogliere. Nel "periodo Future" The Games Machine realizza alcuni numeri davvero belli e allega in covermount dei grandi capolavori come Painkiller e Far Cry, mentre ad alcuni dei personaggi storici della Xenia è consentito svolgere gli stessi compiti del passato e fare carriera. La redazione, trasferitasi in via Asiago, ritroverà il gusto di lavorare fianco a fianco nella stessa stanza, una situazione ben diversa dai tre-quattro uffici in cui era dispersa in via Carducci, e la cosa rinvigorisce quello "spirito redazionale" che negli ultimi anni si era forse un po' appannato. La "nuova era" finirà poco più di un anno dopo, nel novembre del 2006. Le voci di una possibile vendita di Future Media Italy si rincorrevano nell'ambiente già da qualche settimana, nonostante le smentite, fino a che la notizia non fu ufficiale: tutti gli asset italiani di Future Publishing Plc erano stati acquistati da altro un editore, Sprea, che inizialmente si limiterà a cambiare il nome dell'azienda in Sprea Media Italy, per poi unificare tutte le sue riviste sotto l'attuale insegna Sprea Editori. Pochi mesi più tardi, la redazione si trasferisce a Cernusco sul Naviglio, dov'è tuttora, mantenendo sostanzialmente inalterati gli equilibri raggiunti in Future. Qualcuno se ne va, come Stefano Lisi e Marco Auletta, ma la grande lezione che può trarre un "decano" come me, che ha visto e vissuto tutte queste trasformazioni in prima persona, è che The Games Machine è cresciuta assieme a molti dei redattori che vi scrivono sopra e, per quante possano essere persone che si avvicenderanno di fronte ai monitor, TGM sarà sempre in prima linea per offrire a voi tutta la competenza e la simpatia di cui dispone. Tanti auguri, TGM, ormai sei diventata grande.



Musica da cameretta Beat e bit a braccetto!

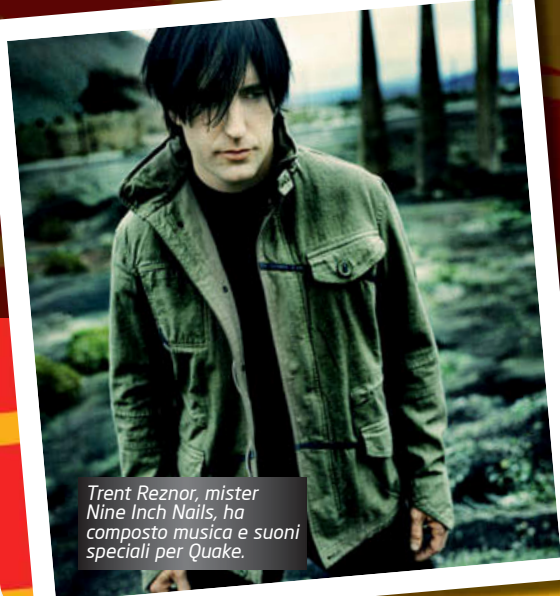
Un viaggio nella nostra storia, legato da milioni di suoni.

Per comprendere la portata di un fenomeno soprattutto popolare o, per dirla con gli anglofoni, di mass market come i videogame, è necessario mettere insieme tasselli appartenenti ad ambiti diversi dal contesto del fenomeno. Non siamo affatto nuovi alla partecipazione di star del cinema nei videogiochi a medio e alto budget: ci si trova di tutto, sia stelle di prima grandezza come Dennis Hopper e Christopher Walken, sia di attori di culto come possono essere John Rhys Davies nel cast di Wing Commander (Sallah, l'amico egiziano di Indy nei Predatori dell'Arca Perduta, e più recentemente Gimli e la voce di Barbalbero ne Il Signore degli Anelli), insieme a Mark "Usa la Forza, Luke" Hamill e Malcolm McDowell (Arancia Meccanica, Caligola) o Ron Perlman, che oltre a prestare la voce al "suo" Hellboy nel franchise videoludico – non propriamente il tie-in ufficiale – doppia personaggi in altri giochi (Turok e Conan, tra i titoli più recenti).

NON SOLO CINEMA

Ma i legami tra musica e videogame sono tanto radicati quanto quelli col cinema e, certamente, con la letteratura. Ovviamente, nel corso dei trent'anni e passa di storia dei videogiochi, questo legame di interscambio di un mezzo – il videogame – che basa principalmente la sua forza su giocabilità, impatto grafico

**MANO A MANO CHE
CI AVVICINIAMO AL
PRESENTE, IL LEGAME
TRA QUESTE DUE
ENTITÀ ARTISTICHE,
VIDEOGAME E MUSICA, SI
È SALDATO IN UN'UNIONE
COMPLEMENTARE**



Trent Reznor, mister Nine Inch Nails, ha composto musica e suoni speciali per Quake.

PICCOLO GRANDE SID

Il successo planetario del Commodore 64 fu anche merito del chip audio montato nella macchina, il Sound Interface Device, meglio noto come SID. Lo progettò l'ingegnere Bob Yannes, che conosceva bene i sintetizzatori più che i chip audio per computer, costruendolo in cinque mesi, nel 1981. Il SID, concepito più come uno strumento musicale all'interno del computer, segnò un traguardo per lo sviluppo della musica nell'industria dei videogame e spinse il C64 a diventare la macchina più popolare anche tra i programmatori di musica come Martin Galway, Rob Hubbard e il teutonico Chris Hülsbeck. Il chip fu presentato al CES del 1982, ed era un circuito integrato in grado di riprodurre tre voci, ognuna indipendente dall'altra. Nonostante le migliorie al modello successivo, l'8580, come la minore dissipazione di calore che lo faceva durare più a lungo, molti musicisti continuarono a preferire il primo, l'ormai leggendario 6581, che grazie a un filtro che tagliava le frequenze alte riusciva a rendere bene alcuni strumenti come la chitarra elettrica.



AGLI ALBORI DEL FLIRT TRA VIDEOGIOCHI E UNIVERSO MUSICALE, SI COLLOCA UNA DELLE PEGGIORI LICENZE MAI SFRUTTATE: JOURNEY ESCAPE, COIN OP DEL 1983 DI BALLY MIDWAY

e corredo sonoro, ha seguito uno sviluppo che l'ha portato ad acquisire autonomia e indipendenza tout court. Per rendersene conto, basta guardare, pardon ascoltare, il campionario radiofonico nei vari GTA, oppure la soundtrack di giochi sportivi come SSX, Amped o i vari titoli EA Sports, con abbondanza di emo-punk adrenalinico e una programmazione di certo migliore e più ponderata di qualsiasi programma di MTV sull'indie rock e i suoi derivati. Oppure proviamo a considerare le committenze "speciali" affidate a musicisti e compositori abituati a platee ben diverse dal popolo videoludico, come nel caso del compositore minimalista Michael Nyman, premio Oscar per la colonna sonora di Lezioni di Piano e autore nel 1974 di un saggio sullo sperimentalismo di John Cage, cui venne affidata la musica di Enemy Zero per SEGA Saturn, survival horror del 1997 sviluppato dalla defunta Warp di Kenji Eno (anche produttore e musicista, tra le cui collaborazioni ricordiamo Remixes 1998-2000 della Cinematic Orchestra di Jonathan Winsoe). Un altro esempio è costituito dal DJ brasiliano Amon Tobin, autore di gioielli dell'elettronica come Bricolage e Out From Out Where, nel roster dell'etichetta inglese Ninja Tune insieme ad altri maestri come Dj Shadow, Mister Scruff, Animals On Wheels e Cinematic Orchestra, che ha composto le spettacolari musiche di Splinter Cell: Chaos Theory; nei momenti difficili del gioco – cioè quando si ammazzavano troppe guardie o si veniva beccati – un pezzo jungle indiatolato come un rito voodoo seguiva il tentativo di fuga di Sam Fisher... da brivido. (Una curiosità: nell'edizione italiana SC - Pandora Tomorrow, la voce del cattivo era doppiata da un altro musicista, stavolta nostrano. Stiamo parlando di Morgan, dei Bluvertigo).

NELLA STORIA, A RITMO DI MUSICA

Ma procediamo con ordine, se possibile, per inquadrare l'evoluzione del lungo flirt tra videogame e universo musicale. Uno dei primissimi titoli a fare di questo rapporto il suo punto di forza fu Journey Escape per Atari VCS2600, sviluppato da Data Age nel remoto 1982, ormai più lontano delle galassie di lucasiana memoria, e ispirato all'omonimo album dei Journey, rock band che a quei tempi faceva furore e in cui militavano Steve Perry e Neal Schon, virtuoso della sei corde che suonò insieme a Carlos Santana, quando il guitar hero messicano forse assorbiva con più vigore misteriose essenze pensando alla Madonna di Guadalupe (da ascoltare assolutamente la versione di Song Of the Wind, nel doppio live Viva Santana!, con smannette per una volta non scevre di gusto o fini a loro stesse). Nel gioco bisognava scortare i cinque membri



Poche storie, sfidare sul manico arroventato virtuososi chitarristi è pura goduria.

del gruppo al loro bus, evitando mandrie di groupie arrapate, mariuoli assortiti e ostacoli vari, proteggendo la cassa della band. Si trattava di un'azione a scorrimento verticale, davvero brutto da vedere, anche con tutto il buon cuore per i "bei tempi andati": potremmo dire che la grafica del gioco dimostrativo di S.E.U.C.K. (Shoot Em Up Construction Kit, chi se lo ricorda vince un album dei Journey) (me lo mandi per posta o lo trovo sulla mia scrivania? ndToSo), stava a quella di Journey Escape come Call Of Duty 4 sta a Operation Wolf. I Journey ebbero la gloria di addirittura due videogame; il secondo, sempre una schifezza, era un arcade sviluppato da Bally Midway nel 1983. Il fatto che nel 2007 "Game Informer" abbia assegnato il nono posto (su dieci) a Journey nella classifica delle peggiori licenze mai sfruttate di sempre, non deve però sminuire il coraggio degli sviluppatori, per quei tempi assolutamente sperimentale. Furono prodotte poche macchine del titolo, e meno male vien da dire, anche perché all'interno era contenuto un mangianastri che faceva partire una versione loopata di un celebre pezzo della band, Separate Ways. Roba del genere avrebbe attirato l'attenzione anche di puristi della sperimentazione come Luciano Berio o Stockhausen. Ma non quella dei videogiocatori, che lo snobbarono clamorosamente facendolo finire nello scannatoio dei ricordi da dimenticare.

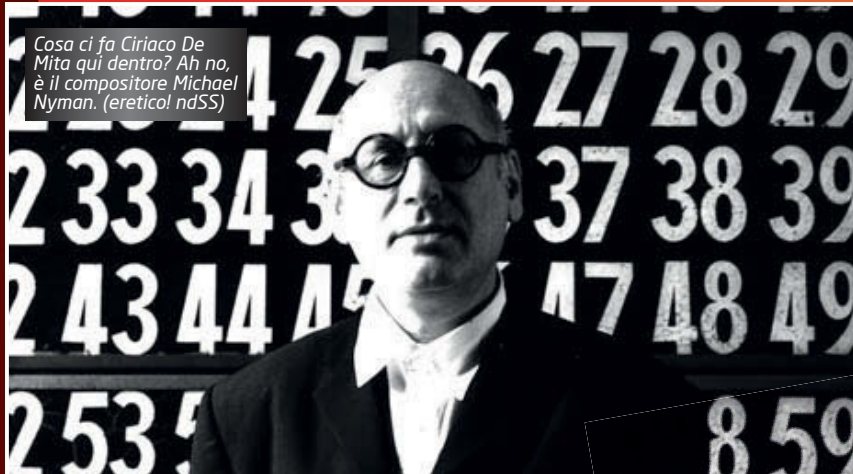
ANCORA GRAZIE, C64!

Grazie al Commodore 64 e successivamente all'Amiga, la potenzialità di sfruttare l'audio non solo come corredo al gioco ma come strumento indipendente, si apre a nuove prospettive. La software house inglese Ocean, che acquisì la licenza per molti tie-in a metà degli anni '80, tra cui Highlander, Rambo e Platoon (nella cui confezione era compresa un'audiocassetta con Tracks Of My Tears di Smokey Robinson, canzone simbolo di quel film e pezzo Motown di una malinconica bellezza senza età), introdusse quello che è passato alla storia come "Ocean Loader". In pratica, ai tempi in cui vigeva la regola del Press Play On Tape per caricare i videogame, nell'attesa spesso snervante e sempre troppo lunga prima di attaccarsi al joystick e disintegrare tutto quello che appariva a video, i ragazzi di Ocean pensarono bene di intrattenere i giocatori con una schermata fissa e una musica originale di sottofondo. In questo scenario si inquadra il talento di Rob Hubbard, celebre compositore di colonne sonore prima per Gremlin e successivamente per Electronic Arts, ma noto soprattutto per le musiche stupende di Sanxion e Delta, due soprattutto usciti per l'inglese Thalamus rispettivamente nel 1986 e 1987, scritti dal genio finnico Stavros Fasoulas. Una base elettronica che anticipava gli sbalzi della techno, una acid house assolutamente libera dal contesto del gioco che se ascoltata oggi stupisce ancora per l'originalità.

UN LEGAME SEMPRE PIÙ FORTE

Mano a mano che ci avviciniamo al presente, il legame tra queste due entità artistiche, videogame e musica, si rafforza. Uno dei giochi più famosi degli ultimi vent'anni, e che ancora oggi è celebrato come pietra miliare del genere shoot 'em up, segna la prima collaborazione diretta tra industria musicale e dei videogame. Parliamo di Xenon II dei Bitmap Bros (uscito nel 1989) e del pezzo ghetto-blast a cui era associato, Megablast, di Bomb the Bass. In realtà, sotto questo nome si cela una sola persona: Tim Simenon, DJ e produttore discografico inglese (tra gli artisti con cui ha collaborato o di cui ha prodotto musica figurano Bjork e Massive Attack), che negli anni '80 produsse Buffalo Stance, grande successo che portò alla ribalta quella gran topolona di Neneh Cherry. Megablast era un pezzo hip hop ispirato al tema portante di Distretto 13 - Le brigate della morte (1976) di John Carpenter, come sempre autore della musica dei suoi film. Vogliamo spendere due parole su Moonwalker di Michele Giacconi, come lo chiamava la Paolino Paperino Band in un pezzo

Cosa ci fa Ciriaco De Mita qui dentro? Ah no, è il compositore Michael Nyman. (eretico! ndSS)



LA TEORIA DEL CAOS

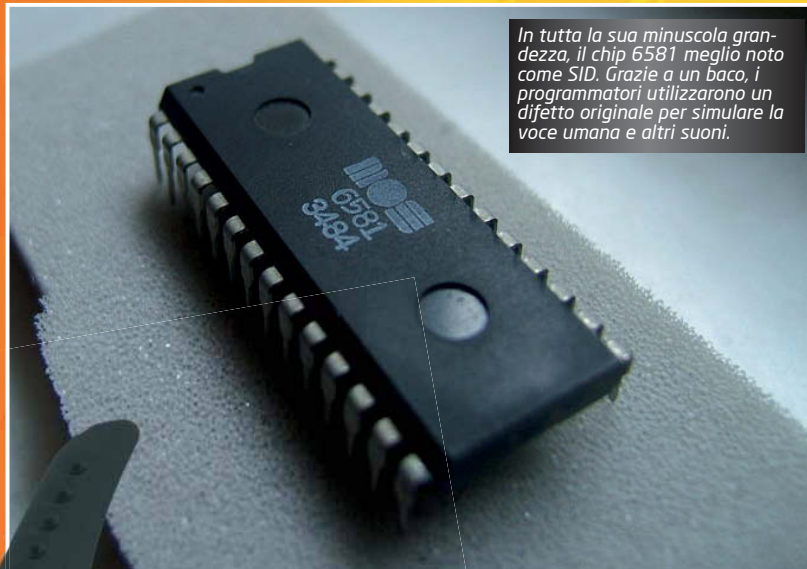
Nel roster dell'etichetta di elettronica Ninja Tune compaiono alcuni tra gli artisti che hanno sperimentato e spaziato in un genere che, dagli anni '90, ha spostato il baricentro da un parco ascoltatori quasi di nicchia al mainstream. Parliamo, tra i molti, di Funki Porcini, Coldcut, Dj Food e di Amon Tobin, brasiliano cresciuto a Londra e residente in Canada. Tobin, i cui dischi sono spesso paragonati dai critici di turno a ipotetiche colonne sonore, è stato contattato da Ubisoft nel 2004 per comporre l'accompagnamento musicale di Splinter Cell: Chaos Theory. In un'intervista, Tobin spiegava in parte il processo di lavorazione per creare la soundtrack di un videogame (e la prima della sua carriera): "Ho sempre voluto scrivere una colonna sonora, solo che non mi aspettavo fosse per un gioco. Sono rimasto colpito dall'attenzione dedicata alla musica nei videogame, e per me rappresenta un modo per farmi conoscere da un pubblico che altrimenti non mi ascolterebbe". Tobin ha lavorato a stretto contatto con i programmatori, scorpondo i suoi pezzi in "strati" di loop che, a seconda della situazione di gioco, si arricchivano di sezioni aggiuntive: "Nel gioco, le versioni dei pezzi sono diverse da quelle su CD. In Splinter Cell, se il personaggio sta semplicemente gironzolando, si sentono solo alcuni elementi del brano. Se gli succede qualcosa, come nei momenti di tensione, subentrano altri strati di musica, che si sovrappongono in modo diverso. L'accompagnamento si adatta all'azione di gioco". Tobin, che confessa di essere lui stesso un gamer anche se non un fanatico, ha messo in luce soprattutto la libertà artistica che gli è stata concessa: "Mi hanno chiesto di unire il mio sound all'atmosfera del loro prodotto. Ho potuto comporre la mia musica, senza nessun genere di compromesso, e applicarla a qualcosa di molto diverso da ciò che faccio di solito".



GRAZIE AL C64 E POI ALL'AMIGA, LA POTENZIALITÀ DI SFRUTTARE L'AUDIO NON SOLO COME CORREDO MA COME STRUMENTO INDIPENDENTE SI APRÌ A NUOVE PROSPETTIVE

L'accompagnamento sonoro del primo Quake venne curato dai NIN, la risposta d'oltreoceano alla nostra Cristina D'Avena!





In tutta la sua minuscola grandezza, il chip 6581 meglio noto come SID. Grazie a un baco, i programmatori utilizzarono un difetto originale per simulare la voce umana e altri suoni.



Trent Reznor, mister Nine Inch Nails, ha composto musica e suoni speciali per Quake.

NEL 1996 ESCE QUAKE: LA SINERGIA TRA ATMOSFERA DI GIOCO E IL COMMENTO AUDIO CURATO DAI NINE INCH NAILS RAGGIUNGE VERTICI STELLARI

strepitoso? A furor di gusto preferiremmo di no, ma considerato il personaggio Jackson e la sua levatura all'epoca, è quasi necessario farlo. Si parla del 1990, quando Michael non aveva ancora abiurato le sue stesse origini diventando una caricatura del Two Face di Batman. Da Moonwalker, basato sul film omonimo che purtroppo vede un'infamante presenza di Joe Pesci nella parte del cattivo di turno, furono tratti due titoli: un arcade in stile beat'em up e una versione platform per console, per la verità nemmeno poi tanto male. La silhouette di Michael in versione pixel che accenna uno dei suoi spettacolari passi è passata alla storia, tanto che ancora oggi è utilizzata largamente sul web e in alcuni giochi in flash. Ovviamente, tanto il film quanto il gioco facevano perno sulle hit di Jackson tratte da quell'album, prima fra tutte Smooth Criminal. Era previsto un sequel, poi lasciato cadere dopo le accuse per pedofilia in cui è tuttora coinvolto Michael Jackson, che alla lista di stranezze ha pure aggiunto una conversione all'Islam sulla scia di Cat Stevens, con tanto di trasferimento a Dubai (dove ha finanziato la costruzione di una moschea) prima del rientro di questi giorni in Nevada, dove diventerà una delle tante celebrità scoppiate a esibirsi per comitive di turisti in bermuda e camicia hawaiana per pagare i 600 milioni di dollari di debiti accumulati.

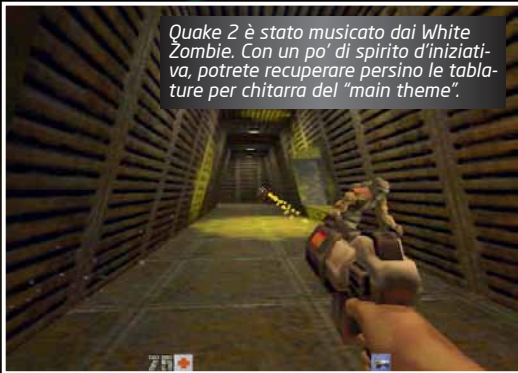
CARMACK, ROMERO E I NIN...

In ogni caso, la prima vera sinergia tra videogame e musicisti risale al 1996, e vede come protagonisti due eminenti figure di entrambi i settori. Da una parte troviamo id Software di Carmack e Romero (che se ne andò subito dopo), dall'altra Trent Reznor e i suoi Nine Inch Nails. Già pioniere del free download dei suoi dischi sul sito della band (www.nin.com) ben prima dei Radiohead, Reznor era un fan dichiarato di DoolM, mentre Carmack e soci adoravano i NIN. Questa la scintilla. Reznor compose brani originali e gli effetti audio speciali per Quake, e il logo dei NIN comparve sulle casse di munizioni per lo sparachiodi (una delle armi più toste mai inventate). La combinazione pressoché perfetta tra atmosfera di gioco e scelta della musica raggiunge vertici stellari, e sebbene i brani di Reznor abbiano una loro consistenza anche se ascoltati per sé, riesce difficile immaginare l'impatto sull'esperienza di gioco con un altro commento audio. Come risulta incredibile il successo dei recenti Rock Band e Guitar Hero II, una vera palestra per campioni di air guitar. Passando alla FNAC di Milano il sabato pomeriggio rischiate di imbattervi in vostro zio che mima un assolo di Tom Morello facendo headbanging attorniato da una folla di ragazzini. Visto il moderato successo dei giochi con periferiche allegate (volanti o pistoloni tipo Robocop, tanto per dire), stupisce e fa piacere che un titolo come Guitar Hero II abbia spopolato coprendo un target di fruitori che spazia dai 15 ai 30 e passa anni. Uscito per PS2 nel 2006 e per 360 l'anno successivo, nel passag-



Xenon II Megablast rimane una pietra angolare nella storia degli spara e fuggi, anche per l'adrenalinnica musica firmata Bomb the Bass.



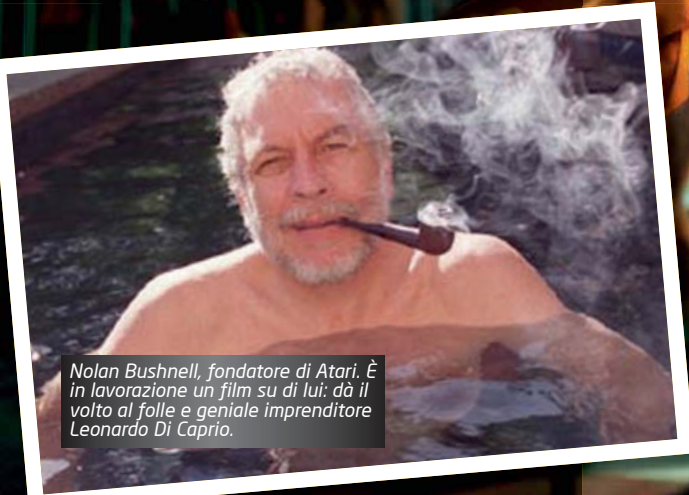


Quake 2 è stato musicato dai White Zombie. Con un po' di spirito d'iniziativa, potrete recuperare persino le tablature per chitarra del "main theme".

gio di piattaforma il titolo si è arricchito di nuovi artisti tra cui AC/DC e Metallica (non è forse un caso che una delle chitarre per la console Microsoft sia una Gibson X-Plorer bianca come quella di James Hetfield, leader dell'ex thrash band californiana)(sì, però prima c'è stata la SG, meglio nota come "Diavoletto" degli AC/DC, e ora sono passati alle Les Paul rese celebri da Slash e Perry. ndToSo). Tra gli altri giochi ispirati a gruppi e con partecipazioni speciali di noti musicisti vanno menzionati Kiss: Psycho Circus - The Nightmare Child, sparattutto in prima persona uscito per PC e Saturn nel 2000 (ispirato alla serie a fumetti sulla rock band realizzata da Todd McFarlane), e nello stesso anno Omikron: The Nomad Soul di Eidos, dove figurava il Duca Bianco, mister David Bowie, nelle spoglie di due avatar (uno era il cantante di una band che teneva concerti illegali nel mondo di Phaenon, dove si svolgeva l'avventura), e in cui si possono ascoltare versioni speciali di alcuni brani contenuti in "hours..." (1999).

E per finire, Phil Collins nella parte di se stesso in GTA: Vice City Stories (2006), che fa venire in mente quegli episodi di Miami Vice in cui facevano la loro comparsata celebri rockstar nel ruolo di temibili spacciatori o gangster dalla sfregiatura facile: uno fra tutti Frank Zappa, poco prima della sua compianta dipartita. Per fortuna, nel cameo di Collins in GTA l'ex batterista prodigio dei Genesis riprende le bacchette ma non si cimenta in nessuno dei suoi pezzi pop, anche se non è possibile crivellarlo di bossoli piombati urlando a squarciagola Sussudio.

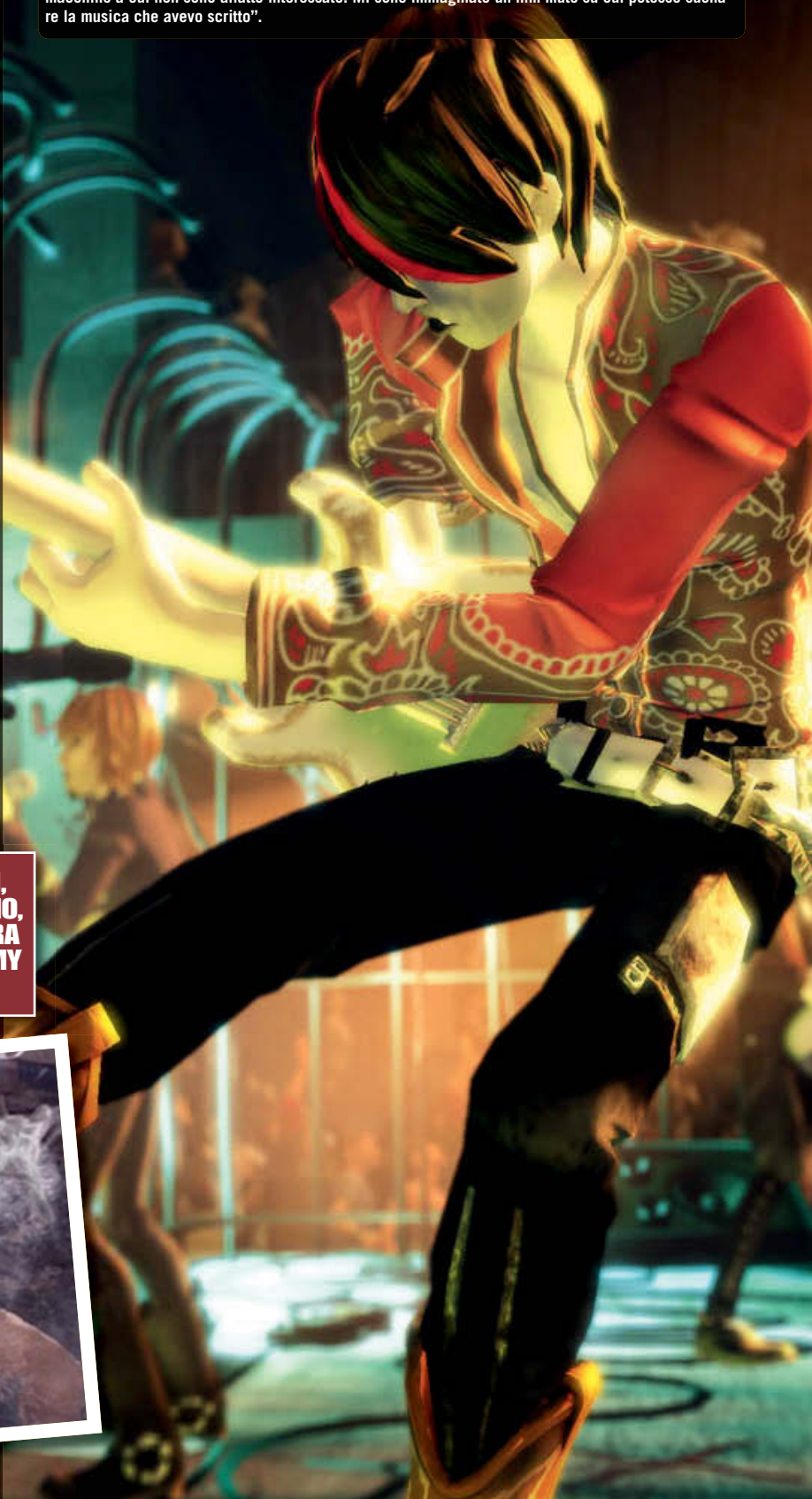
IL COMPOSITORE MICHAEL NYMAN, PREMIO OSCAR PER LEZIONI DI PIANO, HA REALIZZATO LA COLONNA SONORA DEL SURVIVAL FANTA-HORROR ENEMY ZERO PER SEGA SATURN



Nolan Bushnell, fondatore di Atari. È in lavorazione un film su di lui: dà il volto al folle e geniale imprenditore Leonardo Di Caprio.

E LA TEORIA DELL'ORDINE!

Michael Nyman, compositore inglese che si attiene al precetto postmoderno che al mondo non esiste nulla di nuovo, ammette apertamente in un'intervista all'Observer del 2002 che non si fa alcun problema a saccheggiare autori e riproporre variazioni e "campioni" in partitura di opere altrui, e anche di se stesso. In occasione della sonorizzazione del film L'uomo con la Cinepresa (1929) di Dziga Vertov, Nyman adattò alcuni momenti della colonna sonora da lui scritta per Enemy Zero della Warp di Kenji Eno (una curiosità, anche la Cinematic Orchestra citata nell'articolo proprio in relazione al remix di Eno sonorizzò questo classico del cinema muto; Man With the Movie Camera uscì in CD e DVD con una versione restaurata della pellicola e la nuova colonna sonora). Il suo approccio ai videogame rimane, in ogni caso, puramente una commissione: "Non ho mai visto il gioco, gira su macchine a cui non sono affatto interessato. Mi sono immaginato un film muto su cui potesse suonare la musica che avevo scritto".



Il Poker Digitale finalmente è online



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

Entra e scopri il primo sito tutto italiano con concessione **AAMS** dove trovi il **Poker online** legale e sicuro. **Giocodigitale.it** è anche **Gratta e Vinci**, **Scommesse**, giochi online che premiano la tua voglia di divertirti. Bonus di **33 Euro** su Gioco Digitale dopo il primo versamento.

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



gioco digitale

mi diverto e vinco online!

www.giocodigitale.it

Facile. Sicuro. Legale.



concessione gs n°4210

Utopia virtuale!

Per la prima volta nella storia dei MMO, i giocatori provano a governare loro stessi. Un viaggio senza ritorno dentro il complesso universo di Eve Online.

In molti, con l'arrivo dei MMO moderni, hanno iniziato a comparare la socialità dei giochi di ruolo massivi con le forme di aggregazione e gestione della società presenti nella vita reale. Eve Online, con il suo universo persistente libero da vincoli, rappresenta un'eccezione di grande interesse per quanto riguarda il mercato odierno. In un settore in cui World of Warcraft giganteggia lasciando alla concorrenza le briciole, un gioco nato nel 2003 con poco più di duecentomila account attivi in lenta ma costante crescita, rappresenta una continua eccezione alle regole del mercato: non solo per la sua struttura, ma anche per la qualità dei contenuti e per le continue novità introdotte da parte degli sviluppatori. Quello di Eve è un universo virtuale in cui il viaggio spaziale è alla portata di pirati singoli o gigantesche corporazioni in cui sta prendendo forma una vera e propria società, limitata solo in parte dai vincoli che i produttori del gioco hanno imposto a chi decide di crearsi uno o più alter ego virtuali. Tali vincoli riguardano in maggior parte la natura delle meccaniche del combattimento e le modalità organizzative con cui le alleanze più grosse espandono il controllo del territorio: quello che manca totalmente in Eve Online è un controllo morale delle azioni dei giocatori... ed è anche l'aspetto che più affascina; l'imprevedibilità umana slegata dal contesto ludico è probabilmente il Santo Graal del coinvolgimento, che pochissimi giochi online riescono a trovare. I CCP,

IN EVE ONLINE MANCA TOTALMENTE UN CONTROLLO MORALE SULLE AZIONI DEI GIOCATORI

Le navi più potenti sono un ottimo deterrente alle pressioni politiche. Parola di Jade Constantine.

Oltre alle professioni normalmente contemplate, è possibile inventarsi nuove attività. E altre ne arriveranno in futuro.

I PONZIO PILATO VIRTUALI

Come dice giustamente il nostro Andrew al termine dell'intervista, soluzioni come quella del CSM riflettono in pieno la diversa mentalità di un piccolo sviluppatore rispetto a quanto avviene con le multinazionali del settore. Si tratta di un approccio aperto favorito dal fatto che CCP, grazie al Digital Delivery, è anche publisher di se stessa e quindi può permettersi di non rendere conto a nessuno delle proprie scelte. È chiaro: tutti vorrebbero poter essere in condizione di "coccolare" al meglio la clientela. Il fatto che a farlo sia un piccolo sviluppatore di Reykjavik, che trae sostentamento esclusivamente da questo prodotto, chiarisce molti aspetti su quelle che sono le differenze tra la cura di un titolo e il semplice supporto finché il gioco è in una condizione di redditività. Spesso, tuttavia, anche chi avrebbe la possibilità di tenere aperta una linea di dialogo con i propri interlocutori non lo fa per scelta: è il caso dell'annuncio di qualche mese fa da parte di EA Mythic a proposito dei forum ufficiali di Warhammer Online: Age of Reckoning. Nelle intenzioni di Mark Jacobs non ci saranno board ufficiali in cui i giocatori potranno entrare in contatto con gli sviluppatori: zero costi, zero mal di testa, frammentazione della community per una miriade di forum non ufficiali la cui moderazione non costa nulla e in cui i flame, naturalmente, generano meno ulcere intestinali. Un approccio condivisibile?



IL CONCILIO STELLARE È UN ORGANO DEMOCRATICAMENTE ELETTO DA TUTTI I POSSESSORI DI UN ACCOUNT VALIDO DI EVE ONLINE



Uno dei portali iperspaziali che connettono le varie regioni.

gli sviluppatori islandesi del gioco, si sono resi conto, con l'aumentare della popolazione, che permettere un'evoluzione verso la completa anarchia delle forze che regolavano l'universo sarebbe stato affascinante ma anche terribilmente rischioso: ancora più pericoloso sarebbe stato perdere il contatto con la base giocante in termini di aspirazioni e fantasie su quella che sarebbe potuta essere l'evoluzione del prodotto. La soluzione è stata brillante, benché dagli esiti ancora incerti: invitare i giocatori stessi a eleggere liberamente un consiglio rappresentativo, con l'obiettivo di creare un organo con funzioni legislative, di giudizio e consulenza in grado di condizionare lo sviluppo di Eve partendo dalle richieste d'intervento degli utenti stessi. So cosa state pensando, ed è esattamente così: nessuno aveva mai tentato un esperimento del genere prima d'ora.

DEMOCRAZIA RAPPRESENTATIVA

Il Concilio Stellare di Eve Online (o CSM) è un organo democraticamente eletto da tutti i possessori di un account valido. I membri di questo concilio possono essere rieletti al termine del loro primo mandato, della durata di sei mesi. Al termine della campagna elettorale, i server conteggiano i quattordici candidati che hanno ricevuto il numero più alto di voti: nove di questi entrano a far parte del consiglio, mentre cinque vengono considerati come sostituti in caso di assenza o decadenza dalla carica di uno dei membri originari. Una volta in carica, il consiglio esprime i propri poteri tramite un forum dedicato, in cui tutti i membri della community di Eve Online possono portare all'attenzione dell'assemblea questioni di qualsiasi genere: per ogni topic sollevato, i membri del consiglio hanno la facoltà di deliberare dopo una votazione in cui vige il principio di maggioranza. In seguito alla proposizione di dibattiti il cui topic sia stato votato come rilevante dal 5% degli utenti dell'intero gioco, il consiglio è invece obbligato a deliberare durante la prima riunione in agenda.

La struttura del consiglio è molto semplice: anche se tutti i membri hanno uguale diritto di voto e di parola, spiccano le figure del Presidente (ovvero il candidato che ha ottenuto più voti in senso assoluto), del Vicepresidente e del Segretario. Quest'ultimo avrà l'obbligo di tenere traccia di tutte le discussioni e redigere in modo appropriato il testo delle decisioni dell'assemblea. A ogni elezione, CCP si fa carico di invitare il consiglio per un viaggio in Islanda per conoscerne i membri di persona e renderli edotti su quelli che sono gli obiettivi ultimi del loro lavoro di community leader. Lo spirito con cui devono essere prese le decisioni è infatti quello di agire per il bene della collettività: inevi-

tabilmente, molte richieste verranno accettate o rifiutate a seconda degli interessi privati di molte alleanze e sarà proprio in questo campo che la capacità di discernimento dei membri del consiglio dovrà dare grande prova di sé. Proprio nello spazio grigio in cui il CSM si può muovere, si celano numerose e affascinanti incognite su cui abbiamo avuto la possibilità di investigare. La grande disponibilità di CCP ci ha permesso di intervistare il Presidente del Consiglio in persona, Andrew "Jade Constantine" Cruse. Ecco cosa ci ha raccontato della sua esperienza nelle vesti di uno dei personaggi più potenti del gioco.

TGM: Ciao Andrew e grazie per il tuo tempo. Iniziamo proprio dall'elezione: come si è svolta? C'è stata una grossa partecipazione da parte della base giocante?

Andrew Cruse: C'è stata una risposta molto forte da parte dei giocatori nel momento in cui sono state indette le elezioni del CSM. Credo sia abbastanza corretto dire che tutti i giocatori di alto livello hanno espresso la loro preferenza, informandosi sui profili dei candidati e decidendo di conseguenza. L'importanza dell'elezione è stata notevolmente rafforzata dalla notizia che i membri sarebbero stati invitati in Islanda per un meeting di apertura con CCP: è stato a quel punto che l'interesse è praticamente decuplicato.

TGM: Quando ti sei candidato, ti aspettavi seriamente di poter essere eletto e di ricoprire il ruolo di Presidente? A tuo modo di vedere, qual è stato il motivo alla base della tua elezione?

Andrew Cruse: No, non mi aspettavo di vincere con la maggioranza assoluta di preferenze. Ero convinto che le grosse alleanze avrebbero costretto a un voto di scambio tutti gli affiliati, dirottandoli verso i propri candidati (cosa che comunque è accaduta); come indipendente mi sarei aspettato una posizione di basso rilievo e non davo per scontata la mia elezione. Con mia grande sorpresa, il supporto ricevuto da giocatori solitari e piccoli gruppi è stato decisivo non solo perché è arrivato in modo uniforme da tutta la galassia, ma anche per le motivazioni che ci sono dietro. Prima di candidarmi ho pubblicato un saggio di circa seimila parole contenente il mio profilo e la mia visione del gioco, dove vi erano elencati gli obiettivi che mi sarei prefissato di ottenere se eletto. La chiarezza della mia posizione credo sia stata il punto chiave alla base della mia elezione: probabilmente anche il background del mio personaggio, a capo di una piccola fazione di guerriglia che si oppone all'aggressione territoriale delle alleanze più ostili, rispecchia la condizione di molti dei miei elettori.

TGM: Secondo gli scopi di CCP, l'obiettivo principale del consiglio è quello di agire nell'interesse comune. Quanto è difficile prendere decisioni separando l'interesse comune da quello personale?

Andrew Cruse: Collettivamente parlando, il nostro lavoro è quello di agire a vantaggio di tutta la comunità, ma come membri individuali siamo spinti da CCP stessa a portare all'attenzione del consiglio questioni che possano interessare, direttamente o indirettamente, la nostra base elettorale. Diciamo che ogni membro del consiglio è specializzato in differenti questioni: le mie sono legate ai rapporti tra fazioni nel senso più politico del termine, a un miglioramento del roleplay e allo sviluppo di tattiche per le navi di piccole dimensioni. Tutti i membri del consiglio hanno una buona esperienza nel gioco per coprire tutti questi argomenti, ma ci stiamo rendendo conto che la specializzazione nelle varie aree è assolutamente essenziale per fare un buon lavoro.

TGM: I membri del consiglio restano in carica per un periodo massimo di sei mesi e non possono essere rieletti per più di due mandati. Credi che la mancanza di possibilità di rinnovo sia positiva o sei convinto che l'inesperienza di chi subentra possa andare a danno della comunità?

Andrew Cruse: Bella domanda. Sicuramente il ricambio è

Bellezza e originalità di alcune strutture sono fuori discussione: con i prossimi aggiornamenti ne verranno introdotte di nuove.



"ERO CONVINTO CHE LE GROSSE ALLEANZE AVREBBERO COSTRETTO A UN VOTO DI SCAMBIO I PROPRI AFFILIATI..."
ANDREW CRUSE,
PRESIDENTE DEL CONSIGLIO STELLARE DI EVE ONLINE



PRENDI I SOLDI E SCAPPA

Molti tra gli appassionati poco addentro alle problematiche di un prodotto così complesso come Eve Online potrebbero giudicare l'adozione di misure di questo genere addirittura eccessiva. Per darvi un'idea delle "possibilità" a cui è possibile andare incontro, possiamo citare uno degli scandali più singolari mai verificatisi in un MMO. Qualche anno fa, un giocatore tra i più famosi a capo di una corporazione mineraria si era improvvisato promotore finanziario, convincendo molti utenti ad affidargli i propri capitali dietro la promessa della restituzione del malloppo oltre a una cospicua cifra extra a titolo di interessi. Dopo aver accumulato una fortuna smisurata, il furbastrò pubblicò una videoconfessione su YouTube in cui si scusava per la malefatta che stava per compiere: sparire con la cifra pazzesca di ISK (i crediti di Eve Online) che gli investitori gli avevano affidato. Molte furono le polemiche rivolte verso CCP per il comportamento di questo giocatore, censurabile moralmente ma su cui lo sviluppatore non poteva muovere un dito, visto che non esistevano violazioni del contratto di licenza. Difficilmente il consiglio avrebbe potuto fare qualcosa in questo caso specifico, ma un esempio del genere rende bene l'idea di quello che potrebbe capitare ogni giorno in Eve Online...



Have you seen this agent?
Neither have we! But feel
free to locate her and all
other agents with the new
eve-agents.com



Alcune inquadrature del gioco sono veramente affascinanti, non c'è che dire.

"IL NOSTRO COMPITO È QUELLO DI AGIRE A VANTAGGIO DI TUTTA LA COMUNITÀ"
ANDREW CRUSE,
PRESIDENTE DEL CONCILIO STELLARE DI EVE ONLINE



Il look delle navi presenti è assolutamente affascinante: le Amarr, per esempio, sono ispirate all'Art Decò del secolo scorso.



Viaggiare ben accompagnati è sempre garanzia di sopravvivenza. O quasi.

un aspetto essenziale per un organismo che è l'espressione stessa della democrazia. Nell'immediato, non vedo particolari problemi di competenza che possano sorgere a condizionare la qualità del lavoro svolto nel consiglio. A lungo andare, tuttavia, quando i membri più prominenti delle varie alleanze avranno esaurito le loro cariche, ci potrebbe essere un problema di continuità non indifferente. Molto dipenderà dal successo del gioco, che dal 2003 è in lenta ma continua crescita. In ogni caso, CCP ha già pensato a questo problema e sta prendendo in considerazione la possibilità di istituire la figura del mentore: un ex membro del consiglio in grado di sovrintendere alle riunioni per dare indicazioni utili a mantenere uniformità e conformità di comportamento. Da questo punto di vista, anche per me che lo presiedo è un onore avere la possibilità di modificare la forma del consiglio in modo che possa garantire il suo funzionamento anche nel futuro.

TGM: Le decisioni del consiglio vengono prese su argomenti proposti dagli stessi membri della comunità: oltre a quelle su cui non potete sottrarre la vostra decisione per importanza del soggetto, come selezionate le questioni sottoposte?

Andrew Cruse: Ogni membro del consiglio si dedica all'esame di ciascun argomento d'interesse, ne promuove la discussione e propone agli altri membri le sue conclusioni. Il mio compito di presidente è quello di distribuire equamente il lavoro e la parola durante le nostre riunioni via Skype: per quanto abbiamo fatto finora, mi pare di poter dire che il sistema funziona piuttosto bene. Anche se il metro di valutazione relativo all'importanza degli argomenti è lasciato alla responsabilità di ogni singolo membro, credo che, perlomeno fino a questo momento, tutte le questioni degne di attenzione siano state trattate in modo corretto e nessuno si è lamentato per la mancanza di tempestività sulle problematiche cosiddette "minori".

TGM: Il consiglio può prendere decisioni su questioni non direttamente sottoposte dalla comunità?

Andrew Cruse: Sì, nulla può impedire a un membro del consiglio di proporre una problematica non sollevata da alcun giocatore sui forum pubblici. L'unica condizione è che il topic, creato dallo stesso membro del consiglio, rimanga visibile nel forum dedicato per almeno una settimana prima di essere messo in agenda ed essere sottoposto alla discussione vera e propria.

TGM: Che genere di argomenti vengono sottoposti alla



Le navi di una fazione Minmataar si raccolgono attorno alla stazione di riferimento dell'alleanza. Eve Online è uno dei pochi MMO in cui i giocatori possono edificare strutture permanenti.



Scegliere a quale alleanza affiliarsi condiziona le sorti del personaggio per tutta la sua permanenza sul server.

vostra attenzione?

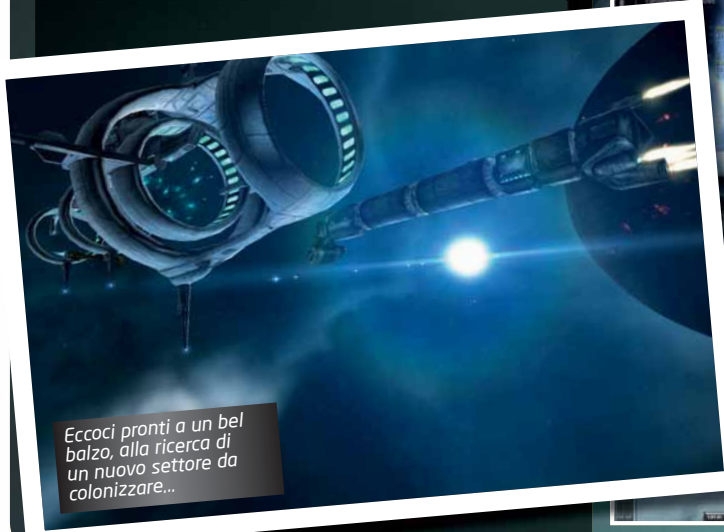
Andrew Cruse: Non ci sono limitazioni di alcun genere: normalmente, la maggioranza di richieste si concentra su aspetti di carattere economico e militare, che variano dalla difficoltà di trovare un equilibrio del conflitto spaziale tra fazioni in grado di creare strutture edificabili quali le stazioni spaziali fino ai costi di implementazione di determinati moduli. Gli spunti di discussione sono veramente infiniti: navi, razze, professioni, mercati, riserve minerarie, ban di giocatori, comportamenti censurabili e persino richieste relative ai prezzi di abbonamento per le carte a tempo. Come detto, non ci sono limitazioni di alcun genere alle richieste... è ovvio, però, che per la natura roleplay del gioco preferiamo di gran lunga le questioni specifiche inerenti al mondo di Eve.

TGM: Una volta che le decisioni vengono prese, con quali mezzi potete fare in modo che la volontà del consiglio diventi legge?

Andrew Cruse: L'attuazione delle nostre decisioni è demandata completamente a CCP: questo significa che le questioni le cui soluzioni richiedono un intervento diretto degli sviluppatori vengono sottoposte direttamente alla loro attenzione. A loro spetta l'attuazione pratica di quanto deciso con modifiche alla struttura di gioco, che vengono inserite nelle feature di ogni patch in lavorazione. Ogni volta che prendiamo una decisione particolarmente "invasiva" per le meccaniche di gioco, può accadere che l'attuazione del principio espresso non sia immediata per gli ovvi tempi tecnici di sviluppo. Può anche capitare che CCP muova delle obiezioni di natura tecnica o morale che possono portare a un'ulteriore discussione con i membri di CCP dediti allo sviluppo e mantenimento dei vari aspetti di Eve.

TGM: Il gioco, da un certo punto di vista, promuove l'utilizzo dell'opzione bellica tra le varie entità che controllano i settori di spazio. Qual è la posizione del concilio a riguardo? Potete prendere decisioni di rilievo su questo genere di argomenti?

"EA O BLIZZARD NON METTERANNO MAI I GIOCATORI IN CONDIZIONE DI INFLUENZARE PROFONDAMENTE LO SVILUPPO DEL LORO PRODOTTO" - ANDREW CRUSE, PRESIDENTE DEL CONCILIO STELLARE DI EVE ONLINE

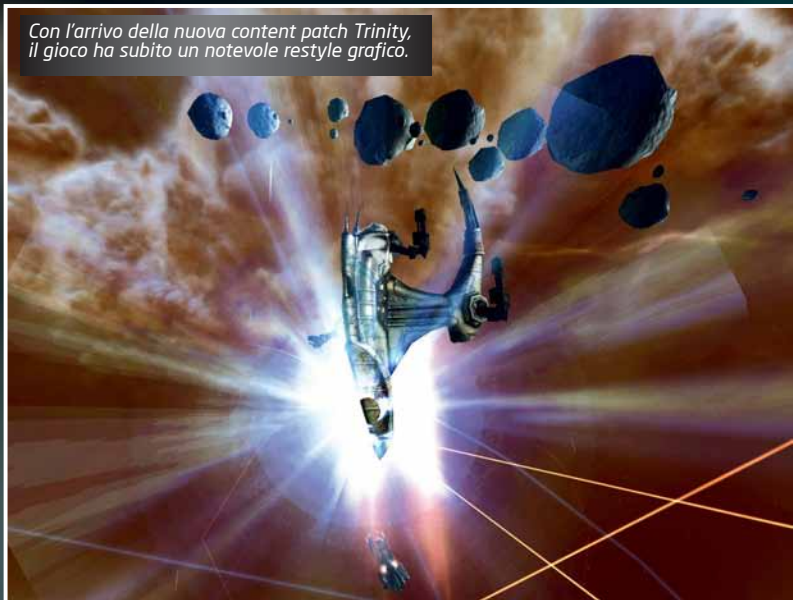


Eccoci pronti a un bel balzo, alla ricerca di un nuovo settore da colonizzare...



Una Dominix colpita da un missile proprio nei pressi di una stazione spaziale.

Con l'arrivo della nuova content patch Trinity, il gioco ha subito un notevole restyle grafico.



"CREDO CHE L'IDEA DI CCP SIA STATA INTELLIGENTE E INNOVATIVA" - ANDREW CRUSE, PRESIDENTE DEL CONCILIO STELLARE DI EVE ONLINE

Minerali e cristalli rappresentano la ricchezza di base di Eve Online; l'espansione delle alleanze è mirata alla conquista dei settori più pregni di giacimenti...



... e la competizione per accaparrarseli è sempre molto accesa.



Andrew Cruse: La guerra è una buona cosa (nel gioco, ovviamente) e spesso ci troviamo a deliberare su questioni di vario genere legate al gameplay degli scontri di flotte piccole o grandi. Tuttavia, buona parte di quanto accade prima e dopo, riguarda avvenimenti di natura strettamente politica, in cui l'ultima parola spetta ai contendenti. La natura completamente aperta di Eve Online è alla base di questo principio ed è anche in questa massima espressione di libero arbitrio che risiede la bellezza di questo prodotto. Il concilio può considerare moralmente deprecabile la condotta dei vincitori nei confronti dei vinti, ma nulla ci dà modo di impedire loro di fare ciò che vogliono con i settori di spazio appena conquistati. Del resto, Darth Vader non ha certo chiesto il permesso della principessa Leila per costruire la Morte Nera...

TGM: Normalmente, coprire questo genere di posizioni è piuttosto difficile a causa delle enormi pressioni che arrivano dalle potenze economiche presenti nel gioco. Dal momento del tuo insediamento hai ricevuto richieste partecolari (dirette o meno) a riguardo?

Andrew Cruse: Assolutamente sì. Ne sono arrivate tante e molte altre ne arriveranno. Buona parte della condizionabilità del giocatore dipende da quanto ha le spalle larghe in termini di navi a disposizione e alleanze potenti. Per questo motivo, la domanda sulla rieleggibilità che mi avevi posto era interessante. Personalmente non ho grossi problemi in questo senso: la mia flotta è fornita al punto da essere in grado di minacciare direttamente l'integrità delle corporazioni più potenti. Nessuno quindi si è mai spinto oltre "gentili richieste"... (se sceglie il lato oscuro è finita... ndElvin)

TGM: A tuo modo di vedere, questo modello di cooperazione tra gli autori di un gioco e gli utenti sarà alla base di concepire i MMORPG del futuro?

Andrew Cruse: Credo che l'idea di CCP sia stata intelligente e innovativa, soprattutto se consideriamo la struttura di Eve Online: un unico server (in realtà sono più server concatenati tra loro, ma la galassia è unica. ndElvin) in cui si sviluppa un mondo di gioco a lungo termine rispetto ai server distribuiti come sono quelli di stampo fantasy alla World of Warcraft. Credo che la nascita del CSM porti nel settore dei MMO tre novità essenziali. La prima è evidente: l'introduzione di una forma di democrazia rappresentativa di grande interesse sociologico oltre che ludico. La seconda è il concetto di reputazione di chi siede sulle poltrone del consiglio: tutto quello che faccio e farò come Presidente del CSM verrà giudicato da tutti gli utenti di Eve Online e avrà ripercussioni (positive o negative) sulla mia reputazione e stima come personaggio in game. Più di ogni altra cosa, vanno sottolineati il coraggio e l'intraprendenza di CCP, che ha messo in mostra tutta la propria inventiva nei confronti dei grossi publisher americani. A grandi aziende come EA o Blizzard non passerebbe nemmeno per l'anticamera del cervello di mettere nelle mani dei giocatori la possibilità di condizionare così profondamente lo sviluppo del loro prodotto. La risposta alla tua domanda dipende quindi, oltre che dalla struttura dei prodotti massivi che verranno pubblicati nei prossimi anni, anche dalla direzione in cui si muoverà il mercato inteso come modello di azienda. Solo entità di dimensioni ridotte come CCP potranno permettersi un rapporto così onesto con i propri clienti, mentre i grossi produttori continueranno a percorrere la strada della netta linea di demarcazione tra sviluppatore e consumatore. Non c'è bisogno che ti dica di come sia contento che quei visionari islandesi abbiano avuto gli attributi (lui ha usato un termine più "sferico". ndElvin) per fare una cosa del genere.

ToSo's Intro

A cura di: Davide "ToSo" Tosini iltoso@sprea.it



TERMOMETRO DELL'HYPE

1

ALAN WAKE

DAI CREATORI DI MAX PAYNE, UNA NUOVA AVVENTURA TUTTA DA GIOCARE



2

SPORE

WILL WRIGHT CAMBIA TUTTO QUELLO ABBIAMO SEMPRE SAPUTO SU DARWIN



3

WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

TANTA ATTESA, TANTO HYPE. NE VARRA LA PENA?



4

STARCRRAFT 2

SQUADRA CHE VINCE NON SI CAMBIA... NEMMENO NEL MONDO DEGLI RTS!



5

MAFIA 2

I BENPENSANTI SI STANNO PREPARANDO PER COMINCIARE UNA NUOVA CROCIATA



6

FARCRY 2

UBISOFT SFIDA CRYTEK SUL SUO STESSO TERRENO. CHE BOTTI!



7

WOW: WRATH OF THE LICH KING

L'ESPANSIONE PIÙ ATTESA!



8

DRAGON AGE

BIOWARE NON SBAGLIA UN COLPO E CI REGALA UN NUOVO CAPOLAVORO.



9

STAR TREK ONLINE

SPAZIO, ULTIMA FRONTIERA. STAR TREK SBARCA NEL MONDO DEI MMORPG.



10

SACRED 2 FALLEN ANGEL

UN SEGUITO ATTESSIMO PER UNO DEGLI RPG PIÙ PIACEVOLI MAI USCITI PER PC.



LISTA DELLA SPESA

Call of Duty: World at War	Terzo quarto	FPS
Kung Fu Panda	Terzo quarto	Azione
Quantum of Solace	Terzo quarto	Azione
Spider-Man II regno delle ombre	Terzo quarto	Azione
The Legend of Crystal Valley	Terzo quarto	Avventura
Summer Athletics	08/08/2008	Sportivo
Rubik's Cube	15/08/2008	Casual
Things on Wheels	15/08/2008	Racing
Space Siege	22/08/2008	RPG
Mercenaries 2: Inferno di fuoco	05/09/2008	Action
Romance of the Three Kingdoms XI	05/09/2008	RPG
Spore	05/09/2008	Simulazione
The Sims 2 Live with Friends	05/09/2008	Simulazione
Virtual Skipper 5	05/09/2008	Simulazione
7,62	12/09/2008	Azione
Classic Car Racing	12/09/2008	Racing
Men of War	12/09/2008	RTS
The Tomorrow War	12/09/2008	Azione
Adrenaline 2: Rush Hour	15/09/2008	Racing
Crysis Warhead	19/09/2008	FPS
Sid Meier's Civilization IV: Colonization	26/09/2008	Strategia
Enemy Engaged 2: Desert Operations	settembre 2008	Azione
Legend: Hand of God	settembre 2008	RPG



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 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
4 - PRO EVOLUTION SOCCER 3	TGM 177	96
5 - SCUDETTO 02/03	TGM 170	96
6 - TONY HAWK'S PRO SKATER 4	TGM 177	96
7 - COD4: MODERN WARFARE	TGM 228	95
8 - EVERQUEST 2: ECHOES OF FAYDWER	TGM 217	94
9 - HALF - LIFE 2: EPISODE ONE	TGM 211	94
10 - ROME: TOTAL WAR	TGM 188	94
11 - WORLD OF WARCRAFT	TGM 192	94
12 - PREY	TGM 211	94
13 - GALACTIC CIVILIZATION 2 GOLD	TGM 220	94
14 - BIOSHOCK	TGM 226	94

BUON COMPLEANNO TGM!

Scrivo queste righe pochi istanti dopo aver letto la mail di Paolo Besser, Paolone insomma, con la quale ci informa che è nato il suo pargoletto. Lorenzo, questo il nome del piccolo, va ad aggiungersi alla bambina di Adso e a quella di Claudio (sì, il Keiser ha fatto un'altra volta centro. GG anche a lui e un "boo" a noi, che ci siamo dimenticati di inserire la foto della sua creaturina sullo scorso numero), e precede sul filo di lana quella del Silvestro, che ha ufficialmente finito di raidare, benché non ne sia ancora pienamente consapevole (non fatemici pensare! ndSS). Tutto questo avviene mentre il nostro segreDario (SS è un genio quando si tratta di trovare soprannomi e giochi di parole, mentre girando pagina vedrete cosa il Riki sia stato in grado di combinare con la nuova grafica di TGM - da urlo! -, aiutato da un Vito che è sempre più dei nostri e che, un giorno o l'altro, rapiremo definitivamente a PSM, con buona pace di Ualone, Spino e Sàlvano) si appresta a convolare a nozze e il sottoscritto sta freneticamente saltellando tra le sue due attività preferite: fare il cretino con le segretarie di redazione (tutte, nessuna esclusa. Faccio le cose per bene, io!) e terminare i preparativi per il matrimonio, che si celebrerà a una settimana esatta di distanza da quello del buon Ronzoni. E tutta questa bella lista di "cavoli nostri" come dovrete interpretarla? Beh, semplice: siamo cresciuti. Stiamo crescendo. Così come la nostra/vostra rivista. Oh, TGM compie 20 anni, non 2. Buttate un sguardo in edicola e cercate di capire un po' quanti possano dire una cosa del

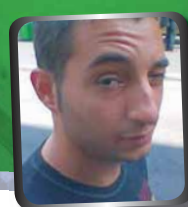
genere. Pochi, davvero, ve lo assicuro. Eppure, TGM non è una creatura "statica". Siamo insieme da 238 numeri e, mentre scrivo, stiamo già pensando a come rendere unico il prossimo "giornalino dei giochini", come si ostina a chiamarlo mia nonna.

Però, in vent'anni, le cose cambiano, si evolvono, crescono per l'appunto, come noi.

Potrei dire, senza timore di smentita, che da quando sono entrato a far parte del corpo redazionale di TGM ho visto cambiare praticamente tutto: sede, persone, redattori, amici, collaboratori, idee, pensieri, incarichi, modi di operare e di lavorare. Tutto, come dicevo. Però, c'è una cosa che è rimasta immutata e oggi è assolutamente identica a quella che potevo respirare dieci anni fa (non è un refuso. È che 20 anni fa io avevo 10 anni, fate i bravi): la passione che ci lega al nostro passatempo preferito. E così, capita non di rado, che è un modo estremamente grazioso per dire che ci perdiamo veramente le giornate, di imbattersi in discussioni atte a determinare quale sia davvero il punto forte di un gioco, oppure se quel titolo meriti davvero un punto in più o cinque in meno, o ancora di quanto sia stato bello ed emozionante sbarcare su quel dato pianeta per quella inutile missione che però "c'aveva una fotografia fantastica" e via di questo passo. Sì, siamo cresciuti, stiamo crescendo. Con calma. Con voi.

Buona lettura,

Daide "ToSo" Tosini



LE LINEE GUIDA DELLA NUOVA GRAFICA

Mi ritaglio questo spazio insolito, ma pur sempre antecedente la parte saliente della rivista, per illustrarvi i criteri guida alla base della nuova veste grafica che avrete già avuto modo di osservare. Nella speranza, innanzitutto, che ciò che avete visto finora vi sia piaciuto, con questo restyling abbiamo voluto tornare un po' alle nostre origini con una rivisitazione dello stile colorato e accattivante di una volta. Al tempo stesso, uno dei nostri punti cardine da anni a questa parte, ovvero la leggibilità, è stata preservata. Questa commistione di passato, presente e, ci auguriamo, futuro dell'impaginazione, è stata ottimamente interpretata dal buon Riky, che è riuscito a regalarci una grafica più ariosa e grintosa, mantenendo inalterata la quantità di testo di anteprime e recensioni (mi pare giusto sottolinearlo). Oggetto di una lieve riduzione negli scritti lo sono state solo alcune rubriche: anche in questo caso, ne siamo convinti, ne trarranno beneficio i vostri occhi. Il numero che avete tra le vostre mani rappresenta però un esempio atipico di quella che sarà la nuova gra-

fica: mancano infatti alcune impaginazioni che abbiamo immaginato per le anteprime e le recensioni di rilievo. D'altronde, questo mese le preview sono state sostituite da un corposissimo Speciale E3, mentre di review degne di un trattamento speciale non se ne sono viste; l'estate, purtroppo, è da sempre avara di primizie. Ma il mese prossimo, ne siamo sicuri, resterete piacevolmente sorpresi... Veniamo ora a un punto abbastanza importante nelle recensioni, ovvero i voti: come noterete, questi sono stati portati all'inizio delle review, e sono scomparsi i parametri relativi a qualità/prezzo, grafica, sonoro, giocabilità, longevità e carisma. Quanto al primo aspetto, non c'è molto da dire: la prima cosa su cui cade l'occhio quando si sfoglia una recensione è proprio il voto; ora, siccome a noi tutti piace la vita comoda, abbiamo pensato di metterlo all'inizio. Discorso diverso invece per i parametri, che abbiamo preferito togliere in quanto fondamentalmente soggettivi e forieri unicamente di polemiche. La longevità, per fare un esempio, è ormai una questione puramente personale: c'è

chi si è abituato ai giochi da 12 ore, chi invece rimpiange quelli di una volta che non finivano mai. Da questa percezione discende poi anche il rapporto qualità/prezzo: i primi sentiranno di avere speso meglio i loro soldi rispetto ai secondi. Discorsi analoghi li potremmo fare per gli altri parametri. Così facendo, infine, coloro che di professione stanno lì a contare quanti pallini vennero dati al tal gioco nel lontano 1998 per poi paragonarli al tal altro prodotto uscito magari il mese scorso, troveranno modi più costruttivi per impiegare il proprio tempo.

Al di là queste considerazioni, ce n'è una particolarmente valida, ovvero che alla fine un voto è semplicemente un numero, che per definizione non può incarnare le possibili sfaccettature di un videogame. Per capire meglio come sia effettivamente un gioco, l'articolo bisogna leggerselo tutto, non limitarsi al voto. Per cui, per tutti coloro che dalla vita vogliono solo avere un numero, eccovi accontentati. Per tutti gli altri, buona lettura...

Stefano Silvestri

LEGENDA

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



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



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.

Wolfenstein

SOFTWARE HOUSE: Activision ■ SVILUPPATORE: id Software/Raven Software ■ DATA D'USCITA: N.D.

Nel lontano 2001, Return to Castle Wolfenstein si riproponeva di riportare sui nostri computer il gioco che diede vita al genere degli FPS, Wolfenstein 3D. L'idea era quella di fondere l'ambientazione nazista della Seconda Guerra Mondiale con tematiche oscure legate all'occulto e al soprannaturale.

Oggi, id Software (impegnata, tra le altre cose, sul promettente Rage, di cui è stato fatto vedere praticamente niente) e Raven Software, stanno lavorando al seguito di RtcW.

L'ambientazione è più o meno la stessa: nei panni di William "B.J." Blazkowicz, già protagonista dei precedenti episodi, tornerete a vedervela con i nazisti. La feccia del genere umano ha particolare interesse verso un portale interdimensionale dal quale le ultime indiscrezioni raccontano possa uscire ogni genere di nefandezza. Facezie a parte, la notizia vera riguarda l'enfasi posta sull'aspetto multiplayer, che sarà massiccio esattamente come in ET, con un gameplay fondato sulle classi e un arsenale di armi ulteriormente arricchito. In modalità singolo, do-

vrete invece avanzare all'interno di una grande città, intraprendendo – attenzione attenzione – missioni varie che sbloccheranno l'accesso a nuove zone. Per contro, eventi di origine casuale bloccheranno l'accesso ad altre aree, dando vita a uno scenario assolutamente non lineare.

Al vostro fianco troverete un manipolo di eroi (francesi?) pronti a

darvi una mano, in particolare grazie alla loro intelligenza artificiale (qui speriamo in id). La città in questione avrà il suo corrispettivo oscuro nella dimensione parallela nota come The Shroud (il sudario); la visiterete per raggiungere l'origine dei poteri dei nazisti. Nondimeno, lo stesso BJ potrà fare uso di qualche "potere" dalla natura ancora non identificata. Tutto quello che

viene mostrato dalle immagini e dai trailer ha che fare con armi da fuoco dalle emissioni verdastre. Ci auguriamo solo che le abilità introdotte non abbiamo di nuovo a che fare con il bullet time!

Hype



Call of Duty World at War

■ SOFTWARE HOUSE: Activision ■ SVILUPPATORE: Treyarch ■ DATA D'USCITA: Fine



Dopo la parentesi futuristica del quarto capitolo, la serie di Call of Duty fa ritorno nella Seconda Guerra Mondiale, forte di una maggiore tecnica e del bagaglio di esperienza derivante dal warfare moderno. Pur tornando al periodo storico che più gli compete, CoD sposta l'attenzione in pieno Pacifico, sostituendo i nemici tedeschi con i soldati giapponesi. Un mero dettaglio estetico? Giammai! I nuovi avversari adottano uno stile completamente differente, molto vicino alla guerriglia: nella boscaglia si fingeranno morti per tendervi agguati (oops, vi ho rovinato la sorpresa... si scherza, su) oppure dei cecchini andranno a ferire i vostri compagni per uccidere gli uomini che interverranno in loro soccorso. Mostrare gli abomini della guerra non è una novità al cinema, ma resta un approccio crudo e soprattutto maturo in un videogame. Un'evoluzione prevedibile per una serie che ha sempre fatto dell'immersività e

delle forti sensazioni la sua bandiera. Negli spazi aperti, dinanzi a possibili campi minati, dovrete invece dotarvi di lanciafiamme e dare una veloce passata; ecco allora sbucare eventuali nemici incendiati che sparano gli ultimi colpi prima di cadere riversi sull'erba che via via starà bruciando, per lasciare dietro di sé del terriccio nero. Troverete avversari appostati anche sugli alberi e colpendoli con qualche raffica li vedrete rimanere penzoloni, appesi all'aggrancio di sicurezza. Chiaramente sarà possibile sparare alla cordicella per reciderla e far cadere i cadaveri. Un lavoro altrettanto promettente è stato fatto con le superfici acquose, ove vi troverete immersi (è possibile nuotare!): si vedranno proiettili deviati dall'acqua ed esplosioni delle granate attutite dall'acqua. L'intera esperienza potrà essere affrontata in una modalità cooperativa (massimo 4 amici), arricchita da una serie di eventi scriptati, innescati dal primo giocatore della fila (attenzione dunque a non restare troppo indietro). Sul fronte multiplayer vero e proprio, l'impianto di gioco è quello di Modern Warfare, opportunamente arricchito: oltre alla crescita del personaggio, troverete anche nuove caratteristiche quali le giubbe antiproiettile resistenti alle granate. Anche più interessante il sistema di gestione del team, con tanto di waypoint e respawn dipendenti dalla posizione del caposquadra. Direi che ce n'è a sufficienza per attendere bramosi la fine dell'anno!

Hype



Singulararity

SOFTWARE HOUSE: Activision ■ SVILUPPATORE: Raven Software ■ DATA D'USCITA: N.D.

Al di là del "singolare" titolo, quel che rende interessante questo FPS multiplatforma è l'identità degli sviluppatori. Parliamo di Raven, ossia dei ragazzi che hanno dato vita alle serie Heretic, HeXen, Soldier of Fortune, nonché a Quake 4. Per chi è a corto di memoria, i primi due sono titoli fantasy nati su una versione modificata del motore di Doom; diciamo una reinterpretazione del soggetto che colpì per la buona qualità del design e per un'atmosfera che solo pochi altri titoli riuscivano a offrire. Si tratta insomma di un manipolo di sviluppatori molto rispettati da tutti gli appassionati del genere. Per il resto, quel che ci racconta il debut trailer è poca cosa; un temporale, un complesso industriale futuristico in cui le cose non vanno

proprio bene (ma la voce narrante, presumibilmente il protagonista, "lo sapeva"). Il tutto diventa instabile (il che fa pensare al nucleare) e poi è tutto un gioco di esplosioni e mistero in quel che resta di questo posto. Voci incontrollate fanno pensare a un FPS che si spinge verso l'horror con un certo riguardo verso il famigerato fattore temporale. Se ci sia dato di riavvolgere il corso degli eventi e riprovare laddove siamo caduti in fallo, non è dato a sapere. Dunque ci stringiamo accorati attorno al nome e al carisma degli sviluppatori e attendiamo qualcosa di più concreto.

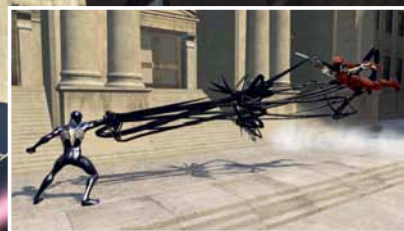
Hype



Spider-Man Web of Shadows

SOFTWARE HOUSE: Activision ■ SVILUPPATORE: Shaba Games
DATA D'USCITA: 21 ottobre 2008

Se c'è un team che ne sa qualcosa in tema di acrobazie è proprio Shaba Games, autore della serie dedicata allo skate di Tony Hawk. Ora, l'uomo ragno non va in skate, ma è ugualmente un personaggio (un supereroe, in effetti) che fa dell'acrobazia la propria bandiera. Nella fattispecie, Activision ha bisogno di rivitalizzarlo dopo il flop di "Amici o Nemici" e decide di giocare la carta del lato oscuro (già "usata" al cinema, peraltro). New York è in pericolo, minacciata da un simbiote alieno, ossia da una roba tentacolare appiccaticcia piuttosto grande. Nei panni dell'Uo-



mo Ragno potrete prediligere questo o quel potere e scegliere alleati e nemici all'interno dell'universo Marvel (ci saranno scelte e conseguenze, come va di moda in questo periodo, e potrete virare verso un personaggio più oscuro). Più interessante è il sistema di combattimento a combo studiato da Shaba Games. In pratica, farete della Grande Mela il vostro campo di battaglia a 360 gradi, saltando in continuazione e scagliando ragnatele ovunque. Di fatto potrete prendere i nemici e lanciarli sulle pareti per poi

cambiare bersaglio al volo, dando vita a combinazioni che vi restituiranno un senso di agilità pauroso. Combattendo sul fianco di un grattacielo, cambierà solo la prospettiva, dopodiché il resto sarà identico. Spettacolare invece lo scontro con un boss emerso dai trailer, in un tripudio di combo praticamente sempre in volo.

Hype



James Bond Quantum of Solace

SOFTWARE HOUSE: Activision ■ SVILUPPATORE: Treyarch ■ DATA D'USCITA: 4 novembre 2008

Dopo 14 romanzi e 22 film all'attivo, siamo ancora qui a parlare della spia creata da Ian Fleming. Chi? Quella che ha per nome Bond, James Bond. Ora l'uomo del vodka-martini ha il volto cinematografico di Daniel Craig e il movie game ufficiale non può certo esimersi dalla riproduzione precisa del lungometraggio, tanto più che gli eventi coperti dal gioco includono sia il film omonimo sia quanto visto in *Casino Royale* (vero e proprio prequel, dato che *Quantum of Solace* ha inizio un'ora dopo il termine della pellicola precedente). In linea con la piega presa da quest'ultimo James Bond, il gioco è fondamentalmente un action con elementi stealth. Dal momento che è contemplato *Casino Royale*, non vedo l'ora di giocare la sequenza iniziale di fuga, qualcosa che – converrete con me – si presta molto bene a una trasposizione ludica. Altresì, l'agente segreto britannico sarà chiamato a uccidere nella maniera più rocambolesca possibile, ma occasionalmente dovrà fare attenzione a non farsi buscare con le zampe nella marmellata. Durante queste fasi stealth, potrà capitarvi di dover fare secca qualche guardia, operazione da perfezionare grazie a un po' di insano QuickTime Event (i combattimenti di *God of War* hanno fatto più proseliti del

previsto). Durante i momenti di sniping, invece, potrete sfruttare del buon Bullet Time per rallentare il tempo e perfezionare la mira. Un piccolo inciso che chiudo immediatamente: che cosa c'entra il Bullet Time con il personaggio di Bond? (e perché lui non può farlo, Xam? ndSS). Durante tutto questo guazzabuglio di stili di gioco (il che non è un male, intendiamoci), passerete agilmente dalla prima alla terza persona e viceversa, in modo da rendere il controllo più congeniale al momento. Ecco allora Daniel Craig in tutto il suo splendore durante gli scazzottamenti per tornare al mirino di precisione un attimo dopo. Il motore grafico è mutuato da *Call of Duty 4* (non 5, purtroppo); il che implica oggetti distruttibili, tende che si spostano e piacevolezze simili. Il personaggio principale beneficia ovviamente di un trattamento di favore, mentre quelli secondari si accontenteranno di qualche poligono in meno. Il sonoro giocherà una parte fondamentale; il motore audio è sempre quello di *CoD 4* e mixerà agilmente il tema principale ad altri suoni complementari all'azione, oltre a tutti gli effetti del caso. Le voci inglesi di Bond e M saranno quelle originali. Speriamo che i localizzatori facciano altrettanto.



Borderlands

SOFTWARE HOUSE: 2K Games ■ SVILUPPATORE: Gearbox ■ DATA D'USCITA: Inizio 2009



Pianeta inospitale, un misto tra alieni cattivi e una fauna tutt'altro che accogliente (non aspettatevi di trovarci gatti o criceti, per intenderci). Pandora è un posto che la stessa fanciullina intenta negli onori di casa durante il trailer, non esita a sconsigliarvi. Una bella fanciulla. Almeno sino a quando non si gira. Borderlands è un FPS fortemente incentrato sulla cooperazione che si ispira al mai dimenticato Mad Max. Contemplato anche per 360, prevede missioni portate a termine da un massimo di 4 giocatori contemporaneamente. Molto interessante la possibilità di sviluppare indipendentemente il proprio personaggio, saltare nella partita di un amico per dargli una mano, quindi tornare al proprio single game. È incoraggiato l'uso di veicoli, che serviranno tra le altre cose a tenere lontano gli animali (impauriti dai mostri di me-

tallo) e daranno luogo a battaglie furiose e velocissime; in modalità cooperativa, i giocatori dovranno dividersi i compiti tra pilota e addetto al cannone e il risultato pare qualcosa di molto intrigante. Nel cuore della battaglia i due potranno persino cambiarsi di posto e, una volta nei pressi dei mezzi rivali, tentare uno spettacolare abbordaggio. Ma l'aspetto su cui Gearbox (autrice della serie Brothers in Arms) ha voluto porre maggior enfasi è quello delle armi; invece di fornire la solita sequela di cannoni e cannoncini predefinita, ha deciso di affidare il tutto a un processo procedurale che gestirà la classe, la velocità di fuoco e di ricarica, le proprietà speciali dei proiettili (incendiari, rinforzati e via di questo passo) per arrivare a regalarci qualcosa come 600.000 pezzi differenti. Ogni volta che raccoglierete un'arma, l'HUD non mancherà di sottolinearne le proprietà con un riquadro a scomparsa piuttosto dettagliato (quasi un inedito, tra gli FPS). Indubbiamente una scelta coraggiosa, all'interno di un genere che fa della qualità dell'arma una delle proprie bandiere. Come già visto in numerosi altri titoli, i personaggi potranno crescere secondo un albero di possibilità in stile RPG e le abilità acquisite dipenderanno anche dal genere di arma utilizzata. Indipendentemente dalla trama, che al momento ci pare irrilevante, ambientazione e stile di gioco mostrati nei gameplay trailer funzionano benone e sembrano fare del dinamismo (sia su veicoli sia a piedi) l'arma vincente. Attendiamoci numerosi.

Hype



Fallout 3

SOFTWARE HOUSE: Bethesda Softworks ■ SVILUPPATORE: Bethesda Softworks
 DATA D'USCITA: Autunno 2008



Su un titolo di questa portata, ormai a due passi dal traguardo del negozio, si è già detto di tutto. Proviamo allora a fare un sunto, magari corredato da qualche info fresca fresca.

Il gioco è praticamente Oblivion impiantato nella Washington DC post-nucleare del 2277, un'ambientazione che ricorda i due precedenti capitoli bidimensionali; gli artwork che gironzolano sono qualcosa in grado di togliere il fiato anche al più scettico (la portaerei, mammamia!). Ciò detto, torniamo al nostro abituale contegno (?), accendiamo la radio e proseguiamo. Già, musiche e illustrazioni anni '50 ricordano, quanto ad attenzione ai dettagli, il lavoro fatto da 2K su Bioshock. Aggirandosi per le lande desolate della vecchia capitale americana in cerca di cibo e acqua (vitali per la sopravvivenza), ci imbatteremo nei famigerati eye-bot, eredità del governo sopravvissuta al disastro. Niente di irreparabile: a crearci problemi saranno più che altro i mutanti, i robot o la fauna particolarmente aggressiva. Potremo scegliere un diverso stile di gioco (aggressivo o stealth) e perseguire una precisa linea di condotta,

andando a definirci in uno dei numerosi stati intermedi tra il Bene e il Male. In ogni caso, al momento di fare fuoco, potremo scegliere se sparare liberamente in real time o affidarci al V.A.T.S.; in quest'ultimo caso, il tempo verrà sospeso e il nemico o i nemici saranno identificati da un visore a fosfori verdi, che metterà in evidenza le varie parti del loro corpo. E qui entrerà in gioco l'elemento strategico: colpire la testa può essere letale, colpire il busto meno incisivo ma più facile; disabilitare un arto può ridurre la pericolosità del nemico e darci fiato. Quale che sarà la nostra scelta, una breve sequenza cinematografica mostrerà i risultati dei nostri sforzi.

La visuale si potrà alternare tra la prima e la terza persona, nel qual caso saremo in grado di aggiustare la posizione della telecamera secondo i nostri gusti. Alle 100 ore di gioco stimato si aggiungeranno contenuti scaricabili dalla rete. E con questo, non resta davvero che attendere.

Hype



BattleStations Pacific

■ SOFTWARE HOUSE: Eidos Studios ■ SVILUPPATORE: Midway
■ DATA D'USCITA: Primo Quarto 2009

Com'è facile intuire dal nome, Battlestation: Pacific è il seguito di Battlestation: Midway, titolo di buona fattura che riscosse tiepidi consensi di critica e pubblico in virtù degli ampi margini di miglioramento di cui il codice era passibile. Proprio con questo intento Eidos si è gettata nel progetto di Pacific, aumentando notevolmente le feature del suo predecessore: parliamo di possibilità di affrontare le battaglie dalla parte degli americani e dei giapponesi (grazie a questo si potrà, per esempio, rivivere l'attacco di Pearl Harbor con gli occhi di chi attaccò e fare uso dei Kamikaze), di 28 missioni in single player (quindi circa il doppio di quelle proposte da Battlestation: Midway), di 100 veicoli a disposizione, di una corposa modalità multiplayer e, soprattutto, di una spolverata di strategia (elemento presente anche nel primo capitolo), che aggiunge un po' profondità alle battaglie.



Hype



Wheelman

■ SOFTWARE HOUSE: Midway ■ SVILUPPATORE: Midway Newcastle
■ DATA D'USCITA: Fine 2008

Ambientato per le strade di Barcellona, Wheelman ci cala nei panni di Milo Burik, un agente infiltrato in un'organizzazione mafiosa impersonato da Vin Diesel. L'attore americano e la sua software house, chiamata Tigon Studios, hanno stretto una partnership con Midway per dare vita a un gioco d'azione basato tutto (o quasi) sulla guida frenetica a bordo di veicoli di ogni tipo, nel quale, nei panni di un autista della mala, avremo il compito di accompagnare i delinquenti in missioni di varia natura, molte delle quali estremamente pericolose. Una Barcellona molto ben riprodotta e un elevato grado di spettacolarizzazione delle sessioni automobilistiche, rendono Wheelman una sorta di film d'azione interattivo, ricco di effetti speciali,



Bullet Time e cose sui generis. Previsto per la fine del 2008, il gioco di Vin Diesel ci è parso ancora un po' acerbo, soprattutto per quanto concerne il comparto tecnico. Speriamo migliori, perché non vediamo l'ora di metterci sopra le mani!

Hype



This is Vegas

■ SOFTWARE HOUSE: Midway ■ SVILUPPATORE: Surreal ■ DATA D'USCITA: 2009

Chi ha visitato Las Vegas nel recente passato si sarà senza'altro reso conto di come lo stile malavitoso raccontato nei vari film degli anni '50 sia del tutto svanito. Non che certa gente sia scomparsa dalla Città del Vizio... solo, probabilmente, la mala si è accorta che con le famiglie si guadagna molto di più e quindi ha fatto sì che la gentaglia scomparisse dalle strade. In This Is Vegas vestirete i panni di un romantico, che vuole riportare Las Vegas agli antichi "fasti": a voi il compito di dargli una mano. In un ambiente che dà completa libertà di movimento, potrete fare praticamente tutto quello che vi pare al fine di accumulare denaro e incrementare la vostra popolarità. Tendenzialmente, su questi due fattori ruota tutto il gameplay. This Is Vegas potrebbe fare capolino sui nostri PC all'inizio del 2009: speriamo solo non si riveli una brutta copia di GTA!

Hype



Street Fighter IV

SOFTWARE HOUSE: Capcom ■ SVILUPPATORE: Capcom ■ DATA D'USCITA: N.D.



L'E3 è stato il palco per mettere nuovamente in mostra l'attesissimo quarto capitolo di Street Fighter, uno dei picchiaduro più famosi e longevi che la storia ricordi. Capcom ha approfittato della kermesse losangelina per convincere i giornalisti della bontà del nuovo engine dedicato alle collisioni: non è un mistero che, fino a qualche mese fa, il gioco aveva destato parecchi malumori, soprattutto fra quelli che erano riusciti a mettere mano sui primi cabinati test (il gioco, infatti, è destinato a uscire anche nelle care, vecchie sale giochi). Al tempo gli sviluppatori si erano impuntati per una gestione dei colpi completamente tridimensionale, non più a box come negli episodi 2D. Per farla breve, in tutti gli Street Fighter ogni personaggio è sempre stato caratterizzato da alcune aree specifiche in cui era possibile ricevere determinati colpi: queste aree potevano anche essere più grandi o più piccole rispetto ai bordi dello spri-

te e servivano, in pratica, per far sì che non ci fossero troppe discrepanze fra personaggi di dimensioni differenti, altrimenti si sarebbe corso il rischio di incorrere in eccessivi sbilanciamenti (pensate a un gigante come Mr. Bison nei confronti di una povera Chun-Li). In Street Fighter IV, preso atto che il sistema di rilevamento delle collisioni non funzionava bene in 3D, si è tornati ai cari vecchi box, con risultati decisamente superiori. Due mesi di duro lavoro sono bastati per trasformare completamente l'esperienza di gioco e ora SF4 appare davvero un picchiaduro con tutti i crismi, dotato di personaggi a dir poco carismatici, alcuni dei quali entrati da tempo nell'immaginario collettivo. Certo, si potrebbe pensare che ora il gioco sia praticamente identico ai suoi predecessori come giocabilità, solo completamente rivisto sotto il profilo grafico: in realtà non è proprio così, anche per via dei nuovi protagonisti inseriti, alcuni dei quali assolutamente strepitosi. Parlo, per esempio, di El Blaze, con il suo stile da wrestler messicano, ma non è il solo. Il sistema di combattimento in generale è decisamente più figlio del secondo capitolo che non del terzo, davvero molto tecnico e forse fin troppo orientato a un pubblico di hardcore gamer. Capcom ha dichiarato ufficialmente che SF4 vuole essere un gioco per tutti e non solo per smanettoni: rimane da vedere come reagirà il popolo PC a un titolo del genere, assente da tempi immemori su questa piattaforma. Noi della vecchia guardia, da autentici seguaci della versione SuperNES, lo attendiamo con la bava alla bocca.

Hype



Age of Booty

SOFTWARE HOUSE: Capcom
SVILUPPATORE: Proper Games DATA D'USCITA: Imminente



Uno strategico in tempo reale decisamente particolare, che riprende la classica planimetria a esagoni, rivista però in maniera radicale. Alla guida di una nave pirata dovremo solcare i Sette Mari, mettendo a ferro e fuoco città e affondando galeoni, il tutto in chiave multiplayer. Age of Booty è infatti votato al gioco di squadra e vi permetterà di affrontare le numerose missioni (opera di Max Hoberman, il designer delle mappe multiplayer di Halo 2 e 3), che vi

verranno proposte assieme ai vostri amici, sia in rete locale, sia su Internet. Ovviamente sono previsti upgrade e potenziamenti vari per il proprio vascello, con tonnellate di opzioni e customizzazioni varie. Siamo in attesa di capire se saranno possibili sfide PC vs console.

Hype



Bionic Commando Rearmed

SOFTWARE HOUSE: Capcom SVILUPPATORE: Grin DATA D'USCITA: Fine estate

Di sicuro uno dei titoli più interessanti del portfolio Capcom è il remake 2D del leggendario platform-game degli anni '80, Bionic Commando. Ormai in dirittura d'arrivo, il gioco, pur mantenendo un'impostazione a scorrimento laterale, sfrutta un motore poligonale davvero notevole, che ha permesso l'introduzione di effetti grafici decisamente al passo coi tempi. Quel che più importa comunque sono le nuove modalità di gioco, fra cui spicca il team co-op a due giocatori, mentre fra le varie chicche vale la pena di citare la possibilità di sbloccare alcuni contenuti segreti per il fratello maggiore, Bionic Commando (quello completamente in 3D, per intenderci). Assolutamente da provare, per nostalgici e non!

Hype



Bionic Commando

SOFTWARE HOUSE: Capcom SVILUPPATORE: Grin DATA D'USCITA: Fine 2008

Insieme all'episodio in 2D e mezzo, diciamo così, Capcom sta continuando a lavorare alacremente al seguito ufficiale di Bionic Commando (anche se non si trova l'ombra di un numero progressivo nel titolo), portandolo in un universo completamente tridimensionale. I ragazzi di GRIN stanno ottimizzando soprattutto la componente online, cercando di mettere assieme delle modalità multiplayer davvero originali grazie all'uso del laccio/arpione, vero fulcro di tutto il gioco. Ci sarà anche una classifica mondiale ufficiale, dove potrete confrontare i vostri punteggi con gli utenti di tutti i continenti: in questo modo sarà molto facile distinguere i veri campioni dagli scarsi irreversibili. Purtroppo manca ancora una data di uscita ufficiale, ma voci officiose lo danno in arrivo per il prossimo Natale. Incrociamo le dita!



Hype



Flock

SOFTWARE HOUSE: Capcom SVILUPPATORE: Proper Games DATA D'USCITA: 2008



Personalmente adoro questo genere di giochi, dove, in pratica, usando una buona dose d'ingegno, bisogna salvare animali o esseri di vario genere da un destino avverso. Insomma, un po' come accadeva in Lemmings un milione di anni fa... e, non per nulla, gli autori hanno proprio quel titolo a curriculum. Flock è però ancor più dissacrante e vi vedrà vestire i panni di un disco volante (un UFO, insomma) che deve catturare pecore, mucche e altre bestiole da pascolo, sfruttando l'ambiente nelle

maniere più disparate, magari impiegando anche le leggi della fisica per la risoluzione dei numerosi enigmi. Lo stile grafico, che ricorda una specie di patchwork di tessuto, è originale e l'impostazione lascia intravedere ore e ore di divertimento senza troppi fronzoli. Non so voi, ma io ne ho già prenotata una copia!

Hype



Dark Void

SOFTWARE HOUSE: Capcom ■ SVILUPPATORE: Airtight Games ■ DATA D'USCITA: 2009

Di sparattutto in terza persona ne abbiamo visti e giocati di ogni tipo, ma forse quello che ci verrà proposto entro il prossimo anno (o ancora più avanti, visto che al momento la data di uscita è ben lungi dall'essere confermata), potrebbe proporre qualcosa di veramente nuovo. Questo almeno è quello che ci viene da dire ripensando a quanto ci è stato comunicato dagli Airtight Studios (che comprendono gran parte del team originario della serie *Crimsons Skies*), specialmente soffermandoci sulle frasi atte a spiegare l'ambientazione e il gameplay previsti per *Dark Void*. Nel gioco impersoneremo un normalissimo essere umano di nome Will, un pilota di cargo per la precisione, rimasto intrappolato nella classica tempesta del triangolo delle Bermuda. Questo incidente ha trasportato il povero Will in un universo parallelo, chiamato, appunto, *The Void*. Qui il nostro eroe farà la conoscenza con la resistenza, un gruppo di ribelli che combattono un'estenuante battaglia contro una razza aliena che vuole prima conquistare il *Void* e poi, in un secondo momento, il pianeta Terra. Ovviamente Will, nonostante non sia certo il prototipo del supereroe, dovrà imbracciare armi ed equipaggiamento e lanciarsi contro i nemici con tutte le sue forze. Ad aiutarlo, oltre a un arsenale di tutto rispetto, ci sarà un jet pack, utile

per spostare il conflitto dalla terra all'aria. La componente verticale sembra essere la novità più importante di questo titolo rispetto la miriade di sparattutto in terza persona visti in passato: i livelli saranno sviluppati per mescolare combattimento aereo e normali scaramucce, offrendo a Will la possibilità di esprimersi al meglio in incredibili salti ed evoluzioni nel bel mezzo della pugna. I nemici, insomma, saranno presenti non soltanto intorno a noi ma potranno tenderci imboscate dall'alto e dal basso: fortunatamente, oltre alle armi da fuoco, Will potrà impiegare la sua forza bruta nel combattimento corpo a corpo, esibendosi in prese e cosucce del genere. Tutta questa adrenalina e tutto questo sano "ammazza l'alieno cattivo" saranno rappresentati graficamente attraverso un engine sviluppato per l'occasione, che pare in grado di gestire al meglio, ma non poteva essere altrimenti vista la peculiarità del gioco, sia il lato prettamente estetico che la gravità generale dei vari corpi in movimento. Insomma, c'è qualcuno che riprova a fare uno sparattutto verticale dopo l'ultimo *Medal of Honor*...

Hype



Damnation

SOFTWARE HOUSE: Codemasters

SVILUPPATORE: Blue Omega Entertainment ■ DATA D'USCITA: Fine 2008

Damnation sta facendo parlare di sé da quando finì sul podio della manifestazione Make Something Unreal Competition. Tanto per alimentare i sogni di gloria dei team indipendenti, Codemasters decise che i Blue Omega Entertainment meritavano una chance e quindi eccoci qua a parlare di uno sparattutto molto frenetico e fraccassone, che pone l'accento sulla verticalità dell'area di gioco. Il titolo dei BOE ci dà modo di vestire i panni del capitano Hamilton Rourke, un membro di una forza di resistenza conosciuta con il nome di Peacekeepers. L'area di gioco prevista in Damnation è assolutamente enorme: stando a quanto affermato dagli sviluppatori, saranno necessarie tre ore per esplorarla in lunghezza, ed altre tre per scoprire i misteri dell'altezza. In questo E3 è stato mostrato lo Spirit Vision, un potere che dà modo di guardare attraverso le pareti, rendendo possibile anticipare le mosse del nemico (e capire anche dove arram-



picarsi, ndSS). Per ciò che concerne il multiplayer, possiamo confermare che, a oggi, è presente solo la modalità cooperative. In pratica, sarà possibile rivivere l'avventura single player in compagnia di un amico, il che ci intriga, e non poco. Non manca moltissimo all'uscita di Damnation, atteso per la fine dell'anno.

Hype



JUMP GATE EVOLUTION

SOFTWARE HOUSE: Codemasters

SVILUPPATORE: NetDevil ■ DATA D'USCITA: 2008

Gli MMO a tema spaziale cominciano a essere numerosi: evidentemente, il genere attizza e soddisfa la voglia di esplorazione di tutti i fan della fantascienza. Jumpgate appartiene (guarda un po') a questa categoria di giochi, e vi immergerà in un universo vastissimo nel quale ingaggiare battaglie, dare vita a raid, ma anche partecipare agli scambi commerciali, ampliare la propria flotta stellare e via di questo passo. Tre, al momento, le fazioni disponibili, all'interno delle quali naturalmente è possibile scegliere la classe che più si confà alle vostre aspirazioni e vocazioni; se questo gioco ha suscitato in voi un minimo di interesse, sappiate che è possibile provarlo andando sul sito www.jumpgateevolution.com e iscrivendovi alla beta.



Hype



Operation Flashpoint 2 Dragon Rising

SOFTWARE HOUSE: Codemasters

SVILUPPATORE: Codemasters ■ DATA D'USCITA: 2009



Il primo Operation Flashpoint è ancora un titolo molto apprezzato e seguito dagli appassionati di FPS tattici, al punto che continua a essere giocato da moltissimi utenti. Operation Flashpoint 2: Dragon Rising, che sbarcherà sui nostri PC nel 2009, ha tutte le carte in regola per bissare il successo del predecessore: oltre all'ovvio rimaneggiamento del comparto grafico, potremo contare su mappe enormi (oltre 400 km/q, tutti da mettere a ferro e fuoco), con forze in campo numerosissime e di tutti i tipi, sia terrestri sia aeree. OF2 si dividerà in due macrosezioni, una dedicata ai lupi solitari, che

potranno avventurarsi in una corposa campagna dal "taglio fortemente cinematografico" (sono parole degli sviluppatori, non nostre: prendetela con loro!), e una pensata per chi vive di pane e multiplayer. Le battaglie online si preannunciano parecchio interessanti e molto differenti da quanto siamo abituati a vedere oggi. Non so voi, ma io già vedo l'Elvin che si sta mettendo la mimetica...

Hype



Rise of the Argonauts

SOFTWARE HOUSE: Codemasters

SVILUPPATORE: Liquid Entertainment ■ DATA D'USCITA: Autunno 2008



Rise of the Argonauts pare davvero bello. Si tratta di un action RPG che prende molti spunti dalla storia di Giasone e degli Argonauti per entrare in possesso del Vello d'oro (in grado di donare l'immortalità). Dopo le due preview apparse sugli scorsi numeri, il titolo di Codemasters non dovrebbe più avere segreti per i lettori più attenti. Per chi, invece, si fosse perso una delle precedenti uscite, diciamo che in RotA vestiremo i panni di Giasone e che saremo affiancati da un moltitudine di personaggi con caratteristiche differenti, come Achille, Ercole, Atlanta e via di que-

sto passo. L'intera vicenda si snoderà attraverso una selva di missioni, via terra e via nave, a bordo della mitica Argo, che ci costringeranno a prendere parte a scontri epici e ad affrontare enormi boss di "fine livello". Tanta carne al fuoco, contornata da una grafica più che piacevole, rende Rise of the Argonauts uno dei titoli sui quali siamo più ansiosi di mettere le nostre manine pacioccosse.

Hype



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

SOFTWARE HOUSE: Deep Silver ■ SVILUPPATORE: GSC Game World ■ DATA D'USCITA: Imminente

Il tanto atteso prequel di S.T.A.L.K.E.R.: Shadows of Chernobyl è ormai pronto a mettere in bella mostra le sue tante novità. Per quando leggerete questo speciale, Clear Sky, questo il sottotitolo del nuovo capitolo di uno degli FPS più radioattivi di sempre, dovrebbe essere disponibile nei negozi di tutto il mondo. Noi, comunque, ligi al dovere e sempre pronti a darvi in pasto ogni più piccola informazione e immagine, riportiamo qui gli ultimi dettagli mostrati durante l'ultimo E3 dai baldi GSC Game World. Come dicevamo in apertura, Clear Sky è un vero e proprio prologo all'avventura vista nel precedente episodio. Il nostro nuovo alter ego sarà Scar, un mercenario delle forze S.T.A.L.K.E.R. chiamato a operare nella Zona, la terribile area che circonda la centrale atomica resa inabitabile dopo la catastrofe nucleare. Qui, il nostro, accompagnato da altri gruppi di mercenari, esplorerà un'area molto più ampia e completa di quella vista nel titolo originale, con alcune zone già protagoniste del primo capitolo che faranno la loro ricomparsa in versione riveduta e ampiamente corretta. L'avventura, così come accadeva in S.T.A.L.K.E.R., ci offrirà la solita commistione tra FPS ed elementi di RPG. L'attesa più grande, oltre che per trama e ambientazione riviste e ampliate, riguarda il nuovo motore grafico: nonostante il successo del primo titolo, GSC si è rimboccata le maniche per migliorare ulteriormente l'X Ray 1.5, permettendo così a Clear Sky di raggiungere un livello di dettaglio e di complessità incom-

parabile rispetto a quanto osservato nel suo predecessore. Le novità più importanti riguardano l'introduzione di effetti DirectX 10 (ma il gioco sarà compatibile anche con le vecchie librerie 9.0 e, notizia sorprendente, con le ancora più vetuste 8.0), un nuovo sistema di gestione ambientale in grado di rappresentare il ciclo di luce dal giorno alla notte e le condizioni atmosferiche (sono tutte presenti, benché le migliori rimangano nebbia e pioggia). Le novità, in ogni caso, non si limitano a questo: Clear Sky offrirà un'intelligenza artificiale ancora più evoluta, con scontri dinamici tra le varie fazioni in campo sempre pronte a reagire alla presenza dei mercenari, e un nuovo motore dedicato esclusivamente alle animazioni. Siete pronti a tornare nella landa della morte? I belpensanti, però, lasciateli a casa, almeno questa volta.

Hype



The Sims 3

SOFTWARE HOUSE: EA ■ SVILUPPATORE: Maxis ■ DATA D'USCITA: 2009

La marcia di avvicinamento alla terza edizione del celebre simulatore di vita di casa Maxis procede a ritmo serrato, nonostante le notizie lasciate trapelare siano sempre troppo poche e troppo poco specifiche per restituire un'immagine chiara di cosa ci attende il prossimo anno. Si continua a parlare, per esempio, del cosiddetto Living Neighbourhood, aggiungendo dettagli a cosa porterà questa piccola rivoluzione per le vite dei Sim: un unico ambiente di gioco ampio quanto l'intera cittadina senza più il frazionamento in lotti di case e lotti pubblici. Questa novità dovrebbe portare a una simulazione ancora più fedele alla realtà delle piccole vite virtuali: ogni singolo abitante di Pleasant Valley, la nuova città che sostituisce Simville in questo terzo capitolo, vivrà 24 ore su 24 la propria vita, spostandosi per lavorare, per andare a fare la spesa, per incontrare amici e parenti o anche solo per diletto personale, generando ovviamente nuove e sempre imprevedibili interazioni con i nostri protetti. Immaginate di incontrare un amico in piazza la domenica mattina, o di uscire dal lavoro e dirigersi verso il quartiere dei negozi per una passeggiata di shopping e notare una ragazza attraente...

Ecco, queste sono le catene di "azione/reazione" proposte dal nuovo ambiente di gioco e sembrano, almeno sulla carta, un passo in avanti non da poco. Certo, questo nuovo scenario – da solo – potrebbe non essere sufficiente per smuovere i milioni di giocatori di The Sims 2 dalla rassicurante rassegna di espansioni e add-on già in loro possesso. Fortunatamente, Maxis ha illustrato altre innovazioni di The Sims 3, a cominciare dalla personalità dei nostri alter ego: oltre alle solite caratteristiche, ogni Sim avrà diversi tratti unici selezionabili. Elementi caratteristici come l'attitudine al pettegolezzo, la cortesia, un atteggiamento rude o persino difetti come la cleptomania o la pigrizia, potranno essere combinati alle tipiche qualità di ogni Sim per generare esseri dalla personalità sempre più complessa. Se questo ancora non dovesse bastare, il nuovo motore grafico e le opportunità che questo metterà a disposizione potrebbero dare il colpo finale a ogni titubanza: a parte un ovvio incremento della definizione di personaggi e ambienti, sia in termini di poligoni sia per quanto riguarda la fluidità e il nu-

mero delle animazioni, l'engine studiato per The Sims 3 darà modo di gestire un ambiente cittadino completo, simulando stagioni e cicli giorno/notte. I Sim godranno invece della possibilità di modificare migliaia di variabili nel loro aspetto fisico e potranno applicare a ogni oggetto e a ogni superficie nuovi immagini e texture in maniera semplice, rendendo finalmente realtà una delle opzioni più richieste da mia cugina, che proprio non ha mai capito perché i divani disponibili abbiano solo una tonalità di rosa e non sia possibile schiarirne la stoffa...

Hype



Dragon Age Origins

■ SOFTWARE HOUSE: EA ■ SVILUPPATORE: Bioware ■ DATA D'USCITA: Inizio 2009



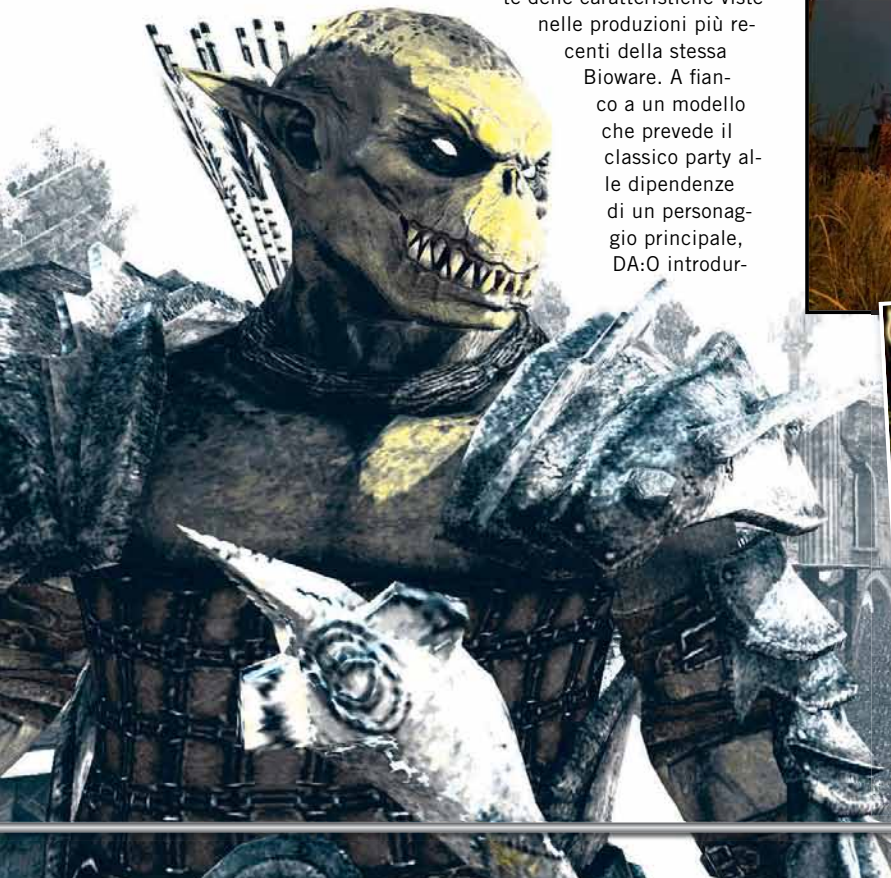
Chiedete a un appassionato di RPG offline (definizione quasi offensiva per i giocatori di vecchio corso, ma oggi come oggi piuttosto necessaria) qual è il suo desiderio più pressante e questi risponderà senza ombra di dubbio "Vorrei che i Bioware tornassero a fare il caro vecchio Fantasy". Ecco perché Dragon Age: Origins è così importante e perché all'ultimo E3 l'attenzione di tutti gli opera-

tori di settore è stata così alta nei confronti di questo titolo: dopotutto, stiamo parlando dei creatori di Baldur's Gate, una garanzia non certo di poco conto. Dragon Age: Origins si baserà su un universo originale e inedito, con buona probabilità destinato a diventare scenario per una nuova serie, e proporrà un aggiornamento massiccio al gameplay classico del genere, introducendo gran parte delle caratteristiche viste nelle produzioni più recenti della stessa Bioware. A fianco a un modello che prevede il classico party alle dipendenze di un personaggio principale, DA:O introdurrà

una nuova impostazione grafica di altissima qualità (riscontrabile già dai primi filmati e dalle prime sequenze di materiale ingame presenti nei video proposti al pubblico) sia in termini di intermezzi in puro stile hollywoodiano sia nelle fasi esplorative, avvalendosi anche delle più recenti inquadrature in terza persona viste in Mass Effect durante le sequenze di combattimento vero e proprio. Sempre dal clamoroso RPG fantascientifico verrà ereditato il sistema di dialoghi, che presenterà il solito, eterno bilanciamento tra condotta morale buona o cattiva, con esiti e ripercussioni a lungo termine e la possibilità, ormai marchio di fabbrica di Bioware,

di interrompere l'azione e selezionare ordini e comandi per l'intero party. A tutto questo andrà aggiunta un'interfaccia di gioco che si prevede intuitiva, presa in prestito questa volta, almeno nelle intenzioni generali, da quello che è divenuto lo standard dei MMO: barre di pulsanti nella parte bassa dello schermo e colonne configurabili ai lati. Con tutte queste caratteristiche, l'attesa per l'uscita nella prima parte del 2009 di DA:O non può che essere lunga e straziante...

Hype



Command & Conquer Red Alert 3

■ SOFTWARE HOUSE: EA ■ SVILUPPATORE: EA ■ DATA D'USCITA: Fine 2008



Ormai ci siamo: gli anni che hanno diviso l'ultimo capitolo dal ritorno del brand sono ormai agli sgoccioli. Durante questo E3, però, gli sviluppatori si sono limitati a svelare solo una piccola parte di quanto ci attende nel terzo capitolo della saga a base di russi cattivi e Tesla Coil: l'attenzione di tutti era rivolta alle novità più gustose, come per esempio l'introduzione della modalità Cooperativa per tutta la campagna di gioco, e alla trama, da sempre punto forte di C&C anche grazie a un uso sapiente di attori di alto livello e di un'ottima qualità dei filmati introduttivi. Per

il resto, ci siamo dovuti accontentare, se così si può dire, di mettere le mani su una mappa multiplayer e sperimentare la terza, inedita, fazione in campo: i Giapponesi dell'Impero del Sol Levante. Questo esercito si integra alla perfezione con i classici Alleati e con i Russi, proponendo uno stile di gioco molto diverso e dotato di caratteristiche uniche: i giapponesi possono costruire edifici ovunque, persino sull'acqua, e possiedono unità in grado di cambiare velocemente funzione. Un esempio di queste abilità sono i mech, capaci di trasformarsi da buone unità di combattimento

terra-terra a veloci caccia aerei, o i sottomarini transformer, che sono in grado di bombardare agilmente una base. Una fazione tutta da decifrare, sembra, visto che alle trasformazioni (sottolineate da uno stile grafico molto Manga e che richiama celebri saghe robottonne...) si aggiungono gigantesche navi da battaglia dal raggio d'azione immenso ma dal campo visivo ridotto a pochi metri.

Hype



Crysis Warhead

■ SOFTWARE HOUSE: EA ■ SVILUPPATORE: Crytek ■ DATA D'USCITA: Imminente

I seguaci di Crytek e del loro engine sanno bene cosa aspettarsi da questa prima evoluzione di Crysis. Con Warhead, l'obiettivo annunciato è quello di ampliare la trama e l'ambientazione del titolo originale, arricchendola di dettagli e novità. Quello non dichiarato, o comunque semplicemente sussurrato, è di migliorare il rapporto tra l'incredibile estetica del gioco e le richieste hardware da capogiro, non tanto semplificando o eliminando dettagli, quanto ottimizzando al meglio il prodotto. Proprio riguardo a questo punto, il level designer incontrato durante la presentazione ci ha confermato che "abbiamo come traguardo quello di rendere perfettamente godibile il gioco a un dettaglio alto anche per PC dal costo di circa 600 dollari". Cosa vorrà dire questa

frase, in soldoni? Non siamo riusciti a strappare altre informazioni, quindi ci siamo limitati a osservare l'azione sul monitor: la missione presentataci è la seconda di Warhead e rappresenta piuttosto bene le novità di gameplay e di trama del prodotto. L'avventura si svolge percorrendo un sentiero parallelo a quello affrontato nel primo Crysis, intrecciandosi ripetutamente con situazioni e avvenimenti già conosciuti o vissuti. Durante la presentazione abbiamo potuto notare l'ampliamento di tutta la sezione veicoli (ora disponibili in molte varianti differenti) e un maggior coinvolgimento della fisica negli scontri di gioco.

Hype



Mirror's Edge

SOFTWARE HOUSE: EA ■ SVILUPPATORE: Digital Illusions Creative Entertainment ■ DATA D'USCITA: Inverno 2008

Sono passate alcune settimane da quando DICE ha finalmente svelato qualcosa in più su questo promettente prodotto. Si è finalmente scoperto che Mirror's Edge sarà a tutti gli effetti un action game con principale protagonista una ragazza di origini asiatiche in una metropoli dell'immediato futuro sotto il completo controllo delle più strette leggi immaginabili. La protagonista, aderendo a un gruppo disposto a rischiare la vita pur di soverchiare lo stato di polizia creatosi in città, dovrà portare a termine decine di missioni utilizzando la sua arma principale, costituita da un'agilità fuori dal comune che le consente di saltare da un tetto a un altro, rimbalzare contro le pareti, utilizzare arredi urbani come veri e propri trampolini e svariate cose sui generis. A rendere particolare Mirror's Edge, inoltre, sarà l'impostazione complessiva data al gioco, che gli sviluppatori chiamano "full body experience": braccia, gambe e torso del personaggio saranno visibili

durante le varie evoluzioni, e l'inquadratura, benché in prima persona, sarà fortemente influenzata dal ritmo di respirazione della nostra bella, in modo da ricreare il più possibile il senso di fuga perenne a cui è sottoposta la protagonista. Se questo ancora non dovesse bastare, diciamo che lo stile grafico, minimalista e poco colorato ma non per questo poco gradevole, vedrà una componente cromatica particolare in quello che gli stessi DICE chiamano il "sesto senso del runner": gli oggetti utilizzabili e gli obiettivi saranno caratterizzati da una forte tinta rossa, che significa che sarà il caso di impiegarli per le nostre evoluzioni. Nonostante questo, l'assicurazione è che ogni livello di Mirror's Edge avrà diverse strade alternative e garantirà una discreta libertà di movimento. Noi aspettiamo fiduciosi.

Hype



Dead Space

SOFTWARE HOUSE: EA ■ SVILUPPATORE: EA ■ DATA D'USCITA: Novembre 2008

Nel corso degli ultimi mesi abbiamo più volte parlato di Dead Space, grazie agli incontri tenutisi anche in Italia con il team di sviluppo durante le varie fasi di lavorazione del prodotto. Quanto visto all'E3, quindi, non si discosta di molto dalle ultime informazioni che vi abbiamo dato, risalenti a poco più di un mese fa: il gioco è praticamente completo su tutte le piattaforme (l'uscita è prevista in contemporanea su PC e console) e si sta passando l'ultima fase di affinamento dei contenuti, siano essi di gioco o prettamente estetici, affinché tutto sia pronto per il lancio ormai imminente. Niente di nuovo, insomma, anche perché persino la presentazione stessa del gioco ha ripercorso al-

cune delle situazioni già analizzate durante le anteprime per la stampa sopra citate: si è rivista la meccanica delle aree a zero G, le diverse funzioni dell'equipaggiamento, compresi gli "effetti speciali" legati al rallentamento dei nemici e allo spostamento di ingombranti oggetti attraverso la pistola magnetica, ma soprattutto si è rivissuto quell'ambiente cupo e pauroso che sembra essere il punto forte di Dead Space. Per gli amanti del survival horror e dell'avventura spaziale, l'appuntamento è fissato tra pochi mesi!

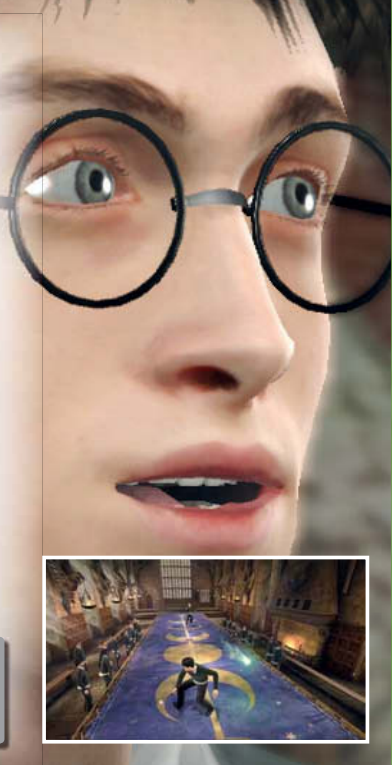
Hype



Harry Potter e il Principe Mezzosangue

SOFTWARE HOUSE: EA ■ SVILUPPATORE: EA ■ DATA D'USCITA: Nov. 2008

Sesto capitolo delle avventure del maghetto quattrocchi, e sesto action adventure per i nostri monitor. C'è poco da dire riguardo questo nuovo titolo della serie: Harry Potter e il Principe Mezzosangue ripercorrerà fedelmente la trama del film, con ogni probabilità possiederà lo stesso identico gameplay dei suoi predecessori e potrà contare su una grafica, almeno stando a quanto abbiamo avuto modo di vedere, decisamente più curata e definita. Per il resto, rimane ben poco da aggiungere: il gioco è atteso in contemporanea o subito dopo l'uscita della relativa pellicola cinematografica su ogni formato possibile e immaginabile. Speriamo che alla versione PC non sia riservato un trattamento diverso, anche se l'ultima incarnazione del maghetto della Rowling ci lascia ben sperare.



Hype



MySims

SOFTWARE HOUSE: EA ■ SVILUPPATORE: Maxis ■ DATA D'USCITA: Ott. 2008

Ideato originariamente per console, MySims è ora in cantiere anche per i nostri amati PC. Il gioco si presenta come una versione decisamente più fumettosa e scanzonata della serie originale di The Sims. Al giocatore, infatti, è chiesto di creare un proprio avatar e utilizzarlo per visitare una città semi abbandonata e decisamente trascurata. Parlando con le centinaia di personaggi e usando la propria creatività, l'utente potrà iniziare a sistemare al meglio la città, attirando così nuovi personaggi e sbloccando oggetti, indumenti e persino edifici. Da queste poche righe potete capire quanto MySims sia completamente diverso dalle altre produzioni di casa Maxis e decisamente orientato verso uno stile più avventuroso e leggero.



Hype



Mercenaries 2

SOFTWARE HOUSE: EA ■ SVILUPPATORE: EA ■ DATA D'USCITA: Nov. 2008

Anche per Mercenaries 2 non si riscontrano in questo E3 notizie di particolare rilievo rispetto al reportage di pochi mesi addietro. Il titolo è pressoché ultimato e pronto per essere pubblicato: confermata la nuova ambientazione sudamericana così come l'impianto di gioco un po' meno strategico e un po' più orientato alla distruzione e alla carneficina totale senza conseguenze rilevanti. Il tutto nell'atmosfera di un ambiente decisamente più grande e ricco di elementi con cui interagire rispetto al precedente capitolo della serie, con molti più nemici, oggetti da distruggere e luoghi da saccheggiare.

Hype



Spore

SOFTWARE HOUSE: EA ■ SVILUPPATORE: Maxis ■ DATA D'USCITA: imminente



Ormai mancano pochissimi giorni all'uscita di Spore, il god game più discusso e stravagante dell'intera storia di questo particolarissimo genere. Per quei due o tre che ancora non dovessero sapere nulla, il titolo Maxis promette di rappresentare l'evoluzione di una specie dai suoi primi passi come microbo nel brodo primordiale fino al suo sviluppo come creatura singola prima, come razza intelligente e sociale poi, chiudendo il ciclo con la conquista dello spazio e la scoperta

di altri pianeti "abitati" da altre razze. A differenziare Spore da tutti i simulatori divini, troviamo la differente impostazione che ognuna di queste fasi avrà in termini di gameplay: si passerà dal più semplice degli sparatutto all'arcade adventure, saltellando nei city builder alla Sim City e negli RTS più duri e puri.

Hype



Lord of the Rings: Conquest

SOFTWARE HOUSE: EA ■ SVILUPPATORE: Pandemic Studios ■ DATA D'USCITA: 2008

Mercenaries 2 non è l'unico titolo che Pandemic ha in cantiere per i prossimi mesi. La software house di Star Wars: Battlefront ha deciso di rispolverare lo stesso modello di gioco del titolo basato sull'universo di George Lucas e di adattarlo a un'altra celebre trilogia cinematografica. In Lord of the Rings: Conquest, il giocatore avrà la possibilità di ripercorrere l'intera vicenda della Compagnia dell'Anello nei panni di 4 diversi personaggi, membri dell'esercito dell'ovest: un arciere, un mago, un scout e un soldato. La particolarità di LOTR: Conquest sarà che ognuno di questi personaggi potrà essere impiegato in qualsiasi momento, passando dall'uno all'altro anche nel bel mezzo delle battaglie. In più, in particolari eventi vestiremo i panni di figure "storiche" della saga, tra le quali citiamo Aragorn, Legolas e Gandalf. Ma non

è tutto: la seconda campagna di gioco contenuta in LOTR: Conquest sarà dedicata alle armate di Sauron: anche in questo caso, saranno presenti personaggi minori delle armate di Mordor ed eventi in cui guideremo gente del calibro di Saruman in una vicenda che parte dal presupposto che l'anello non sia andato distrutto. Dalle prime immagini sembra proprio che questo FPS in prima/terza persona sarà una vera manna dal cielo per tutti gli appassionati della saga di Tolkien e dei film di Jackson. Per scoprirne pregi e difetti non dovremo attendere ancora molto: LOTR: Conquest è previsto entro la fine dell'anno.

Hype



Warhammer Online: Age Of Reckoning

SOFTWARE HOUSE: EA ■ SVILUPPATORE: Mythic ■ DATA D'USCITA: Autunno 2008

Cominciamo subito con le buone notizie, affezionati e trepidanti fan del prossimo MMORPG di casa Mythic. Sembra ormai confermato il debutto ufficiale di Warhammer: Age of Reckoning a settembre: dopo diversi ritardi e slittamenti, WAR è finalmente pronto ad aprire i battenti (incrociate le dita, i tempi editoriali mi fanno scrivere queste cose con un certo anticipo e tutto, purtroppo, può succedere). Altra buona notizia: dagli ultimi filmati e dagli screenshot messi in circolazione dagli sviluppatori, sembra che il motore grafico abbia fatto notevoli passi in avanti, specialmente per quanto riguarda gli effetti di luce e le ombre volumetriche, che fino a qualche tempo fa non avevano ancora dato segni di vita nella beta ufficiale. Ok, ora però rimettete via lo spumantino per un eventuale brindisi perché è giunto il triste momento degli annunci non proprio gioiosi: è stato confermato il deprezzamento di 4 classi di gioco e di ben 4 città, notizia che si era



diffusa ufficiosamente già qualche mese fa ma che in molti speravano non si trasformasse in realtà. Se per le "metropoli" si parla solo di slittamento (probabilmente dovuto alla necessità di aprire i server di gioco)(in realtà, parevano, per bocca degli stessi autori, "troppo vuote e poco divertenti". ndToSo), le classi sono state definitivamente accantonate perché "troppo simili ad altre e inutilmente difficili da bilanciare in PvP".

Hype



Just Cause 2

SOFTWARE HOUSE: Eidos ■ SVILUPPATORE: Avalanche Studios ■ DATA D'USCITA: Imminente

Per quando leggerete queste righe, Just Cause 2, ennesima fatica di Avalanche Studios, già "colpevole" del primo capitolo, dovrebbe essere in dirittura d'arrivo. Ciò non ci esula dal riportarvi le ultime notizie riguardanti questo titolo che, almeno sulla carta, sembra portare alcune novità, anche se in gran parte ci aspetta il classico "ampliamento generale", piuttosto che vere e proprie rivoluzioni. In Just Cause 2 interpreteremo nuovamente l'agente speciale Rico Rodriguez, solo che questa volta l'incarico ci porterà nel bel mezzo del Pacifico, in un gruppo di isole del Sud-Est asiatico che compongono l'arcipelago di Panau. A fare la differenza non sarà solo l'ambientazione, stando agli sviluppatori ricca di situazioni climatiche e scenari molto diversi tra loro, ma anche le dimensioni dell'area di gioco: le "voci di corridoio" affermano che il mondo di JC2 coprirà almeno 10.000 chilometri quadrati. Come già capitato per il primo JC, per visitare ogni angolo di questo spazio così ampio sarà necessario affidarsi a decine di mezzi diversi: jeep, dune buggy, moto e carri per la terra ferma, barche, moto d'acqua, gommoni e canotti per l'acqua, aerei ed elicotteri per solcare i cieli e via di questo passo, con centinaia di variazioni sul tema. Con il ritorno dei mezzi e delle mappe gigantesche, in JC2 dovremo aspettarci anche il ritorno delle evoluzioni spettacolari e cinematografiche su cui puntava parecchio anche il primo episodio: Rico potrà lanciarsi con un paracadute da un aereo in quota e atterrare in una giungla, "volare" dalla cima di una vetta innevata a bordo di un fuoristrada, spiccare incredibili salti da aride scogliere per atterrare su spiagge di sabbia finissima e tutto quanto potete immaginarvi o avete già visto in qualche tamarrissimo film d'azione. Insomma, il gameplay del primo Just Cause sembra tornato senza stravolgimenti o modifiche importanti: ora non rimane che mettere le mani sulla versione definitiva e scoprire se anche gli aspetti meno esaltanti e i vari problemi che affliggevano il predecessore sono destinati a riproporsi. Ricordiamo, infatti, che nonostante l'impegno



a presentarsi adrenalinico e coreografico, il primo Just Cause aveva problemi legati a un frettoloso lavoro di conversione che ha portato a un gioco che necessitava ancora di qualche rifinitura prima di essere portato sui nostri PC. Che dite, oltre a ridisegnare un'area di gioco più grande qualcuno si sarà degnato di mettere mano anche a questi aspetti non proprio secondari?

Hype





Tomb Raider Underworld

■ SOFTWARE HOUSE: Eidos ■ SVILUPPATORE: Crystal Dynamics ■ DATA D'USCITA: Novembre

Dopo averne celebrato la leggenda prima e l'anniversario poi, eccoci quasi pronti per incontrare nuovamente Lara Croft e le sue due gemelle siamesi nel prossimo capitolo della decennale saga di action adventure legata al marchio Tomb Raider. L'ottimo lavoro svolto fino a questo punto dalla software house subentrata agli originali creatori di Core Design (Crystal Dynamics), sembra destinato a ripetersi con Underworld. Le novità principali di questo episodio riguardano l'ambiente di gioco, a vari livelli. Innanzitutto, ogni singola area visitata da Lara sarà in grado di "ricordare" le sue azioni: i corpi dei nemici abbattuti e le modifiche allo scenario (esplosioni, crolli, cancelli e porte) saranno permanenti anche rivisitando le zone già attraversate. In più, la stessa eroina subirà degli effetti diretti dall'ambiente, sia di carattere estetico sia sul piano pratico: se Lara si sporca a causa di terra e fango, questi segni saranno costanti, almeno fino a quando un eventuale bagno in acqua o una pioggia violenta non laveranno via il tutto. La cosa davvero importante, però, è che se un appiglio sarà bagnato o una liana sarà esposta al vento, sarà più difficile per la protagonista rimanervi aggrappata senza

scivolare. Questo ambiente "dinamico e antagonista", per dirla con le parole dei ragazzi di Crystal Dynamics, si svilupperà per ogni livello di gioco: la nuova avventura sembra avere un respiro più ampio rispetto ai capitoli precedenti, con chiari riferimenti ad avventure cinematografiche come La Bussola D'oro e il Codice Da Vinci. Lara sarà chiamata a cercare il leggendario martello di Thor che, come ci insegna la letteratura classica Marvel, si chiama Mjölnir e racchiude in esso i poteri della tempesta, affrontando dungeon e zone selvagge sparse in tutti gli angoli del pianeta, dal Sudamerica a Città del Vaticano, dall'Australia all'Isola di Pasqua. Se tutto questo non dovesse essere ancora sufficiente, Tomb Raider: Underworld promette di integrare un nuovo sistema di combattimento più complesso e articolato dei precedenti e di dare ampio spazio all'utilizzo della motocicletta di Lara (che fa molto gadget stile Barbie...) nelle dinamiche dell'avventura. Underworld è atteso per fine novembre su tutte le piattaforme, console incluse.

Hype



The Last Remnant

■ SOFTWARE HOUSE: Microsoft Game Studios ■ SVILUPPATORE: Square Enix ■ DATA D'USCITA: 2009



Un titolo nuovo e inedito della leggendaria Square Enix per PC? Ebbene sì, cari miei, non avete letto male e non siamo completamente impazziti! Dopo aver annunciato la partnership con Microsoft per portare i prossimi capitoli di Final Fantasy anche su Xbox 360 (levando così l'esclusiva a Sony, che perdurava fin dai tempi biblici della PS1), il colosso giapponese degli RPG da sbavo ha anche dichiarato ufficialmente di essere al lavoro su questo nuovo prodotto. The Last Remnant sarà il primo capitolo di una saga inedita, che non poggia su alcun presupposto: scordiamoci quindi di vedere sui nostri schermi Chocobo e compagnia bella e attendiamo con ansia di conoscere un po' più nel dettaglio le peculiarità di questo nuovo RPG. A oggi, gli unici dati certi riguardo al gameplay ci avvisano di un sistema di combattimento inedito, particolarmente devoto all'azione e libero dalle classiche meccaniche degli RPG a turni: un modo come un altro per dire che, molto probabilmente, avremo a che fare con eventi a tempo (pressione di tasti, comandi... qualcosa sul genere Gears of War, si presume) in uno schema di gioco che non avrà tempi morti. Se la descrizione appena data non vi sembra soddisfacente è anche colpa del riserbo che c'è attorno al progetto: sapremo sicuramente di più al riguardo tra pochi mesi, visto che la versione X360 è prevista per la fine di novembre, mentre a oggi non è stata ancora annunciata una data certa per la controparte PC. Pazienza... nell'attesa di notizie e informazioni più certe, prepariamoci ad accogliere un nuovo universo di Square sui nostri amati monitor, consci solamente del fatto che l'esperienza sarà differente da quella offerta in qualsiasi altro prodotto della software house nipponica visto fino a oggi. Anche solo per questo, direi che c'è di che festeggiare...



Hype



Fable 2

■ SOFTWARE HOUSE: Lionhead Studios ■ SVILUPPATORE: Lionhead Studios ■ DATA D'USCITA: 2009

Il nuovo Fable 2 è alle porte, almeno sulla famosa console di casa Microsoft. Ciò nonostante, ci possiamo giocare alcune parti anatomiche di forma sferica sull'uscita dell'inevitabile conversione di questo tanto atteso RPG d'azione anche sui nostri amati PC. Ecco perché, quindi, nonostante la scarsità di informazioni riguardante la versione da scrivania (che ci sarà, garantito al limone), vogliamo rendervi partecipi di tutte le interessanti novità proposte nel secondo capitolo della saga fantasy di casa Lionhead. Fable 2 si presenta come una contaminazione, sulla carta devastante, tra il gameplay e le meccaniche del primo titolo e le possibilità offerte da RPG più aperti e liberi, alla Oblivion tanto per dare un termine di paragone. Come avveniva nel primo episodio, al giocatore sarà data la possibilità di scegliere autonomamente chi o cosa diventare, selezionando il tipo di arma da usare in combattimento (ci sono armi da taglio, archi, balestre e fucili, incantesimi o una qualsiasi combinazione delle tre) e affrontando un mondo ricco di avventure e di eventi. Diversamente dal passato, però, il gioco presenterà Albion, lo stesso mondo visto nel primo Fable, solo più vecchio di 500 anni (rispetto a quanto abbiamo amato/odiato, il nuovo mondo sembra, in-

fatti, più "medievaleggiante") e più grande che mai, come un unico paesaggio liberamente esplorabile in qualsiasi momento e senza alcuna restrizione. Al giocatore sarà quindi offerta la libertà di esplorare tutto a piacimento, trovare dungeon e catacombe e divertirsi costruendo una vera e propria vita per il proprio alter ego: sarà possibile acquistare ogni casa, palazzo e persino castello in circolazione, sposarsi e avere figli, addestrare il fedele quattro zampe per avere un compagno di avventure e molto altro ancora (quanto a quest'ultimo, che pare avrà una certa importanza nella trama, è da sottolineare la sua capacità di trovare tesori, ndSS). Ognuna di queste azioni porterà il personaggio a sviluppare una storia personale, con un esito diverso a seconda delle scelte effettuate. Peter Molyneux, durante la sua dimostrazione, ha posto l'accento sulla rilevanza della trama, arrivando ad affermare che il finale del gioco sarà così intenso e drammatico che ci farà piangere. Io, dal canto mio, accenderò un cero ogni tanto perché venga convertito proprio tutto...

Hype



Pure

SOFTWARE HOUSE: Disney Interactive ■ SVILUPPATORE: Black Rock Studios ■ DATA D'USCITA: 2009

Pure, come abbiamo già avuto modo di dirvi un paio di mesi fa, è un gioco di corse dedicato ai quadricicli motorizzati, i cosiddetti quad. Grazie alla rassegna di Los Angeles, si è potuto constatare che Pure ha tutte le carte in regola per dimostrarsi un gioco di corse frenetico e divertente. Nel titolo sviluppato da Black Rock Studios potremo sperimentare l'ebbrezza di corse mozzafiato sulle colline di mezzo mondo, avendo a che fare con 16 concorrenti che, nella modalità online, potranno essere impersonati da altrettanti avversari umani. A rendere spettacolare e adrenalinica la corsa saranno l'alta velocità che i Quad possono mantenere anche sui pendii più ripidi, l'immenso dislivello proposto

dai tracciati (con veri e propri salti di decine di metri) e le più incredibili acrobazie aeree. Se tutto questo non dovesse ancora bastare, date un'occhiata ai primi filmati distribuiti da Disney Interactive proprio durante la manifestazione americana (li trovate anche su TGM Online): capirete da soli che, oltre alla velocità e alla spettacolarità delle gare, Pure offrirà anche una grafica decisamente completa, con paesaggi dettagliatissimi e un ambiente ricco come raramente capita di vedere in questo genere prettamente "consolare".

Hype



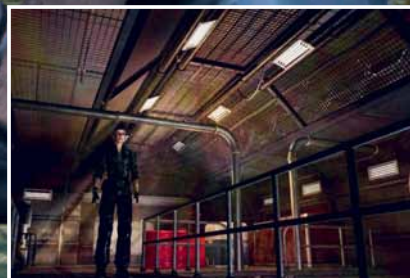
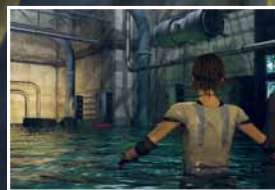
Hydrophobia

SOFTWARE HOUSE: N.D. ■ SVILUPPATORE: Blade Interactive ■ DATA D'USCITA: 2009

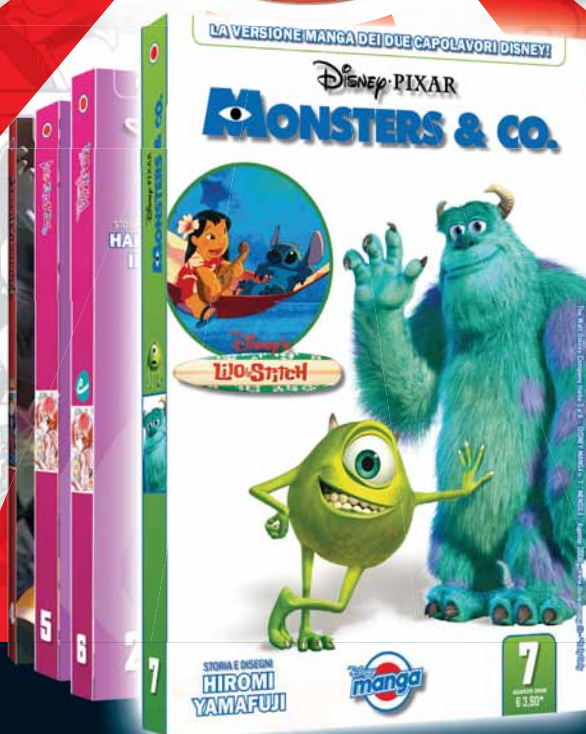
La fiera di Los Angeles ha portato novità e informazioni anche per quanto riguarda il più avanzato progetto in fase di realizzazione da parte di Blade Interactive. Purtroppo, però, non è arrivato l'annuncio per una data di uscita definitiva: al momento, ogni supposizione lascia pensare che non vedremo Hydrophobia prima del prossimo anno. Gran parte dei nuovi dettagli sul progetto più umido della storia dei videogiochi derivano dal filmato ufficiale del gioco. Grazie alla dimostrazione si è visto finalmente all'opera l'Hydroengine nelle varie situazioni in cui la cura e il dettaglio per la resa dell'acqua, vera e propria protagonista del titolo griffato Blade, lasciano davvero a bocca aperta. Hydrophobia è un action adventure che si svolgerà a bordo di una gigantesca nave-città galleggiante abitata da personaggi ricchissimi: durante la navigazione, la "imbarcazione" verrà attaccata da un gruppo di terroristi e questo evento porterà con sé una discreta dose di esplosioni, con conseguenti al-

lagamenti di varie porzioni della struttura. Il materiale esibito ci ha mostrato Hydroengine generare ogni possibile comportamento dell'acqua: schizzi e spruzzi, onde di varie dimensioni, persino correnti subacquee e qualsiasi altro movimento di fluidi possiate immaginarvi. Tutto questo dovrebbe avere, ma qui rientriamo nel campo delle affermazioni degli sviluppatori, altresì noto come "banfa mistica", un fortissimo impatto sul gameplay. Staremo a vedere: nel frattempo, godetevi alcune foto delle vacanze al mar... ehm, di Hydrophobia.

Hype



ARRIVANO I DISNEY MANGA.

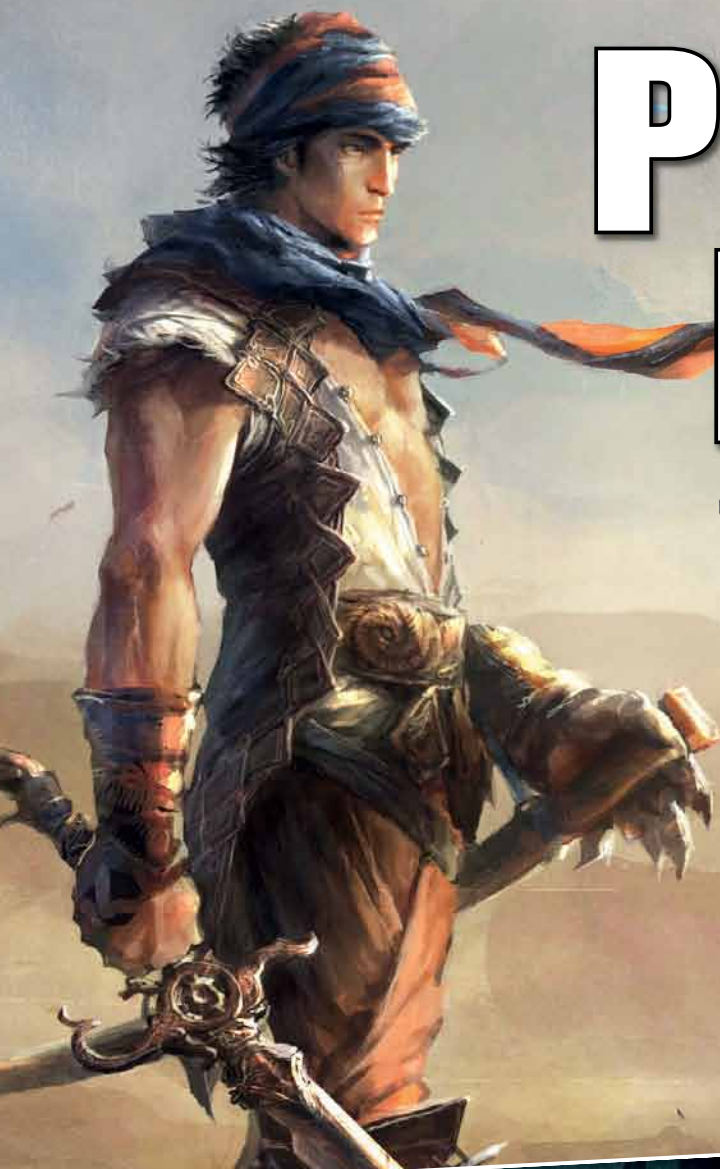


Quando la magia Disney incontra la tradizione fumettistica giapponese nascono i Disney Manga. Una fantastica collezione delle storie Disney più emozionanti interpretate con tutta l'energia e l'inconfondibile tratto dei manga giapponesi. Si comincia con Kingdom Hearts, la miniserie di 4 uscite ispirata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

MAGIA DISNEY•STILE MANGA
dal 10 agosto in edicola e nelle migliori fumetterie

Prince of Persia

■ SOFTWARE HOUSE: Ubisoft ■ SVILUPPATORE: Ubisoft ■ DATA D'USCITA: Fine anno



Che il Principe di Persia avesse bisogno di una svecchiata l'avevano capito in molti: dopo l'esordio fortunato di alcuni anni fa, i vari seguiti si sono fatti via via sempre più oscuri e negativi, allontanandosi in maniera netta dalle atmosfere da "mille e una notte" degli esordi. La qualità dei nuovi episodi è via via scemata, con il focus puntato eccessivamente sui combattimenti e sempre meno su salti e acrobazie, vero fulcro di tutta la saga. Ubisoft ci ha rassicurati da questo punto di vista nel momento in cui ha deciso di ispirarsi al primo, mitico Sands of Time, seppur adeguandolo alle possibilità offerte dagli hardware moderni. La prima cosa che salta all'occhio in questo nuovo Prince of Persia (che per il momento non ha un sottotitolo, anche se qualcuno vocifera "Prodigy") è il netto distacco grafico rispetto al passato: è stato introdotto uno stile completamente realizzato in cell shading, senza però lesinare sui dettagli. Se una volta questa tecnica veniva utilizzata con grande risparmio di poligoni, lo stesso non si può dire del titolo in questione, a dir poco sorprendente, tale da sembrare un cartone animato interattivo. Sorprende invece che il motore sia l'Anvil Engine, lo stesso utilizzato per Assassin's Creed.

Il secondo aspetto che segna un netto cambio di rotta, soprattutto per le dinamiche di gioco, è l'introduzione di una coprotagonista che ci seguirà nel corso di tutta (o quasi) l'avventura e che interagirà con noi nei combattimenti o aiutandoci a superare ostacoli apparentemente insormontabili (grazie a lei non moriremo mai, tra l'altro, ndSS). Per certe cose ricorda un po' ICO, solo che in quel caso la ragazza che ci portavamo dietro era del tutto indifesa, mentre lo stesso non si può dire della bella Elika del titolo Ubisoft. La terza sorpresa riguarda l'introduzione del "free roaming", parola d'ordine di questo E3, dove hanno trovato spazio un incredibile numero di titoli che fanno dell'esplorazione senza particolari limitazioni il loro punto di forza. Niente più ambienti chiusi o percorsi predefiniti questa volta per il Principe, immerso in un mondo completamente aperto e liberamente esplorabile. Un sogno che diventa realtà? Sicuramente è ancora presto per dirlo, ma da grandi fan della serie, non possiamo che attenderci il meglio da questo nuovo capitolo della storia di Prince of Persia.

Hype



I Am Alive

SOFTWARE HOUSE: Ubisoft ■ SVILUPPATORE: Ubisoft ■ DATA D'USCITA: Primavera 2009

Non erano in pochi quelli che si sono domandati per lungo tempo che fine avesse fatto la bella Jade Raymond, assurta agli onori della cronaca per aver prodotto il controverso Assassin's Creed. Quando è incominciato a circolare in rete il nome "I Am Alive", qualcuno ha giustamente pensato che si trattasse di uno scherzo, ma alla conclusione dell'E3 si è chiarito ogni dubbio in proposito: trattasi infatti del nuovo colossale progetto della ragazza più bella e desiderata (soprattutto dai nerd, ma non solo) dell'industry.

Mettiamo le mani avanti, Ubisoft per ora si è sbottonata pochissimo in merito al gioco in questione e tanto meno l'ha fatto Jade, anche se in molti avrebbero sperato il contrario (in tutti i sensi). A Los Angeles, l'unica cosa mostrata è stato l'ormai notissimo trailer in computer grafica, una sorta di concept di quello che sarà il titolo finale e come tale da prendere con le dovute pinze (Sony ci ha insegnato che è bene fidarsi poco dei trailer in CG) e invece Killzone 2 è bello proprio come nei filmati originali, ndSS). I pochi dettagli filtrati ci parlano di un gioco assai lontano dalle dinamiche e dall'ambientazione del primo lavoro della Raymond, con una trama di quelle moderne/catastrofiste che tanto ci piacciono. Una metropoli in sti-

le New York viene rasa al suolo da qualcosa di inesplicabile e noi ci ritroviamo a sopravvivere in un ambiente divenuto in pochi giorni ostile, dove l'uomo, pur di accaparrarsi un sorso d'acqua, arriva a compiere qualsiasi gesto, anche il più "sporco". Un survival horror decisamente particolare, aperto, senza vincoli e particolari limitazione, anche se la parola "free roaming" non è mai saltata fuori fin'ora. C'è da credere comunque che l'area di gioco sarà enorme e molto probabilmente il team di sviluppo farà tesoro dell'esperienza accumulata in Assassin's Creed, che in quanto a colpo d'occhio e resa degli ambienti urbani faceva davvero impressione. Yves Guillemot, presidente di Ubisoft, ha tenuto a sottolineare che l'elemento "emozionale" rappresenterà il fulcro di tutta la produzione, con il giocatore costantemente al centro di eventi che lo costringeranno a prendere decisioni concrete per la propria sopravvivenza e per l'evolversi della storia. Le premesse sono davvero intriganti: resta solo da vedere quando I Am Alive riuscirà a concretizzarsi. Sono aperte le scommesse!

Hype



Brothers In Arms Hell's Highway

■ SOFTWARE HOUSE: Ubisoft ■ SVILUPPATORE: Gearbox ■ DATA D'USCITA: Fine settembre

Siamo ormai agli sgoccioli per quanto riguarda l'uscita di questo atteso sparattutto tattico ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale. Quella che ci è stata mostrata all'E3 era una build praticamente finita, di quelle che ormai lasciano decisamente pochi dubbi sulla qualità del gioco. La buona notizia è che Gearbox ha fatto un ottimo lavoro, mettendo assieme un titolo decisamente profondo, sviluppato con una certa dovizia dei particolari, tanto da risultare particolarmente cruento in fatto di smembramenti e dettagli truculenti. Del resto, l'idea di Hell's Highway è proprio quella di rappresentare con estremo realismo la guerra, quella vera, dove non c'è spazio per gli eroismi e dove si combatte più per la propria sopravvivenza che per un ideale vero e proprio. Infine, ci ha lasciato un filo perplessi la tanto

esaltata distruttibilità degli ambienti: anche se l'interattività è decisamente superiore rispetto a molti titoli del genere, rimane abbastanza lontana dalle premesse e promesse iniziali. Insomma, difficile togliersi di dosso l'idea di crolli ben scriptati. Ci riserviamo invece il giudizio sul sistema di controllo per la valutazione finale, soprattutto per quanto riguarda la versione PC che, speriamo, non erediti niente dalla controparte console anche per questa volta. Su Xbox 360, infatti, risultava spesso piuttosto confusionario e problematico gestire il proprio plotone attraverso tutti i tasti del pad. Al prossimo numero per la recensione completa!

Hype



Far Cry 2

■ SOFTWARE HOUSE: Ubisoft ■ SVILUPPATORE: Ubisoft ■ DATA D'USCITA: Entro Marzo 2009

Ubisoft è sbarcata all'E3 con una vera e propria camionata di titoli e forse è stata una delle poche software house a mostrare qualcosa di inedito, come avremo modo di vedere in seguito. Far Cry 2 non è ovviamente una primizia, ma vedere i passi avanti che il team di sviluppo sta compiendo nel realizzare questo titolo fa sempre piacere. Il motore grafico è senza dubbio sensazionale, probabilmente una delle migliori rappresentazioni di un ambiente esterno mai realizzate in un videogioco, con grandissima attenzione ai dettagli e alla fisica in generale, con una certa propensione al rendere al meglio incendi (il fuoco è pazzesco!) ed esplosioni varie. La campagna single player pare si aggirerà sulle 50 ore, un tempo notevolmente superiore rispetto alla media degli FPS presenti sul mercato. Probabilmente è ancora presto per metterlo sullo stesso piano di S.T.A.L.K.E.R., ma certamente

al momento ci sono ottime probabilità che il titolo Ubisoft riesca laddove i russi hanno toppato, ovvero realizzare uno sparattutto di ampio respiro, senza particolari limitazioni e divertente da giocare (un po' ingenerosa come dichiarazione, questa. Il gioco GSC, patchato, è più che godibile. ndTo-So). Anche il comparto multiplayer ci ha piacevolmente sorpreso, con diverse modalità proposte, compreso un online con fino a 16 utenti in contemporanea e un editor che di certo farà la felicità di tutte le comunità dedite alla realizzazione di mappe, mod e cose simili. Sembra quindi che Ubisoft stia davvero facendo le cose in grande, dissipando tutti i dubbi relativi a questo prodotto, considerato inizialmente una sorta di parente povero del primo capitolo sviluppato da Crytek.

Hype



Tom Clancy's HAWX

SOFTWARE HOUSE: Ubisoft ■ SVILUPPATORE: Ubisoft ■ DATA D'USCITA: Inizio 2009

Nel 2012, fra pochi anni quindi, le compagnie militari private, note anche come PMC, diverranno parte integrante dei maggiori scenari di guerra: il concetto di mercenari sarà sostituito e legittimato attraverso un trattato ratificato da praticamente ogni paese, e la trama del gioco potrà essere saccheggiata a piene mani da Metal Gear Solid 4... Ok, siamo un po' cattivelli, ma le similitudini davvero non mancano ed è difficile non credere che i ragazzi di Ubisoft Bucharest non siano fan di Kojima. Ciò non toglie che questa nuova esperienza

ludica targata Tom Clancy ci stia parecchio entusiasmando, perché pare, per la prima volta in più di dieci anni, una risposta concreta allo strapotere di Ace Combat, serie che ha spopolato lungamente sulle console Sony prima di scivolare su Xbox 360 e quindi cadere nel grande cestino del dimenticatoio. Il titolo Namco ha dominato i cieli fin troppo a lungo ed è evidente che, oggi come oggi, ci siano tutti i mezzi tecnologici per sviluppare un prodotto concorrente molto più concreto e magari dotato di un background storico un po' più credibile. Non solo, HAWX per-

metterà ai giocatori di sperimentare due differenti modelli di volo, uno prettamente arcade, senza troppi fronzoli, e un altro più simulativo, ma in grado di regalare emozioni uniche. Tutto sarà mosso da un motore grafico davvero notevolissimo anche nei passaggi radenti al suolo, e le mappe saranno ricavate sfruttando le più sofisticate tecnologie cartografiche attualmente in circolazione.

Hype



Shaun White Snowboarding

SOFTWARE HOUSE: Ubisoft ■ SVILUPPATORE: Ubisoft Montreal ■ DATA D'USCITA: Fine 2008

Sviluppato insieme al pluriscampione olimpico (brutto come la fame) Shaun White, questa simulazione di snowboard segna il ritorno su PC di uno sport invernale fra i più amati, ma anche fra i più snobbati negli ultimi anni. Non so se vi ricordate quanti titoli sul genere giravano tempo fa su un po' tutte le piattaforme... poi, di botto, il nulla. Probabilmente il mercato troppo saturo e una certa mancanza di idee ha finito per segare le gambe a nuovi prodotti dedicati agli amanti della tavola da snow o forse il ToSo, dopo essersi rotto entrambe le ginocchia, ha finito per snobbare tutti questi titoli su TGM (più vera la seconda che la prima... ndToSo). Prendetevela con lui, insomma. Ora, con un nome così importante alle spalle (quello di Shaun White, non il ToSo), possiamo aspettarci grandi cose, come

intiere montagne perfettamente riprodotte (grazie al versatile motore di Assassin's Creed, ormai diventato l'Unreal Engine di Ubisoft), una quantità industriale di trick e acrobazie varie da rompersi l'osso del collo, segreti da sbloccare e una fisica assolutamente realistica. Come "nota E3" vale la pena di segnalare, seppur a lato, la versione Wii, da giocare attraverso la Balance Board: la dimostrazione fatta durante la conferenza di Nintendo ci ha fatto piuttosto sorridere e sinceramente pensiamo che un controller vero (joypad o tastiera) sia ancora decisamente meglio per certi giochi. Poi, come si dice in questi casi, de gustibus...

Hype



Schemi, fumetti, enigmi

SUDOKU MESE:

tutto IL MEGLIO

per IL TUO DIVERTIMENTO



IN EDICOLA
IL N°2



Left 4 Dead

SOFTWARE HOUSE: Valve/EA ■ SVILUPPATORE: Turtle Rock Studios ■ DATA D'USCITA: Novembre 2009



Live Togheter, Die Alone. Macabro ma spesso veritiero il modo di dire americano, solitamente utilizzato in ambiti militari per sottolineare la forza del gruppo, da sempre superiore alla somma delle sue parti. Ora provate a fare uno sforzo di immaginazione: pensate a questa affermazione e spalmatela sul classico gameplay di un action adventure, chessò, magari di un survival horror tutto zombie e creature dell'oltretomba. Se siete riusciti a immaginarvi qualcosa, con buona probabilità sarà molto simile a quanto promesso dagli sviluppatori di Turtle Rock per il loro imminente Left 4 Dead. Il titolo, che tecnicamente utilizzerà il tanto acclamato Source Engine di Valve giunto alla sua ennesima rivisitazione, promette di rivoluzionare il mondo dei giochi online, offrendo un'esperienza co-op inedita e, per certi versi, sorprendente. In Left 4 Dead faremo la conoscenza di quattro personaggi: un veterano del Vietnam, un ragazzotto che lavora in un negozio di elettronica, una ragazza figlia di una famiglia benestante e un rozzo e gigantesco omone. La storia prende il via quando uno strano e sconosciuto virus inizia a diffondersi per la città, trasformando tutti, tranne i nostri quattro eroi, in carne morta ma ancora piuttosto pericolosa. La vera novità, però, non risiede certo nel-

la trama o nella caratterizzazione dei personaggi, ma nel fatto che ognuno dei quattro protagonisti può essere controllato da un giocatore, andando così a formare un party che potrà affrontare i 4 scenari disponibili alla pubblicazione (altri contenuti sono già in cantiere e saranno distribuiti in seguito): anche la fazione degli Infected, gli zombie cattivi, potrà essere controllata da 4 giocatori umani, portando in questo modo le "teste pensanti" a un totale di 8 giocatori. Eroi e Infetti dovranno quindi vedersela nelle varie mappe di gioco: lo scopo degli Eroi è quello di uscire dall'area in questione sani e salvi, mentre gli Infetti dovranno eliminare i quattro superstiti. La strategia richiesta sarà ovviamente differente per le due fazioni: gli Infetti si faranno forza sul numero (in pratica ad ogni morte ci sarà un respawn, che giustifica la loro presenza "massiccia"), mentre i "buoni" potranno contare su equipaggiamenti e armi più potenti ma su una sola vita. Riassumendo, Left 4 Dead si presenta come una specie di versione di Counterstrike in salsa Resident Evil. E questo dovrebbe bastare per far battere i cuori degli appassionati di entrambi i generi...

Hype



Red Faction Guerrilla

■ SOFTWARE HOUSE: THQ ■ SVILUPPATORE: Volition ■ DATA D'USCITA: 2009



Red Faction è lo shooter di chi ama la distruzione e questo nuovo capitolo è un must-have per tutti coloro che si esaltano come fanciullini quando assistono alla demolizione di una palazzina.

Sin da quando terrete in mano la vostra prima arma, un martello da minatore, sarete rapiti dalla voglia di distruggere tutto quello che vi circonda, anche solo per vedere l'effetto che fa. Tutta l'enfasi del gioco è posta infatti sulla possibilità di distruggere qualsiasi cosa, in particolar modo le grandi strutture: vederle crollare nella maniera più realistica possibile ha un effetto quasi catartico. E, in effetti (mi si perdoni il gioco di parole), Volition ha investito molto nella realizza-

zione di questi edifici, cercando di rendere al meglio le varie parti e i vari materiali: ecco allora calcinacci, travi sporgenti e tralicci metallici che, durante la demolizione, si comportano come vi aspettereste.

L'ambientazione parla di una colonia di minatori marziana che prova a ribellarsi al totalitarismo della malvagia Forza Difensiva Terrestre. Come guerriglieri membri della Resistenza, voi dovrete cercare di sovvertire il dominio facendo saltare quanti più edifici potrete e portando la ribellione presso i civili. La struttura prevede missioni primarie e secondarie, l'approccio alle quali è regolato da saltuari chioschi che diffondono trasmissio-

ni radio. Gli eventi sono in tempo reale, quindi nel momento in cui apprenderete di un taufferiglio potrete correre direttamente sul posto oppure lasciare che si risolva da sé, passando oltre.

Tutte le vostre azioni modificheranno, inoltre, gli stati d'animo della popolazione; dopo aver distrutto un edificio della FDT e aver recuperato eventuali upgrade per le armi, vedrete l'influenza della FDT decrescere rapidamente in quella zona; allora i civili prenderanno coraggio e, nell'eventualità di nuovi scontri, imbracceranno le armi dei caduti e proveranno a darvi una mano con-

tro i nemici. Il sistema di copertura è leggermente diverso dal solito: quando vi troverete vicino a una parete, il gioco vi ci farà appoggiare automaticamente. Saltare via sarà altrettanto facile e abbastanza necessario, dato che i nemici sono in grado di aggirare gli ostacoli e - soprattutto - qualsiasi riparo può essere distrutto. Di carne al fuoco ce n'è, insomma. Speriamo non la facciano andare in fumo.

Hype



Warhammer 40.000 Dawn of War II

SOFTWARE HOUSE: THQ ■ SVILUPPATORE: Relic Entertainment ■ DATA D'USCITA: seconda metà 2009



Il seguito dell'RTS Warhammer 40.000: Dawn of War, compie da subito delle scelte ben precise: anzitutto niente raccolta risorse, virando piuttosto sull'impostazione già vista in Company of Heroes. L'idea è quella di comandare un piccolo numero di squadre di marine, ciascuna capitanata da un sergente (elemento vitale) con l'aggiunta di alcune milizie eroiche con nomi, personalità e abilità specifiche. Plotoni ridotti, da far procedere per l'intero universo, di pianeta in pianeta, intraprendendo missioni a discrezione del giocatore. Invariabilmente, l'obiettivo primario sarà quello di difendere un'area specifica o di uccidere il comandante nemico di una zona presidiata dalla feccia. Questa struttura aperta prevede che ogni missione custodisca il proprio tesoro di esperienza e oggetti da guadagnare, l'elenco dei quali comparirà in sede di scelta del "livello". Non sarà necessario vincere tutte le battaglie per portare a ca-

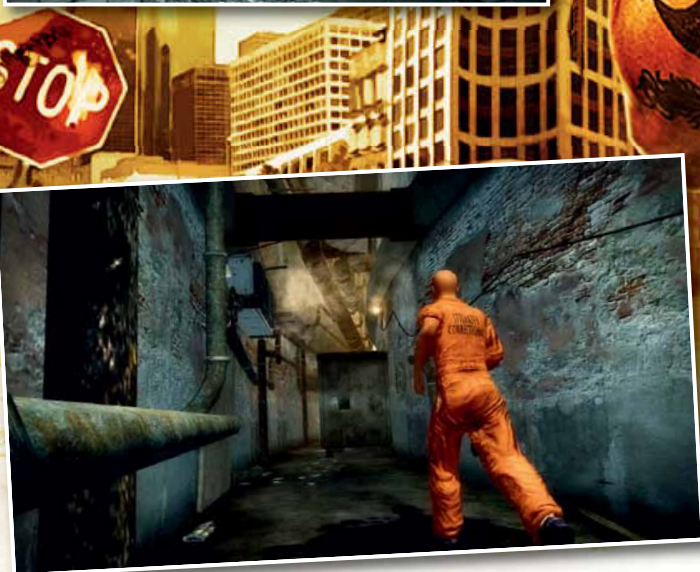
sa l'intera guerra; e, parimenti, entro ciascuna battaglia potrete scegliere di perseguirne o meno gli obiettivi secondari. Le bandierine che costituiscono i control point del primo episodio sono state sostituite da torri e altari che, una volta conquistati, restituiranno un incremento di morale per le vostre truppe, oltre ad altri generi di bonus (ad esempio riparazioni o ripristino energia). La vitalità del Sergente sarà fondamentale: qualora dovesse cadere, sarà vostra principale preoccupazione quella di rimetterlo in sesto quanto prima, onde evitare la fine prematura della battaglia. Il Sergente, di fatto, è un eroe "advanced": possiede abilità migliorabili e degli slot in cui inserire oggetti e armi particolari. I 4 attributi che lo caratterizzano hanno 7 livelli di sviluppo, ciascuno dei quali in grado di garantire uno specifico potere. Sarà vostro compito scegliere quale potenziare e, dato che è impossibile massimizzare tutto, il fattore rigiocabilità ne trae beneficio. I nemici saranno particolarmente attenti alla copertura, ma tutti i ripari potranno essere distrutti da armi molto potenti: ecco quindi che l'aspetto strategico acquisisce una nuova dimensione. Le missioni che hanno come scopo l'uccisione del comandante nemico termineranno con uno scontro epico con il boss, un'unità particolarmente grossa e carismatica, di quelle che si ricordano nei secoli dei secoli (non ci vogliamo mettere un "amen"? ndToSo)(il solito chierichetto... ndSS). Non mancherà, infine, una modalità multiplayer pensata per il servizio, a breve gratuito, Games for Windows Live!

Hype



Saints Row 2

SOFTWARE HOUSE: THQ ■ SVILUPPATORE: Volition ■ DATA D'USCITA: 14 ottobre 2008



Se GTA IV per PC è ancora una voce di corridoio, THQ pensa bene di regalare ai fan sfiducati un'alternativa. A differenza di quel che avveniva in Saints Row, in questo secondo episodio potremo interpretare indifferentemente un personaggio maschile o femminile, che, lungi dall'avere un profilo definito, sarà customizzabile attraverso i ben noti slider, che daranno modo di decidere anche particolari quali la camminata, la voce, il frasario di complimenti o minacce, e lo stile di combattimento. Una volta delineato il personaggio, vi potrete gettare (volendo anche in co-op con un amico) nelle strade della città di Stillwater, a capo della gang dei Saints. Tutti i giocatori del primo capitolo noteranno una cittadina profondamente rinnovata dall'arrivo di una grande corporazione. La località nasconde oltre un centinaio di

edifici interamente esplorabili, tra i quali sono inclusi i covi delle varie bande. Il vostro, almeno inizialmente, sarà una topaia, ma via via che proseguirete con la story-line principale potrete cambiare "sede" o migliorare quelli in vostro possesso con una serie di opzioni che vanno dall'aspetto generico, al modello di tavolo, di letto o di impianto video. L'upgrade non avrà solo una funzione estetica, ma contribuirà a motivare i vostri seguaci, rendendoli più efficaci durante i combattimenti. Il vostro quartier generale comprenderà anche un guardaroba più funzionale, che permetterà di raggruppare gli elementi di vestiario per creare dei "completi", dei garage per i veicoli più contenuti e delle stazioni radio per allietare la vostra pennichella. Durante i combattimenti, potrete prendere degli ostaggi e usarli co-

me scudi umani, il che renderà le raffiche nemiche un poco meno insistenti. Alcune bombe, inoltre, potranno essere attaccate a qualsiasi cosa: dalle auto per farle detonare ai nemici, trasformandoli di fatto in "TNT" umani. Niente male come spunto polemico per la campagna elettorale americana. A colorire l'intera esperienza, un bel po' di sottogiochi andranno ad ag-

giungersi ai migliori del capitolo precedente. Tra gli altri, segnaliamo la truffa assicurativa, per cui sarete chiamati a provocare il maggior danno possibile a tutti i vostri possedimenti.

Hype



Empire Total War



■ SOFTWARE HOUSE: SEGA ■ SVILUPPATORE: Creative Assembly ■ DATA D'USCITA: 6 febbraio 2009

Tanto per non rischiare di annoiarsi, SEGA per il nuovo Empire: Total War ha scelto uno dei periodi storici più turbolenti e aspri che l'uomo ricordi: il 1700. Fu proprio nel Diciottesimo secolo che Francia e Inghilterra raggiunsero il massimo livello di tensione, senza naturalmente tralasciare le varie nazioni che si combattevano amabilmente, come americani, ottomani, spagnoli e prussiani (queste sono al momento le fazioni confermate, anche se non è da escludere che ne saltino fuori altre). L'esercito inglese, inoltre, in questo periodo era anche impegnato in India, quindi potrebbe anche aggiungersi un'altra nazione al calderone. All'E3 è stato reso pubblico un video davvero molto interessante, nel quale viene

mostrata una battaglia navale; l'idea di aggiungere le navi è quanto mai azzeccata, in quanto sarebbe stato un vero peccato tralasciare il ricordo di grandissime battaglie come per esempio quella di Trafalgar (fortunatamente il gioco non si limita al solo 1700 ma sposta le lancette dell'orologio anche ai primi anni dell'800), che vide fronteggiarsi la compagine inglese contro quella franco-spagnola. Già da questo filmato è stato possibile rendersi conto delle pazzesche potenzialità del motore grafico del gioco, chiamato Warscope Engine, grazie al quale è possibile osservare l'azione da lontanissimo così come da dietro le spalle di ogni soldato impegnato in

battaglia, "ammirando" i danni provocati dalle terribili cannonate delle navi da guerra... insomma, è davvero un bel guardare, come del resto vi avevamo già detto nel corso di una preview apparsa qualche mese fa. SEGA, inoltre, sostiene che il motore del gioco è in grado di gestire contemporaneamente sul campo di battaglia fino a 10mila unità, e mette nel calderone edifici espugnabili e devastabili, differenti condizioni atmosferiche che influiranno sulle scelte da compiere in battaglia e molte altre cosucce carine. La varietà di ambientazioni è garantita dall'immane numero di scontri che

verranno riproposti: resta da capire quanto il gioco cerchi di restare attente alla storia e quante "licenze" si prenda, cosa che per un appassionato potrebbe rappresentare un plus o un motivo per amareggiarsi. Empire: Total War è senza dubbio uno degli RTS più interessanti e ambiziosi di sempre; per quanto visto potrebbe innalzare, per l'ennesima volta, l'asticella del genere.

Hype



Space Siege

SOFTWARE HOUSE: SEGA ■ SVILUPPATORE: Gas Powered Games ■ DATA D'USCITA: Imminente

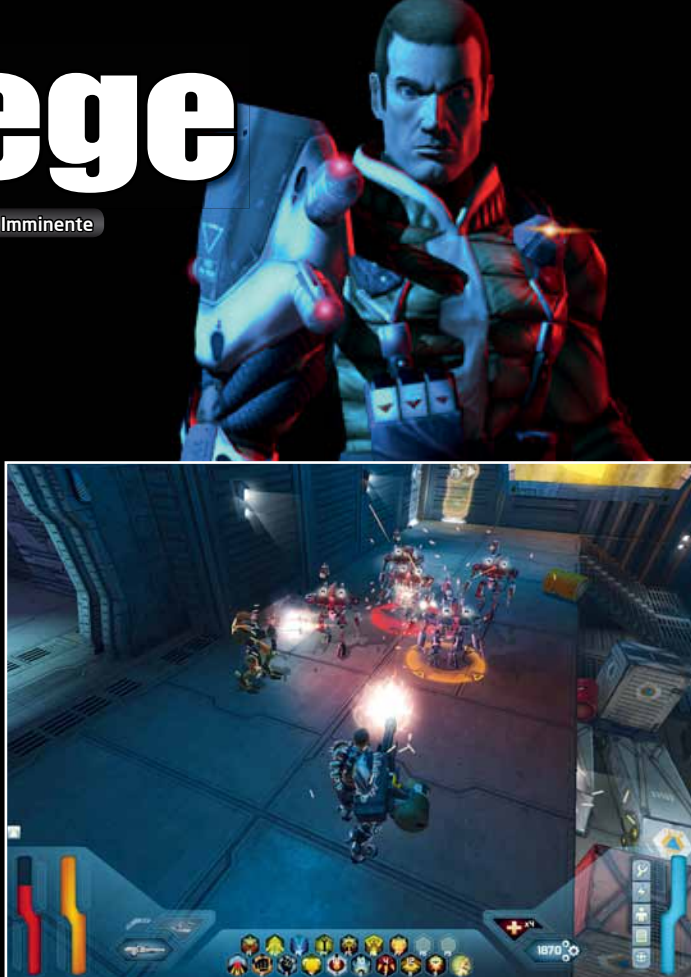
Se ne parla da secoli ma sembra proprio che finalmente Space Siege stia per sbarcare sui nostri PC. Anzi, a dirla tutta, c'è la possibilità che quando leggerete queste righe il gioco sia davvero prossimo allo scaffale...

Realizzato da un grande come Chrys Taylor e dai suoi Gas Powered Games (responsabili di Dungeon Siege I e II e Supreme Commander, giusto per dire due nomi), Space Siege ci proietta in un lontano futuro, nel quale immonde creature aliene chiamate Karak (il nome palindromo è d'obbligo per esseri che non si sa bene da che parte guardare) hanno invaso la Terra e cercano di porre fine all'ultimo baluardo della razza umana: voi.

A bordo di un'astronave chiamata Armstrong (probabilmente un omaggio a Neil), avrete il compito di far piazza pulita di tutto quello che vi si para davanti, grazie an-

che all'aiuto di un vostro amico robot. Space Siege, come vuole la tradizione, vi darà modo di far crescere il vostro alter ego, dandovi la possibilità di scegliere tra molteplici innesti cibernetici che miglioreranno forza, precisione, resistenza e cosine simili. Ovviamente un po' di potenziamenti potranno essere assegnati anche al vostro compagno metallico. Armi a profusione, alieni da far fuori e soprattutto la promessa di un'innovativa campagna multiplayer (da giocare con altri quattro amici in co-op), sono gli ingredienti di questo titolo targato SEGA che, a dire il vero, non ci ha particolarmente impressionato nel livello demo presentato in fiera, apparso un po' troppo ripetitivo. Chi vivrà, vedrà.

Hype



Stormrise

SOFTWARE HOUSE: SEGA ■ SVILUPPATORE: Creative Assembly ■ DATA D'USCITA: 2009



Stormrise è uno di quei giochi sui quali torneremo di sicuro molteplici volte da qui all'uscita, prevista per un imprecisato mese del 2009. Si tratta di un RTS ad ambientazione futuristico-catastrofica che ci proietta su una Terra ridotta a un cumulo di macerie e sulla quale si sono adattate due razze dotate di grandi poteri: i Sai e gli Echelon.

I primi sono degli esseri dotati di forti poteri mentali, mentre i secondi usano la tecnologia per distribuire morte e distruzione. Particolarmente interessante è l'inquadratura scelta per il gioco, che ci immergerà totalmente nel mondo di Sai ed Echelon, permettendoci di seguire qualunque unità come se si trattasse di un titolo d'azione con visuale in terza persona.

Le premesse per un prodotto di buona fattura ci sono tutte: dopotutto, gli sviluppatori sono gli stessi che hanno dato vita alla saga di Total War e l'idea di base è molto interessante.

Hype



Alpha Protocol

SOFTWARE HOUSE: SEGA ■ SVILUPPATORE: Obsidian Entertainment ■ DATA D'USCITA: 2009



Dagli autori di Neverwinter Nights II e Star Wars: Knights Of The Old Republic II – The Sith Lords (il nome più lungo della storia), giunge un titolo dall'impostazione alquanto originale: che ne dite di un action RPG che esuli dalle solite trame fantascientifiche e fantasy, puntando invece a farvi rivivere le affascinanti avventure di un agente segreto alla James Bond? Sicuramente, i fan dell'agente con licenza di uccidere drizzeranno le orecchie all'idea di giocare a qualcosa che non sia il solito FPS e, visto quello che ci sta dietro, l'interesse in Alpha Protocol non può che risultare decisamente alto. Nel titolo sviluppato da Obsidian vestiremo i panni di Michael Thorton, un agente governativo unico superstite di una missione andata per il verso sbagliato.

La crescita del personaggio sarà completamente libera da vincoli e vi sarà anche una sorta di gestione della personalità e del carattere, legata anche al tipo di risposte che darete durante i dialoghi. Questi dovrebbero essere completamente dinamici, tanto che ogni parola dovrà essere correttamente pesata, visto che i vari personaggi reagiranno di conseguenza al vostro ciarlare. L'area di gioco si delinea in proporzioni decisamente vaste, tanto da coprire numerosi Stati e località sparse un po' per tutto il globo, con un numero davvero impressionante di missioni da portare a termine. Il tut-

to senza particolari limitazioni, con una notevole libertà d'azione, senza vincoli particolari sulla morale e sulla condotta della nostra super spia. A tal proposito non mancheranno numerose occasioni per flirtare con le bellone di turno, con tanto di scene di sesso alla Mass Effect, forse anche più esplicite: conviene tenersi pronti al solito strascico di polemiche, visto che di certo non mancheranno, anche se, condetecelo, sarebbe ora che finalmente i videogiochi superassero questo benedetto tabù. Thorton comunque non userà le mani solo per accarezzare ragazze, ma anche e soprattutto per riempire di mazzette i vari cattivi che gli daranno filo da torcere lungo tutto il gioco: con mosse degne di Jason Bourne, impareremo via via nuove tecniche di combattimento, impraticandoci nel frattempo nell'uso di armi e gadget ultratecnologici. Di certo un titolo da tenere in considerazione, su cui torneremo nei prossimi mesi per tutti gli approfondimenti del caso. (peccato che la dimostrazione vista all'E3, in realtà, non abbia messo in luce molti degli aspetti qui riportati, restituendo un'impressione del gioco alquanto modesta. Ma agli Obsidian va pur sempre concessa fiducia... ndSS)

Hype





Edge of Twilight

■ SOFTWARE HOUSE: Southpeak Interactive ■ SVILUPPATORE: Fuzzyeyes
■ DATA D'USCITA: 2009

Basato sull'Unreal Engine 3, Edge of Twilight è un action adventure ambientato in un mondo definito "steampunk", dove impersonerete un cacciatore di taglie solitario alle prese con esseri di varia forma e natura. Edge of Twilight appare interessante non tanto per la professione del protagonista, ma piuttosto per il fatto che ogni vostra azione, ogni missione che deciderete di intraprendere o ri-

fiutare, determinerà cambiamenti nel vostro aspetto e nella vostra "vocazione", se ci passate il termine. Non sarà un'idea originale, ma speriamo che venga implementata con criterio... e questa sì che sarebbe la prima volta.

Hype



Igor The Game

■ SOFTWARE HOUSE: SouthPeak Games ■ SVILUPPATORE: Legacy Interactive
■ DATA D'USCITA: settembre 2008



Disponibile per PC probabilmente con l'uscita dell'omonimo film d'animazione (del quale io al momento non ho mai sentito parlare), Igor The Game ci farà ripercorrere le gesta di Igor e dei suoi tre amici, chiamati Eva, Scamper e Brain, in un platform piuttosto carino a vedersi. Naturalmente c'è il rischio che la necessità di far uscire il prodotto in concomitanza con la pellicola ne pregiudichi la qualità complessiva, ma Igor The Game mostra fin da ora una buona varietà di situazioni. Tanto per rendere le co-

se un po' più saporite, ci viene fatto sapere che non mancheranno puzzle game per far felici anche coloro che nei videogiochi vogliono usare un po' di cervello (in questo caso, si consiglia di scegliere il personaggio Brain per aumentarne l'effetto)(o magari scegliere proprio un altro titolo, eh. ndToSo)(io mi sto rattristando solo a vederne le foto, ndSSS).

Hype



Raven Squad

■ SOFTWARE HOUSE: Southpeak ■ SVILUPPATORE: Atomic Motion Interactive ■ DATA D'USCITA: 2008

Mischiare il genere degli FPS con quello degli RTS sembra essere il nuovo passatempo dell'estate. Ne è ulteriore dimostrazione Raven Squad, titolo che ci spedisce nella foresta amazzonica del 2011, luogo inospitale ma che ben si presta ad agguati, conflitti a fuoco, attacchi assortiti e studio delle farfalle (quest'ultima attività probabilmente non sarà contemplata nel gioco). In Raven Squad le missioni potranno essere portate a termine in molteplici modi, sia grazie a un ambiente che fornisce la massima libertà di movimento, sia

perché avremo modo di controllare ben otto differenti personaggi, ognuno dotato di caratteristiche e armi peculiari. Chiudiamo menzionando la possibilità di affrontare la campagna in modalità cooperativa con un amico o con un animale domestico (basta che sia ben addestrato) e che all'interno della giungla potremo spostarci anche con numerosi veicoli.

Hype



Two Worlds: The Temptation

■ SOFTWARE HOUSE: Southpeak Interactive ■ SVILUPPATORE: Zuxxez Entertainment ■ DATA D'USCITA: 2009



Nel seguito di Two Worlds, un RPG fantasy arricchito da numerosi combattimenti in tempo reale, impersonerete un cacciatore di taglie (e dai...). Al di là della storia, che pare ben congegnata così come era quella del primo capitolo, la cosa interessante pare essere l'estrema mutabilità del gioco in base alle nostre azioni. L'ambiente reagisce alle nostre scelte in maniera dinamica e persistente, un po' come avverrà nel prossimo Tomb Raider, benché,

permetteteci di dirlo, la classe in campo sia ben altra cosa (e non provate a dubitare nemmeno per un secondo del lavoro dei ragazzi di Crystal Dynamics). Non mancano le promesse di una grafica accattivante e di quest'intriganti (da completare anche in multiplayer), per la gioia di grandi e piccoli.

Hype





Ghostbusters The Videogame

■ SOFTWARE HOUSE: Vivendi ■ SVILUPPATORE: Terminal Reality ■ DATA D'USCITA: novembre 08



Adirla tutta, alla fiera losangelina non sono state fornite grosse nuove info di questo attesissimo prodotto targato Vivendi, che si è limitata a diffondere solo un filmato inedito. I motivi che hanno spinto Vivendi a realizzare proprio ora un prodotto ispirato al dinamico quartetto restano un mistero: sta di fatto che GB ci proietta idealmente dopo il se-

condo capitolo della serie (con Vigo fuori causa, quindi), e si può a tutti gli effetti affermare che questo gioco è il terzo capitolo dei Ghostbusters (del resto, la trama è stata scritta dagli stessi sceneggiatori delle due pellicole), solo che al posto di andarcelo a vedere al cinema, saremo chiamati a viverlo in prima persona.

Oddio, a dire il vero la visuale sarà in terza e non in soggettiva: l'azione ci verrà infatti mostrata principalmente dalle nostre spalle e vi possiamo garantire che ci saranno davvero parecchie cose da fare. L'atmosfera che si respira è pregna di quel misto di comicità e tensione per l'arrivo di un fantasma che caratterizzava anche le pellicole. Qui tutto è stato ricreato con criterio e la cura per i particolari si vede davvero in ogni dettaglio, sia che si parli delle ambientazioni newyorchesi già ammirate nel film (una su tutte, la biblioteca della Grande Mela), sia che si rivolgano le proprie attenzioni alle uniformi dei quattro schizzati acchiappafantasma, o ai loro zaini protonici, grazie ai quali liquefare o immagazzinare ectoplasm.

Proprio gli zaini protonici meritano qualche riga di approfondimento: dopotutto, attorno a essi ruota tut-

ta l'azione del gioco; al di là del fatto che quando i fucili protonici cominciano a sputare fasci luminosi le mandibole cascano che è un piacere (gli effetti di luce così come gli elementi dello scenario che si distruggono sono sensazionali), va detto che ci saranno quattro differenti modalità di fuoco, e cioè Proton, Slime, Neutron ed Electron; imparare a usare nel modo e momento giusto queste quattro "armi" farà la differenza tra la vita e la morte (per esempio, la Proton servirà per togliere di mezzo "ectoplasmici semplici", mentre altre saranno riservate alle creature più ostili). Alla modalità single player verrà affiancata, come da prassi, quella multiplayer, benché ci tocchi segnalare, non senza un malcelato disappunto, che al momento non sono previste missioni in co-op ma solo "tutti contro tutti". Ghostbusters The Videogame è ormai prossimo all'uscita (si parla di novembre): non ci resta che pazientare ancora un po' per entrare in possesso di una versione giocabile del prodotto. Vi terremo informati, statenne certi!

Hype



LEGO Batman: The Videogame

■ SOFTWARE HOUSE: Warner Bros Interactive ■ SVILUPPATORE: Traveller's Tales ■ DATA D'USCITA: Settembre 2008

Il meccanismo dei LEGO game passa in rassegna anche il personaggio di Batman & friend (Robin in testa). A differenza di LEGO Star Wars o di LEGO Indiana Jones, il riferimento non è una saga con un capo e una coda, ma un universo aperto, multimediale e ancora ben lontano dal vedere la fine: tra fumetti, film e telefilm, c'è davvero di tutto. Ecco quindi che i due protagonisti visiteranno una marea di location, come il parco del Pinguino, il Giardino botanico o la City Hall. Come rendere interessanti due soli supereroi? I TT hanno pensato al meccanismo delle tute: saltuariamente sarà possibile indossare un nuovo costume, in grado di dare poteri differenti; ad esempio, Robin potrà camminare sulle pareti mentre Batman planerà in volo. Tuttavia la classica modalità free-play prevederà due hub diversi da cui partire: la Bat caverna e l'Arkham Asylum, l'uno per i buoni, l'altro per i cattivi. Per il resto, LEGO Batman garantirà una qualità grafica più alta dei suoi predecessori, oltre a uno



stile chiaramente dark, e giocherà molto sulle acrobazie, senza trascurare l'aspetto parodistico. Previsti diversi minigame e una serie di mosse speciali, come la stretta di mano elettrica di Joker o i giochi esplosivi del Pinguino, che chiaramente mettono gola. Sempre che non vi siate ancora stufati di raccogliere mattoncini...

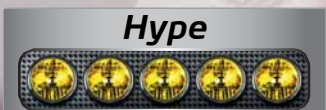


Project Origin

■ SOFTWARE HOUSE: Warner Bros Interactive ■ SVILUPPATORE: Monolith Productions ■ DATA D'USCITA: 31 ottobre 2008

Questo è il vero seguito di F.E.A.R.. Giusto per non affrontare temi polemici, vi rendo nota una causa che ha visto contrapporsi Monolith e Vivendi e che si è risolta in modo salomonico: allo sviluppatore i diritti su contenuti e personaggi, al publisher il marchio. Così, i Monolith hanno deciso di dare un seguito alle vicende di Alma, la fanciullina terrificante dai capelli lunghi. All'agente Delta, Michael Becket, il compito di investigare sul massacro precedente. Del quale ci frega relativamente, specie alla luce della feature più intrigante: l'IA che già ci aveva bene impressionato è stata ulteriormente migliorata. Tutte le tipologie di nemici sono state riviste (ci saranno ancora i letali Icarus?) e gli scenari di combattimento diventano molto più ariosi: ne consegue un sistema di copertura procedurale del tutto rinnovato. Se i nemici sono diventati più astuti, anche i vostri alleati sapranno il fatto loro e saranno in grado di stupirvi nelle maniere più impensate,

compreso vincere il Nobel per la miglior sparatoria. E parlando di sparatorie, menzioniamo qualche arma; nella fattispecie l'Andra FD-99, un SMG leggero, il Patten PK 470, un fucile con tre modalità di fuoco (singolo, tre colpi e automatica) e lo Shark FL-3 Laser, un laser sperimentale.



Disciples III: Renaissance

■ SOFTWARE HOUSE: Akella ■ SVILUPPATORE: .DAT
■ DATA D'USCITA: Terzo quarto 2008



Dei quattro titoli che presentiamo in questa pagina, Disciples III: Renaissance è sicuramente il più promettente. Partendo dalle qualità dei due precedenti capitoli della serie, l'RPG di Akella rivede completamente l'aspetto grafico che, grazie a un motore proprietario chiamato Virtual Dream Engine, ora è passato – finalmente – dalle due alle tre dimensioni.

Disciples III vi darà modo di scegliere fra tre razze (e innumerevoli

classi) dotate di caratteristiche peculiari, che porranno le basi per l'indole del vostro personaggio; al momento non è dato sapere se tutte le classi saranno disponibili per le tre razze, ma possiamo assicurarvi che ci sarà una corposa modalità multiplayer e abonderanno potenziamenti e skill aggiuntive.

Hype



Heavy Duty

■ SOFTWARE HOUSE: Akella ■ SVILUPPATORE: Akella
■ DATA D'USCITA: Terzo Quarto 2008

Oh là, ci mancava proprio uno sprattutto in terza persona coi roboti! Heavy Duty in realtà aggiunge al genere qualche spruzzata di strategia, tanto per rendere il tutto più saporito. Il titolo di Akella ci piazza su un bel pianetto dalle dimensioni piuttosto ridotte (così, a occhio, si direbbe grande la metà della Luna) ma sufficientemente vasto da non farci sentire "rinchiusi", e soprattutto ci mette alla guida di mech dalle forme più disparate.

Alcuni scorci sono ottimi (notevole la

possibilità di sfasciare elementi del fondale, alberi compresi), mentre altri lasciano un po' perplessi per mancanza di varietà ed elementi; Heavy Duty ci darà modo di ingaggiare battaglia sia via terra sia via aria, grazie a molteplici tipologie di robot, coi quali potremo studiare la strategia migliore per difendere e far danni. Non vediamo l'ora di provarlo in multi.

Hype



Moscow Racer

■ SOFTWARE HOUSE: Akella ■ SVILUPPATORE: IRS Games
■ DATA D'USCITA: Q3 2008

Moscow Racer è un gioco di guida che fin da ora non appare particolarmente entusiasmante. Tutto può essere, chiaramente, ma al momento le vie della capitale Russa non sembrano il festival del dettaglio e, soprattutto, la presenza di vetture perfette riproduzioni di quelle reali – ma senza marchi perché manca la licenza ufficiale delle case automobilistiche – fa presagire che il gioco sarà soggetto a più di qualche problema di origine "burocratica".

Per il resto, Akella promette che Mosca sarà ricreata fin nei minimi dettagli, per offrire un'esperienza realistica. Come per Disciples III:

Renaissance, anche qui è stato realizzato un motore proprietario, chiamato V12RG, in grado, a quanto dice sempre Akella, di fornire un elevato grado di dettaglio e un'ottima fluidità... staremo a vedere.



Hype



Numen: Contest of Heroes

■ SOFTWARE HOUSE: Akella ■ SVILUPPATORE: Cinemax
■ DATA D'USCITA: Terzo Quarto 2008

L'Antica Grecia, coi suoi miti, leggende, dei e mostri, torna in auge grazie a Numen: Contest of Heroes, un titolo dalla storia coinvolgente ma che sul piano tecnico ci pare ancora piuttosto acerbo. Nei panni di un tranquillo aspirante al titolo di eroe leggendario, saremo chiamati a operare all'interno di un mondo decisamente vasto, nel quale abbondano villaggi, nemici e missioni



da compiere. L'upgrade del nostro armamentario e delle nostre statistiche è garantito, così come una storia ben congegnata. Pare interessante, infine, la variabile del dio che decideremo di venerare, che ci conferirà poteri unici.

Hype



Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir

■ SOFTWARE HOUSE: Atari ■ SVILUPPATORE: Obsidian Entertainment ■ DATA D'USCITA: Tardo 2008

Quella di Neverwinter Nights è indubbiamente una serie di RPG amata da uno zoccolo di duri e puri, e ogni espansione di uno qualsiasi dei capitoli è salutata da numerosi casi di salivazione accelerata. Ora siamo al secondo add-on ufficiale di NWN 2. Che c'è di nuovo? La prima delle caratteristiche a saltare all'occhio è la possibilità di creare ciascuno degli elementi del proprio party da zero; una personalizzazione che, nell'intento degli sviluppatori, dovrebbe ridurre l'artificialità delle relazioni tra i personaggi dei capitoli precedenti. Il background di queste nuove avventure riguarda le lande di Samarach, al fianco del bardo Volo. Lo nomino dato che la sua presenza e la sua lingua lunga saranno causa di numerose risse durante le vostre peripezie.

Altra particolarità che balza all'occhio è la rinnovata mappa del mondo, ora tridimensionale, che porterà a qualcuno dei giocatori più anziani qualche reminiscenza. Sul piano delle regole, ecco l'implementazione degli attributi di ricerca, ascolto ed evasione dal set D&D 3.5; vi serviranno per trovare i nemici anche da lontano e per evitarli. Ve la vedrete poi con carrozze di mercanti in giro per le lande e dovrete fare attenzione al fluttuare del valore dei vostri beni. Chiudiamo con uno dei classici numeri: tempo di gioco stimato, 15 ore tonde tonde.

Hype



King's Bounty: The Legend

■ SOFTWARE HOUSE: 1C Company ■ SVILUPPATORE: 1C Company ■ DATA D'USCITA: Settembre 2008

1C Company riporta in vita quella strana nicchia settoriale che vede l'intersezione tra gioco di ruolo e strategia e turni, aggiungendo al tutto una grafica dallo stile ipersaturo cui sono molto abituati tutti i giocatori di WoW. Estetica a parte, il cuore di questo titolo è dunque una combinazione tra combattimenti a turni ed esplorazione. Grande enfasi è posta sul fattore Rage, una sorta di sistema a punti recuperabili durante le battaglie e utile per assimilare le abilità più devastanti. Per sbloccare l'intero sistema, sarete chiamati a recuperare i famigerati Rage Spirit (gli spiriti dell'Ira), risolvendo piccole quest. Una volta completate le missioni apposite, questi spiriti dalle fattezze anche piuttosto carismatiche si uniranno a voi, consentendovi azioni al limite della leggenda. Lo spirito simile al Tristo Mietitore, ad esempio, aprirà un vortice nerastro sul campo di battaglia, provocando danni a iosa. Il sistema di sviluppo

del personaggio è basato sulla raccolta di rune e lo sviluppo procederà ad albero come in parecchi classici del genere. Naturalmente non mancheranno la solita schiera di oggetti più o meno utili e pirotecnici, e la possibilità di ammogliare i vostri eroi per metter su famiglia. Un ammiccamento a tutto il popolo di redattori internazionale, ormai per lo più in età da marmocchi (ok, chi gli risponde "ammazzati"? ndToSo)(io non posso più, ndSS)?

Hype



Katia blacklabel



CLUB34 52357

Bubble gun



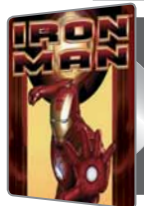
CLUB34 45857

Sheena lee



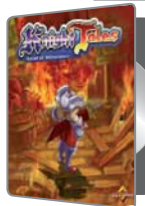
CLUB34 52433

Iron Man



CLUB34 52122

Knight tales



CLUB34 46240

GP Bikes Challenge



CLUB34 48801

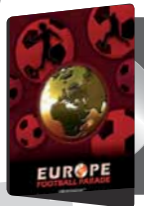
CALL OF DUTY 3

CLUB34 50724

REAL STREET RACING

CLUB34 52459

Europe football



CLUB34 51417

Lego Brickbreaker



CLUB34 50378

Top gun



CLUB34 51368

24h



CLUB34 51569

Age of heros



CLUB34 51977

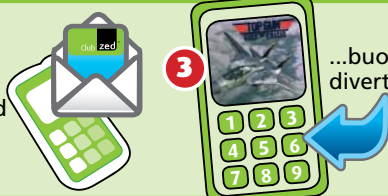
3D guns



CLUB34 51999

istruzioni

- Scegli un contenuto, invia SMS al 48228 con il codice del prodotto CLUB34 51368 (tra CLUB34 e il codice lascia uno spazio)
- Clicca, scarica il contenuto, ti iscrivi a Clubzed
- ...buon divertimento!



CHIAMA ANCHE DAL FISSO!
CHIAMA GRATIS IL 48228, TANTI NUOVI CONTENUTI PER IL TUO CELL!!

SERVIZIO IN ABBONAMENTO offerto da Zed Italia S.r.l. (C.so Garibaldi, 86 - Milano) in collaborazione con TIM, Vodafone, WIND per i rispettivi clienti. CLIENTI TIM, Vodafone e WIND: ricevi subito il contenuto che hai scelto e attivi il servizio Clubzed a 4,00 Euro (IVA inclusa)/settimana + traffico WAP come da proprio piano tariffario per scaricare fino a 4 contenuti tra suonerie, immagini, giochi per il tuo cellulare, max. 1 java game - a settimana. Per clienti WIND fino a 6 contenuti/settimana. Per i clienti iscritti prima del 5 febbraio 2008 il costo è di 3,00 Euro (IVA inclusa)/settimana + traffico WAP come da proprio piano tariffario per scaricare i contenuti. Per Telecom Italia: 3 euro (IVA inclusa)/settimana più traffico WAP per scaricare fino a 4 contenuti a settimana tra suoneria, immagini, giochi per il cellulare (max 1 java game). Per clienti TIM, Vodafone, WIND **disattiva con CLUB OFF** al 48228. Per disattivare servizio in adesione **TELECOM ITALIA chiama da fisso il 48228**. Costo SMS di richiesta: TIM 12,40 cents di euro, Vodafone e da piano tariffario, WIND 12,40 cents di euro dall'Italia e 0,50 cents di euro dall'estero. Per TELECOM Italia la chiamata al 48228 è gratuita. Per info, rif. copyright videogames e compatibilità vai su www.zed.it. Le suonerie riproducono frammenti di musiche tratte da brani già interpretati dagli artisti indicati. Gli artisti sono citati, pertanto, esclusivamente per consentire al pubblico di individuare correttamente la suoneria e non perché questa sia da loro cantata o realizzata (Licenza SIAE 57/RT/05-19). ZED, TIM, Vodafone, WIND e TELECOM non si assumono alcuna responsabilità e disconoscono qualsiasi garanzia, espressa o implicita, relativa alla compatibilità del software del tuo cell con i servizi ZED e degli operatori. Servizio Clienti per TIM, Vodafone, WIND e TELECOM Italia al numero **095.7365363**, attivo 7 giorni su 7 dalle ore 9 alle 21. ZED Italia srl Piva 13262660155, Licenza SIAE 57/RT/03-191. **RISERVATO AI MAGGIORENNI.** *Call of Duty 3 © 2006 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. TM & © 2006 Hands-On Mobile, Inc. All rights reserved. *Top Gun © 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved. *Iron Man, the Movie © 2008 MVL Film Finance LLC. Marvel, Iron Man, all character names and their distinctive likenesses: TM & © 2008 Marvel Entertainment, Inc. and its subsidiaries. All Rights Reserved.

CPU: Single Core 3.0 GHz (Dual Core)
RAM: 1 GB (2.0 GB)
SCHEDE VIDEO: ATI Radeon X800/
Nvidia GeForce 6800 (ATI Radeon
2600/Nvidia GeForce 8600)
SPAZIO SU HD: 2 GB
CONNESSIONE: ADSL



SVILUPPATORE: Iracing Motorsports - PUBLISHER: Iracing Motorsports - DISTRIBUTORE: Iracing Motorsports
MULTIPLAYER: Internet - LOCALIZZAZIONE: Assente - PREZZO INDICATIVO: € 13 (abbonamento mensile)

SITO: www.iracing.com

iRacing



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

Giudizio

I Papyrus sono tornati! L'estrema cura per la qualità di un prodotto nei suoi aspetti essenziali è evidente anche in Iracing, che continua la tradizione che vuole Dave Kaemmer in cima alla classifica (con i Blimey!) dei creatori di modelli di guida virtuali. Il vero valore aggiunto di questo prodotto è anche il suo difetto maggiore: chi riuscirà a imparare a competere online come si deve entrerà in un mondo fatto di gare indimenticabili per qualità tecnica e intensità. Tutti gli altri, a casa. Di contro, anche chi avrà tanta volontà e passione nel perseverare, a lungo andare potrebbe trovare qualcosa da ridire nella formula dell'abbonamento, nella scarsità di contenuti dedicati a un pubblico europeo e nella mancanza delle licenze per le categorie più prestigiose. Per il resto, un altro capolavoro firmato dal grande Dave Kaemmer.

Modello di guida curatissimo
La massima espressione del racing online a livelli agonistici

Contenuti esclusivamente americani e un abbonamento che potrebbe non andar giù ai cultori di rFactor

VOTO
86

E se il piacere di correre derivasse dal competere con avversari di grande livello oltre che dalla guida in se stessa?

La risposta a questa domanda ce la danno i redivivi Papyrus di David Kaemmer (anche se ora si fanno chiamare Iracing Motorsports, per noi restano sempre i "Papy") con un prodotto, manco a dirlo, innovativo e in grado di rompere con le convenzioni del passato dei simulatori di guida sotto molti punti di vista. Sul background di questo sviluppatore abbiamo spesso abbondanti caratteri in sede di preview: oggi ci concentriamo sulla qualità e sui contenuti della loro nuova fatica, quell'Iracing che negli ultimi due anni non ha mancato di far parlare di sé come della nuova frontiera della simulazione di guida virtuale. Ora che l'abbiamo tra le mani, non possiamo fare a meno che essere d'accordo con la prima impressione, estremamente positiva, che abbiamo maturato nel corso delle "early driving session". Con qualche piccolo "ma", purtroppo...

SOLO PER CHI HA IL MANICO

Iniziamo dai concetti di base per chi, tra voi, si fosse perso la preview sul numero di TGM dello scorso luglio: Iracing è un simulatore di guida completamente orientato al multiplayer, al quale

LA MANCANZA DEGLI ELEMENTI DI CONTERNO DELLE PISTE È IL DIFETTO TECNICO PIÙ IMPORTANTE DI UN GIOCO CHE NASCE PER CONCEDERE MOLTO POCO ALLA GIOIA DEGLI OCCHI

La fisica dei ribaltamenti è ottima: l'engine grafico è strettamente imparentato con quello di Nascar Racing Season 2003.



è necessario abbonarsi per poter competere in tutte le categorie proposte. Niente campionati con l'intelligenza artificiale, niente gare secche in solitaria: solo sessioni di gioco online, in cui si corre con-

tro altri avversari umani per il gusto sottile di metterli dietro in competizioni diversificate in base alla tipologia del tracciato e della vettura guidata. L'aspetto che colpisce fin dall'inizio è l'impossibilità di

Anche se per accedere alle gare online occorre patentarsi, nulla vieta al giocatore di provare ogni vettura e pista installata con una serie di test privati.



SUPERLICENZA A RINNOVO MENSILE

Oltre al sistema delle patenti, Iracing spicca per una seconda novità che potrebbe non andare giù a molti appassionati di guida virtuale. Ai giocatori viene proposta una formula di abbonamento mensile a tredici dollari (o trimestrale, semestrale, annuale, con sconti più o meno forti) che rende disponibili i contenuti del gioco e perdipiù non tutti. L'abbonamento base permette di guidare solo con due vetture su sette tracciati: per accedere alle dieci piste e sei vetture extra occorre investire i sessanta crediti virtuali che vengono elargiti con la sottoscrizione. Una volta terminati, se si vogliono utilizzare altri contenuti bisogna sganciare qualche dollaro in più. Se l'idea di pagare un abbonamento mensile per correre online con avversari di qualità è tutto sommato accettabile, molto meno facile sarà convincere il pubblico a cacciare la pecunia per nuove piste e vetture, soprattutto pensando alle dimensioni del fenomeno rFactor. Un punto interrogativo ancora insoluto riguarda il supporto da parte di Papyrus al modding e a eventuali campionati ufficiali disputabili con vetture artigianali, anche se la tradizione passata non dovrebbe far presagire problemi in questo senso.

Le Pontiac Solstice sono le vetture dei Rookie: all'inizio sembrano dei catorci ma quando ci si fa la mano scivolano via in accelerazione che è un piacere.



Riuscire a passarlo senza commettere scorrettezze: la nuova frontiera del racing virtuale.



competere contro tutti gli abbonati. Si comincia come pivelli e ci si deve fare strada tra qualifiche e gare ufficiali (disponibili in ogni momento del giorno e della notte a orari prefissati) per guadagnarsi l'accesso alle patenti di classe superiore. Diversamente da quanto si potrebbe pensare, non sono solo i successi o i piazzamenti a fare progredire il giocatore nel conseguimento delle superlicenze; sul lungo periodo è la capacità di ogni pilota di sapere stare in pista senza commettere errori o danneggiare gli avversari con manovre scorrette o azzardate, a spalancare l'accesso alle competizioni di livello superiore. Ogni volta che si corre in una sessione di gara ufficiale, il gioco valuta con spietata precisione i nostri compor-

OGNI VOLTA CHE SI CORRE IN UNA SESSIONE DI GARA UFFICIALE, IL GIOCO VALUTA CON SPIETATA PRECISIONE OGNI NOSTRO COMPORTAMENTO

tamenti, tenendo traccia di uscite di pista, contatti a muro o incidenti con altre vetture, e penalizzandoci nel caso nel nostro coefficiente di abilità. Le patenti ottenute sono quindi uno specchio fedele della capacità di controllo del giocatore: il sistema, alle volte un po' troppo fiscale a mio modo di vedere, crea quindi automaticamente dei gruppi di utenti che finiranno per gareggiare tra loro nelle categorie superiori. Il nocciolo delle qualità di Iracing è proprio questo: garantire il livello qualitativo di tutti i partecipanti a una competizione

online con quello che ne consegue in termini di correttezza, livello di sfida e contenuto tecnico delle gare online fin dai bassi livelli. Questo aspetto, unito alla necessità di pagare un abbonamento mensile per poter partecipare, alza notevolmente il target al quale è rivolto questo prodotto. Un pregio? Dipende dalla categoria alla quale appartenete.

TU VOI FA' L'AMMERICANO

Chiarita la struttura di base, possiamo passare direttamente ai contenuti proposti: basta dare una veloce occhiata a tracciati e vetture

per rendersi conto che Iracing è stato pensato quasi esclusivamente per un pubblico americano. Le piste sono suddivise in due categorie: stradali od ovali (con patenti separate), e rappresentano il meglio dei teatri di gara statunitensi. La qualità delle piste, per quanto riguarda la riproduzione della sede stradale, è molto elevata: ogni circuito è stato mappato con una procedura molto sofisticata che ne riproduce alla perfezione distanze, raggi di curva e profili altimetrici, a garanzia di un'accuratezza di grande livello che molti piloti reali hanno confermato. Tra le piste più belle, sono da citare la splendida Elkhart Lake e Laguna Seca per le stradali e Daytona e Atlanta per ciò che concerne gli ovali. Buona



Le Formula 2000 a Laguna Seca sono un vero spasso: piccole, velocissime ed estremamente maneggevoli.

Per quanto divertenti, le varie serie sono molto poco conosciute: mancano completamente vetture di classe Nascar, Indycar e Grand-Am e anche alcune piste di grido come Indianapolis.



ANCHE SE LA SELEZIONE È ABBONDANTE, NON ABBIAMO POTUTO FARE A MENO DI NOTARE L'ASSENZA DELLE VETTURE DEI CAMPIONATI STATUNITENSIS PIÙ FAMOSI

è anche la selezione delle vetture, che propone un'ampia scelta di ruote coperte e scoperte moderne e storiche. Purtroppo non è possibile guidare tutte le macchine su ogni pista fin dall'inizio: le auto più potenti sono a esclusivo appannaggio delle patenti più elevate e, inoltre, bisogna investire i crediti virtuali che il gioco ci assegna una volta acquistato l'abbonamento. Il primo impatto è quindi piuttosto misero e non permette di spaziare come in altri simulatori: anche il parco auto presente, infatti, contribuisce a selezionare i piloti in base alle loro abilità. Si comincia con le Solstice e le Legends per poi arrivare alle prime vetture a ruote scoperte di Formula 2000: i veri mostri di potenza sono le Radical, alle quali si giunge dopo un lungo apprendistato nei campionati inferiori. Anche se la selezione è abbondante, non ab-

biamo potuto fare a meno di notare l'assenza delle licenze per i mezzi dei campionati statunitensi più famosi: questo significa niente Indycar, Nascar e Grand-Am.

NUDA E CRUDA

Per quanto riguarda il feeling con il modello simulativo, tutte le vetture proposte possono essere considerate la massima espressione del concetto di guida "Made in Papyrus": simulazione nuda e cruda senza alcun genere di compromesso. Non sono previsti aiuti di alcun genere e si è obbligati a guidare dall'interno dell'abitacolo. Il feeling che si deve instaurare con il mezzo non è quindi molto immediato; i meno predisposti soffriranno della classica sofferenza da apprendimento forzato, fatta di ruote bloccate, testacoda e uscite di pista. Come sempre, la qualità rea-

LASCIA SPAZIO

Non ci sono storie: il sistema delle patenti è la chiave di volta nel modo di proporre la guida virtuale al pubblico multiplayer. Con questo "stratagemma", i Papyrus si sono messi in testa uno scopo ben preciso: quello di sradicare le pessime abitudini della moltitudine di piloti virtuali che considera le piste multigiocatore più un flipper che un tracciato. L'obiettivo è stato sicuramente raggiunto, anche se al prezzo di tagliare fuori dalla comunità chi non aveva intenti bellicosi ma semplicemente non è in grado di reggere il confronto con una nicchia di piloti feroci come mastini. Se volete sopravvivere sui server, non dovrete solo imparare a essere veloci senza commettere errori: sarete costretti alla correttezza più totale, il che si traduce in cocce come il farsi da parte in fase di doppiaggio, tenere gli occhi aperti per capire e intuire ciò che succede dietro di voi in qualifica e, soprattutto, imparare a duellare partendo dal presupposto che l'avversario non va sbattuto fuori pista. Solo sui server in cui gareggiano i più forti piloti di GTR2 mi è capitato di vedere altrettanta bravura e correttezza in fase di staccata, con duelli a vetture appaiate lunghi anche parecchi giri. Inutile dire che scene del genere rappresentano la crema delle gare virtuali. Il prezzo da pagare per entrare a far parte del club è indubbiamente alto, ma le soddisfazioni che vi toglierete saranno in grado di regalarvele pochissimi altri titoli.



lizzativa e la sincerità delle reazioni trasmesse dalle vetture traghettano il giocatore verso una lenta fase di

apprendimento, che porta prima a cercare di stare in pista, poi a correre senza commet-

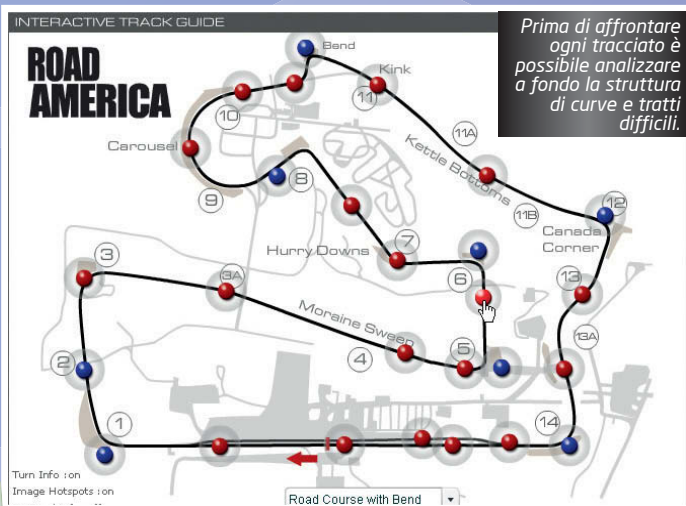


Le Legends Ford 34 Coupè sono un vero spasso da guidare: ottime per prendere confidenza con le piste stradali.





Abituarsi ai duelli ravvicinati è sempre molto difficile.



OGNI VOLTA CHE SI CORRE IN UNA SESSIONE DI GARA UFFICIALE, IL GIOCO VALUTA CON SPIETATA PRECISIONE I NOSTRI COMPORTAMENTI

ticamente immediato o quasi: molto più complicato è abituarsi alla sensazione di grip delle gomme, che viene resa in modo meno netto rispetto ad altri simulatori (GTR2, giusto per fare un nome). Tale difficoltà nella percezione dell'aderenza diminuisce con il passare del tempo, portando a un lentissimo ma costante aumento delle prestazioni che rappresenta il tratto distintivo di questo prodotto rispetto alla concorrenza.

LUCI E OMBRE

Tecnicamente parlando, rFactor è un miscuglio di luci e ombre che sminuiscono solo in piccola parte i pregi di un gioco comunque dedicato a una fetta di pubblico poco attenta al fronzolo estetico. Partiamo dall'eccellenza per dirvi con grande soddisfazione che vengono rinverdit i fasti di Nascar Racing Season 2003 per quanto riguarda la fisica di rimbalzo delle vetture in caso di incidenti e cappottamenti: assieme a quella vista in azione in GRID, è semplicemente la migliore mai inserita in un gioco di guida. I modelli sono di ottima fattura e accennano persino a un accartocciamento delle carrozzerie in occasione dei contatti più violenti. Un ottimo lavoro è stato svolto anche per quanto riguarda il sistema d'illuminazione all'interno dell'abitacolo, con proiezioni delle ombre

terribilmente realistiche e indovinate: meno eclatante è il discorso nelle visuali dall'esterno, con pochi riflessi sulle carrozzerie e un'illuminazione della scena decisamente piatta e poco appariscente. I tracciati, dal canto loro, vedono negli elementi di contorno (o meglio, nella loro assenza) probabilmente il difetto tecnico più importante di un gioco che nasce per concedere molto poco alla gioia degli occhi: visto il livello raggiunto dalla concorrenza, i mod di rFactor in particolare, era sicuramente lecito attendersi qualcosa di più. Quello che la concorrenza potrebbe non essere in grado di raggiungere è la straordinaria qualità del netcode e dei server installati: cinque anni fa, la stabilità e la capacità di ospitare gare da trenta partecipanti di NRS2003 erano caratteristiche considerate rivoluzionarie e solo gli ISI sono riusciti a fare altrettanto con rFactor. L'impressione è che Dave Kaemmer & Co. abbiano affinato ulteriormente la loro infrastruttura: ogni gara disputata dal sottoscritto si è svolta su server affollati fino all'inverosimile e non sono mai salito oltre gli ottanta milisecondi di ping. In altre parole, spesso mi sono quasi dimenticato che stavo correndo online. Che cosa si può desiderare di più? Beh, un volante di ottima qualità, ma quello è a carico vostro.

tere errori e, in ultima istanza, a staccare i tempi veri e propri. Il lavoro svolto nel riprodurre il comportamento su strada di ogni singola categoria di vettu-

re è evidente e la varietà di modelli permette di farsi le ossa in modo corretto man mano che si sale con il livello difficoltà. Dopo diciotto anni di simulatori, la parola d'ordine dei Papyrus è sempre la stessa: gradualità. Non solo nella fase di apprendistato ma anche come filosofia di guida in ogni occasione: fin dai tempi di Grand Prix Legends, lo stile di guida Papyrus ha fatto della pulizia e della precisione il Santo Graal di ogni pilota virtuale. Fare dei paragoni con altri prodotti simili è piuttosto complicato, vuoi per il differente motore fisico, vuoi per la diversità delle auto. Dando per scontata l'eccellenza di quanto ottenuto dai Papyrus, la mia impressione personale (e ribadisco, personale) è che con buona parte delle macchine proposte, il feeling iniziale sul comportamento sia pra-


CPU: Single Core 2,2 GHz
(Dual Core2 GHz)
RAM: 512 MB (1 GB)
SCHEDE VIDEO: GeForceFX5700/
Radeon9700 (Geforce6600GT/
RadeonX1600)
SPAZIO SU HD: 1,5 GB
CONNESSIONE: Nessuna



SVILUPPATORE: ClockStone - PUBLISHER: Lighthouse Interactive - DISTRIBUTORE: FX Interactive
MULTIPLAYER: Assente - LOCALIZZAZIONE: Completa - PREZZO INDICATIVO: € 9,95

SITO: www.avencast.com

Avencast

 clicca qui e guarda il trailer!

A cura di Ivan "Kikko" Conte kikko@sprea.it


Giudizio


Avencast è, per molti versi, una sorpresa. Vuoi perché a naso sembra un hack'n'slash, mentre col genere non ci azzecca molto. Vuoi perché non ti aspetti una quantità (e una qualità) di enigmi così interessanti, abbinati a un sistema di combattimento tutto sommato profondo e godibile.

Vuoi, infine, perché durante tutta l'esperienza di gioco nulla è venuto a noia, e di questi tempi si tratta di una virtù da sottolineare.

Peccato solo per una telecamera che richiede uno sforzo intenso per farla diventare un'abitudine e per alcune situazioni non propriamente snelle, che richiedono una forte capacità intuitiva, piuttosto che logica.

A ogni modo, lasciare sullo scaffale un titolo del genere potrebbe essere un errore, considerato anche il prezzo finale (€9,95) davvero ottimo.

 Sistema di combattimento divertente
Una gran quantità di enigmi...

 ... la cui soluzione non sempre è intuitiva
La gestione della telecamera richiede un po' di abitudine

VOTO **80**

Basta con Harry Potter e le sue inutili magie in quel di Hogwarts. Preparate armi e bagagli: è ora di andare ad Avencast!

Ecco... questo è proprio un titolo che mi ha trovato impreparato. Quando il buon ToSo (ormai sulla via dell'autodistruzione per l'imminente matrimonio) mi ha consegnato in mano il gioco, ho pensato che mi sarei trovato di fronte all'ennesimo hack'n'slash, il tipico clone di Diablo e Titan Quest. Fortunatamente, la realtà è ben diversa, visto che Avencast si è rivelato un buon action/GdR, con una piacevole storia e alcuni spunti nel gameplay davvero interessanti. In un periodo come questo, dove le produzioni valide si fanno alquanto desiderare, aver a che fare con un titolo di questa caratura non può che suscitare nel redattore un sentimento di simpatia, a riprova ennesima (se ce ne fosse bisogno) che l'hype non fa la qualità.

UNA POZIONE PER TUTTE LE OCCASIONI

Gli oscuri segreti che si nascondono nelle stanze dell'accademia di Avencast stanno per venire alla luce. Il nostro alter ego è uno studentello un po' sbadato, che ha perso i genitori alla nascita e ha vissuto da trovatello presso un vecchio eremita. Che sarà mai quel gran-

IL NOSTRO EROE È ALLE PRESE CON DUNGEON E CREATURE DI OGNI TIPO, FINO ALLA SOLUZIONE FINALE CHE SVELERÀ MOLTE COSE SUL SUO PASSATO E SULLA STORIA REMOTA DELL'ACCADEMIA

Una delle prime quest permette di guadagnare qualche fiorino con un po' di tiro al bersaglio.



de pendaglio che si porta con sé fin dalla nascita? Perché fin da piccolo è stato in grado di padroneggiare le arti magiche con estrema naturalezza? Ma, soprattutto, perché mai assistere a una noiosa lezione di

chimica quando ci si può tranquillamente abbandonare tra le morbide braccia di Morfeo? A questi e a mille altri interrogativi possiamo dare risposta solo armandoci di mouse e tastiera, e dedicandoci anima

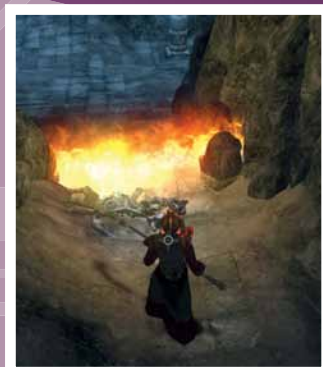
MA QUANTO MI COSTI?

Se da un lato può essere vero che Avencast non è un prodotto fresco, visto che è stato pubblicato negli Stati Uniti già da qualche mese, lo è altrettanto il fatto che FX Interactive non solo si è presa la briga di tradurlo e doppiarlo in Italiano (con tanto di patch correttive già incluse nel "pacchetto"), ma si permette di metterlo in vendita all'incredibile prezzo di € 9,95. Ora, visto che ci lamentiamo sempre che i giochi costano una fortuna, perché non premiare cotanto sforzo con un doveroso acquisto? Due piccioni con una fava: date un segnale al mercato e vi portate a casa un buon gioco. Che volete di più?



Gli NPC con un punto di domanda sopra la testa non esprimono perplessità per il nostro abbigliamento, ma vogliono fornirci qualche quest da portare a termine (questo solo perché non vedono come vieni vestito in ufficio. ndToSo).

Le barre del mana (azzurro) e della salute (rosso) devono essere sempre sotto al nostro controllo. Lo spazio sottile tra la sopravvivenza eroica e la morte più bieca dipende spessissimo dai pochi pixel in questo angolo di schermo.



La biblioteca di Avencast è infestata da esseri nefasti e puzzolenti. Ovviamente toccherà a noi ripulire.



Una magia ad "area" è sempre utile quando si ha a che fare con più nemici assieme.



e corpo alla quest principale, che vede il nostro eroe alle prese con dungeon e creature di ogni tipo, fino alla soluzione finale che svelerà molte cose sul suo passato e sulla storia remota di Avencast. Tutto questo non prima di aver preso confidenza col sistema di controllo, per mezzo di piccole quest distribuite in lungo e in largo nell'accademia. Si tratta di un percorso obbligato non solo ai fini della storia, ma anche perché è necessario abituarsi a una telecamera che, nella prima ora di gioco, fa un po' fatica a entrare in sintonia con la nostra volontà. Fortunatamente, nel pannello delle opzioni è possibile modificare la

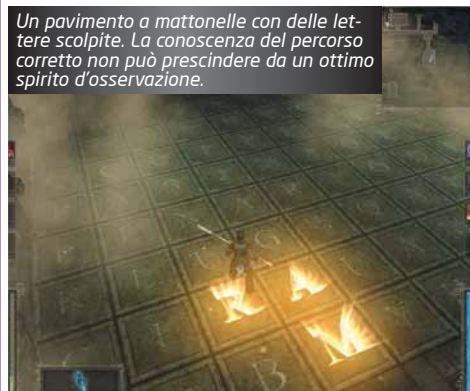
È NECESSARIO ABITUARSI A UNA TELECAMERA CHE, NELLA PRIMA ORA DI GIOCO, FA UN PO' FATICA A ENTRARE IN SINTONIA CON LA NOSTRA VOLONTÀ

posizione della stessa relativamente alle nostre azioni, il che permette fin da subito di piazzarla comodamente dietro il personaggio, senza troppi patemi d'animo. L'unica controindicazione di questo tipo di utilizzo è che il cursore a schermo si può muovere solo verticalmente, impedendoci di raggiungere le icone laterali che ospitano le abilità e le magie, le quali potranno essere attivate solo per mezzo della tastiera. Insomma, il sistema di gestione

della visuale non è particolarmente ispirato (il che, in parte, si riflette anche sulla bontà dell'interfaccia), ma bastano un paio di dungeon e qualche quest un po' impegnativa per abituarsi e non farci più troppo caso. Diverso è invece il discorso da fare per quello che riguarda il controllo diretto del personaggio. Tramite il tasto sinistro del mouse si portano gli attacchi corpo a corpo, mentre il pulsante destro è adibito di base

al lancio di una piccola ma rapida sfera di energia offensiva. Mano a mano che si accumulano punti esperienza, questi possono essere spesi sia per aumentare i parametri classici del mago (salute, mana e via di questo passo), sia per acquisire nuove abilità, attraverso un ancor più consueto pannello "ad albero", suddiviso in due scuole differenti. Dedicarsi alla Magia del Sangue permette di imparare incantesimi da usare nelle mischie corpo a corpo, mentre la Magia Dello Spirito si occupa di aumentare il numero di abilità disponibili per gli attacchi a distanza. L'uso di ogni magia dipende dalla combinazione dei tasti

Un pavimento a mattonelle con delle lettere scolpite. La conoscenza del percorso corretto non può prescindere da un ottimo spirito d'osservazione.



I boss che talvolta ci bloccano il cammino richiedono parecchio tempo per essere abbattuti, ma con un po' di metodo e pazienza tutto è possibile.



Perché eliminare i mob con grande sforzo quando possono essere attirati in una comoda trappola?



La gestione del personaggio è quanto di più classico possiate aspettarvi per un titolo del genere.



direzionali e del pulsante del mouse relativo alla specializzazione di appartenenza, anche se è possibile assegnare a ognuna delle abilità una "scorciatoia" da tenere a portata di dito. Infine, un doppio colpo su una delle quattro direzioni di movimento permette di effettuare una schivata rapida, molto utile quando la situazione si fa caotica e lampi di magie offensive riempiono lo schermo, assetati dei nostri punti salute. A ogni modo, una volta che ci siamo abituati al particolare sistema di gestione della telecamera, questo miscuglio di action e picchiaduro a scorrimento funziona davvero bene: le fasi action sono sempre vive, varie e mai noiose, visto anche il gran numero di differenti abilità in grado di variegare l'approccio ai diversi mob che popolano il mondo di Avencast.

sorpreso sono la frequenza e la profondità degli enigmi, presenti profusamente in tutto il gioco. I momenti di azione sono sovente "interrotti" da altri dove servono un po' di materia grigia e una buona dose d'intuizione per venire

DUE DEGLI ASPETTI PIÙ SORPRENDENTI SONO LA FREQUENZA E LA PROFONDITÀ DEGLI ENIGMI PRESENTI PROFUSAMENTE IN TUTTO IL GIOCO

a capo dei rompicapo proposti. Per carità... nessuno degli enigmi è paragonabile a costrutti appartenenti ad altri generi più specifici come le avventure grafiche vere e proprie, però ci si trova molto più spesso di quello che si possa credere a dover spremere le meningi per sbloccare una determinata situazione. A tal proposito, devo mio malgrado segnalarvi come talvolta gli indizi proposti siano di per sé troppo criptici, costringendo il giocatore a basarsi sulla felice intuizione di un momento, piuttosto che sul mero ragionamento. Questo è tanto vero quanto più si ha a che fare con situazioni che coinvolgono la quest principale, il che è alquanto strano e singolare: le quest secondarie (e, più in generale, le faccende "di contorno") raggiungono difatti più facilmente una buona conclusione grazie a

un'attenta esplorazione e all'uso sapiente del sale in zucca, rispetto a quanto accade seguendo la matassa narrativa portante.

DE LUMINE ET UMBRA

L'analisi tecnica di Avencast non può prescindere dal lodare la notevole perizia con cui i grafici di ClockStone hanno realizzato una parte del gioco. Gli effetti luce e, più in generale, il sistema d'illuminazione dei dungeon e degli ambienti esterni, sono ottimamente implementati, contribuendo non poco a garantire l'atmosfera di mistero e di tensione che un titolo del genere deve avere nel proprio codice genetico. Ugualmente, un sapiente uso dei colori riesce in parte a coprire la non eccelsa profondità delle texture applicate ai poligoni dell'ambiente e dei personaggi. Questi difetti vengono parzialmente edulcorati mantenendo la telecamera alta e distante dal nostro alter ego (un'azione utile anche ai fini del gameplay nelle zone densamente popolate di mob), anche se, di certo, Avencast non passerà alla storia per la bontà del proprio comparto grafico. Il corollario positivo di quanto appena detto è la leggerezza generale del codice, visto che Avencast riesce a girare senza troppi problemi anche su sistemi non proprio di primo pelo. Concludo con una nota veloce a proposito dell'aspetto audio: se gli effetti sonori non eccellono (ma nemmeno ricadono nell'infamia), le musiche, ora epiche, ora misteriose, aumentano non poco il carisma immersivo, grazie anche all'uso del parlato che si fregia di un buon Italiano.

MALEDETTO PUZZLE

Due degli aspetti che più mi hanno

30 ORE PER LA VITA

Avencast, a voler esplorare tutto, completando anche tutte le quest secondarie, richiede poco meno di una trentina di ore per essere sviscerato. Tale stima tiene anche conto di una certa dose di tempo perso a ragionare sugli enigmi di non immediata soluzione, stimabile in un 15/20% della durata totale. Se siete dei geni e tirate diritto lungo il plot narrativo principale ignorando il resto, porterete facilmente a termine il gioco in meno di una ventina d'ore. Che sono comunque tante, paragonate alla media di quanto si vede in giro.

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

NINJA 250R : ACCESSORI INDISPENSABILI
 Prime curve sulla baby Ninja Caschi, giacche, borse e molto altro

RINASCE UN'ICONA
 La Ducati Monster 696

FAST BIKES

N° 2
 Agosto 2008

Supermotard
APRILIA SMV 750 DORSODURO: realizzata con l'unico scopo di divertire

Lancio europeo
HARLEY DAVIDSON
 Nuova HD XR1200 la sportiva da tuta in pelle

vecchia, nuova o diversa?
750 DA SBALLO
 Su strada e in pista GSX-R750 K7 vs GSX-R750 K8 vs MV Agusta F4-

LA REGINA DELLE SPORTBIKE

LA VINCITRICE DEL SUPERTEST TRA LE DIECI MIGLIORI MOTO D

NEWS ACCESSORI SPORT TECNICA CONSIGLI

IN EDICOLA IL SECONDO NUMERO!

APRILIA SMV 750 DORSODURO

SPORTBIKE OF THE YEAR 2008

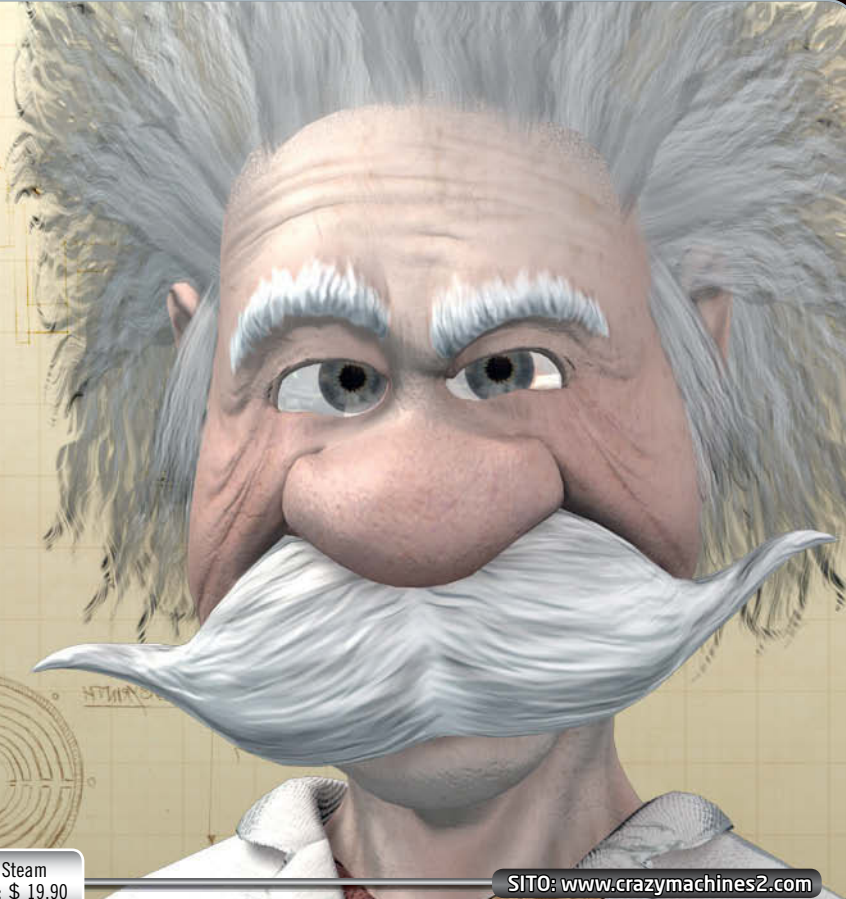
Le dieci migliori sportbike del 2008 si danno battaglia nel test più duro e impegnativo. Chilometri e chilometri in pista e in strada per eleggere la regina

SEMBRA UNA MOTO STRADALE TRAVESTITA DA SUPERMOTARD



Pura adrenalina Tutti i mesi in edicola

CPU: Single Core 2.0 GHz
(Single Core 3.0 GHz)
RAM: 512 MB (1 GB)
SCHEDE VIDEO: ATI Radeon 9000/
Nvidia GeForce Ti 4200 (ATI Ra-
deon 2400/Nvidia GeForce 8400)
SPAZIO SU HD: 200 MB
CONNESSIONE: ADSL



SVILUPPATORE: Fakt Software - PUBLISHER: Viva Media - DISTRIBUTORE: Steam
MULTIPLAYER: Assente - LOCALIZZAZIONE: Assente - PREZZO INDICATIVO: \$ 19.90


SITO: www.crazymachines2.com


CRAZY MACHINES 2

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

Giudizio

Crazy Machines 2 è un puzzle game ben congegnato e divertente, capace di porre una bella sfida alle cellule cerebrali di chiunque in termini di capacità deduttiva e inventiva. Il fatto che non tutti gli enigmi possano essere risolti allo stesso modo gioca ovviamente a favore della varietà, comunque assicurata da centocinquanta livelli a difficoltà crescente e dalla possibilità di scaricare esperimenti realizzati da appassionati armati di editor e molta pazienza. Purtroppo, una serie di carenze tecniche ne penalizza la valutazione, in particolare la mancata localizzazione. In molti casi, la spiegazione degli obiettivi è piuttosto fumosa anche in Inglese (bello il parlato, però); chi mastica a malapena la lingua d'Albione potrebbe innervosirsi non poco, mentre tutti gli altri hanno poche speranze di capire qualcosa dalla semplice introduzione animata.

 Creativo, immediato, complesso e lungo grazie all'editor.

 Non è localizzato in Italiano
Pesantuccio se non si possiede una scheda Ageia

VOTO
78

Il gusto di complicarsi la vita anche nel fare le cose più semplici.

Dopo l'ottimo Trials 2 del mese scorso, il ToSo ci ha preso gusto e continua ad assegnare al sottoscritto altri titoli di dubbia provenienza (scaricabili da Steam, che credevate?) che hanno come unico comune denominatore, in termini di gameplay, la fisica. Realizzato dai tedeschi di Fakt Software, Crazy Machines 2 è la trasposizione videoludica delle Rube Goldberg Machines (vedi box), con cui si cerca di portare a termine semplici esperimenti attraverso la preparazione di macchinari complessi al limite della schizofrenia.

LONGEVITÀ GARANTITA

CM2 è un puzzle game nell'accezione più classica del termine: il giocatore deve risolvere una serie di enigmi portando a termine gli obiettivi principali e quelli secondari in scenari a sviluppo bidimensionale. Avete presente i giochi in cui si lascia scivolare una pallina dall'alto e si cerca di farla arrivare in un punto preciso dello scenario, condizionandone la caduta con ostacoli e altre diavolerie? CM2 prende questo concetto e lo evolve esponenzialmente per obbligare il giocatore a inventarsi un modo efficace per compiere le azioni più stupide come accende-

CRAZY MACHINES 2 È LA TRASPOSIZIONE VIDEOLUDICA DELLE RUBE GOLDBERG MACHINE



re una lampadina, aprire una porta, catturare una papera di gomma con una gabbietta per uccelli e cose del genere. Si tratta, ovviamente, di semplici pretesti: il nocciolo del gioco risiede nell'obbligare l'utente a utilizzare i pezzi che ha disposizione per integrarli nello scenario, oppure, nelle sfide più comples-

se, creare da zero un dispositivo in grado di raggiungere lo scopo prefissato. CM2 non ha quindi una trama ben definita; il susseguirsi dei vari livelli è funzionale all'ambientazione: in base a quest'ultima, muta anche la natura degli enigmi che lo scenario pone in base agli oggetti utilizzabili, come vedremo

Gli enigmi a vapore sono tra i più divertenti: spesso occorre calcolare anche il tempo di ebollizione dell'acqua!



RUBE GOLDBERG SIMULATOR

Crazy Machines 2 è, a tutti gli effetti, la trasposizione ludica del concetto ideato agli inizi del 1900 dal cartoonist Rube Goldberg, creatore delle omonime apparecchiature. La meccanica di questi marchingegni è esattamente la stessa alla base del gioco, solo che, per ovvi motivi di costo e spazio, Rube non impiegava tutti i dispositivi che il giocatore di CM2 può utilizzare. Il successo ricreativo di questi esperimenti ha ovviamente superato di gran lunga la loro (in)utilità pratica: per questo motivo, vari appassionati si ritrovano tutti gli anni in ogni parte del globo per partecipare o assistere a contest di vario genere. Digitate "Rube Goldberg Contest" su YouTube e preparatevi a ore di autentico spasso.



Anche l'elettricità entra in gioco nei livelli più complessi.



Prima di ogni livello parte la spiegazione con l'illustrazione degli obiettivi e dei vari elementi in gioco. Ottimo il parlato, anche se è solo in Inglese.



I labirinti di tubature non sono sempre facili da interpretare, come questo.



nel prossimo paragrafo. Per portare a termine l'intero percorso, bisogna decisamente sudare sette camicie: stiamo parlando di oltre centocinquanta livelli tra tutorial, carriera vera e propria e mappe speciali. La longevità è quindi garantita anche dalla possibilità di connettersi al sito ufficiale e scaricare gli scenari creati da altri scienziati con il gusto del contorto. Praticamente tutti quelli che giocano con Crazy Machines 2!

REAZIONE A CATENA

La meccanica del gameplay è piuttosto semplice: i livelli pongono delle sfide da risolvere piazzando in precisi punti dello scenario oltre cento elementi le cui combinazioni possono dar vita a infiniti modi di risolvere il problema che il gioco pone. Inizialmente si utilizzano piattaforme, molle, barili e semplici congegni meccanici; con il procedere dei livelli, le cose si

IL VERO ELEMENTO DI DIFFICILE INTERPRETAZIONE È LA FISICA DI PALLINE, CASSE, BARILI E ALTRI ELEMENTI DELLO SCENARIO

complicano... e anche parecchio. Quasi ogni elemento presente in natura in grado di generare energia da un movimento naturale o meccanico, è stato inserito nel gioco. È quindi possibile costruire complessi sistemi d'ingranaggi in grado di trasmettere il moto da una parte all'altra dello scenario: a questi sono da aggiungere macchine a vapore, tubature, generatori elettrici, campi elettromagnetici e persino laser in grado di accendere materiale infiammabile con cui dare il via a reazioni a catena (sulle prime difficilmente controllabili ma che con la pratica possono essere domate a seconda delle esigenze). Spesso e volentieri non è sufficiente costruire macchinari in base a uno schermo preciso e, tutto som-

mato, facilmente ripetibile in vari contesti: il vero elemento di difficile interpretazione è la fisica di palline, casse, barili e altri elementi, che devono essere spostati o addirittura distrutti per raggiungere l'obiettivo. Grazie all'ottima fisica (l'engine è gentilmente fornito da Ageia), occorre imparare a gestire peso e inerzia degli oggetti da muovere, e combinare tutti questi elementi con i vari macchinari è veramente difficile nei livelli avanzati.

MA DOVE VAI (SE AGEIA NON CE L'HAI?)

Per quanto riguarda la parte tecnica, bisogna ammettere che il titolo di Fakt Software non brilla per particolari qualità. Il motore grafico

sulle prime pare piacevole e funzionale; tuttavia, l'impossibilità di attivazione dell'antialias penalizza la qualità visiva del gioco, che non beneficia nemmeno di sfondi particolarmente indovinati che, in alcuni casi, confondono non poco nel progettare lo svolgimento di un esperimento. Inoltre, verrebbe da pensare che CM2 non sia il tipo di gioco capace di mettere in difficoltà un PC di media potenza. Le richieste hardware invece non sono propriamente popolari e i caricamenti si sono rivelati piuttosto lunghi anche su PC non proprio anziani. L'impressione è che, montando un acceleratore fisico Ageia, la situazione possa migliorare drasticamente: visto lo scarso successo ottenuto da questo prodotto è però improbabile che il vostro PC ne sia provvisto o che l'acquisto di questo titolo possa spingervi all'upgrade del sistema.

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-DV02-036

**DVD
SCONTO
25%**



**SOLO
€84**

13 Riviste
13 DVD Demo
13 Giochi completi
Codice abbonamento:
980-170-DV02-036



Finalmente
anche **ONLINE** con
CARTA DI CREDITO
su www.tgmonline.it

CPU: Single Core 800MHz (Single Core 1,5GHz)
 RAM: 512 MB (1 GB)
 SCHEDA VIDEO: GeForce 6600/
 Radeon 9700 (GeForce 7800/
 Radeon X1800)
 SPAZIO SU HD: 450 MB
 CONNESSIONE: Nessuna



SVILUPPATORE: Telltale Games - PUBLISHER: Telltale Games - DISTRIBUTORE: Telltale Games - MULTIPLAYER: Assente
 LOCALIZZAZIONE: sottotitoli - PREZZO INDICATIVO: € 9,60 versione inglese, € 14,90 italiana

SITO: www.telltalegames.com/store/bone

Bone Pack (Out From Boneville & The Great Cow Race)

A cura di Massimo "XAM" Svanoni massimosvanoni@sprea.it

Giudizio

Bone è un'avventura minore, inizialmente pensata per casual gamer, magari pure fanciullini. L'idea alla base del primo episodio è quella di creare un'esperienza facile, che avvicini il pubblico a questo genere; il fallimento è però rimarcato da una linearità eccessiva e da una facilità ai limiti del ridicolo. Fortunatamente, nel secondo episodio è tutto più riuscito, a partire dall'estetica, passando per la cura dei personaggi per arrivare agli enigmi, che risultano divertenti e decentemente impegnativi, pur senza essere frustranti. Oltretutto gli albi a fumetti sono nove e ci piacerebbe vederne la conclusione; chissà che i Telltale, tenendo fede al loro nome, e soprattutto tra una stagione di Sam&Max e l'altra, non decidano di continuare a raccontare le gesta dei "così bianchi"...

Quando dei "così" bianchi non meglio identificati possono diventare protagonisti di un'avventura. Telltale, naturalmente.

Dopo due stagioni ricche di episodi di Sam&Max, anche i gatti del condominio in fondo alla mia via conoscono la parabola dei ragazzi Telltale. Quello che i suddetti felini probabilmente ignorano è un'altra serie di avventure, magari meno carismatica, certamente meno nota e dal budget minore, che tuttavia è in grado di garantire 5/6 orette di sano divertimento.

Come successo per il coniglio e il cane poliziotti, anche Bone Out of Boneville e The Great Cow race sono tratti da un fumetto (vedasi box per i dettagli); l'autore è Jeff Smith, che ha scritto anche la prima avventura, mentre in cabina di regia nel secondo episodio troviamo il buon Dave Grossman (e si vede). Ne recensiamo la versione Director's Cut, che ha beneficiato anche di una traduzione nella lingua nostrana; ragion per cui potete farla vostra online, attraverso il sito di Telltale, via Steam o acquistandola direttamente dalla distribuzione di casa nostra. Insomma, non avete scuse.

IL MIO NOME È BONE, FONE BONE

Perdonate il titoletto, ma data

CREAZIONE A CAVALLO TRA UN FANTASY ALLA SIGNORRE DEGLI ANELLI E UNA FIABA PER BAMBINI, BONE NON RINUNCIA A UN'IRONIA PIÙ INTELLIGENTE DI QUANTO LO STILE COLORATO NON LASCI INTENDERE

Per costruire una buona poesia occorrono i concetti giusti; dire a una fanciulla che ha la pelle liscia come Moby Dick vi pare una buona idea?



l'assonanza ci stava tutto. Chiuso l'inciso, Fone, Phoney e Smiley sono tre cugini appartenenti alla razza dei "così bianchi", tre Bone per la precisione. Abitano a Boneville e hanno tre caratteri diversi: il

primo è buono come il pane, il secondo è cinico e attaccato a denaro e potere e il terzo è allegro, scanzonato e non esattamente a cento. È l'avidità di Phoney a dare inizio a tutto, allorché una sua grande idea per conquistare il posto di sinda-

VOTO **73**

+ Secondo episodio molto divertente
 Personaggi ben delineati

- Primo episodio facile e...
 ...banale

La fiera in paese può essere un'occasione per una passeggiata con la propria amata, ma nasconde qualche insidia; Fone dovrà farsi in quattro per conquistare la sua bella.



SO WHY THE LONG FACE? YOU FOUND YOUR COUSINS, AND IN A COUPLE OF DAYS YOU'LL BE HEADING BACK

DOLCETTO O... FUMETTO?

Prima ancora di essere un'avventura grafica (anzi due), Bone è un fumetto; il suo blog si trova su www.boneville.com e, scandagliandolo a dovere, troverete di tutto: dalla raccolta di tutti i fumetti alle magliette, passando per le action figure e altre amenità sui generis. Sul sito di Telltale sono disponibili invece i fumetti singoli dei due episodi, memorabilia che potreste far vostre assieme ai vari extra relativi a Sam&Max, magari in un unico pacchetto regalo da far giungere oltreoceano. Oppure aspettate che qualche amico prenda l'aereo e vi accatti tutto, assieme al telefonino di ultima generazione che nel nuovo continente costa un quarto rispetto alla cara vecchia Europa (non si può Xam, non si può. L'iPhone hai da comprarlo in Italia. Purtroppo. ndToSo).



Non so voi, ma questo costume bovino mi ha fatto sghignazzare parecchio...

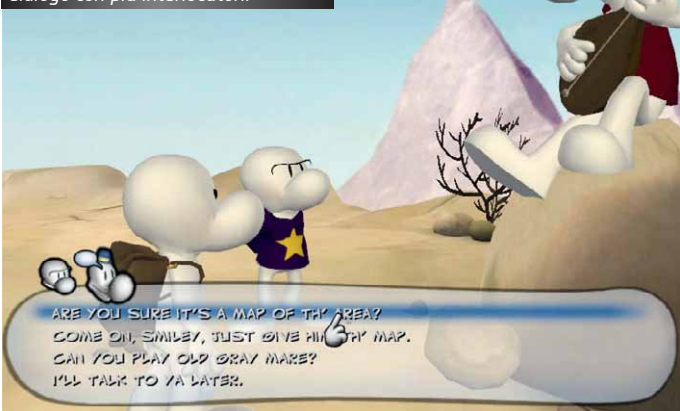


C'è spazio anche per un breve sogno, che vi darà qualche indizio sul prosieguo della storia.



Il character design dei Telltale ha sempre il suo perché, non c'è che dire.

Tutto ha inizio in questo pianoro sotto il sole, "out of Boneville", ove i tre cugini si sono rifugiati. Qui iniziano a delinearsi i personaggi. Da notare il dialogo con più interlocutori.



ARE YOU SURE IT'S A MAP OF THE AREA? COME ON, SMILEY, JUST GIVE HIM THY MAP. CAN YOU PLAY OLD GRAY MARE? I'LL TALK TO YA LATER.

COME SUCCESSO PER IL CONIGLIO E IL CANE, ANCHE BONE OUT OF BONEVILLE E THE GREAT COW RACE SONO TRATTI DA UN FUMETTO

di Sam&Max, ci mancherebbe, però neppure allo zero assoluto di Biancaneve e i Sette Nani.

FUORI DA BONEVILLE

Il primo episodio non è un'avventura così come viene comunemente intesa; certo, ne condivide la struttura, contiene dialoghi ed enigmi dialogici e offre un inventario. Però, il tutto è risolvibile in una manciata d'ore a dir tanto e piuttosto che presentare degli enigmi bloccanti di un certo carattere, preferisce orientarsi verso i sottogiochi: ecco allora il nascondino (in due varianti), la fuga dalle locuste, il passatempo dei sassi sul fiume e via di questo passo. Tutte soluzioni allegre, spensierate ma molto, molto facili. Nella sua ultima edizione, il gioco è stato arricchito con un intro epica e un dialogo finale che chiarisce un po' di sospesi, ma sostanzialmente ri-

mane un'avventura solo di nome, un titolo da giocare con il proprio figlioletto (specie ora che ne esiste una versione con sottotitoli italiani).

LA GRANDE CORSA DELLE MUCCHE

Dopo il mare di critiche ricevute in seguito al primo episodio (che servì tuttavia a sperimentare una nuova forma di produzione/distribuzione, quella episodica), Telltale ha deciso di aggiustare il tiro con il secondo capitolo. Sotto la direzione di Grossman, Bone perde la pesante linearità che lo aveva caratterizzato sino a ora e allenta lo stretto legame con i sottogiochi, vero e proprio centro del gameplay. The Great Cow Race è un'avventura più tradizionale, in senso Lucas; si apre con una fase introduttiva che porta a una zona centrale molto ben costruita. Qui controllerete alternatamente i tre

co del paese porta l'intera cittadina alla rivolta contro di lui e tutto il parentado. La nostra storia ha inizio proprio su un pianoro soleggiato lontano dalla civiltà, con un libro (Moby Dick), una mappa misteriosa e... una manciata di locuste molto male intenzionate.

Creazione a cavallo tra un fantasy alla Signore degli Anelli (l'incapucciato richiama i Nove, mentre il drago ricorda quello de lo Hobbit) e una fiaba per bambini, Bone non rinuncia a un'ironia più intelligente di quanto lo stile colorato non lasci intendere. Non siamo ai livelli acidi

Il bello del secondo capitolo è che è molto aperto: potrete affrontare parallelamente i problemi dei tre cugini e, in qualche caso, sarete chiamati a collaborare.



La gara delle mucche è divertente e gli enigmi per venirne a capo sono ben pensati; in generale, il secondo capitolo è molto meglio del primo.



In tutte le fiabe che si rispettino non può mancare un bel drago; questo qui è anche dotato di senso dell'umorismo.



Queste creature simili a ratti giganti possiedono un'innata carica comica; i titoli di coda del secondo capitolo sono memorabili...



SOTTOGIOCARE



Il primo episodio di Bone è praticamente un sottogioco dall'inizio alla fine, ma anche nel secondo, il migliore dei due, si possono trovare diverse attività collaterali; quella nell'immagine è una variante della classica corsa dei cavalli che trovate alle gioiote: centrando il bersaglio con un uovo farete procedere la vostra mucca. Meglio lo colpirete, più strada farà (il puntatore oscilla). Altri giochi comprendono le corse a ostacoli viste dall'alto, il nascondino, oppure

trovare il percorso corretto nell'attraversamento di un fiume. Insomma, le soluzioni ludiche non annoiano.

cugini, potendo passare dall'uno all'altro in caso di buio completo su un determinato enigma. In qualche evenienza è richiesta anche una collaborazione multipla, secondo uno stile che riporta alla mente il buon vecchio Day of the Tentacle.

In ogni caso, quel che più colpisce, a parte un gameplay finalmente solido, è il modo in cui vengono gestiti i personaggi: quel che fanno è funzionale al loro profilo; Phoney, il cinico del gruppo, trova il sistema di fare soldi (o meglio uova, dato che è quella la valuta ufficiale di Barrelhaven) tramite un giro di scommesse clandestine sulla locale corsa delle mucche. La campionessa ufficiale,

IN QUALCHE EVENIENZA È RICHIESTA UNA COLLABORAZIONE MULTIPLA, SECONDO UNO STILE CHE RIPORTA ALLA MENTE IL BUON VECCHIO DAY OF THE TENTACLE

nonna Ben (non è una mucca, ma anche in queste trovate fuori di testa sta la genialità dei Telltale), è chiaramente ricettacolo di ogni puntata e la gente deve essere convinta con tutti gli stratagemmi del caso, mentre il bonaccione cugino Smiley pensa a preparare il costume. Fone, totalmente perso dietro alla bella Thorn, è occupato in ben altre faccende: dimostrare tutta la sua mascolinità alla fiera paesana,

per riuscire a conquistarla. Il profilo caratteriale emerge chiaramente anche nei dialoghi o nelle situazioni di gioco; laddove, nel primo episodio, Fone si prestava allegramente a giocare a nascondino con gli opossum, il passaggio di Phoney è molto più acido: li prenderebbe tranquillamente a calci nel sedere, ma è costretto a rimanere, decisamente spazientito.

BARRELHAVEN, PAESE DI FOLLI

I comprimari fanno tutti la loro porca figura, partendo dai due scarafaggi fogliiformi per arrivare ai due ratti giganti, cui spetta il ruolo dei tirapiedi del cattivo di turno e che si ritagliano un cameo di assolluto spessore nel finale del secondo capitolo.

Ci si attende qualche cosa di più intenso dal drago, per ora apparentemente marginale, mentre in paese a spopolare è nonna Ben.

Il design estetico è a sua volta molto ben legato al profilo dei personaggi: sin dalle animazioni dei tre Fone si potrebbe dedurre il loro carattere e vedere Phoney incedere a spalle e testa bassa, quasi volesse spaccare il mondo, è uno spettacolo. L'oste Lucius è enorme e burbero nei modi, mentre il raccogliitore di miele un bellocchio senza testa, destinato al fallimento. Potrei proseguire ancora; in generale, emerge il forte design dei personaggi, merito indubbiamente di una collaborazione tra l'autore del fumetto e l'intervento dell'esperto David Boggan; al suo operato nel secondo episodio si deve una migliore definizione di tutte le ambientazioni, più ricche, dettagliate e colorate (il distacco rispetto alla scena iniziale nel deserto è proprio abissale).

L'uscita della versione Director's Cut ha portato un certo numero di benefici, a partire dal numero di risoluzioni attivabili su schermo per arrivare anche a vere proprie aggiunte ai due titoli (in particolare al primo). La traduzione italiana le prende in considerazione tutte e, secondo me, vale la pena farci un giro, considerati anche gli sconti in atto nell'estate 2008.

Attraversare il fiume: un problema di semplice soluzione, come tutti quelli del primo episodio.



I'M NOT SURE THAT WATER IS SAFE TO SWIM ACROSS.



CPU: Single Core 1,2 GHz
(Single Core 2 GHz)
RAM: 256 MB (512 MB)
SCHEDE VIDEO: GeForce 2 GTS/ATI
Radon 8500 32 MB
(GeForce 6600 128MB)
SPAZIO SU HD: 1,5 GB
CONNESSIONE: Nessuna



SVILUPPATORE: Maxis - PUBLISHER: EA - DISTRIBUTORE: EA
MULTIPLAYER: Assente - LOCALIZZAZIONE: Completa - PREZZO INDICATIVO: € 19,90

SITO: www.TheSims.it

The Sims 2: IKEA Home Stuff

A cura di Massimo "NKZ" Nichini nkz@sprea.it

Giudizio

Che gli stuff pack siano raccolte di oggetti deludenti sotto tutti i punti di vista, è cosa risaputa da tempo. L'uscita di un pacco dedicato alla catena Ikea, che però contiene solo una ristrettissima selezione di arredamenti della stessa, è invece motivo di forte frustrazione persino per la persona più tollerante e drogata di qualsiasi cosa marchiata The Sims. Ci fossero stati in questa selezione oggetti ben più celebri e diffusi, e magari in numero doppio o triplo, avrebbe avuto senso consigliarne l'acquisto a qualcuno. Purtroppo, invece, quello che viene messo sul piatto è poco, troppo poco. E non ci sono nemmeno le celebri polpettine che tutti, almeno una volta nella vita, abbiamo provato. Così com'è, insomma, si tratta dell'ennesimo tentativo di cavare sangue da una rapa...

Niente vestiti, niente oggetti degni di nota.

Arredamenti Ikea, pochi e non certo tra i più celebri.

Basta espansioni, vogliamo The Sims 3!

VOTO
45

Sto cercando di trovare un lato positivo a questo ennesimo raccolta, ma l'unico che mi viene in mente... no, non me ne vengono!

Il pacco Ikea per The Sims 2 può essere considerato l'esatto opposto di quanto ci è stato proposto meno di sei mesi fa in un altro add on di cianfrusaglie sponsorizatissimo. Ricordate l'H&M Stuff Pack? Ebbene, quella volta ci veniva offerta l'occasione, preziosa direi, di acquistare una collezione di abiti presi dalla catena Oviess e Rinascanti più importante al mondo. In quel caso, però, tutto quanto contenuto nella collezione era esclusivamente dedicato all'abbigliamento e poco più, trascurando arredamenti e decorazioni per ovi motivi (io una lampada da muro che indossa un paio di shorts o un vestito lungo, proprio non ce la vedeva bene...). Il Pacco Ikea si comporta esattamente al contrario: consente di aggiungere alla propria casa un numero piuttosto ristretto di letti, mobili, scrivanie e decorazioni prese pari pari dal catalogo della compagnia svedese di mobili e arredamenti, lasciando da parte qualsiasi elemento per i Sims veri e propri. Un vero peccato: avrei adorato vedere il mio amico Gianni Barba indossare una bella maglietta in compensato con finiture in alluminio... La mancanza di vestiti e abbigliamento, però, non è l'unica nota dolente di questo add on: a fronte di un prezzo in

linea con le altre raccolte, Ikea Stuff Pack propone una collezione di oggetti molto povera sia nella quantità, sia nella qualità. Chiunque sia entrato anche solo una volta in un centro Ikea è infatti consapevole di quanta oggettistica fuffa siano capaci di contenere questi negozi. L'unico motivo per cui avrei consigliato il pacco a un appassionato di The Sims 2 sarebbe stata la presenza delle catere di poster, quadri, vasi, portacandele e porta palette

per la polenta acquistabili in un vero Ikea, per non parlare di alcuni oggetti che hanno fatto la storia, come il mitico sopbalco in legno grezzo che in passato ha costellato le case di almeno una decina di amici e parenti. Niente, limitiamoci a registrare come questo pack proponga solo un paio di tappeti, qualche mobiletto da sala, una manciata di divani e due scrivanie... C'è di meglio in giro, c'è mooolto di meglio...



Adatti a un arredamento giovane, i mobili Ikea in The Sims 2 hanno un solo vantaggio: non si deve montare nulla (adesso dico in redazione "ragazzi, da oggi non si monta più nulla". Vediamo se è davvero un bene. ndToSo)(... ndSS).

CPU: Single Core 1 GHz (Single Core 2 GHz)
RAM: 512 MB (1 GB)
SCHEMA VIDEO: GeForce3/
Radeon7500 (Geforce6600GT/
RadeonX1600)
SPAZIO SU HD: 5,2 GB
CONNESSIONE: ADSL



SVILUPPATORE: Cyanide - PUBLISHER: Focus Home Interactive - DISTRIBUTORE: Halifax
MULTIPLAYER: ADSL - LOCALIZZAZIONE: Completa - PREZZO INDICATIVO: € 29,90

SITO: www.cycling-manager.com

Pro Cycling Manager 2008

Giudizio

È desolante come sia necessario ripetersi anno dopo anno. Pro Cycling Manager, in questa sua incarnazione datata 2008, è quanto di più bieco possa attendersi un appassionato di ciclismo, o un videogiocatore in generale. Al di là di un comparto tecnico che lo fa sembrare un titolo di dieci anni fa, quello che lascia interdetti è la pochezza dell'intelligenza artificiale, a cui si sommano una quantità di cose da fare che sembrano meramente fini a se stesse, senza un disegno più grande all'interno del gameplay. Non basta l'introduzione delle gare in pista (tutto sommato piacevoli) a sollevare le sorti di una serie che, se possibile, riesce a peggiorare di anno in anno, senza che qualcuno si decida a salvare una bagnarola che punta decisa verso gli scogli della mestizia.

Vai Girardengo, vai grande campione... nessuno t'insegue su quello stradone...

Non è mai un buon segnale quando un prodotto tenta di rinnovarsi a spizzichi e bocconi, sbriciolando qualche feature aggiuntiva col solo scopo di giustificare un anno di lavoro in più sulle spalle. Delle due l'una: A) la serie Pro Cycling Manager vende un botto di copie a prescindere, e quindi chi glielo fa fare di sbattersi per apportare clamorose migliorie (vedi Pro Evolution Soccer); B) la serie Pro Cycling Manager è alla frutta, e quindi la si pubblica per quel raffazzonato numero di appassionati che si accontenta delle "rose" aggiornate e poco altro, senza investire nulla nello sviluppo. Ora, io non so quale delle due ipotesi sia più vicina alla verità... quello che è certo è la pochezza di un titolo in grado di rivelarsi come quanto di più triste si sia visto sui nostri monitor, almeno per quello che concerne i titoli ambientati nel mondo del ciclismo.

PRO CYCLING MANAGER 2008 È SENZA DUBBIO IL PEGGIOR PRODOTTO LEGATO AL CICLISMO APPARSO ULTIMAMENTE SU PC

Vieni a ciclare in Puglia

Dal punto di vista dell'interfaccia ci troviamo di fronte alla consueta schermata ben nota ai fan della serie, che vede un corposo pannello di controllo occupare completamente il lato sinistro (e parte di quello inferiore) del monitor. Incolonnati l'uno sotto l'altro si trovano i box di gestione dei singoli ciclisti, mentre nell'angolo inferiore sinistro trovano posto tutta una serie di icone che

servono a impartire gli ordini dettagliati ai singoli atleti. Al suo fianco, infine, abbiamo il profilo della tappa, con le indicazioni sintetizzate di tutte le distanze intermedie. Ovviamente, è possibile manipolare la velocità di scorrimento dei minuti, così da accorciare gli inevitabili tempi morti che sono la caratteristica tipica di buona parte delle tappe pianeggianti. Insomma, pare che tutto sia rimasto immutato rispetto a un anno fa, proprio come il motore grafico che riesce, se possibile, a mostrarsi ancora più ridicolo, con texture inesistenti o inesorabilmente piatte, compenetrazioni poligonali come se grandinasse e, in generale, un colpo d'occhio da titolo per PlayStation One. La cosa incredibile è che Pro Cycling Manager 2008 riesce perfino a perdere fluidità in moltissime situazioni, peraltro in maniera casuale e non necessariamente dettata dalla quantità di poligoni da gestire. A questo punto, meglio i pallini di Football Manager, no?

Gare in pista piacevoli da giocare

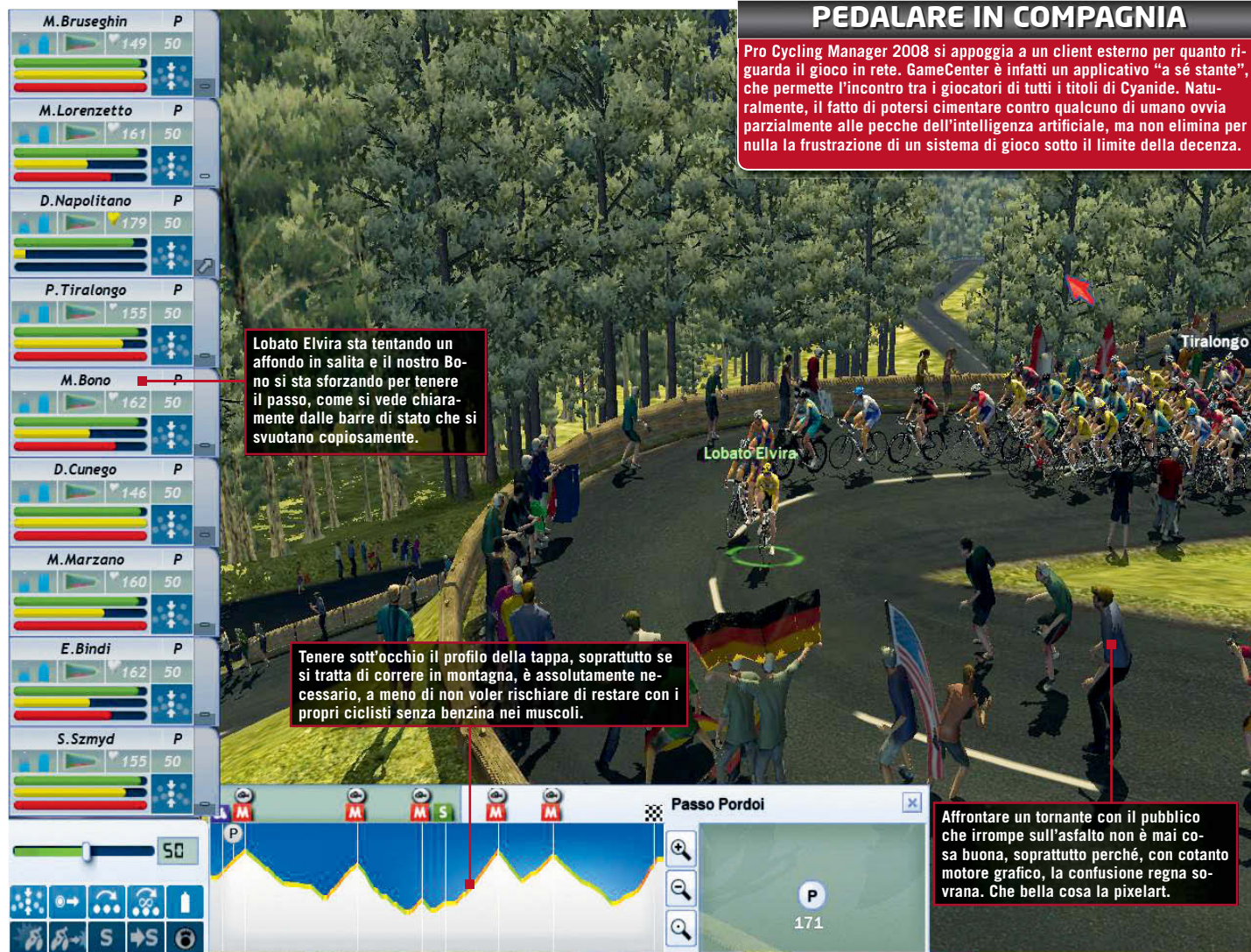
Comparto tecnico pietoso
 Dispersivo per i neofiti...
...frustrante per gli appassionati!

VOTO
37



PEDALARE IN COMPAGNIA

Pro Cycling Manager 2008 si appoggia a un client esterno per quanto riguarda il gioco in rete. GameCenter è infatti un applicativo "a sé stante", che permette l'incontro tra i giocatori di tutti i titoli di Cyanide. Naturalmente, il fatto di potersi cimentare contro qualcuno di umano ovvia parzialmente alle pecche dell'intelligenza artificiale, ma non elimina per nulla la frustrazione di un sistema di gioco sotto il limite della decenza.



Lobato Elvira sta tentando un affondo in salita e il nostro Bono si sta sforzando per tenere il passo, come si vede chiaramente dalle barre di stato che si svuotano copiosamente.

Tenere sott'occhio il profilo della tappa, soprattutto se si tratta di correre in montagna, è assolutamente necessario, a meno di non voler rischiare di restare con i propri ciclisti senza benzina nei muscoli.

Affrontare un tornante con il pubblico che irrompe sull'asfalto non è mai cosa buona, soprattutto perché, con cotanto motore grafico, la confusione regna sovrana. Che bella cosa la pixelart.



Le gare in pista a inseguimento sono il punto più alto per quanto riguarda l'aspetto giocabilità. Ora, da bravi, immaginatevi quello più basso.



Scegliere il telaio giusto non è solo una questione estetica.



L'interfaccia delle gare su pista è completamente diversa dal resto del gioco e si concentra tutta sullo sforzo profuso dal singolo ciclista.

UNA PISTA IN PIÙ

La modalità Carriera, che è a tutti gli effetti il cuore pulsante del titolo Cyanide, prevede che si presti la consueta attenzione al bilancio della scuderia, alla cura dello staff e del settore giovanile, alla pianificazione del calendario, e via di questo passo. A regalare un minimo di varietà ci pensa l'unica vera novità di questa edizione 2008, vale a dire la gara su pista. All'interno di palazzetti appositi è possibile cimentarsi in tre specialità differenti, che valgono la pena di essere descritte nel dettaglio. Lo "Sprint" è una disciplina esplosiva, che pre-

SEBBENE LE GARE IN PISTA FUNGANO IN REALTÀ DA DIVERSIVO, ALLA FIN FINE SONO QUELLE CHE RIESCONO A REGALARE UN MINIMO DI DIVERTIMENTO. L'UNICO.

vede la presenza di soli due ciclisti che si contendono la vittoria in tre tornate al massimo dei giri. Il "Keirin" è a tutti gli effetti una variante dello Sprint, con sei corridori a darsi battaglia e caratterizzato da una partenza lanciata. La "Corsa a Eliminazione", infine, è la specialità più tecnica e logorante, visto che sedici ciclisti si contendono la vittoria finale in una modalità dove, ogni

due giri, l'ultimo del trenino viene eliminato. Sebbene le gare in pista fungano in realtà da semplice diversivo, alla fin fine sono quelle che riescono a regalare un minimo di divertimento. Il problema, però, è che il dramma di Pro Cycling Manager 2008 è sempre quello, che però cambia di "forma" a seconda della prospettiva che si impiega per guardarlo: i neo-

fiti lo troveranno troppo dispersivo (specie se ne capiscono pochino di ciclismo) mentre chi vuole qualcosa di concreto troverà un'incoerenza dell'intelligenza artificiale e una pesantezza di fondo che si trasformeranno rapidamente in frustrazione. Mi tocca chiudere citando le medesime parole che ho usato un anno fa, commentando la precedente edizione: "Pro Cycling Manager 2007 (8, in questo caso) è senza dubbio il peggior prodotto legato al ciclismo apparso ultimamente su PC. E il fatto che sia anche l'unico, non può valere come scusante!".

Woman



man

IL PIACERE DI ESSERE DONNA

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 recensiti.

RICHARD GARRIOTT'S TABULA RASA

Esistono poche, pochissime persone nell'industria del videogame moderno che godono dello stesso rispetto e della considerazione di cui può beneficiare Sir Richard Garriott, padrino del concetto di roleplay su PC grazie alla serie Ultima, che ha pensato, qualche anno fa, di entrare in pompa magna anche nel mercato dei MMORPG. Grazie al supporto di NCSOFT, il nostro ha gettato le basi per la realizzazione della sua opera ultima, che avrebbe dovuto consegnarlo definitivamente alla leggenda del ludo persistente. Purtroppo le cose non sono andate come si sarebbe potuto sperare: complice uno sviluppo molto lungo, che ha visto il vulcanico Lord British alle prese con contrasti interni da licenziamento in tronco (a quanto pare non ha un gran feeling con i game designer coreani...), e la drastica decisione di ricominciare tutto da capo dopo

un anno e mezzo di lavoro, tutti sono concordi nel considerare Tabula Rasa un prodotto a suo modo innovativo ma incapace di esprimere il massimo del suo potenziale fin dall'inizio. L'effetto è stato quello di penalizzare nettamente l'evolversi

della community che probabilmente è stata vittima di un hype fuorviante: molti attendevano un titolo alla Ultima in chiave moderna e non un MMO con il gameplay di uno sparatutto multigiocatore. Oltre alla soluzione della lag e dei numerosi bachi segnalati in fase di avvio, parecchie cose sono state fatte per migliorare l'esperienza di gioco per quanto riguarda i sottoscrittori, in particolare l'aggiunta di alcune quest e delle necessarie correzioni al potenziale offensivo di diverse classi che fin dall'inizio sbilanciavano (e in alcuni casi sbilanciano tutt'ora) il gameplay.

Nonostante questo, sono rimaste molte mancanze, che vanno ricercate essenzialmente in tre categorie ben precise: la scarsità di contenuti di alto livello, l'assenza di un PvP strutturato e un sistema di crafting tra i meno riusciti in senso assoluto per un prodotto di questo genere. Per quanto riguarda il primo caso, la limitata disponibilità di contenuti di alto livello non lascia molto spazio per evolvere i personaggi che raggiungono il cap limit: su questo aspetto si erano levate voci di un possibile aggiornamento sostanzioso da parte di NCSOFT, ma le nove patch pubblicate sinora (i cosiddetti "deployment") non hanno aggiunto nulla di veramente essenziale se non una maggiore ripetibilità di alcune istanze e poco altro. Con il Deployment 10 arriverà una nuova istanza, ma è indubbio che il gioco necessiterebbe di un maggior numero di novità di una certa importanza. Da un certo punto di vista, anche il combatti-

mento è rimasto fermo alle battaglie contro orde di mob: manca un qualsiasi accenno all'evoluzione del PvP per soddisfare molti dei giocatori che l'hanno richiesto, per il momento inutilmente. Una nota positiva arriva dal crafting: per mesi è stato assolutamente deficitario in termini di contenuti, meccanica e varietà degli oggetti producibili. Poco prima di andate in stampa NC Soft ha annunciato la completa riorganizzazione di professioni, oggetti e materiali per la gioia di molti appassionati. Al momento in cui stiamo scrivendo, la community giocante presente sul server europeo è piuttosto ridotta, anche se non ci sono problemi a formare un party, soprattutto nelle ore serali (il resto della giornata offre meno possibilità "sociali"). La somma di questi aspetti negativi (più che altro l'assenza di interventi sostanziali) fa il pari con il lavoro di NCSOFT relativo alla correzione di errori e rifinitura delle classi, ma ferma la valutazione al limbo del bollino giallo. Solo un robusto intervento a livello di contenuti potrebbe risolvere la situazione, resta da chiedersi se non sia ormai troppo tardi.



VOTO TGM
N° 227 76



UNIVERSE AT WAR

Accolto dalla critica come uno degli RTS più fracassoni in senso assoluto di inizio 2008, Universe at War ha cercato di farsi largo nel marasma di concorrenti creandosi una piccola comunità a livello internazionale: in Italia, tuttavia, il prodotto non ha attecchito altrettanto bene per cui, per trovare online sfidanti degni di questo nome, è necessario emigrare all'estero. Al momento della pubblicazione, il gioco aveva fatto parecchio parlare di sé per la possibilità di effettuare un vero e proprio crossplatform tra la versione PC e quella Xbox 360 che Petroglyph aveva dichiarato essere in lavorazione. Tale feature è stata implementata effettivamente ai primi di giugno ma non ha avuto successo per due motivi essenziali: a fronte di un servizio multiplayer tra utenti PC aperto e gratuito attivando un

account Live! Silver, il crossplatform con gli utenti console in modalità 1vs1 e le partite ranked sono stati limitati ai soli possessori di un account Gold a pagamento. Si è trattato di una di massa commerciale sbagliata che, come per Gears of War, ha di fatto tagliato le gambe al possibile incontro tra i due mondi penalizzando non poco anche l'immagine del gioco agli occhi di chi non vuole avere nulla a che fare con un servizio a pagamento per giocare online. Il recente annuncio da parte di Microsoft di rendere gratuiti gli account Gold per i giocatori PC potrebbe risolvere la situazione, ma la sensazione è che il treno sia ormai passato e l'occasione andata perduta. È sicuramente di un peccato, anche perché gli sviluppatori hanno dedicato alcuni mesi a risolvere i problemi di gioventù del pro-

dotto: sono uscite tre patch ufficiali piene di bilanciamenti al gameplay e correzioni di bachi, che sono riuscite a garantire al gioco la stabilità necessaria. La seconda patch, in particolare, ha introdotto alcuni contenuti inediti sotto forma di quattro mappe da usare in multiplayer e Skirmish. UaW ha quindi raggiunto la maturità tecnica senza particolari problemi: purtroppo non propone molti contenuti inediti per la mancanza di modder al lavoro a causa delle limitazioni all'utilizzo di nuovi contenuti legate alla necessità di avere un account a pagamento per condividerli e utilizzarli. Se la mancanza di un pubblico italiano attivo non vi intimorisce, Universe at War ha tutte le carte in regola per farsi valere anche a sette mesi di distanza dalla pubblicazione...

VOTO TGM
N° 230 73



GEARS OF WAR

Atteeso come la manna dal cielo da parte di una comunità hardcore gamer sterminata, che guardava alla versione Xbox360 con la bava alla bocca, bisogna ammettere che la versione PC di GoW è stata una bella sorpresa in quanto a prestazioni e competenza realizzativa da parte di Epic. In prima battuta non avevamo pensato a un'eventuale possibilità di parlare di questo titolo per un TGM After. Nonostante vari generi di aversità e l'importanza del titolo, un piccolo spazio anche GoW se lo può ritagliare benché non siano tutte rose e fiori. Partiamo dalle cattive notizie, che si traducono in un multiplayer cooperativo che non ha avuto particolare successo a causa di una feature assolutamente inconciliabile con il pubblico PC. Per giocare online era obbligatorio sottoscrivere un abbonamento al servizio Live! di Microsoft, una necessità non vista di buon occhio da parte della

community soprattutto quando sono presenti così tante alternative di qualità in assenza di un canone mensile. Oggi non è più così, ma l'impressione è che, come per UaW, il cambio di politica effettuato da Microsoft nei confronti degli utenti PC (servizio Live! Gold gratuito) sia arrivato anche per Gears of War fuori tempo massimo. Un peccato, perché Epic ha patchato il gioco quando serviva e, a detta dei pochi che sterminano mutanti online, la qualità del gameplay non ha nulla da invidiare a quanto accade in rete locale. A risollevarla la situazione da bollino rosso ci pensano i modder, che fino a oggi hanno pubblicato una dozzina di mappe single player di qualità oscillante tra l'ottimo e il passabile. Purtroppo, l'arrivo di GoW 2 fa presagire che la community non rimarrà a lungo concentrata su questo titolo: nell'incertezza, non possiamo fare altro che restare ancorati a un traballante bollino giallo.

VOTO TGM
N° 229 84



BUDGET ZONE

A cura di: Davide "ToSo" Tosini iltoso@sprea.it

Giocare spendendo poco, ecco il motto di questa rubrica. Questo mese ci occupiamo di Sacred Oro Premium, che unisce il piacevole primo capitolo della serie e l'espansione Underworld, e del meno fortunato Juiced 2: Hot Import Night.



Sacred Oro Premium

Nell'attesa di capire che ne sarà di Sacred 2: Fallen Angel, potrebbe essere interessante ingannare l'attesa riprendendo in mano il primo capitolo della serie che, grazie alla buona intuizione di FX Interactive, viene ora proposto in bundle con l'espansione Underworld. Si tratta a tutti gli effetti di un clone ben riuscito di Diablo II, visto che si avvale dei canoni classici degli hack'n'slash nudi e crudi, con tonnellate di dungeon da esplorare, oggetti di ogni sorta da indossare e un sac-

co di classi e personaggi con i quali variegare l'esperienza di gioco. Oltretutto Sacred, grazie anche alle novità introdotte dall'espansione, si presta non poco al multiplayer, visto che i server in Italiano sono ancora sufficientemente popolati, grazie a una community che non ha perso smalto ed entusiasmo, nonostante i quattro anni di vita sulle spalle. Un'ultima considerazione per quanto riguarda l'aspetto tecnico che, nonostante l'età, riesce ancora oggi a fare una discreta figura.



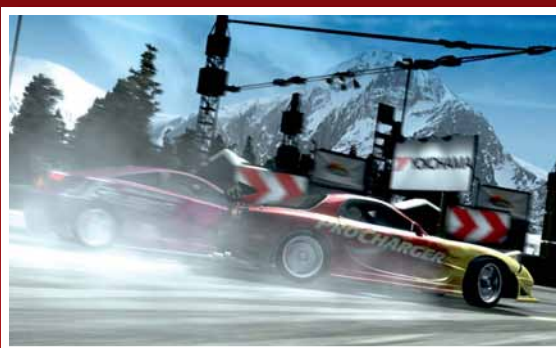
Titolo
Sacred Oro Premium
Publisher
FX Interactive
Collana
N.D.
Prezzo
€ 9,90

Requisiti minimi
Processore: Pentium III 1
GHz, 256 MB di RAM, Sche-
da Video 128 MB DX9

86

Juiced 2: Hot Import Nights

Juiced 2 è stato pubblicato da THQ lo scorso Natale, ben due anni dopo il già deludente primo episodio. Si tratta a tutti gli effetti di un clone delle ultime incarnazioni del più celebre Need For Speed (un'altra serie che sta scivolando amaramente verso il limbo della mediocrità. Speriamo si risollevi con il prossimo titolo), dove è possibile dedicarsi al tuning estremo delle vetture presenti nel proprio garage. Le gare disponibili non esulano dalle classiche tipologie trite e ritrite già viste nel predecessore, mentre il sistema di crescita del nostro pilota virtuale, che decodifica e migliora col tempo le attitudini alla guida del giocatore, non sembra funzionare a dovere. Non si salva in corner nemmeno il comparto tecnico che, nonostante abbia mostrato fin da subito diversi problemi di frame rate e texture slavate al limite del guardabile, non è stato aggiustato nemmeno successivamente, visto che gli sviluppatori si sono ben guardati dal pubblicare una qualsivoglia patch correttiva. Quando è uscito poteva avere un senso. Ora è meglio aspettare Burnout.



Titolo
Juiced 2
Publisher
THQ
Collana
N.D.
Prezzo
€ 19,90

Requisiti minimi
Processore: Pentium 4 3
GHz, 1,5 GB di RAM, Sche-
da Video 256MB DX9

50

TRY & BUY



A cura di: Paolo Besser paolone@sprea.it

I giochi di cui parliamo in questa rubrica solitamente sono shareware, si possono usare per un periodo di prova o con qualche altra limitazione. Dopodiché, per avere il gioco completo, sarà necessario pagare una quota di registrazione agli autori.

☐ Noitu Love 2

■ Software House: konjac.org ■ Prezzo indicativo: € 13

Il futuro è sempre violento e cattivo, almeno nei videogiochi. È infatti da circa trent'anni che si ipotizzano ecatombi e disgrazie dovute a qualche scienziato pazzo che vuole "tifenare patrone ti monto"... anche stavolta, la storia si ripete. Dal titolo, Noitu Love 2 potrebbe sembrare uno di quei terrificanti simulatori di appuntamento giapponesi ma, per fortuna, di giapponese questo gioco ha soltanto il nome e l'impostazione, visto che in pratica si tratta di uno shoot 'em up misto platform a metà strada tra Megaman (qualcuno se lo ricorda?) e Metal Slug, con tanto di grafica cubettosa in perfetto stile "coin op degli anni '90". L'azione è frenetica e, nei panni di una simpatica eroina, ci troviamo a

combattere contro tutte le forze del male, dotati soltanto delle nostre capacità di saltare, ruotare e menare fendenti. Il controllo avviene tramite tastiera e mouse, e il gioco è sicuramente uno dei titoli più interessanti usciti negli ultimi mesi nel settore "indie". Costa anche poco e, sul sito, è presente una lunga demo con cui valutarne pregi e difetti. Vale la pena collegarsi anche solo per vedere i bellissimi artwork che lo accompagnano.



Titolo
Noitu Love 2
Periodo di prova
Primi livelli
Sito
www.konjac.org

GRAFICA	80
SONORO	70
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	70
CARISMA	80

GALE
78

☐ FULL METAL SOCCER

■ Software House: QuantiCode ■ Prezzo indicativo: € 7,99

Vi siete mai chiesti come sarebbe giocare a calcio con un carro armato? Full Metal Soccer vi dà la possibilità di scoprirlo a un prezzo decisamente moderato: solo otto euro e, per i primi due giorni, è addirittura gratis. Alla guida di un pesante cingolato siamo tenuti a spedire un pallone nella porta avversaria: per aiutarci nell'impresa, abbiamo anche il diritto di sparare contro i contendenti. Full Metal Soccer si può giocare solo online e, purtroppo, non vi è modo di fare una partita contro un avversario computerizzato.

Titolo
Full Metal Soccer
Periodo di prova
2 giorni
Sito
www.fullmetalsoccer.com

GRAFICA	60
SONORO	60
GIOCABILITÀ	65
LONGEVITÀ	50
CARISMA	60

GALE
56



☐ RETURN TO SECTOR 9

■ Software House: Pug Fugly Games ■ Prezzo indicativo: Freeware

Return to Sector 9 è uno shooter "vecchio modello" a metà strada tra Galaga e Asteroids, visto che la nostra navicella spaziale potrà muoversi in tutte le direzioni e contemporaneamente ruotare su se stessa. Come sempre, ci troveremo ad affrontare sciami e sciami di insettacci potendo contare solo su qualche potenziamento temporaneo, facendo lo slalom tra i proiettili e tentando di uccidere più mostri possibile. Carino e soprattutto gratuito: se vi piace, però, potete donare qualche euro agli autori.

Titolo
Return to Sector 9
Periodo di prova
Illimitato
Sito
www.pugfuglygames.com/Game.php?game=10

GRAFICA	60
SONORO	65
GIOCABILITÀ	70
LONGEVITÀ	55
CARISMA	68

GALE
64



FRAGZONE

A cura di: Matteo Lorenzetti elvin@sprea.it

Questo mese avremmo potuto stupirvi con effetti speciali: ci hanno pensato per noi gli Inferno, il multician più forte della penisola con una serie di prestazioni assolutamente magistrali. Dominano la sesta edizione dell'EPS, vincono alla grande nella competizione di TGM di Quake Wars. Cosa succederà con l'evento dedicato a Call of Duty 4 che sta per partire?

EVENTI

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

ESL PRO SERIES VI



Si è conclusa anche la sesta edizione delle EsL Pro Series e noi vi raccontiamo com'è andata a finire...

Questo mese, puntuali come le tasse, vi relazioneremo sull'ultima EPS, la sesta edizione, disputatasi per l'ennesima volta in quel di Bolzano. Come ormai sicuramente avrete imparato, EPS non è l'acronimo di chissà quale strano dispositivo di sicurezza per auto (o un ben più noto formato di stampa. NdTMB), ma la sigla di "ESL PRO SERIES" ovvero la competizione semestrale più importante di ESL, che ha messo in palio ben 30000 Euro di montepremi. I più forti giocatori e team italiani si sono contesi questo bel mucchietto di soldi tra Call of Duty 4, Counter Strike: Source e Pro Evolution Soccer 2008. A contorno si sono disputati anche i tornei dei giochi "supported" di Defence of the Ancients (Warcraft III) e Trackmania Nations. Mattatore della manifestazione è stato il multigaming clan "Inferno" (già vincitori anche della coppa di Quake Wars, come potete leggere nella prossima pagina) che ha sfiorato l'en plein aggiudicandosi il primo posto in tutti i tornei, eccezion fatta per la competizione più ricca, quella di Call of Duty 4, dove il Team Impact ha ribadito per l'ennesima volta la propria superiorità. Scendendo più nel dettaglio, vanno annotati alcuni momenti chiave della manifestazione: per prima cosa non possiamo sorvolare sulla clamorosa mancanza di pubblico. Non si può

certo dire che le precedenti EPS si potessero ricordare per l'affluenza numerosa, ma stavolta non si è visto praticamente nessuno all'infuori dei giocatori. Faceva un certo effetto pensare di essere a un evento videoludico da 30000 euro e vedere la sala degli spettatori desolatamente vuota. Sicuramente il ponte d'inizio giugno non ha di certo aiutato gli organizzatori, ma era largamente prevedibile, com'era prevedibile che la zona industriale (sic!) di Bolzano non risulti essere la location più adatta per le finali di quella che dovrebbe essere la "serie A" del gaming italiano. Meno prevedibile, ma altrettanto infelice è stata la scelta di inserire fra i giochi supportati un mod come DoTA che si è rivelato addirittura un boomerang. I problemi d'interpretazione regolamentare sono stati la miccia che ha acceso le polveri di una finalissima infinita tra Quad ed Inferno tra mille polemiche e vinta poi da quest'ultimi in modo rocambolesco. Oltre tre ore di match che hanno costretto a far slittare anche le altre, ben più importanti, finali di PES08, CoD4 e Counterstrike Source. Per fortuna, queste tre partite sono state degne di nota e hanno regalato ai pochi presenti grandi emozioni di carattere agonistico.

Passando quindi a descrivervi il lato più squisitamente sportivo della manifestazione, non si può

non applaudire all'ottima prestazione degli Inferno in PES08, che grazie a un pizzico di fortuna si sono aggiudicati una coppa che inseguivano ormai da tre edizioni. I compagni di team di CSS hanno invece bissato con difficoltà il successo di gennaio: la nuova line-up al debutto dei Cubesports ha messo in seria difficoltà gli inferno, perdendo la coppa di un solo round. In Call of Duty 4 invece, ennesima affermazione del Team Impact per i quali sono finiti gli aggettivi: un team storico che non smette mai di stupire e dimostra in ogni occasione che in Italia sono loro a dettare legge. È quindi giusto applaudire tutti e cinque player che hanno ribadito tale concetto a Bolzano: GG ad Amir "George", Riccardo "Jimmy", Lorenzo "Lascia", Andrea "Matrix" e a Federico "Shade" dandovi appuntamento all'edizione dell'anno prossimo dell'evento, magari in un contesto più affollato del BIC di Bolzano.



MEDAGLIE E CONTANTI PER TUTTI

Call of Duty 4 (30-31 01/06/2008)
Team Impact (1600€)
Inferno eSports (1200€)
Born Elite Humans (800€)
4* nightForce (600€)
Counter-Strike: Source (30-31 01/06/2008)
Inferno eSports (1600€)
Cubesports (1200€)
A.S. Quadrifoglio e Sports (800€)
Pro Evolution Soccer 2008 (30-31 01/06/2008)
Inferno eSports (1600€)
Italian E-sport (1200€)
Cubesports (800€)
4* inf.ce.it (600€)
Defense of the Ancients (30-31 01/06/2008)
Inferno eSports (1200€)
A.S. Quadrifoglio e Sports (800€)
Trackmania Nations (30-31 01/06/2008)
inf.L3genD (400€)
inf.CLouD (200€)

Questa edizione dell'EPS si è confermata uno degli eventi multiplayer più ricchi di sempre: ben trentamila euro di montepremi hanno fatto la felicità dei migliori team per ogni disciplina. Ecco il medagliere completo con tutti i premi in denaro incassati dalle varie formazioni.



Gli Inferno al completo durante la premiazione. Il multician italiano più forte di sempre?

TGM RECALL OF DUTY

Lo sparatutto più bello del 2008 poteva non avere un evento Made in TGM?

Ovviamente no: eccoci quindi in pista per organizzare un torneo dedicato ai clan più forti della penisola italiana che giocano allo splendido sparatutto Activision. Dopo il successo della TGM Team Fortress 2 Cup conclusasi a maggio, il 15 settembre inizierà una nuova coppa targata TGM e A.S. CRY (www.associazionecry.net) dedicato all'FPS dell'anno, Call of Duty 4, che risponderà al nome di "Recall of Duty". Si tratta di un evento strutturato per durare circa due mesi e metterà contro i più forti clan della penisola: al solito, come per tutti gli altri eventi made in TGM, sarà completamente gratuito e aperto a tutti coloro che desiderano partecipare. È richiesta grande correttezza e disponibilità da parte di tutti i clan leader e giocatori che saranno chiamati a iscriversi utilizzando la form presente nella sezione dedicata all'evento sul sito dell'Associazione Sportiva Cry. Vista la natura piuttosto complessa della competizione, si lascerà ampia possibilità alle formazioni di accordarsi per gestire al meglio gli incontri dei vari turni in un arco di tempo di una settimana. Il torneo si svolgerà sui server che i giocatori preferiscono nel caso i clan dispongano di un server proprio: gli incontri potranno essere disputati in quella sede previa installazione della configurazione ufficiale del torneo, utilizzo del PAM e, ovviamente, installazione dell'anticheat Punkbuster aggiornato all'ultima release. Prima dell'inizio della competizione pubblicheremo in ogni caso il pacchetto di utility completo che andrà

obbligatoriamente installato sui server di gioco. In caso di mancanza di un server proprio, sarà possibile scontrarsi sul server ufficiale dell'A.S. Cry, previo post di prenotazione sul forum della manifestazione che sarà sempre attivo su TGM Online.

La formula dell'evento sarà quella classica della Double Elimination: ogni squadra giocherà quindi almeno due partite prima di essere estromessa. Molto semplice è anche la formula dei singoli incontri: si giocherà con il PAM settato su doppio side per un massimo di undici round per ciascun side e verranno utilizzate tutte le mappe ufficiali del gioco in versione Search & Destroy, opzionando tra quelle più giocate in tutte le maggiori competizioni internazionali. In seguito all'iscrizione di giocatori e clan, verranno sorteggiati automaticamente gli accoppiamenti e relative mappe: per emergere ogni singolo clan dovrà quindi dimostrare di essere preparato a scontrarsi su tutti gli scenari multiplayer più giocati da parte della community. E ora veniamo alle date: le iscrizioni apriranno il 25 agosto direttamente sul sito creato all'interno della FragZone che ospiterà il forum. I giocatori e relativi capi clan avranno tempo fino al 12 di settembre per iscriversi; dopo di che i tabelloni verranno pubblicati la giornata successiva e le ostilità potranno partire dal 15 settembre 2008 per concludersi, circa un mese e mezzo più tardi. Pulite l'otturatore e oliate il grilletto: il torneo più cruento dell'anno sta per avere inizio!



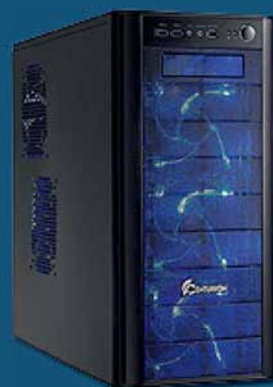
PREMI TORNEO CALL OF DUTY 4

Tutti e 6 i componenti delle prime 3 squadre classificate, si vedranno recapitare a casa dei favolosi prodotti forniti da Cooler Master, eccoli!



1° SQUADRA CLASSIFICATA Centurion 590

Studiato per ospitare fino a 3 schede video, ospita fino a 8 ventole e dotato di rack removibile per un rapido assemblaggio dell'HD!



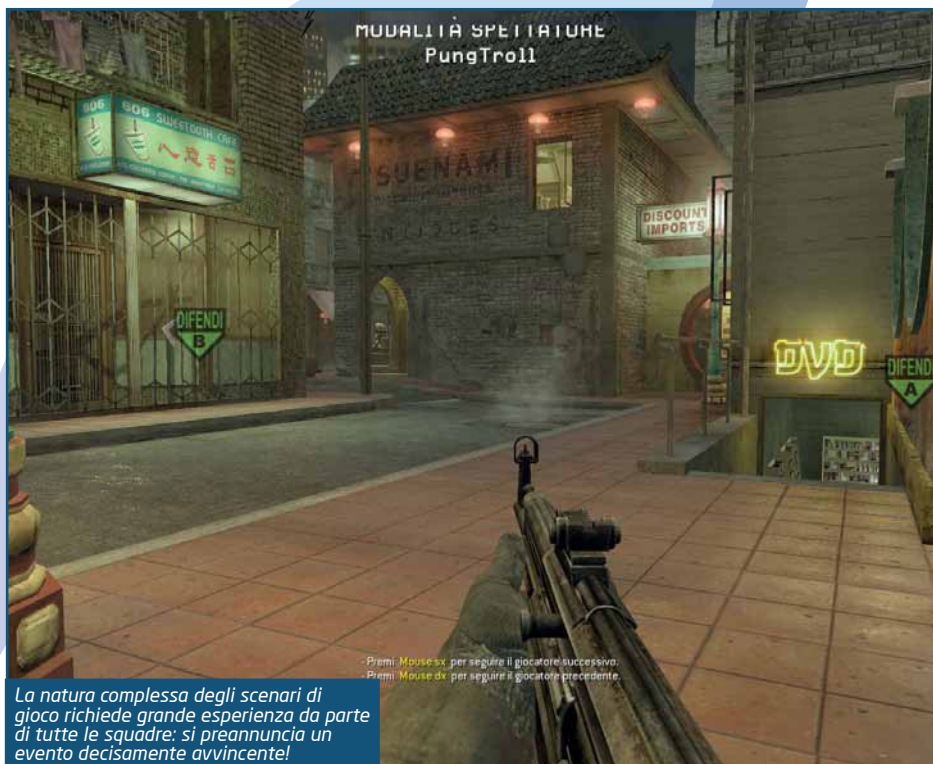
2° SQUADRA CLASSIFICATA Hyper Z600

Dotato di una superficie basale in rame lappato a specchio e di 6 heat-pipe assicurano un perfetto contatto col processore per una conduzione totale. Inoltre la struttura intrecciata delle alette massimizza la superficie di dissipazione per una miglior resa di scambio termico.



3° SQUADRA CLASSIFICATA X Craft 250

Dotato di case in alluminio con rifinitura a specchio, Sistema di backup one-touch: P&G (Press & Go), massima protezione di HDD e dati; meccanismo di montaggio a prova d'urto e Raffreddamento di alto livello e stabilità estrema grazie alla struttura in alluminio con design a nido d'ape.



La natura complessa degli scenari di gioco richiede grande esperienza da parte di tutte le squadre: si preannuncia un evento decisamente avvincente!

TGM QUAKE WARS CUP



Gli Strogg di Quake Wars hanno invaso anche i server di TGM: ma sono stati respinti!

Sono passati quasi quattro mesi dall'inizio della TGM Quake Wars CUP e di cose durante il torneo ne sono successe parecchie. L'inizio però non è stato dei più felici, parte della comunità di Quake Wars infatti ha criticato la scelta di TGM di voler fare un regolamento che rispecchiasse il gameplay e le feature del gioco uscito sugli scaffali, rendendolo accessibile anche a quei clan non proprio di prima fascia. Dopo qualche giorno di intense trattative si è raggiunto un punto di incontro che ha visto nell'utilizzo del Promod il cambiamento maggiore al regolamento stilato in fase di preparazione. Dopo una prima fase convulsa tra sconfitte pesanti e qualche abbandono, il secondo round ha visto lo svolgimento di partite molto tirate tra alcuni dei migliori clan della competizione: in Winner Bracket si sono trovati gli Inferno contro i Game Over e i Mystics contro i Vagrants a dare spettacolo in alcune tra le partite più belle del torneo. Nella sezione della loser bracket si sono formati gli accoppiamenti che vedevano fronteggiarsi gli Alpha Rulez contro i Dream Team e i Divine Sph1ncter essere agevolati del passaggio diretto al turno successivo della loser bracket a causa della squalifica inferta agli o-zoners per comportamento antisportivo attuato nel match precedente. Alla fine delle sfide, Inferno e Vagrants sono riusciti a qualificarsi per la finalissima giocatasi agli inizi di luglio: i clan, entrambi stanchi ma determinati, hanno dato luogo a una serie di incontri all'ultimo frag, che hanno visto prevalere gli inferno per 4-0. A dispetto del risultato netto bisogna rendere l'onore delle armi ai Vagrants che hanno fatto sudare sette camicie agli avversari in ogni singolo round. A fare la differenza sono stati i dettagli, in particolare un

Abbatere un aereo a colpi di Blaster non è facile, ma nella TGM Quake Wars Cup si è visto anche questo!



migliore teamplay e un maggior senso del gruppo, che li ha portati a imporsi su tutte le partite anche se di poco. Complimenti dunque agli Inferno che grazie al loro eccellente gioco di squadra, sono riusciti a vincere molte partite senza sforzarsi troppo, contando anche su elementi di grande abilità tecnica come Zip e Rickmage. Bravi anche i Vagrants, altrettanto ben organizzati, ma a fare la differenza (in negativo) rispetto agli Inferno è stata la minore skill che li ha penalizzati nel momento decisivo. Complimenti anche ai Mystics: un clan senza grandi strategie ma con membri molto affiatati capaci di far pesare la loro coordinazione, anche se inferiori ai due clan che li hanno preceduti.

In chiusura, non resta che ringraziare i nostri sponsor che hanno reso possibile la manifestazione, ma soprattutto rendere omaggio alla preziosa collaborazione di Valerio "Hexen Third" Greco che



Gli scudi difensivi sono stati usati da molte formazioni durante il loro side da Strogg. Questo genere di teamplay è stato essenziale in molti casi per arrivare alla vittoria finale.

ha amministrato, con grande pazienza e dedizione, tutta la manifestazione.

Lui non lo sa, ma sta per essere ricompensato profumatamente per questo...



GLI STROGG PREFERISCONO ALTEC LANSING E PLANTRONICS



Al termine dell'evento, si è svolta la cerimonia di premiazione virtuale, che ha visto il nostro Raffa contatare i capiclan delle varie formazioni vincitrici per l'invio dei premi annunciati durante il lancio del torneo. Ogni componente degli Inferno riceverà a casa un sistema audio FX4021 Altec Lansing 2.1 di ottima qualità composto da un subwoofer da 5,25" che permette di ospitare 2 woofer in metà spazio: questo si traduce in una riproduzione dei bassi sensazionale. Non mancano all'appello un telecomando wireless e un ricevitore al quale collegare ogni tipo di riproduttore audio. Anche i Vagrants hanno di che essere soddisfatti grazie alle cuffie Audio 770 di Plantronics ideate espressamente per i videogiocatori. Dotate di un design particolarmente ergonomico ed estremamente leggere, sono dotate di auricolari da 40mm per una resa ottimale dei bassi e di una tecnologia Virtual Surround Sound in grado di trasmettere un suono estremamente limpido e immersivo. Buone nuove anche per i Mystics, cui il nostro Raffa ha inviato una selezione dei migliori titoli usciti negli ultimi mesi!

BETAMACHINE

Superato il giro di boa estivo, ricomincia la corsa ai MMORPG in arrivo per la parte finale dell'anno: questo mese bivacchiamo sui lidi coreani con un titolo di notevole qualità...

ATLANTICA ONLINE

Atlantica Online è un nuovo titolo in arrivo dalla Corea che si propone di contaminare il mondo dei MMO con le meccaniche di gioco tipiche degli strategici. Solo che stavolta non si parla di strategia in tempo reale ma a turni. La beta di AO è stata un successo in quanto il gioco, pur senza discostarsi dai canoni qualitativi delle produzioni asiatiche in quanto a grafica e sonoro, presenta molti aspetti positivi che hanno portato a un notevole affollamento dei server per tutto il periodo della beta. La meccanica di gioco è simile a quanto già visto nei MMO della serie Final Fantasy: il giocatore comanda il proprio personaggio e una serie di mercenari (fino a otto) con cui creare un proprio party e affrontare gli avversari in una serie di scontri basati sulla turnazione. Questi mercenari possono essere assoldati, congedati o potenziati, e moltissime sono le tipologie presenti. Due quelle principali: i classici combattenti muniti di armi e quelli che fanno ricorso a strumenti meno ortodossi, come incantesimi o animali da guerra. Si passa così dal classico spadaccino al fuciliere, per arrivare ad addestratori, streghe, profeti e persino esorcisti. Ogni classe ha cinque differenti livelli di abilità, dal basico all'eroico, che salgono all'aumentare dell'esperienza ottenuta, così da aumentare il danno inferto dai colpi e la resistenza in battaglia. Gli ordini di movimento e attacco alle proprie unità vengono impartiti tramite un menu contestuale e possono comprendere attacchi all'arma bianca o l'utilizzo di incantesimi e skill particolari: bisogna dire che nonostante l'anzianità del sistema di combattimento sia conclamata, funziona decisamente molto bene e si lascia giocare con piacere, a meno che non siate dei fan sfegatati della strategia in tempo reale. La crescita dei personaggi avviene in base al numero di mob uccisi durante le quest: grazie al loot accumulato è possibile far crescere in equipaggiamento e skill il



MODALITÀ: Closed / STATUS: Terminata
SITO: www.playatlantica.com / USCITA: Autunno 2008

proprio personaggio (e i mercenari assoldati) per prepararsi adeguatamente alle sfide in PvP. Quando abbiamo testato la beta del gioco, non era possibile entrare nelle arene riservate ai duelli tra giocatori, ma il gameplay è praticamente identico al PvE quindi è più che lecito aspettarsi partite tirate e tattiche di notevole complessità.

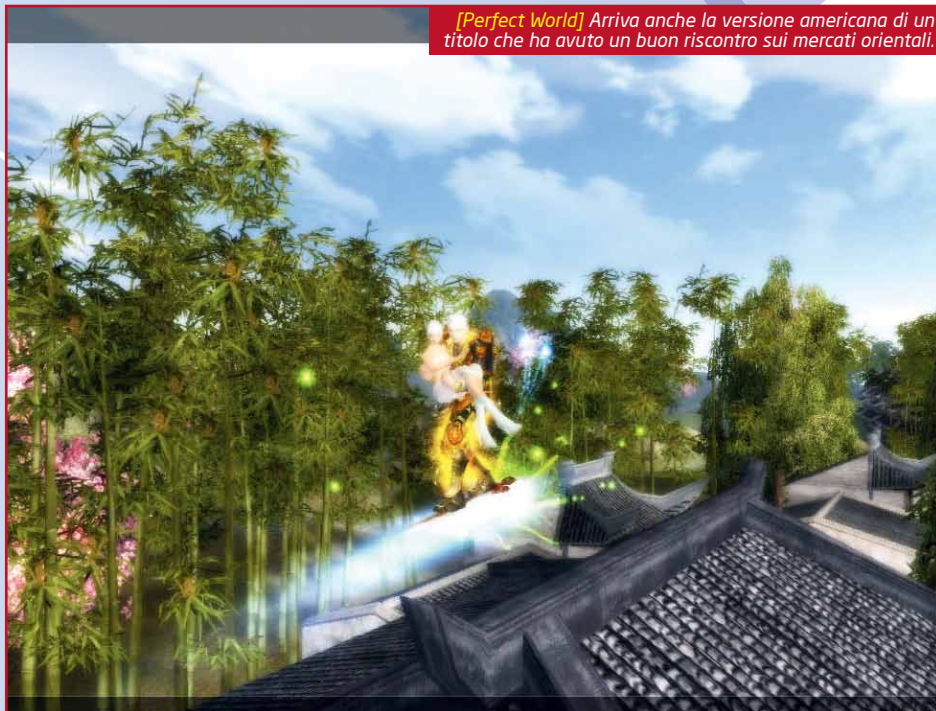
Molto particolare è anche la struttura dell'area di gioco in quanto le varie zone visitabili sono state suddivise a seconda della reale geografia mondiale: cambia l'ambientazione ma, almeno in questa prima fase beta, le quest sono identiche. Prima di chiudere, un accenno va anche all'ottima localizzazione in inglese con abbondante documentazione e tutorial, che permette di far giocare senza particolari problemi anche il pubblico occidentale anglofono. Atlantica Online è sicuramente un prodotto interessante e potrebbe avere parecchio successo al momento della pubblicazione che dovrebbe avvenire agli inizi del prossimo autunno: tenetelo d'occhio, soprattutto se la strategia in un contesto RPG non vi dispiace.



MASSIVENEWS

Le più succose anticipazioni sul mondo in continua evoluzione dei MMOG: tutto quello che fa "massnotizia" è qui!

Settembre, si torna allo studio, al lavoro.. e alla voglia di rinchiudersi in casa a giocare, seduti comodamente sul divano mentre fuori la brughiera viene invasa dalla nebbia. In realtà, poco importa se oltre le mura domestiche regna ancora il solleone e il marciapiede si squaglia in un pantano melmoso: il concetto è che mentalmente si torna all'ovile e a tutto ciò che comporta, "ludo" incluso. Tra l'altro, qualcuno da sempre coglie il neonato umore al volo, proponendo corsi a puntate che vanno da "costruisciti il tuo vascello di Magellano" al collezionismo di vasi di ceramiche: noialtri, però, badiamo al sodo ed ecco che subito vi proponiamo qualcosa su cui salivare. Già, perché presto il gran nome di Star Wars troverà finalmente giustizia anche nel mondo dei MMORPG. Lo auspicavano in tanti, troppi dal mezzo disastro fatto con Galaxies: presto, però, qualcuno metterà una pezza all'occasione mancata (o al progetto rovinato) più famoso nel mondo dell'online gaming. Per farla breve, la notizia è questa: la prossima versione di Knights of the Old Republic avrà una componente MMORPG. A confermarlo, in un'intervista a Portfolio.com, è stato John Riccitiello, chief executive di Electronic Arts. Logica la partnership con LucasArts, come a questo punto è altrettanto logico lo sviluppo affidato alle sapienti mani di BioWare. Prestissimo per dire quando e come uscirà il tutto, visto che a oggi, sul finir di luglio, la stessa BioWare continua a mantenere il più stretto riserbo persino sull'ufficializzazione dell'accordo, senza farsi sfuggire alcunché. Pazienza, questo e altro per veder riabilitato il nome di Guerre Stellari anche nel panorama MMORPG. Veniamo ora a Perfect World (www.perfectworld.com): la versione inglese è da poco entrata in closed beta e, in ogni caso, l'uscita definitiva è pianificata entro il termine del 2008. A qualcuno che lo ha già giocato nelle sue versioni orientali è piaciuto, quantomeno per l'ambientazione piuttosto curiosa e composta da tre



[Perfect World] Arriva anche la versione americana di un titolo che ha avuto un buon riscontro sui mercati orientali.

ne si) e di incroci bipedi chiamati "werebeast". Di materiale francamente ce n'è: se siete smaliziati, dateci un'occhiata. Continua, invece, l'implacabile e ormai davvero infinita storia di Lineage II, un altro prodotto NCSOFT: la prossima espansione, Gracia, è l'ennesimo add-on di un MMORPG che nonostante l'età continua ad andare alla grande. Dal punto di vista dei contenuti, vengono assicurati una progressione di livello molto più rapida (con erbe istantanee capaci di fornire buff prolungati e livelli 40 "gratuiti"), l'introduzione del vitality system (facendo "riposare" il personaggio si otterrà più esperienza) e cambiamenti anche radicali al

combattimento melee e ranged. Interessanti pure il focus e la cura riposti nell'offrire contenuti sfiziosi per i "soloer" che amano farsi i fatti propri. Tra i nuovi dungeon, verrà introdotto quello istanziato di Kamaloka, mentre nuove skill e miglioramenti al sistema di crafting accompagnano l'espansione. Tre, infine, le "parti" secondo le quali verrà pubblicata Gracia: 1, 2 e "final". Dopo un grande vecchio come Lineage, che di fatto sta celebrando il suo quarto anno di vita, passiamo ora a qualcosa di completamente nuovo e davvero inconsueto: è Project Powder (<http://projectpowder.outspark.com>), produzione Outspark-Studio Blue



[Perfect World] L'uscita è prevista entro la fine dell'anno.



[Lineage II] L'espansione Gracia è l'ennesima ventata di fresco per un titolo che regge ormai da quattro anni.

[Lineage II] Nuovi contenuti, ma soprattutto la possibilità di livellare più rapidamente, sono solo alcune delle caratteristiche del nuovo add-on.



[Project Powder] Fare snowboard di massa su qualche pianeta sperduto? Registratevi alla closed beta e provateci!



Cat che sicuramente non avrete visto spesso in giro. Già, perché trattasi di un gioco di snowboard, astutamente ambientato in un prossimo futuro nel quale il "global warming" ha sciolto completamente le calotte solari e l'inverno "appartiene al passato". Un disastro per aspiranti snowboarder online, non fosse per il Warp Gate, benefico portale in grado di trasportare i giocatori in luoghi della galassia "vergini" e senza presenza umana. E, ovviamente, pieni di neve. Nel momento in cui scrivo (e cioè alla fine di luglio), Project Powder è entrato in closed beta 2, sempre aperta e alla quale ci si può iscrivere. Date un'occhiata sul sito per capire se e cosa sarà cambiato a settembre, anche solo per curiosità: ne vale la pena. Bene, veniamo ora a un altro interessante "rumor": dopo la conferma di Knights of the Old Republic Online, si inizia a parlare anche di un MMORPG a firma di Peter Molyneux e dei LionHead Studios. Tutto è scaturito da un'intervista fatta al guru video ludico da Eurogamer, nella quale Molyneux ha fatto intuire di avere la voglia di provare a buttarsi nel settore. Dopo aver nicchiato passando per uno che ha la bocca cucita, Molyneux ha risposto a domanda diretta: "Hai mai pensato di realizzare un MMO, e a come sarebbe un MMO targato Lionhead?" "Sì". Al di là dei giochini da scafati abitué del settore, è quanto basta per aspettarsi qualche sorpresa una volta esaurita la questione Fable II. Veniamo



[Fallen Earth] Uno dei veicoli che sarà possibile utilizzare nel gioco post-apocalittico: la data di uscita, però, è ancora lontana.

ora a un nuovo prodotto di Sony Online Entertainment, ovvero The Agency (<http://theagency.station.sony.com>): trattasi di uno shooter ambientato in un mondo persistente che, come nome suggerisce, catapulta il giocatore in un mondo fatto di inganni, furtive e violenza. Spie o mercenari sono le due macro-categorie cui ci si può affiliare: ovviamente, sono garantite armi, mezzi, veicoli e sporchi trucchi assortiti. Interessante la struttura, basata appunto sull'Agenzia: man mano che il giocatore prosegue nella sua esperienza di gioco, sarà in grado di fondare una propria realtà operativa, che potrà entrare anche a far parte di un network più grande. Ancora più interessante, infine, il ruolo

degli "operative", personaggi non giocanti che il giocatore potrà utilizzare per sbrigare compiti o svolgere piccole missioni, anche mentre è offline (è cambiato un pochino, insomma, da quando ne abbiamo parlato la prima volta, in sede di preview). Chiudiamo l'appuntamento con l'incipit autunnale parlando di Fallen Earth (www.fallenearth.com), titolo piuttosto eloquente e chiaramente post-apocalittico: si tratta di un MMORPG che per la sua ambientazione potrebbe incuriosire molto, essendo chiaramente "figlia" di Fallout e tutti i suoi corollari. Dopo la consueta catastrofe che travolge l'umanità, quest'ultima si ritrova a dover ricostruire tutto dalle ceneri, finendo col misurarsi coi "prodotti" non esattamente accoglienti che il disastro ha causato. Di fatto, ai giocatori sarà consentito di impersonare solo gli umani, seppur divisi in svariate fazioni: previsto ovviamente il PvP per alti livelli, mentre non esistono "classi" comunemente intese. Sarà possibile, al contrario, personalizzare abilità, skill e persino "mutazioni" del proprio personaggio, in un miscuglio che sicuramente riuscirà ad affascinare più di qualcuno. Ancora in alto mare la data di uscita, ma proprio in questi giorni di mezza estate sono state rilasciate alcune informazioni sui veicoli che sarà possibile utilizzare: dateci un occhio sul sito. E per questo mese è tutto!

IL MMORPG DEL MESE: EXTEEL

Macross, Gundam e tutti gli altri: in un certo senso, la creatura di NCSoft, Exteel, rappresenta un buon modo per rinverdire le passioni robotiche di un tempo. Massivo shooter online, questa la definizione che forse più gli si addice, Exteel è un prodottino senza troppe pretese ma che svolge bene il suo lavoro ed è soprattutto immediato e gratuito. Certo, poi per avere il top serve sborsare grano vero presso l'online shop NCCoin, ma il gioco è frenetico e basta anche a soddisfare un

utilizzo casuale. Qui la parola d'ordine è ovviamente "mech": customizzazione e adrenalina sono garantite, tanto più che è previsto un sistema di clan per favorire le situazioni PvP. Quattro le opzioni: DeathMatch, Team Death Match, Territory Control e Last Stand. La progression si basa sull'accumulo di esperienza del pilota, l'acquisto di nuove skill e tutto quanto sarà capace di far salivare un normale utente. Da provare.



MODIFICATION

Gli Zombie sono ovunque: e stavolta sono così tanti che il PC non scatta nemmeno...

FPS - SMOD OUTBREAK

Dagli stessi autori del Tactical SMOD è arrivata anche una seconda modification completamente incentrata sulle creature non morte che tanto hanno dato alla filmografia moderna. Outbreak è un mod che rimaneggia lo storyboard di Half-Life 2 permettendo al giocatore di rivivere una vicenda alternativa a quanto raccontato in prima battuta da Valve. Il buon Gordon Freeman avrà a che fare, oltre che con i reparti di Combine a presidio dei livelli di H-L 2, anche con un'orda di non-morti che non fanno particolari differenze tra membri della resistenza e ricombinati: Outbreak permette di rivisitare il gioco originale ma con una serie di eventi completamente diversi rispetto quanto giocato in prima battuta. Il vero punto di forza di questo mod è nel numero, comportamento e qualità realizzativa degli zombie che arrivano addosso al giocatore, nonché nelle armi modificate messe a disposizione per respingere l'assalto. Se cercate un mod in cui



si debba sparare a più non posso, con Outbreak potrete ritenervi accontentati; anche perché tutti i canoni della filmografia horror sono stati rispettati: se sparate alla testa degli zombacci questi vanno a terra al primo colpo, mentre crivellarli



serve solo fino a un certo punto e porta a consumare munizioni inutilmente. Il vero divertimento è tuttavia rappresentato dalle situazioni caotiche che si vengono a creare quando

nella stessa area si ritrovano il giocatore con alcuni membri della resistenza, i Combine, decine di zombie (alcuni di essi tutt'altro che lenti nei movimenti) gli headcrab, lame rotanti e persino elicotteri che mitragliano la zona dall'alto. Un vero spasso da godere appieno grazie anche alla consueta fisica del Source e all'audio posizionale 5.1. Tecnicamente il mod è realizzato piuttosto bene: la grafica ricalca con attenzione lo stile classico di Valve, ma il vero punto di forza della produzione è rappresentato dal numero di nemici caricati contemporaneamente in ogni livello. Nonostante questo, anche su PC di scarsa potenza è possibile divertirsi senza particolari rallentamenti!



Titolo **SMOD OUTBREAK**
Gioco **HALF-LIFE 2**
Sito www.moddb.com/mods/smod-outbreak

GLOBALE

93

GRAFICA: 4 SONORO: 4 GIOCABILITÀ: 5 LONGEVITÀ: 4 CARISMA: 5

DRIVING - JAPAN SUPER GT

Ho sempre pensato che i giapponesi abbiano un gusto strano quando si tratta di elaborare esteticamente le vetture GT più belle del mondo. Alle volte danno vita a qualcosa di meraviglioso, altre volte se ne escono con qualcosa di veramente osceno: se volete testare con mano, anzi, con gli occhi, le linee sportive delle vetture impegnate in uno dei campionati GT nipponici più famosi e avete una copia di GTR 2 in casa, allora il GT Series 300 mod per GTR2 potrebbe fare al caso vostro. Il mod comprende, infatti, una selezione di auto da sogno di costruttori giapponesi ed europei ricavate da altri mod indipendenti raccolte in un'unica soluzione per confrontarsi su tracciati di gara più famosi del Sol Levante come Suzuka, Fuji e Aida. La vera novità quindi, oltre alle modifiche estetiche, è rappresentata dall'inserimento della Mazda RX7, la famosa sportiva con doppio rotore Wankel fino a oggi completamente inedita nel parco vetture di GTR2. Il modello di guida di quest'auto è, infatti, decisamente particolare soprattutto nel modo in cui è possibile sfruttare il freno motore rispetto alle vetture



RTS - VIETNAM GLORY

Vietnam Glory Obscured è un mod multiplayer molto particolare per Command & Conquer Generals: Zero Hour che punta a simulare gli scontri tipici della guerra in Vietnam. Le fazioni sono ovviamente gli Stati Uniti contrapposti all'esercito Nord Vietnamita e ai Vietcong con tutte le unità di terra e aria tipiche di quel periodo. Le mappe sono completamente basate sul concetto di giungla, in cui gli eserciti di entrambe le fazioni possono tendere agguati, catturare villaggi, sfruttare al meglio la superiorità aerea (nel caso degli USA) o la possibilità di contare sull'appoggio delle popolazioni vicine per quanto riguarda i ribelli filocomunisti. Il mod prevede una vasta selezione di unità ed edifici costruibili e obbliga il giocatore all'utilizzo di attacchi combinati per vincere. In questo caso, le differenze tra l'aviazione di entrambe le fazioni sono evidenti, anche se la giungla limita di molto la capacità offensiva dell'USAF. A meno che non decidiate di iniziare a usare napalm e agent orange, naturalmente...



Titolo **JAPAN SUPER GT SERIES**
Gioco **GTR2**
Sito www.nogripracing.com

GLOBALE

83

GRAFICA: 4 SONORO: 4 GIOCABILITÀ: 5 LONGEVITÀ: 4 CARISMA: 4

Titolo **VIETNAM GLORY OBSCURED**
Gioco **COMMAND & CONQUER GENERALS ZERO HOUR**
Sito www.vgomod.co.nr/

GLOBALE

75

GRAFICA: 3 SONORO: 3 GIOCABILITÀ: 3 LONGEVITÀ: 4 CARISMA: 3

FRAGZONEDVD

I mesi di vacche grasse proseguono anche con l'arrivo della nuova interfaccia DVD. Voi siete appena tornati dalle vacanze, non avete un soldo e noi pensiamo alle vostre necessità con una FragZone DVD veramente d'altri tempi...

Gia: dopo un autunno/inverno non proprio al top prosegue la striscia estiva di grande qualità con una serie di modification e add-on di grande livello che andiamo rapidamente a sintetizzare. Per quanto riguarda i mod multiplayer la star del mese è sicuramente il Darkest Hour mod per Red Orchestra, una vera e propria total conversion dello sparattutto basato sull'Unreal Engine nato in origine come un mod per UT2004.

L'ambientazione è quella dello sbarco in Normandia e vede, oltre a una serie di mappe dedicate, l'introduzione delle forze americane alle prese con la disperata resistenza tedesca sulle coste e nell'immediato entroterra. Ottime notizie anche per gli acquirenti di Rainbow Six Vegas 2 e Unreal Tournament 3: Ubisoft ed Epic hanno, infatti, pubblicato due mappack ufficiali contenenti mappe single e multiplayer già in rotazione sui server apprezzati da entrambe le community, soprattutto quelle di R6V2. Restando in tema di sparattutto, meritano anche la versione 2.5 del Killing Floor mod per UT2004 proposto sei mesi fa con una serie di nuove feature di grande qualità e la prima uscita dello SMOD Outbreak mod per Half-Life 2. Due mod di livello uniti dal comune denominatore più spassoso che c'è: un sacco di zombie cui far saltare la testa in tutti i modi possibili e immaginabili.

Il mese è ricchissimo anche per quanto riguarda la simulazione di guida grazie a due mod per GTR2 e uno, scelto tra i tanti, per rFactor. Per il titolo Simbin abbiamo una nuova edizione superdettagliata della pista di LeMans (installabile anche da parte degli utenti di GT Legends), ma il vero pezzo forte è rappresentato dal Japan Super GT Series con un sacco di GT europee e giapponesi carrozzate all'in-

GO BUY SKILL

Nelle scorse settimane si sono tenuti i Playoff del CEVO per Call of Duty 4, un campionato tra i più impegnativi a livello mondiale ove si danno appuntamento tutti i clan più forti del mondo. Questo mese vi proponiamo la selezione della serie di partite giocate dai Pandemic sulle mappe più importanti dello sparattutto multiplayer Activision. Un vero spettacolo di skill e coordinazione che non dovete perdere assolutamente, soprattutto se state pensando di partecipare alla TGM Cup of Duty!



verosimile. C'è gloria anche per rFactor con il McLaren F1 mod, una produzione di ottimo livello che propone la supercar di Woking pronta per essere utilizzata su tutte le piste dello sconfinato database realizzato per il titolo ISI. Chiudiamo la carrellata con gli strategici: gli inediti, almeno per il nostro DVD, Vietnam Glory Obscured per C&C Generals Zero Hour e il modpack Nextwar per Civilization 4. Ah, no, fermi tutti: c'è anche un mod per Oblivion, Haunted House, che propone una bella avventura per rifarsi un giro nelle lande di Tamriel!

CONTENUTI SILVER DVD



RAINBOW SIX VEGAS 2
OFFICIAL MAPPACK

HAUNTED HOUSE MOD
PER OBLIVION

VIETNAM GLORY OBSCURED MOD
PER C&C ZERO HOUR

DARKEST HOUR MOD
PER RED ORCHESTRA OSTFRONT

LE MANS TRACK
PER GTR2

JAPAN SUPER GT SERIES MOD
PER GTR2

NEXTWAR MOD
PER CIVILIZATION 4

KILLING FLOOR 2.5 MOD
PER UNREAL TOURNAMENT 3

SMOD OUTBREAK MOD
PER HALF LIFE 2

MCLAREN F1 MOD
PER RFACTOR

COMMUNITY BONUS PACK 3
UNREAL TOURNAMENT 3

TGM TELEVISION

Questo mese l'E3 ha tenuto banco e gli spunti d'interesse non sono certo mancati. Noi seguiamo il trend e vi proponiamo il trailer ufficiale dedicato al MMORPG più atteso di questa fine d'anno. Warhammer Online: Age of Reckoning. È piuttosto improbabile che il gioco esca prima di questo Natale ma almeno, da quello che si vede nel filmato, buona parte di quanto realizzato finora è di ottima qualità!



Il mappack ufficiale per Rainbow Six Vegas 2 è sicuramente un gradito regalo per tutti gli appassionati dello sparattutto Ubisoft.



Avete mai guidato una McLaren F1? Improbabile, ma con questo splendido mod per rFactor potete recuperare il terreno perduto!

HARDWARE

A cura di: Paolo Besser paolone@sprea.it

In attesa di provare le nuove schede Radeon basate su R700, completiamo il quadro della formidabile serie 4800 con una Radeon HD4870 di Sapphire. Intanto da Gainward arrivano due schede completamente opposte...



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 ma-



niera 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:

DIRECTX10: CRYSIS v1.2.1

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*

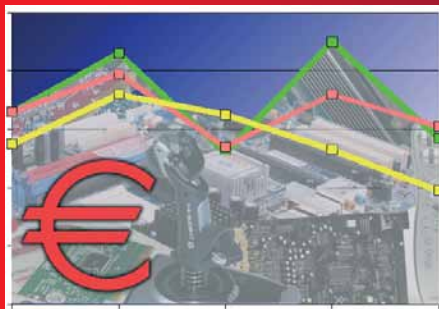
DIRECTX9: FEAR v1.8

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*

IL BORSINO DELL'HARDWARE



The Games Machine tiene sotto osservazione una ventina di componenti hardware di qualità, segnalando le loro variazioni di prezzo col passare del tempo. Di tanto in tanto cambiano, escono o rientrano in classifica, a seconda delle occasioni. Così con un colpo d'occhio è possibile individuare subito gli affarini del mese!

€	mon	DELL ULTRASHARP 3008 WFP	€ 1.918
€	cpu	INTEL CORE 2 EXTREME QX9770	€ 1.149
€	vid	GEFORCE GTX 280	€ 429
€	mon	SAMSUNG SYNCMASTER 245B-MM	€ 389
€	vid	GEFORCE GTX 260	€ 259
€	mem	OCZ DDR3 12800 PLATINUM 4GB Kit	€ 250
€	scm	MSI X48 PLATINUM	€ 229
€	vid	RADEON HD4870	€ 219
€	vid	GEFORCE 9800 GTX	€ 199
€	cpu	INTEL CORE2 DUO E8500	€ 179
€	cpu	INTEL CORE2 QUAD Q9300	€ 179
€	mon	SAMSUNG - 19" lcd SM920NW wide	€ 179
€	cpu	AMD PHENOM X4 9850	€ 179
€	vid	RADEON HD4850	€ 145
€	cpu	AMD PHENOM X3 8750	€ 145
€	vid	NVIDIA GEFORCE 8800 GT 512 MB	€ 119
€	cpu	INTEL CORE2 DUO E8200	€ 119
€	cpu	AMD ATHLON64 X2 6400+	€ 115
€	vid	RADEON HD 3870 512 MB GDDR4	€ 99
€	vid	RADEON HD 3850 256 MB	€ 79

LEGGENDA: cpu = processore centrale; scm = scheda madre; vid = scheda video; aud = scheda audio; mem = memorie; hdd = disco fisso; mon = monitor; var = varie ed eventuali

L'aggressione di AMD al mercato delle schede video, avvenuta di soprassalto con l'introduzione di una nuova serie di modelli a prezzi a dir poco stracciati, ha provocato un mezzo terremoto nel settore, obbligando di fatto la concorrente Nvidia ad abbassare, dall'oggi al domani, i prezzi delle sue GeForce GTX 260 e 280 di ben 100 euro ciascuna. Sostanzialmente invariati gli altri prezzi, anche se nel settore processori possiamo notare qualche simpatico aggiustamento verso il basso. Caduto anche il prezzo dei moduli di memoria DDR3 12800: in un mese sono scesi di una banconota da 100.

NEWS IN BREVE

AMIGA NON MUORE PROPRIO MAI

Che fine ha fatto la piattaforma Amiga? Morta? Quasi. Ma, nonostante la diffusione sia ormai microscopica, gli amighisti rimasti "fedeli alla causa" sono stati ricompensati con la recente pubblicazione della nuova versione 2.0 del sistema operativo MorphOS, giunto a questo traguardo dopo anni di travagliato sviluppo. Hyperion ha dunque rilanciato annunciando AmigaOS 4.1 per questa estate, il primo OS per Amiga a essere dotato di memoria virtuale.



UN PC IN POCHI CENTIMETRI

Si chiama PicoPC il nuovo prodotto di VidaBox, un computer particolarmente interessante per via delle sue ridottissime dimensioni: pochi centimetri e solo 370 grammi di peso. Dotato di un processore AMD Geode da 500 MHz e di Windows XP Embedded, il suo scopo è semplicemente quello di offrire gli strumenti di base per leggere la posta, navigare sul web, riprodurre film e ascoltare musica. Date le dimensioni, può essere nascosto facilmente alla vista.



I CASE DI IKONIK

Ikonik è un nuovo marchio che cerca di salire agli onori delle cronache nel mondo dei PC da gioco e, per farlo, ha annunciato alcune nuove linee di case e alimentatori dotati di ventole, dissipatori e di un sistema proprietario di controllo, con cui sarà possibile tenere a bada le temperature all'interno del PC nonché la velocità delle ventole presenti nel sistema. La novità, rispetto a ciò che già esiste, è la centralina inserita nel case, compatibile con qualunque scheda madre, pilotabile dal software.



IL PC IN BREVE

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...

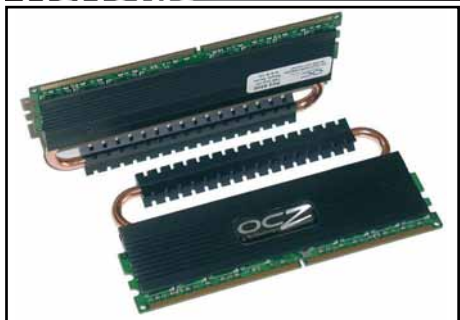
INTEL CORE2 DUO E8400 € 145

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 € 115

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.

MEMORIE



4 GB KINGSTON KHX14400 D3k2 € 456

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 Intel, coniugano un'elevata affidabilità a buone prestazioni. Ottimali sia per chi cerca la stabilità, sia per chi vuole tentare l'overclock.

2 GB OCZ REAPER PC2-8500 € 64

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.

SCHEDA MADRE



MSI X48 PLATINUM € 229

Una scheda madre basata su socket LGA775 e dotata di quattro connettori PCI Express x16, con cui è possibile creare combinazioni Crossfire-X.

ASUS P5Q-PRO € 99

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 sistema un crossfire.

DISCO FISSO



2x WESTERN DIGITAL RAPTOR 300 GB € 510

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 € 155

Ormai il costo al gigabyte dei dischi fissi è ridotto 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 € 70

Un disco fisso votato al risparmio, ma che garantisce comunque una connessione veloce e una buona affidabilità. 7200 giri al minuto e 16 MB di cache.

SCHEDA VIDEO



3x RADEON HD4870 € 657

AMD cambia le carte in tavola: tre schede HD4870 sono più efficienti di due GTX 280, costano molto meno di tre GTX 280 e scalano meglio. Perché spendere di più?

2x RADEON HD4850 € 290

Facciamo compiere un balzo di qualità al sistema video del PC di fascia media: con questo accorgimento, avremo prestazioni al top a prezzi relativamente bassi.

RADEON HD 3850 € 79

La scheda video DX10.1 che offre le maggiori prestazioni in una fascia di prezzo al limite dell'economico. Mille volte migliore di tutte quelle che costano meno.

MONITOR



DELL ULTRASHARP 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 € 389

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 € 179

È ora di passare al wide-screen anche in economia. 1.440x900 pixel dovrebbero costituire una risoluzione "umana" anche per le schede meno dotate.

TOP
OTTIMALE
ECONOMICA

TOP
OTTIMALE
ECONOMICA

➤ CROSSFIRE ECCEZIONALE

Mettendo due HD4870 in configurazione crossfire si spendono meno di 450 euro e si ottengono prestazioni marcatamente superiori a quelle delle GeForce GTX 280, le schede singole più veloci in commercio. Mettendone tre, si raggiungono quelle di due GTX 280 in SLI. Volendo se ne potrebbero mettere quattro, ma nessun processore centrale sarebbe in grado di star loro dietro.

➤ INGOMBRANTE (MA SILENZIOSA)

Le maggiori frequenze hanno spinto AMD e Sapphire a montare un dissipatore a doppio slot. Per fortuna gli errori del passato hanno insegnato qualcosa, e oggi queste schede sono silenziosissime.

➤ ALIMENTAZIONE RIVISTA

L'aspetto negativo è che per alimentare questa scheda servono due cavetti PCI Express a 6 poli, e di conseguenza un buon alimentatore moderno, ma in compenso i consumi non superano i 160 Watt a pieno carico e i circuiti della sezione di alimentazione sono stati realizzati con estrema cura. Questo può fornire qualche spunto agli amanti dell'overclock e dell'overvolt.



➤ DECODER DI NUOVA GENERAZIONE

Come le altre schede della serie HD4800, la 4870 di Sapphire include il nuovo decoder UVD2, con cui è possibile decodificare e mostrare sullo schermo due filmati in alta definizione. L'UVD decodifica anche l'audio a 7.1 canali e, ovviamente, include una chiave HDCP per i contenuti protetti.

➤ MEMORIE GDDRS

L'uso di questa nuova tipologia di memorie non è puramente cosmetico: dato che raddoppiano il data-rate rispetto alle precedenti generazioni, il classico fattore di moltiplicazione passa da 2 a 4. La loro velocità reale è 900 MHz, ma quella effettiva ben 3.600 MHz. La banda di trasmissione dunque raddoppia, passando a ben 115,2 GB al secondo, anche se il bus resta a 256 bit. In alcuni giochi affamati di memoria, questo comporta un deciso passo avanti.

➤ ALTE FREQUENZE

Il processore grafico RV770 di AMD dispone sempre di 800 streaming core come sul modello HD4850, con cui condivide anche tutte le altre caratteristiche tecniche, ma viaggia a maggiore velocità: 750 MHz contro i 625 della sorella minore. È compatibile con le librerie DirectX 10.1 e con le OpenGL 2.0, e fornisce pieno supporto allo shader model 4.1.

➤ È LA "SCHEDA IDEALE"

La differenza di velocità con le Radeon HD4850 fa propendere pesantemente il rapporto con il prezzo a favore di queste ultime, soprattutto considerando che due HD4850 superano abbondantemente le prestazioni di una singola HD4870. Ma se stiamo cercando una soluzione a singolo processore che racchiuda in sé il maggior numero di lati positivi, la scelta non può che ricadere su una HD4870.



SAPPHIRE RADEON HD4870

Produttore: Sapphire Prezzo al pubblico: € 219

È davvero difficile trattenere l'entusiasmo di fronte a questa scheda video. È un prodotto capace di andare oltre le più rosee aspettative, assolutamente trasversale, perfetto per noi videogiochiatori, con tante piccole e grandi innovazioni: ha un prezzo accessibile, sicuramente superiore a quello di una Radeon HD4850 ma anche sensibilmente inferiore a quello delle soluzioni concorrenti e, soprattutto, offre prestazioni a dir poco sorprendenti.

Per diverso tempo AMD l'ha spacciata come naturale concorrente delle GeForce 9800 GTX ma, provandola, ci siamo accorti che il livello di framerate è praticamente quello offerto dalle ben più ambiziose ma tecnicamente "vecchie" GeForce GTX 260, originariamente vendute a 350 euro.

Proprio l'introduzione di questo modello ha imposto a Nvidia un drastico e repentino abbassamento di prezzi di tutto il suo listino, e si parla di ben 100 euro, mica pochi centesimi. Alla fine ne abbiamo guadagnato noi

consumatori e non solo, visto che possiamo ottenere prestazioni elevatissime a prezzi molto più bassi e, nel contempo, spendere di meno sulla nostra piattaforma di riferimento, il PC, la cui competitività è stata messa più volte in discussione dai prezzi delle console.

Con questa scheda possiamo giocare fluidamente, a risoluzione nativa da 1920x1200 pixel, anche sui più fascinosi schermi LCD da 24 pollici, e goderci nel contempo i film a risoluzioni full HD.

A tale proposito va necessariamente segnalata la presenza del decoder audio/video hardware UVD 2, che permette di gestire due filmati HD contemporaneamente. Come sempre la festa è rovinata da Crysis in DX10, ma ormai dovremmo saperlo che è un ospite un po' musone. Giocato a dettagli high, però, possiamo godercelo in tutto il suo splendore.

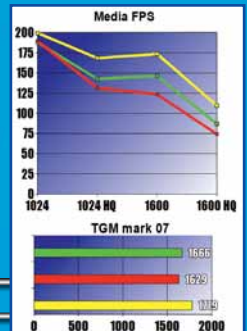
ALTISSIME PRESTAZIONI A PREZZO STRACCIATO: LA CURA DI AMD E SAPPHIRE PER I MALI DEL PC SEMBRA ESSERE QUESTA

9.0

1629

I BENCHMARK

Abbiamo messo a confronto una GeForce GTX 280 (450 euro, linee verdi) con una singola HD4870 (linee rosse) e due in configurazione crossfire (438 euro, linee gialle). Come possiamo notare, la media dei frame resta ben al di sopra delle 60 unità in tutti i casi (non ha quindi senso spendere di più) e, se da sola "abbiamo un po' meno", con due "abbiamo molto di più" di una top di gamma concorrente.





GAINWARD RADEON HD4850

Produttore: Gainward Prezzo al pubblico: € 149

Leggere il nome "Gainward" associato a "Radeon" fa un certo effetto, visto lo storico ed esclusivo legame che, in passato, legava il produttore alle soluzioni Nvidia. Segno evidente che i tempi cambiano e che nulla è più mutevole del settore delle schede video: un po' come nel calcio, non esistono più le bandiere. Sentimentalismi a parte, il salto oltre cortina ci ha dato modo di mettere le mani su questo interessantissimo prodotto: Gainward è sempre stata nota per le sue soluzioni overclocchate e per i prodotti di nicchia che usano dissipatori assurdi e/o sistemi di raffreddamento a liquido, vedremo cosa riuscirà a tirare fuori con i nuovi processori grafici di AMD, in particolare quelli "doppi" di prossima uscita. Nel frattempo possiamo divertirci con questa normalissima Radeon

HD4850, proposta esattamente alle stesse frequenze di tutte le altre (625 MHz il core, 1.986 MHz effettivi le memorie GDDR3) e senza tanti fronzoli: il dissipatore è quello standard a singolo slot, quindi molto compatto e silenzioso, e il quantitativo di RAM ammonta a 512 MB. Nulla che faccia gridare al miracolo, insomma, ma con cui ci si può divertire alla grande con i videogiochi, fluidissimi fino a 1.600x1.200 pixel e in molti casi anche

oltre. Ottima anche con i video in alta definizione, visto che la scheda propone anch'essa il decoder hardware UVD2 e il sotto-sistema video AvivoHD. Per quanto riguarda il grafico dei benchmark, abbiamo ripetuto esattamente lo stesso esperimento fatto con la HD4870 della pagina precedente, ponendo in verde le prestazioni di una GeForce GTX 280, in rosso quelle di una singola Radeon HD4850 e in giallo quelle di due di essere in crossfire. Da un semplice confronto si deduce che la 4850 è per chi vuole spendere il meno possibile e avere le prestazioni ragionevolmente migliori, mentre la 4870 è per chi vuole avere qualcosa in più, ed è per questo disposto ad ampliare il budget con qualche altra banconota.

9.0

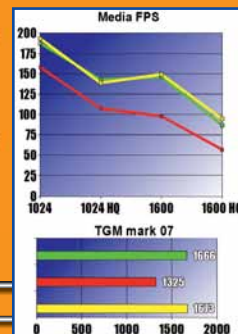


- + **Potentissima**
- + **Compatta e silenziosa**
- + **DirectX 10.1 e UVD 2**
- + **Consuma poco**

I BENCHMARK

THE
GAMES
machine
MARK07

1325



GeForce GTX 280 EXO

Produttore: Point of View Prezzo al pubblico: € 479

La valutazione delle schede GeForce GTX 200 è parecchio migliorata, rispetto al mese scorso, grazie al radicale (ma doveroso) taglio di prezzo operato da Nvidia. 450 euro "medi" restano indubbiamente una cifra molto alta, ma sicuramente più accessibile e sensata rispetto ai 559 iniziali. Questo modello, tuttavia, costa un po' di più, essenzialmente per due motivi: va più veloce delle altre e include l'ottimo Assassin's Creed nella confezione. Le frequenze sono passate a 650 MHz sul core, 2.300 MHz per le memorie e soprattutto 1.400 MHz per gli shader core, quando sulle altre GTX 280 i livelli si attestano rispettivamente a 600, 2.214 e 1.296 MHz; un piccolo passo in più che non cambia radicalmente le prestazioni della scheda, ma che comunque le permettono di fregiarsi in tutta serenità del titolo di "più veloce sul mercato", almeno fino a che non ne salterà fuori una più veloce ancora, o i vendors di AMD non rilasceranno, presumibilmente allo stesso prezzo, le attesissime HD4870X2 (equivalenti a un crossfire di HD4870), e abbiamo visto nella pagina precedente quanto possa essere veloce). I lati negativi li conosciamo già: la scheda è certamente ingombrante, supporta solo la versione iniziale delle librerie DirectX

10 (e si vocifera che Diablo 3 supporterà direttamente le 10.1) e, se nei momenti di riposo consuma veramente poco, a pieno carico è destinata a superare anche i 236 Watt dichiarati per le GTX 280 standard, giungendo a lambire la soglia dei 250. Nei grafici, le linee verdi chiare indicano l'andamento della GTX280 EXO di Point of View, quelle verdi scure invece le GTX 280 standard. Come possiamo dedurre, questa è una scheda rivolta solo ai fanatici delle prestazioni che vogliono a tutti i costi una soluzione Nvidia.

- + **Altissime prestazioni**
- + **Bassi consumi in idle...**
- **...ma altissimi a pieno carico**
- **DirectX 10 e shader model 4.0**

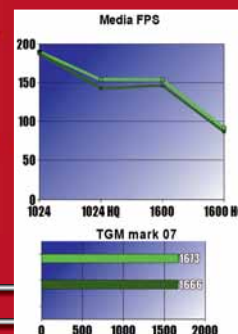


8.0

I BENCHMARK

THE
GAMES
machine
MARK07

1673



+ SCHERMO LUMINOSO E DEFINITO

La risoluzione di 1024x600 pixel potrà sembrare un po' limitante, ma non è vero: è praticamente perfetta per il web. Lo schermo da 10" è luminoso e perfettamente definito: è anche più ampio e leggibile rispetto a quello da 8,9" usato dalla concorrenza.

- LOOK POCO ATTRAENTE

L'unico aspetto criticabile di questo apparecchio è il suo look abbastanza spartano. A tutti gli effetti ricorda un vecchio portatile dei primi anni '90, solo più piccolo, senza le linee particolari che caratterizzano l'Eee PC o il pregevole netbook di Acer. Se non altro, è disponibile in diverse tinte pastello.

+ TASTIERA COMODA

Le dimensioni complessive dell'U100 sono sicuramente maggiori rispetto a quelle dell'ASUS Eee PC, ma ciò non ne pregiudica la facilità di trasporto. E a guadagnarci è la tastiera, molto più comoda da usare. La touchpad poteva essere più ampia, ma funziona benissimo lo stesso.

- BATTERIA DA TRE CELLE

MSI ha dotato il suo netbook di una poco durevole batteria da 3 celle, sufficiente per circa due ore di lavoro, offrendo la possibilità opzionale di comprarne una più durevole, da sei celle, a 99 euro. Peccato: speriamo che le critiche abbiano il loro effetto e MSI decida di cambiare la situazione appena possibile.

+ LED VISIBILI

La posizione dei led di controllo li rende facilmente visibili anche quando lo schermo è abbassato. Sicuramente più comodo rispetto all'indicatore di carica posteriore dell'Eee PC, visto che consente di osservare eventualmente anche altri parametri.

+ CAPIENTE E COMPATTO

Le differenze fondamentali rispetto all'Eee PC 900 sono costituite dall'uso del processore Atom e di un disco fisso tradizionale da 80 GB, più capiente e anche più veloce rispetto agli "SSD economici" usati da ASUS nella sua nota linea di netbook. Chi vuole coniugare la comodità del trasporto con un utilizzo più tradizionale del portatile, farebbe meglio a orientarsi su questo.

WINDNB U-100

Produttore: MSI Prezzo al pubblico: € 399

Parlare di questo computer senza fare paragoni con l'Eee PC 900 di ASUS, recensito il mese scorso, è del tutto impossibile. L'U-100 è il primo modello della nuova linea di computer "Wind" inaugurata da MSI per entrare nel settore degli ultraportatili super-economici, praticamente gli aggeggi che tutti gli appassionati di informatica stavano aspettando per affiancarli al loro computer tradizionale. L'U-100 parte dai limiti dell'Eee PC per offrire un'alternativa concreta a chi ne ha criticato la bassissima capienza, la scomodità della tastiera e soprattutto la leggibilità dei caratteri sullo schermo, visto che 1024x600 punti in uno schermo da meno di 9 pollici sono effettivamente un po' difficili da digerire per gli occhi. La risoluzione, inoltre,

non si presta particolarmente a ingrandimenti di font e di elementi visivi, risultando perfetta per il web e per la manipolazione di testi e fogli di calcolo solo a impostazioni standard. L'U-100 risponde con un disco fisso tradizionale, quindi sensibile ai colpi e agli scossoni, da ben 80 GB, offre 1 GB di RAM e una tastiera più ampia, oltre a uno schermo più grande e riposante. Il processore Atom da 1,6 GHz non è complessivamente più veloce del Celeron da 900 MHz usato dall'Eee PC 900, ma se non altro consuma molto meno e va a bilanciare i maggiori consumi dovuti al monitor e al disco fisso, mantenendo la durata della batteria sugli stessi livelli. A proposito della batteria, duole un po' il fatto che MSI abbia riservato la ben più comoda e capiente

pila a sei celle soltanto come opzione da acquistare separatamente, ci auguriamo che in tempi successivi al lancio possa tornare sui suoi passi e offrirla di serie sul suo netbook che, in questo caso, sarebbe perfetto. Già ora ci sembra un'alternativa più attraente per chi, alla comodità dei netbook, vuole affiancare usi più tradizionali "da PC portatile". Assolutamente vietato agli hard core gamer: la grafica integrata proprio non ce la fa. Se, però, state cercando un aggeggio più simile a un computer che possa fare da organizer, da elaboratore di testi e fogli di calcolo, da piattaforma per emulatori e casual game con cui deliziarsi sul treno o in vacanza... beh, questo fa davvero al caso vostro.

8.5

PHENOM X4 9850 BLACK EDITION

Produttore: AMD Prezzo al pubblico: € 175

A circa un anno dalla loro uscita, i processori Phenom di AMD continuano a lasciare scettici gli appassionati. Dovevano rappresentare il ritorno in grande stile dell'azienda californiana nel mercato dei processori, dopo che l'uscita dei Core 2 di Intel aveva messo irrimediabilmente in secondo piano gli Athlon64 X2, ma un'incredibile sequenza di ritardi e di eventi sfortunati ne ha posticipato drammaticamente l'uscita, piagata a sua volta da un bug nella circuiteria del TLB (translation lookaside buffer, un elemento del sistema di gestione della memoria che si occupa di tradurre indirizzi fisici e virtuali) che, in occasioni per la verità piuttosto rare, poteva bloccare interamente il processore. Così, delle CPU che purtroppo non brillavano già particolarmente per velocità di esecuzione, furono ulteriormente rallentate dai "workaround" inseriti nei BIOS e nel software per impedire l'insorgere di problemi. Per questo motivo, più di recente, AMD ha rilasciato una nuova famiglia di processori Phenom caratterizzati dal numero "50" nel nome e dal ritorno dei suffissi X3 e X4 per indicare la presenza di tre o di quattro core. Il più po-



- + Piuttosto "overclockabile"
- + Buone prestazioni
- + Prezzo accattivante
- Ci sono processori più veloci

tente di tutti è questo X4 9850 a 2,5 GHz, privo del famigerato bug e caratterizzato dal moltiplicatore sbloccato per facilitarne l'overclock. Grazie a questo accorgimento si può arrivare con facilità a mantenere il computer stabile fino a 2,8 o 2,9 GHz (dipende dal resto del sistema e dalla fortuna), raggiungendo e in molti casi superando processori di ottimo lignaggio come l'ormai mitico Intel Core 2 Quad Q6600. Più che per le doti personali, che a dire il vero non lo fanno risplendere di luce propria, il Phenom 9850 può essere considerato un'intelligente scelta strategica: le schede madri basare su chipset AMD 790fx costano veramente poco e il processore offre tutta la potenza necessaria per sfruttare come si deve anche le più moderne schede video, consentendo la realizzazione di piattaforme da gioco efficienti ed economiche. Certo, ai fan di AMD può dispiacere il ruolo di secondo piano che la casa produttrice di processori si è suo malgrado ritagliata negli ultimi mesi, ma considerando il costo e i benefici di questa CPU, non c'è davvero motivo per cui non dovremmo consigliarla. Salvo ai patiti dell'overclock, ovviamente, visto che l'architettura concorrente permette di salire molto più in alto.

8.0

ASUS M3N-HT DELUXE

Produttore: ASUS Prezzo al pubblico: € 159

Questa scheda madre sembra avere due facce. La prima a presentarsi, quella indubbiamente più graziosa e accogliente, è costituita dal supporto di un'incredibile quantità di nuove tecnologie effettivamente utili a qualcosa, accoppiato a un layout particolarmente ordinato che consente una rapida costruzione del computer, del tutto priva di problemi. Per esempio, troviamo un mini-sistema operativo Linux che si può avviare direttamente dal BIOS senza installare nemmeno un disco fisso, con cui possiamo navigare su Internet, telefonare con Skype ed eseguire le operazioni di manutenzione hardware più basilari. Una vera manna dal cielo, se pensiamo a quando anche un'operazione relativamente semplice come aggiornare il BIOS poteva portarsi dietro tante difficoltà. Molto gradita anche la presenza di una scheda video integrata che supporta Hybrid-SLI, tecnologia con cui è anche possibile spegnere del tutto una scheda video PCI Express montata sull'apposito connettore, purché anch'essa supporti la medesima tecnologia (solo alcuni modelli di GeForce 9 e le GTX 200 lo fanno). La potenza della scheda video integrata non è elevatissima, attestandosi sui livelli di una GeForce 8400, ma comunque nessuno la userebbe per giocare seriamente, anche se offre il supporto a DirectX 10 e OpenGL 2.0. I veri problemi sorgono proprio nei giochi: come potete legge-



- + Funziona anche senza sistema operativo
- + Consente l'uso di schede in SLI
- + Supporto Hybrid-SLI per risparmio energetico
- Basse prestazioni con diverse schede video

re nel TecnoTigiemme, abbiamo provato a usarla con ben quattro schede video differenti e, di fatto, si è comportata bene solo con una di esse. Con tutte le altre ci sono stati problemi di performance che nemmeno un aggiornamento del BIOS ha saputo risolvere. Per cui abbiamo qualche piccola remora a consigliare questa scheda a un appassionato di videogiochi, forse tutto sommato sarebbe

più opportuno rivolgersi all'altra sponda, quella dei chipset AMD con schede ATI in crossfire, tuttavia chi volesse per forza usare due schede Nvidia in SLI con un processore Phenom ha davvero poche alternative. Chissà, magari le prossime release dei driver e del BIOS aggiusteranno tutto...

6.5

Non è vero che i chipset delle schede madri si comportano tutti allo stesso modo. Provando quattro schede video diverse su altrettante motherboard, sono emerse numerose differenze. A volte davvero sorprendenti.

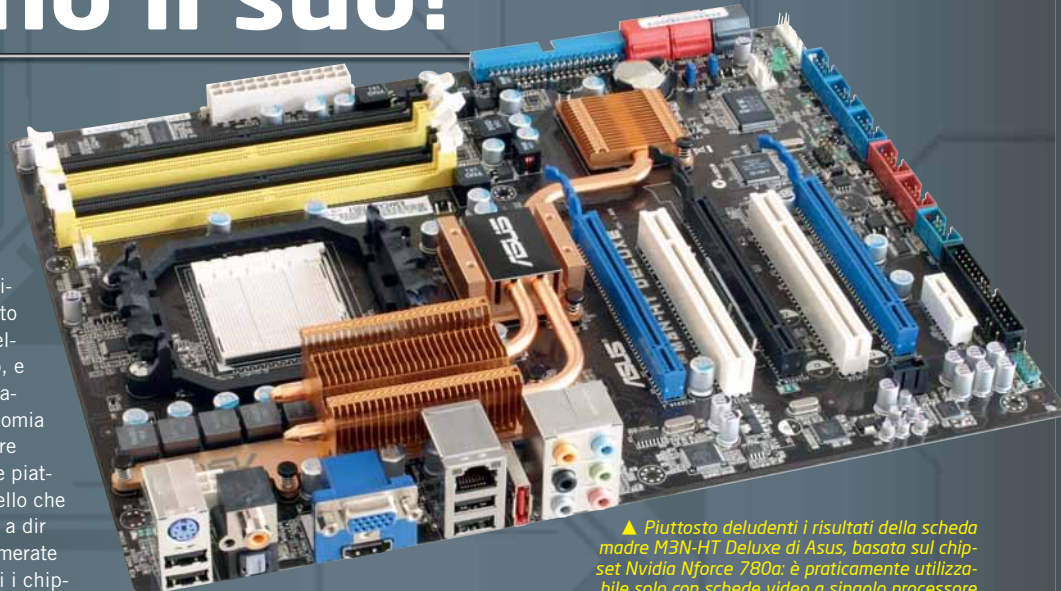
A ciascuno il suo!

Quando decidiamo di comprare un computer, le prime cose che guardiamo sono la frequenza del processore centrale e la scheda video impiegata sul sistema, la capacità della RAM e del disco fisso, al massimo se sul nuovo arrivato sarà possibile montare una seconda scheda video da usare in SLI o in Crossfire. Molta meno attenzione, invece, viene riservata al chipset della scheda madre, considerato un elemento abbastanza ininfluenza sul fronte delle prestazioni. Invece, a questo circuito integrato, e in particolare al northbridge, si deve uno dei canali di comunicazione più delicati di tutti nell'economia di un PC da gioco: quello che collega il processore centrale al connettore della scheda video. E sulle piattaforme Intel, almeno per il momento, anche quello che collega la CPU alla memoria RAM. Due incarichi a dir poco fondamentali, visto e considerato che il framerate vive anche su di essi. Ci si aspetterebbe che tutti i chipset fossero parimenti compatibili e identicamente prestanti con tutte le schede video in circolazione, ed è proprio questo che dovrebbe avvenire in linea puramente teorica. I nostri test, tuttavia, hanno dimostrato il contrario, facendo emergere una realtà di cui, per correttezza, abbiamo messo al corrente anche AMD e Nvidia prima della pubblicazione. Tuttavia, nemmeno la loro assistenza è bastata per risolvere i problemi riscontrati.

LE PIATTAFORME DI PROVA

Le schede video scelte per questo test sono una Radeon HD3850, una Radeon HD3870 X2, una GeForce 9600 e una GeForce 9800 GX2. Purtroppo, per questioni di tempo, non è stato possibile aggiornare i risultati con modelli più recenti, ma queste schede rappre-

▼ Ecco le schede usate per il nostro test incrociato: una ASUS EN9800GX2, una N9600 GT di MSI, una Radeon HD3870X2 di Sapphire e una scheda di riferimento HD3850 di AMD.

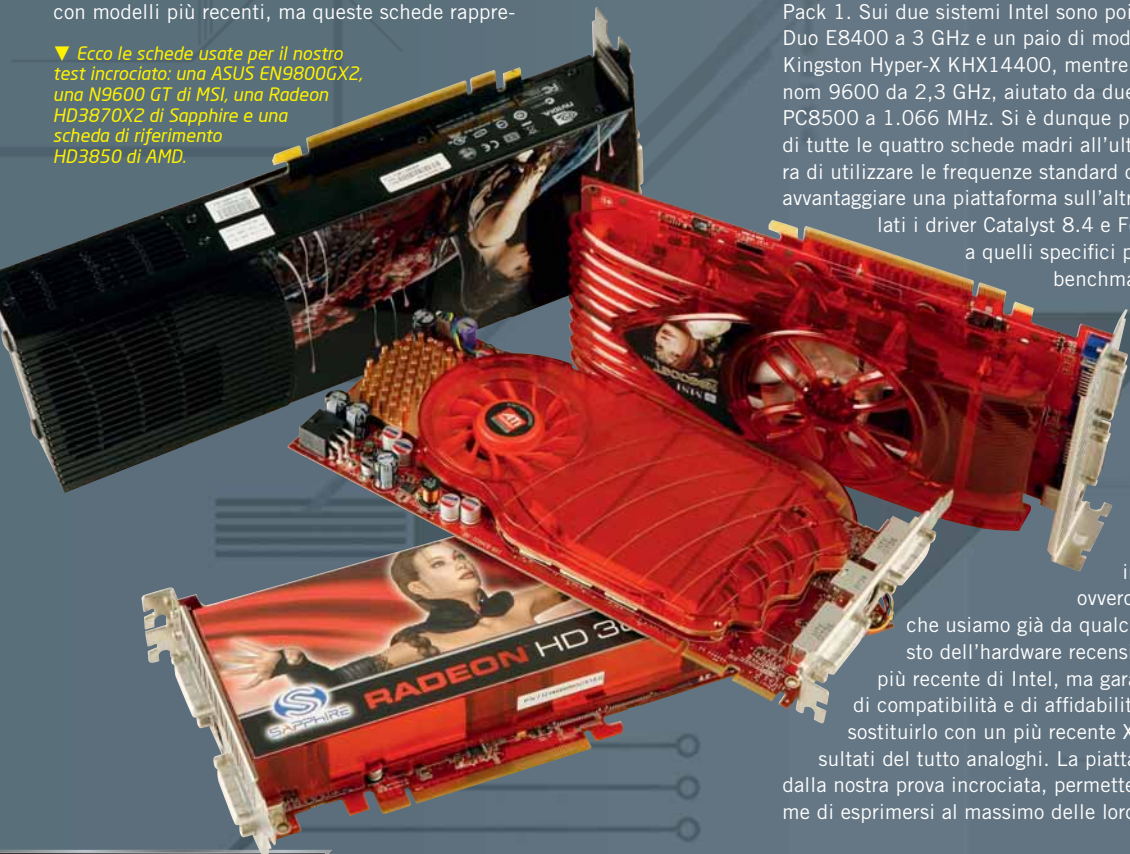


▲ Piuttosto deludenti i risultati della scheda madre M3N-HT Deluxe di Asus, basata sul chipset Nvidia nForce 780a: è praticamente utilizzata solo con schede video a singolo processore grafico. Per fortuna sono le più diffuse.

sentano gli archetipi di quattro diverse tecnologie, ovvero due schede concorrenti a singolo processore grafico, e due schede concorrenti che usano le rispettive tecnologie multi-rendering su singola piastra, ovvero SLI e Crossfire. In questo modo è stato possibile mettere in pista un sistema SLI su una piattaforma AMD e uno Crossfire su piattaforme Intel e Nvidia. Su ciascuna scheda madre sono stati installati, a rotazione, lo stesso disco fisso Seagate Barracuda SATA-V da 7200 giri al minuto, lo stesso lettore DVD-ROM LG, lo stesso alimentatore Enermax Pro-82+ e la stessa versione del sistema operativo, Windows Vista Ultimate a 32 bit con Service Pack 1. Sui due sistemi Intel sono poi stati installati un processore Core2 Duo E8400 a 3 GHz e un paio di moduli da 1 GB ciascuno di RAM DDR3 Kingston Hyper-X KHX14400, mentre sui due sistemi AMD girava un Phenom 9600 da 2,3 GHz, aiutato da due moduli di RAM DDR2 OCZ Reaper PC8500 a 1.066 MHz. Si è dunque proceduto all'aggiornamento del BIOS di tutte le quattro schede madri all'ultima versione disponibile, avendo cura di utilizzare le frequenze standard di processore e memorie per non avvantaggiare una piattaforma sull'altra. Su tutti i sistemi sono stati installati i driver Catalyst 8.4 e Forceware 174.74, oltre naturalmente a quelli specifici per i chipset, e sono stati eseguiti dei benchmark usando i giochi F.E.A.R. e Prey aggiornati alle loro ultime versioni, usando le stesse risoluzioni normalmente impiegate nei nostri test sulle schede video, 1.024x768 e 1.600x1.200 pixel, con e senza filtri per migliorare le immagini.

INTEL X38

La prima scheda madre che abbiamo usato per questa "prova incrociata" è stato il nostro testbed, ovvero la motherboard MSI X38 Diamond che usiamo già da qualche tempo per provare tutto il resto dell'hardware recensito ogni mese. L'X38 non è il chipset più recente di Intel, ma garantisce comunque un ottimo grado di compatibilità e di affidabilità, motivi che ci hanno indotto a non sostituirlo con un più recente X48, da cui però è lecito attendersi risultati del tutto analoghi. La piattaforma è uscita promossa a pieni voti dalla nostra prova incrociata, permettendo a tutte le schede video in esame di esprimersi al massimo delle loro possibilità. Tanto le schede singole,



quanto i due modelli "bi-processore" hanno offerto il massimo framerate a tutte le risoluzioni.

NVIDIA NFORCE 790I

Per provare questo chipset, su cui Nvidia sta puntando moltissimo, abbiamo usato ben due schede madri, una P7N2 Diamond di MSI e una Asus Striker II Extreme, ottenendo precisamente gli stessi risultati (frame in più, frame in meno). È emerso che questo chipset funziona ottimamente con tutte le schede video a singolo processore, sia Radeon sia GeForce, ma ha qualche problema con le schede Radeon HD3870 X2. Di fatto, questa scheda video, con questo chipset, si comporta come se avesse un processore grafico solo, ottenendo prestazioni bassissime quando si tolgono i filtri. Mettendoli, invece, il framerate torna ai livelli che ci si aspetterebbero da due Radeon HD3870 in Crossfire. Nessun problema, invece, con la scheda a doppia GPU "domestica", ovvero la GeForce 9800 GX2, che si esprime anche un filino meglio (10% in più) rispetto al chipset di Intel.

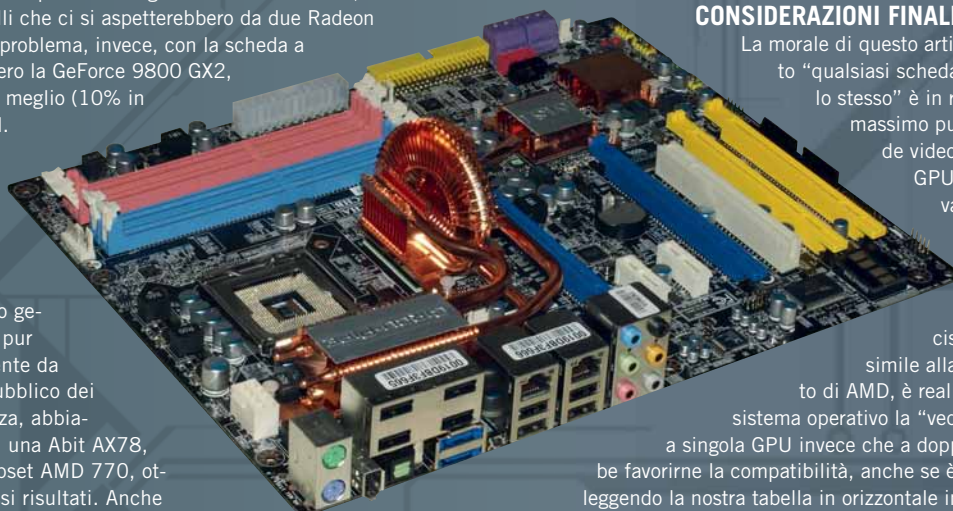
AMD 790FX

Per questa prova abbiamo utilizzato una scheda madre Sapphire Pure Crossfire-X 790fx, che si prestava particolarmente bene a questo genere di test: in fondo, è stata pur sempre costruita originariamente da DFI per essere destinata al pubblico dei videogiocatori. Per completezza, abbiamo ripetuto l'analisi anche su una Abit AX78, dotata del più economico chipset AMD 770, ottenendo praticamente gli stessi risultati. Anche in questo caso, tutte le schede video hanno funzionato al massimo del loro potenziale, tenendo conto delle più limitate possibilità offerte dal processore centrale. Non vi sono dunque problemi di sorta nell'utilizzare gli ultimi chipset di AMD con le schede GeForce 9800 GX2 che, come da manuale, hanno mantenuto un sensibile margine di vantaggio sulle "casalinghe" Radeon HD3870 X2.

NVIDIA NFORCE 780A

Il ruolo di fanalino di coda del nostro test spetta purtroppo a questo chipset Nvidia per processori centrali AMD. Gli episodi che destano la maggiore perplessità sono i comportamenti delle due schede video bi-processore e

soprattutto di un fenomeno davvero sorprendente: le schede ATI Radeon funzionano meglio delle schede Nvidia, con questo chipset. Se osserviamo il comportamento della Radeon HD3850, alle basse risoluzioni questa è più veloce sul chipset Nvidia che sul chipset AMD, salvo poi fornire esattamente lo stesso framerate alle risoluzioni più alte. Con la GeForce 9600 capita invece l'esatto opposto. Con le schede bi-processore, poi, è una sconfitta: la GeForce 9800 GX2 vi funziona male, arrivando al massimo a due terzi delle sue reali potenzialità (espresse invece pienamente sul chipset di AMD), mentre le cose vanno un pochino meglio con la Radeon HD3870 X2, in cui le prestazioni sono comunque inferiori a quelle che potrebbero essere, seppure in modo molto più limitato.



▲ La scheda madre X38 Diamond di AMD si è rivelata, al pari della Pure Crossfire-X 790fx di DFI/Sapphire, perfettamente compatibile con tutte le schede video testate.

CONSIDERAZIONI FINALI

La morale di questo articolo è che il motto "qualsiasi scheda madre va benissimo lo stesso" è in realtà una bufala: al massimo può valere per le schede video dotate di una sola GPU. Nella nostra prova abbiamo optato per una Radeon HD3870 X2 di Sapphire per un motivo ben preciso: essendo la più

simile alla scheda di riferimento di AMD, è realizzata in modo che il sistema operativo la "veda" come una scheda a singola GPU invece che a doppia, cosa che dovrebbe favorirne la compatibilità, anche se è vero il contrario: leggendo la nostra tabella in orizzontale invece che in verticale, appare piuttosto chiaro che sia la scheda video meno compatibile di tutte, mentre i problemi della concorrente GeForce 9800 GX2 sono limitati ai soli chipset "domestici" per processori Athlon e Phenom. Se stiamo per munitrici di un sistema SLI o Crossfire, invece, dobbiamo stare attenti anche alla scheda madre che scegliamo, perché dal suo chipset può dipendere l'efficienza dell'intero sistema grafico. Poi, chissà... è sempre possibile che col passare del tempo i driver e i BIOS migliorino la situazione, ma sul futuro non vi è mai alcuna certezza.

▼ Ecco, riassunte in una sola tabella, le somme della nostra prova incrociata. Senza entrare nel dettaglio dei frame ottenuti, un pallino verde indica la piena compatibilità, uno giallo qualche problema, e uno rosso una combinazione sconsigliata.

PROCESSORE CENTRALE	INTEL		AMD	
	Intel X38	Nforce 790i	AMD 790fx	Nforce 780a
CHIPSET / SCHEDA VIDEO				
RADEON 3850				
RADEON 3870 X2				
GEFORCE 9600				
GEFORCE 9800 GX2				

La **PRIMA** e **UNICA** rivista
per **SCOPRIRE LA CINA**



CONSOLEMANIA CORNER

A cura di TMB e il ToSo

Appuntamento che va "in onda" in forma ridotta, quello di questo mese. Eppure, grazie a *Siren: Blood Curse*, al nuovo *Agente Segreto Clank* e a *Guida in Cucina*, non mancano i modi per divertirsi! Buona lettura.



SIREN: Blood Curse

Questo survival horror ha da tempo spaccato in due critica e pubblico. Personalmente ho sempre ritenuto i primi due titoli su PlayStation 2 una specie di incubo ambulante, in tutti i sensi: riuscivano davvero a incutere paura e panico, ma anche un senso di frustrazione pazzesco, dovuto alle innovative quanto assurde meccaniche di gioco. In pratica, *Siren* si basa sulla possibilità di osservare le varie situazioni attraverso gli occhi degli indemoniati (la cosiddetta visione "Sight Jack") che si spostano lungo l'area di gioco: studiandone i movimenti e le abitudini, bisognerà cercare di evitarli il più possibile, anche perché generalmente gli scontri sono sempre molto duri e le armi molto poche. Un altro aspetto unico è rappresentato dal complesso intreccio narrativo, che ci vede nei panni di diversi personaggi, ognuno coinvol-



to in determinati capitoli dell'avventura. A questo proposito, *Siren* viene venduto unicamente sul PSN (online quindi) suddiviso in quattro pacchetti da tre episodi l'uno, ma può anche essere comprato in un'unica soluzione a circa 30 euro. L'idea è buona, il costo decisamente contenuto e il gioco, rispetto al passato, è decisamente più godibile e meno frustrante. Certo, rimane comunque piuttosto particolare e un po' troppo legato a una certa cultura dell'horror tipicamente orientale (vedi *The Ring*, *The Grudge*, *The Eye...*), ma ciò non toglie che rimanga

GLOBALE

85

PS3



La guida in cucina Cosa si mangia oggi

Se state pensando a un *Cooking Mama* un po' più "serio", siete fuori strada. L'ultima fatica Nintendo lascia a casa il lato ludico per portare sugli schermi della nostra console portatile un vero e proprio ricettario, completissimo sia per ciò che concerne le ricette, sia per quanto riguarda le indicazioni che ci accompagnano nella crea-

zione e preparazione di una cena con i controfuochi. Ottimo il riconoscimento vocale, fantastiche le ricette... non è detto che non riusciate a divertirvi: noi, in redazione, abbiamo preparato un'intera cena spacciandoci in due dalle risate. Consigliatissimo, se avete la passione per i fornelli. **ToSo**

GLOBALE

83

NINTENDO DS

Tagliatelle alla bolognese

Italia

60 min

838 kcal

Non si sono appuntati.

Pasta all'uovo e ragù di carne: un classico della cucina italiana.

245 ricette

Fotografia piatto

Nome ricetta

39 ricette

Indietro

OK

Yakitori (spiedini di pollo e verdure)

Giappone

Utensili necessari

- Tagliere
- Pentola
- Padella (con coperchio)
- Bicchieri gradato
- Colapasta

Utensili necessari

- Coltello da cucina
- Spiedino
- Cucchio gradato
- Respiante

Agente Segreto Clank

Continua la striscia positiva della serie *Ratchet & Clank* che, dopo essere approdata con successo su PS3, torna sulla console portatile di casa Sony con un secondo episodio decisamente diverso dal solito. Questa volta, infatti, il protagonista è il fedele compagno robotico di Ratchet, il piccolo ma coriaceo Clank, in un titolo che prende leggermente le distanze dal classico platform game che tutti conosciamo. Più stealth e meno azione da FPS, per un gioco che appare più orientato alla PSP, invece di sembrare il solito

GLOBALE

82

PSP

adattamento da console casalinga. Magari i fan duri e puri potrebbero esserne un filo delusi, ma il nuovo approccio, più ragionato, funziona molto bene e risulta globalmente vincente. **TMB**



MEDIA MACHINE

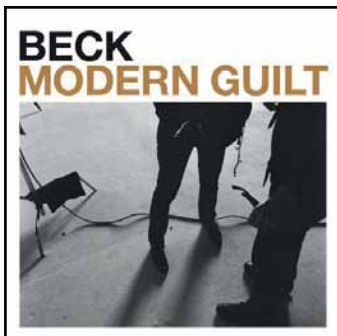
A cura di: Massimo Monti ilvlad@sprea.it e Giuliana Molteni giulianamolteni@sprea.it

BECK - MODERN GUILT

INTERSCOPE

Al ritmo di un disco ogni due anni (mal che vada), Beck Hansen ha tagliato il traguardo dei quindici anni di carriera, delle trentotto candeline spente e dell'ennesimo gioiello spedito in pasto ai fan. Modern Guilt è esattamente quello che (non) ci si aspetta dal "giovannotto di Loser": dopo due dischi brillanti, divertiti e particolarmente ritmati come Guero e The Information, Modern Guilt torna a penetrare sentieri più oscuri e mandati, quelli già presi d'assalto da Sea Change e, in parte, Mutations. A portare a perfetto compimento l'opera ci pensa la produzione semplicemente da applausi di Danger Mouse, che aiuta Beck a trascinarsi per sola mezz'ora in dieci stanze dalla differente personalità, ma dal respiro unico: c'è la semplice grandiosità della marcatella della title track, le ipnosi anni '60/'70 di Gamma Ray e Chemtrails, la disperazione elettronica di Youthless e il quasi-blues di Soul of a Man. C'è molto, molto di più di quello che ci si aspetterebbe in soli 35 minuti scarsi, dilatati attraverso dieci tracce solo all'apparenza semplici ed essenziali, ma ricche invece di suoni che si accavallano, loop di batterie elettroniche e chitarre straziate.

Ancora una volta Beck va per la sua strada, quest'anno mormorando deluso i mali del ventunesimo secolo, ripescando le atmosfere e i suoni di trent'anni fa, senza perdere occasione per rielaborarli e farli suoi. Continuando imperterrito a colpire nel segno. Imperdibile. **Bit**



93

THE OFFSPRING - RISE AND FALL, RAGE AND GRACE

COLUMBIA

L'ultima pubblicazione degli Offspring, risalente al 2005, era un semplice ed efficace greatest hits. Che fosse una manovra commerciale o semplicemente un modo per prendersi una pausa, fatto sta che di tempo per scrivere dei brani nuovi ce n'è stato. Il produttore scelto risponde al nome di Bob Rock e, come alcuni sapranno, è un nome noto che ha già lavorato con Metallica e The Cult. Quando ci si affida a produttori di un certo livello, però, sarebbe bene essere coscienti di un importante svantaggio: quest'uomo ha fatto del suo lavoro un vero e proprio business, puntando tutto sul guadagno e perdendo quell'approccio creativo e amorevole che si potrebbe avere per la musica intesa come forma d'arte. Il risultato? Salsa di Muse mescolata con un pizzico di Green Day, un litro di Foo Fighters per camuffare il sapore e il risultato finale diviso in dodici brani. Ai tempi di Ignition c'erano due ingredienti fondamentali che rendevano gli Offspring appetibili e interessanti: il punk e la voglia di dire qualcosa. Oggi quel punk si è trasformato in pop (fatto male) mentre Dexter, ancora ad attaccare i media e il governo americano, con le sue argomentazioni inconsistenti, sfiora il ridicolo. Niente è a fuoco e ciò che rimane non è altro che un nuovo importante pezzo da aggiungere alla nostra collezione di sottobocchieri.

Alessandro Sozzi - lamelight@tin.it



50

SCAR SYMMETRY

HOLOGRAPHIC UNIVERSE - NUCLEAR BLAST

Terzo full-length per gli svedesi Scar Symmetry, che in questo Holographic Universe consolidano quanto già fatto di buono nel precedente Pitch Black Progress, targato 2006.

La ricetta è vincente e non subisce particolari variazioni: una equilibrata miscela di death, thrash metal e sprazzi progressivi, con una maggior cura per le aperture melodiche, evidenti sin dalla opener Morphogenesis. Un disco solido, impre-

gnato di una tale classe che poche band possono permettersi: che siano i virtuosi assoli di chitarra della coppia Kjellgren-Nillson, l'esaltante alternanza delle parti vocali esibita dalla possente ugola di Alvestam o il songwriting dinamico e coeso, in ogni brano nulla sembra lasciato al caso e l'intero platter suona assai intenso senza rinunciare alla giusta dose di orecchiabilità. Il modern metal degli Scar Symmetry è ben collaudato ormai e supportato da una produzione eccellente: sarebbe però il momento di prendersi qualche rischio in più, per un definitivo salto di qualità.

Uccio - uccio82@gmail.com

82

KLIMT 1918

JUST IN CASE WE'LL NEVER MEET AGAIN - PROPHECY

Un ultimo abbraccio, nel caso non dovessimo più incontrarci. È questa profonda e commovente istantanea a far da cornice al terzo album da studio dei Klimt 1918, apprezzata band romana superficialmente incasellata nell'universo del post rock, ma che ha molto da condividere con alcune sonorità dei migliori U2 e con l'approccio di band del calibro di Dredg e Novembre. Just in Case We'll Never Meet Again ruota tutto intorno a quell'abbraccio, al contatto che si oppone alla distanza: musica e parole dal forte sapore onirico e sognante ma anche crudo e realistico, si intrecciano e si studiano a vicenda con ancor più sentimento e passione di quanto fatto in passato, persino col tanto acclamato Dopoguerra. La splendida intro quasi completamente strumentale di The Breathtaking Days (via Lactea) fa da prologo a un lungo ed emozionante viaggio nell'addio con la speranza dell'arrivederci, e piccole gemme come The Graduate (piccola ballad di grande impatto emotivo) e Just An Interlude In Your Life (di grande forza, quasi fisica) renderanno il cammino un'esperienza difficile da dimenticare.

Luca Addabbo
luca.addabbo@sprea.it



80

WEDNESDAY 13

SKELETONS - DR2 RECORDS

Provo una personale simpatia per l'ex Murderdolls Joseph Poole, in arte Wednesday 13.

Eccessivo e provocatorio, ironico e compiaciuto di sé e del suo personaggio, credo che sia particolarmente carismatico soprattutto ora che si dichiara platealmente depresso e che lo dimostra con un album cupo come Skeletons. Giunto alla terza prova da solista, Wednesday 13 opta per uno stile più crudo e aggressivo sia "rimpolpando" sapientemente le linee delle chitarre che ricercando suggestioni introspettive con testi deliranti ma anche malinconicamente personali. Wednesday 13 consolida in undici tracce una maturazione artistica che sembra dire addio alle sfumature glam/punk pseudo-adolescenziali di Fang Bang! in favore di un rock consapevole, che non rinuncia alle tematiche horror virando verso un metal che strizza l'occhio persino al gothic. Skeletons è un album facilmente assimilabile, accattivante e piacevole soprattutto in brani come From Here To The Hearse, My Demise e Dead Carolina e in tracce più decise come Gimmie Gimmie Bloodshed e All American Masacre. Good job Mr. Poole!

Silvia Moretti
silvia.moretti@katamail.com

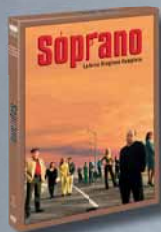
75



JOHN RAMBO

NOME JOHN, COGNOME RAMBO

Recuperando nel titolo nome e cognome come Rocky Balboa, l'ormai invecchiato John Rambo ritorna protagonista di una storia che segue lo schema consolidato dell'eroe solitario. Ritiratosi da tempo nella giungla thailandese, Rambo, forse commosso dal bel viso onesto di una donna missionaria (la Julie Benz di Dexter), si lascia convincere a traghettare in zona di guerra civile birmana un gruppetto di americani del Colorado. Sono missionari laici, spinti dalla vocazione ad aiutare con medicine, cure e viveri le misere popolazioni di etnia Karen, massacrate dalle sadiche truppe governative. Naturalmente finiranno catturati e ammazzati con bestiale ferocia. A recuperare i pochissimi sopravvissuti dovrà provvedere John, insieme a una pattuglia di mercenari. Ben girate le scene d'azione dallo Stallone regista, dal primo massacro del villaggio al lungo combattimento finale, compresa la scena dell'incursione nel campo dei prigionieri di notte. Ma in mezzo a tanti sfracelli, sparatorie assordanti e iperboliche esplosioni, Rambo resta un Eroe stanco, misconosciuto e profondamente sentimentale. Premiato da un buon successo in sala, il film viene riproposto in versione uncensored, in un'ottima edizione a doppio disco, con un audio in DTS di spettacolare potenza e diffusione, con una resa entusiasmante nelle scene d'azione. L'immagine è di buona nitidezza e definizione. Gli extra comprendono un making of di un'ora, suddiviso in sette fasi: montaggio, sonoro, le reazioni al film, la resurrezione di un'icona, la musica, le armi, il dramma birmano, tutte condotte da uno Stallone sempre simpaticamente autoironico. Per concludere, quattro scene eliminate, dieci interviste a cast e produttore e un "dietro le quinte" più informale e simpatico.



I SOPRANO TERZA STAGIONE

LA QUOTIDIANITÀ DEL MALE

Finalmente libero dall'oppressione dell'odiata/amata madre, Tony si andrà a ricacciare in un grosso guaio sentimentale, per la nota coazione a ripetere, ricercando persone che infliggano le stesse ferite. Fra episodi di surreale mostruosità e lampi razzisti, sul lavoro deve affrontare l'incontrollabile Ralph Cifaretto (un ottimo Joe Pantoliano), boss ambizioso che patisce la disciplina. Lo Zio Junior è defilato, impegnato a combattere la sua lotta contro il cancro, e gli concede un po' di respiro. Carmela, la moglie, prosegue nel suo percorso di crisi "spirituale", sempre più sofferta perché tutta la sua vita e quella dei figli è fondata sulla violenza, sul crimine. Alla fine della stagione irrompe la tragedia, con la morte di un erede di boss. La morte di un giovane sarà il motore di molti cambiamenti. In mezzo a pene e problemi sentimentali, famigliari, lavorativi quasi da persone normali, si scatena a tratti una violenza primitiva e ineludibile dato l'ambiente, senza però per questo sminuire lo spessore "umano" dei personaggi, tutti delineati con una precisione assoluta, a cominciare dai gregari, i mitici Christopher, Silvio, Paulie. Ottime scelte musicali (fare caso alla versione di Every Breath You Take mixata al Theme from Peter Gunn di Henry Mancini, durante l'operazione dell'FBI). Splendida chiusura di stagione, sulle note di Core Ingrato durante una veglia funebre al ristorante. Nel cofanetto a quattro dischi, come extra troviamo "Un giorno sul set", un breve speciale HBO, i commenti (non sottotitolati) di Michael Imperioli (autore oltre che attore), di Steve Buscemi e di David Chase, l'autore della serie. L'immagine migliora col procedere delle stagioni televisive, pulita e di soddisfacente definizione, l'audio stereo è sempre nitido e di buona potenza.



30 GIORNI DI BUIO

BRUTTI, SPORCHI E CATTIVI

Scordatevi i Vampiri di una volta, quasi sempre affascinanti personaggi border-line. In 30 giorni di buio sono raffigurati come terrificanti predatori, belve velocissime e aggressive, ciecamente tese al massacro, livide e incrostate di sangue e sporcizia, con un'espressione vuotamente porcina nei visi deformi. Anche la location è insolita, una desolata e spettrale landa nel nord dell'Alaska, dove nella cittadina di Barrow ogni anno per trenta giorni regna il buio di una lunga notte. Sbarcate da una misteriosa nave, le creature scatenano l'aggressione ai danni degli ignari abitanti. La cittadina diventa un luna park per i vampiri, che massacrano quasi tutti gli essere umani, tranne un gruppetto guidato da Eben (Josh Hartnett), lo sceriffo che cerca di destreggiarsi fra i suoi problemi di cuore e il caos che si è abbattuto sulla cittadina. Nascosti in una soffitta, cercano di resistere, mentre assistono impotenti al progressivo sterminio del resto degli abitanti. I giorni passano e l'alba si fa più vicina, ma sopravvivere diventa sempre più difficile, mentre il cibo comincia a scarseggiare per tutti. 30 giorni è tratto dal bel fumetto di Niles e Templesmith e ne rispetta l'atmosfera originale. Ottimi gli extra, che comprendono un making of suddiviso in otto capitoli, molto esauriente e spiritoso, oltre a un "Diario di produzione". L'immagine restituisce con nitidezza la fotografia originale di Jo Willems, di un desaturato grigio-metallico, in cui anche il sangue sembra una lucente e densa lacca rossastra. L'audio è di buona potenza, ben dettagliato, con una costante diffusione su tutti i canali.



JUMPER

FACCIO UN SALTO A LONDRA...

Ottima l'edizione su DVD Fox, già dall'originale copertina, con un corposo contributo di extra, quasi 80 minuti di materiale. Oltre a vari commenti, troviamo "Jumpstart: David's Story, il romanzo illustrato", "Saltando per il mondo" (uno speciale dedicato alle varie location), "Esposizione di Jumper" di Doug Liman (dietro le quinte), "Come far saltare un attore nello spazio?" (mostra i trucchi per realizzare i "salti") e "Dal romanzo al film: passato presente e futuro di Jumper", un altro making con interviste a Steven Gould, autore del romanzo. L'immagine è luminosissima, definita e ben contrastata. Ottimo l'audio, potente e con una costante resa di musiche, effetti sonori e ambientali. Chi non vorrebbe vivere in uno splendido residence a Manhattan, oziare tutto il giorno, uscire per una cena a Londra, alzarsi e andare a fare surf alle Fiji inseguendo l'onda giusta, per fare poi colazione sulla testa della Sfinge? David da adolescente ha scoperto casualmente di avere il potere di teletrasportarsi. Dopo i primi "salti" emotivi, disorganizzati e fracassoni, ha imparato a controllarsi e ha abbandonato senza rimpianti la cittadina natale, dove ha collezionato solo umiliazioni e una cotta non ricambiata. Ha continuato a mantenersi rapinando banche, ma in modo indolore, solitario e libero da ogni vincolo, un vero Jumper. Ma la nostalgia per la ragazza amata in passato lo tormenta e torna a cercarla. Viene così intercettato dai Paladini, al comando dello spietato Roland, un Samuel L. Jackson, in versione killer molto cool, che catturano i "saltatori" con una specie di frusta elettro-magnetica. Aiutato dal ribelle Griffin, verrà a sapere di far parte di una secolare comunità di mutanti e imparerà a meglio governare i suoi poteri.

Regia: Sylvester Stallone
Cast: Sylvester Stallone, Julie Benz
Distribuzione: MHE
Audio: DTS, DD 5.1 italiano, DD5.1 inglese
Sottotitoli: italiano non udenti
Schermo: 2.35:1

FILM 70
 AUDIO/VIDEO 90
 EXTRA 90

GALE
83

Regia: varie
Cast: James Gandolfini, Edie Falco, Lorraine Bracco, Annabelle Sciorra
Distribuzione: Warner
Audio: DD 2.0 italiano, ungherese; DD 5.1 inglese
Sottotitoli: ita, ing, ung, fin, dan, nor, sve, ita non ud
Schermo: 1.77:1

FILM 100
 AUDIO/VIDEO 80
 EXTRA 70

GALE
83

Regia: David Slade
Cast: Josh Hartnett, Danny Huston, Ben Foster, Melissa George
Distribuzione: Medusa
Audio: DD 5.1 italiano, inglese
Sottotitoli: italiano non udenti
Schermo: 2.40:1

FILM 75
 AUDIO/VIDEO 90
 EXTRA 80

GALE
81

Regia: Doug Liman
Cast: Hayden Christensen, Samuel L. Jackson, Rachel Bilson
Distribuzione: Fox
Audio: DD 5.1 italiano, inglese, francese
Sottotitoli: ita, ing, fr, ted, tur
Schermo: 2.35:1

FILM 60
 AUDIO/VIDEO 90
 EXTRA 90

GALE
80

REPLAY

A cura di: Francesco Di Lazzaro prodocevano@sprea.it

Il Replay di questo mese è decisamente strano, ma credo che potrà accontentare ogni tipo di amante dell'emulazione. In sede di focus infatti parleremo dell'attuale fase embrionale dell'emulazione Wii in ambiente PC, realtà che grazie al nuovo codice sorgente del Dolphin sta muovendo i suoi primi, timidissimi passi. Le recensioni invece sono dedicate ai retrogamer, e prendono in esame due giochi che hanno più di 20 anni. Buona lettura!

PRIMI PASSI NELL'EMULAZIONE WII

È stato reso pubblico il codice sorgente del Dolphin, emulatore che da tempo tenta, con alterne fortune, di riproporre sugli schermi dei nostri computer le gesta del Gamecube, console Nintendo di penultima generazione.

Il codice in questione, che è stato pesantemente ritoccato, include nuove caratteristiche decisamente interessanti inerenti l'emulazione del Cubo ma soprattutto, per la prima volta in assoluto, introduce alcune basilari funzioni emulative che riguardano il Nintendo Wii, attualmente la piattaforma più venduta al mondo nel campo dell'intrattenimento videoludico casalingo. Parliamo di questo "fenomeno" solamente interessati ai progressi in fatto di emulazione, e sappiamo che è impossibile catturare la vera essenza di un prodotto che fa della "fisicità" (passateci il termine) e della facilità d'uso, i propri punti di forza. Ovviamente siamo lontani anni luce dalla possibilità di poter



anche solo pensare di veder girare qualcosa di giocabile sugli schermi dei nostri PC, ma vale certamente la pena di prendere in esame più nel dettaglio le sorprendenti caratteristiche dell'ultima incarnazione del source code del programma.

Innanzitutto è possibile visualizzare le due schermate che, all'inizio di ogni gioco, impartiscono le istruzioni basilari su come impugnare e assicurare, tramite l'apposito laccetto, il Wiimote. Usando il recente supporto al plugin OpenGL/Dynarec e la rev. 4 del Dolphin (ancora non distribuita) è possibile inoltre visualizzare schermate, ovviamente fisse e prive di framerate, di due differenti giochi commerciali: Rayman Raving Rabbids 2 e SEGA Superstar Tennis.

È presente anche un supporto molto primitivo a due autentici capolavori, tra i più bei prodotti del parco titoli Wii: Super Mario Galaxy, di cui è possibile osservare la schermata iniziale di salvataggio dei dati e un paio di videate introduttive, e Zelda, anch'esso limitato a un paio di fotogrammi presi dalla fase iniziale dell'avventura. Ovviamente non esiste alcun tipo di supporto sonoro, né è stata presa in considerazione, almeno per ora, la possibilità di emulare i controller, che molto difficilmente sarà possibile riproporre in modo soddisfacente sul PC anche in futuro.

Una situazione che definire embrionale è poco, ma che già sorprende vista la relativa giovinezza della piattaforma nipponica. Il progetto però è in costante evoluzione e, sempre per mera curiosità (solo un pazzo sostituirebbe al Wii vero un Wii emulato), torneremo a parlarne.

The Detective Game

The Detective Game è un gioco che ricorda in un certo senso la struttura classica dei capolavori Lucasarts: è strutturato come un'avventura grafica, con un sistema di controllo basato su delle icone che ci consentono di compiere delle azioni, esattamente come in Zack McKracken o in Maniac Mansion. Una soluzione piuttosto innovativa per il 1986 e che ben si adatta a quelle che sono le caratteristiche del programma. Ci troviamo a vestire i panni di un detective della squadra omicidi, inviato in una grande casa dove il miliardario Mac Fungus ha trovato prematuramente la morte. Un violento temporale ci blocca nella magione, che ospita oltre a noi tutti i principali sospettati dell'omicidio del ricco uomo d'affari. Nell'arco delle sole ore

Software House:

Argus Press Software

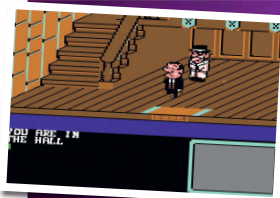
Sistema:

Commodore 64

Emulatore:

Ccs64, Vice, Hox64

Anno: **1986**



notturne dovrete riuscire a centrare un duplice obiettivo: sopravvivere e, tramite la logica e l'ingegno, inchiodare l'assassino del padrone di casa. Il prodotto è ottimamente presentato: la grafica non è eccelsa ma compie bene il suo dovere e gli effetti sonori sono d'atmosfera; gli enigmi poi sono sagacemente congegnati, sicuramente in grado di tenervi impegnati piuttosto a lungo. Un plauso deciso meritano le ottime caratterizzazioni della casa e dei personaggi, indubbiamente d'atmosfera, con trovate degne dei migliori gialli classici. Un'avventura grafica gradevole che non sente il peso dei suoi anni e piacerà agli appassionati del genere.

Alpine Ski

Non so voi, ma io ogni tanto sento il bisogno di rituffarmi nel passato e ritrovare il fascino semplice di quei giochi da sala che all'inizio degli anni '80, quando ero un piccolo bambino, mi ipnotizzavano contribuendo a farmi trascorrere diverse ore nella spensieratezza. Alpine Ski è uno di questi: una simulazione estremamente lineare di sci alpino che piacerà molto ai retrogamer. Ci troviamo a vestire i panni di uno sciatore che dovrà affrontare e superare nell'ordine tre differenti cimenti: una discesa libera tra i dossi di alcune insidiose colline innevate, uno slalom speciale e il classico salto dal trampolino. Sarà necessario terminare ognuna di queste prove entro un tempo limite molto ristretto, con il rischio costante di ruzzolare o perdere secondi, incappando così in un prematuro game over. Sarà anche possibile sfidare un amico nelle varie gare, opzione questa che contribuisce ad aumentare la longevità e la giocabilità del prodotto. La grafica è quasi minimalista, il sonoro quasi assente e i comandi lineari: si può solo curvare e accelerare (ma non frenare, se non compiendo apposite evoluzioni che rallenteranno la nostra corsa). Nonostante l'apparente povertà, Alpine Ski risulta incredibilmente divertente: ovviamente è un titolo da consigliare esclusivamente ai nostalgici, che però avranno di che divertirsi per qualche ora.

Software House:

Taito

Sistema

Arcade

Emulatore:

Mame

Anno **1981**



MOBILE ZONE

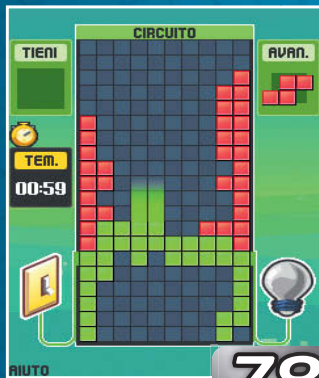
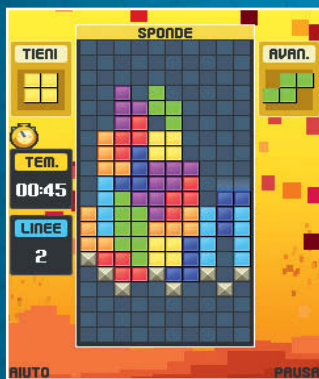
A cura di: Tobia Bearzotti tobix@sprea.it

Il mercato sta per essere invaso dai telefoni "dual sim"... sarà un nuovo standard?

Tetris Pop

Piattaforma: Java2ME
Sviluppatori: Disney Mobile
Sito Internet: www.disney.it/mobile

Il videogioco più famoso al mondo torna in un'ennesima versione, dove trova spazio un'inedita modalità che ci metterà davanti ad alcune sfide di difficoltà crescente. Non dovremo unicamente fare punti combinando i sempreverdi mattoncini, ma ci toccherà creare determinate combinazioni di forme e colori per superare i trenta livelli. Ovviamente, più avizzeremo più la combinazione diventerà difficile, e di conseguenza l'abilità richiesta. Tetris Pop "impone" quindi schemi di gioco differenti che potranno sbloccare, di volta in volta, nuovi mini-giochi. La sensazione complessiva è quella di trovarsi di fronte a "qualcosa di diverso" dal solito Tetris, ma senza risultare altrettanto accattivante, e a cui manca una caratterizzazione grafica di rilievo come accade in altri puzzle sui generis.



78

Samsung D780 e D880

La prima "big" che si è lanciata è stata Samsung, con il D780 e D880, i primi due cellulari commercializzati dal gigante asiatico dotati di un sistema in grado di "attivare" due sim contemporaneamente. Fin'ora solo qualche compagnia asiatica poco conosciuta ci aveva provato, e l'alternativa erano sistemi perlopiù "casalinghi" che permettevano di inserire 2 sim all'interno dello stesso telefono, ma di tenerne attiva soltanto una alla volta. In questo caso, invece, possiamo usare davvero due sim di due operatori diversi contemporaneamente, decidendo semplicemente quale delle due è la "preferita" per le chiamate, e ricevendo liberamente su entrambe. Dopo Samsung, anche Motorola ha annunciato il VE75, primo smartphone dual sim compatibile, in perfetto stile "iPhone". Per questo modello non si sa ancora nulla dell'eventuale commercializzazione europea, dato che per ora sarà venduto solo in Cina. Ma questi pochi modelli potrebbero spingere il rinnovo del "parco circolante" italiano, incredibilmente vasto, che vede spesso e volentieri una stessa persona con due numeri di due operatori differenti utilizzati tranquillamente, sia per lavoro che per svago. E non è un mistero per nes-

suno che alcune opzioni tariffarie di alcuni operatori siano incredibilmente vantaggiose in specifiche situazioni, mentre altre vadano meglio per il "traffico generico"... grazie a questi nuovi terminali, potremo utilizzare tranquillamente i profili di due gestori contemporaneamente, senza "riempirci" la tasca di cellulari. Gli operatori lasceranno fare? Lo vedremo nei prossimi mesi. Ma se lo vogliamo, intanto, la scelta è praticamente obbligata...



The Sims Biliardo

Piattaforma: Java2ME
Sviluppatori: Electronic Arts
Sito Internet: www.eamobile.com

Non poteva mancare uno spin-off del più "casual" videogioco al mondo dedicato al biliardo. Lo sport della stecca in questa versione trova una realizzazione particolarmente curata, soprattutto dal punto di vista del realismo della fisica. La struttura del gioco parte dalla ormai "classica" creazione di un sim, scegliendolo tra una decina a disposizione. Inizialmente avremo un certo numero di punti abilità che potremo aumentare sfidando gli altri sim in varie specialità. Palla 8 USA, Palla 8 UK o Palla 9 USA saranno i tre giochi disponibili, ma dovremo affrontare anche un certo numero di sfide "singole" che ci porteranno a imparare tiri d'effetto decisamente complicati. Due le versioni disponibili: 2D, dalla grafica pulita ed efficace, e 3D, soltanto per gli smartphone più recenti. Peccato che manchi la carambola, che avrebbe reso il gioco decisamente più completo.



85



TALENT ZONE

in collaborazione con: <http://gamepro.it>

La testimonianza di un giovane imprenditore che decide di investire nella game industry, quando la stragrande maggioranza delle società, disponendo di risorse finanziarie limitate, preferisce tagliare i costi riguardanti le spese considerate superflue.

SPEDITECI I VOSTRI LAVORI!
gmasina@gamepro.it

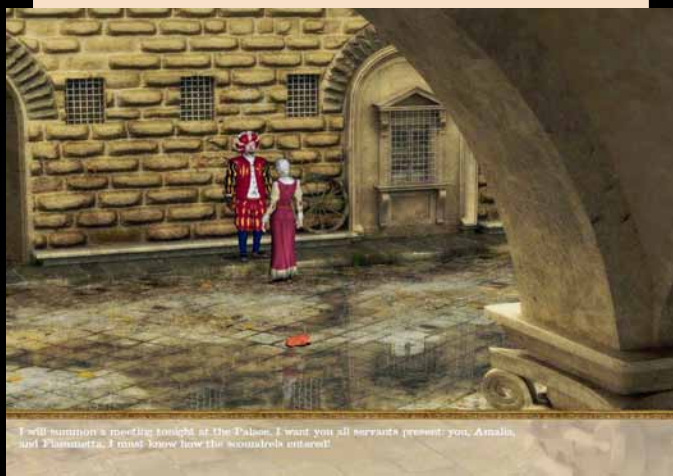
TALENT SCOUT

Videogiochi e il fascino della storia: Paolo Fosso a colloquio con Gianluca Masina



A quanto riportato da AESVI (Associazione Editori Software Videoludico Italiana), il 2007 è stato l'anno dei videogame, un volume d'affari superiore al miliardo di euro, solo nel Belpaese. "La stragrande maggioranza dei giochi sono realizzati purtroppo da aziende straniere", puntualizza Paolo Fosso (in foto), titolare della giovane DGform srl. "Dopo diversi anni di gavetta e una passione smisurata per il game development ho deciso così di fondare una mia società, cercando di contribuire al settore videoludico italiano, che a livello di investimenti è sempre dietro ad altre nazioni". Per il neo imprenditore la carriera si fa subito impegnativa anche per il "calvario" riguardante gli iter burocratici tra immobilizzazione del capitale, iscrizione alla Camera di Commercio, senza dimenticare le consulenze notarili: "Insomma una situazione disarmante", aggiunge Paolo. Ci si mette anche la game industry, alquanto di difficile interpretazione. Fosso è uno dei tanti addetti ai lavori ad ammettere che "rispetto a dieci anni fa è più spietata anche a causa dell'aumentare delle software house". Anche i publisher di fama internazionale faticano ad arrivare al break-even point, ovvero "il momento in cui il prodotto ha venduto abbastanza copie da coprire i costi di produzione, oltre comincia il guadagno effettivo". Già, i publisher. Per una neonata società senza diversi titoli pubblicati, può diventare proibitivo anche soltanto far visionare una demo, figurarsi ottenere fondi per un progetto da zero. Si potrebbe pensare di vendere il gioco attraverso piattaforme emergenti come Xbox Live Arcade, ma si deve pur sempre convincere il fornitore del servizio a inserire il proprio gioco nel catalogo online. Le software house esordienti si ritrovano a dover lavorare con quello che hanno a disposizione, cifre che spesso riescono a garantire

soltanto gli stipendi. Il concetto di ufficio va scomparendo. Per Fosso la sua DGform è una "società distribuita", collabora con tecnici sparsi tra Italia, Cina e India: "Coordiniamo le attività tramite programmi instant messaging oppure via telefono". Grazie a un finanziamento concesso dalla Biennale d'Arte Contemporanea di Firenze, l'azienda ha cominciato a ingranare producendo una prima versione di avventura grafica ambientata proprio nel capoluogo toscano in epoca rinascimentale. "Si tratta di un genere che continua ad appassionare e ha costi di produzione molto più bassi rispetto agli FPS". Il progetto (dal titolo provvisorio "Rinascimento - Florence 1529"), in occasione delle Games Convention di Lipsia e Game Developers Conference di San Francisco, ha riscosso giudizi positivi da parte di alcuni publisher che si sono dimostrati disponibili a una futura distribuzione. Mancano ancora i fondi necessari a coprire i costi di produzione. L'epoca rinascimentale, infatti, non convince del tutto: "Alcuni la deplorano in quanto limitata alla territorialità italiana mentre altri ne fanno un aspetto molto interessante". Un prodotto del genere potrebbe interessare anche enti come il Ministero dei Beni Culturali: "abbiamo inviato a Roma più informazioni possibili riguardanti il progetto", informa Paolo. "Ci sono diversi uffici ai quali rivolgersi ma non esiste un criterio se non la soggettività di chi giudica". Senza denaro qualsiasi progetto fatica a essere completato. Fosso tuttavia non ha intenzione di mollare, è consapevole della necessità di ampliare i contatti, interpellare nuovi possibili investitori, anche a costo di girare il mondo. In una recente email, scrive: "In Italia le abbiamo tentate tutte. A Ottobre partirò alla volta di San Francisco per cercare nuovi potenziali investitori, sponsor o semplicemente committenti. Restiamo fieri e altamente fiduciosi delle potenzialità del nostro prodotto". E noi non possiamo che augurarli di aver successo in questa impresa!



Finalmente in edicola la prima rivista di grafica 3D che svela le tecniche esclusive dei più grandi artisti del rendering



**NUOVA!
CON CD**



In edicola il N°1

VALE € 2

BUONO SCONTO

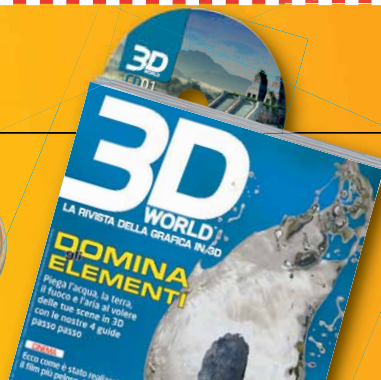
Con questo coupon puoi avere

3D WORLD N°1 a soli € 5,00 anziché € 7,00

Da utilizzare nei punti vendita autorizzati fino all'esaurimento delle copie disponibili presso ciascun punto vendita entro e non oltre il 29 agosto 2008. Buono non cumulabile con altri.

Q2D008B001

VALIDO SOLO IN ORIGINALE



EUFORIA PARADOSSA

A cura di: Massimo Nichini nkz@sprea.it

Quando qualcuno ti chiede una sigaretta, non dirgli che fumi Marlboro Light: è appurato che chi fuma quelle è un donatore universale di nicotina.

Cari, affettuosi (ma non esagerate che poi mi imbarazzo) ed euforosissimi amici, bentornati all'angolo dedicato alla salute mentale andata a male. Passate bene le vacanze? Pronti a tornare al lavoro/scuola? Immagino di no, perché altrimenti non sareste qua a cercare sollievo tra le immagini dell'Euforia Paradoxa. Sappiate però che non c'è nulla di male a trovare conforto psicologico in questo periodo dell'anno: è risaputo che, terminata l'estate, si entra tutti in un tunnel di mestizia e di amarezza per un nuovo intero anno di vita autunno/invernale... Oddio, a descriverla così mi sono amareggiato pure io che le vacanze nemmeno le ho ancora annusate! Ok, basta con questi discorsi tristi e deprimenti, lasciamo lo spazio alle immagini dell'Euforia Paradoxa. Al prossimo mese!

UNA SEDIA SALUTISTA

Che errore maddornale. Volevo iniziare con qualcosa che non vi abbattesse ancora di più il morale dopo tutti quei discorsi sulla fine dell'estate... Invece mi sono reso conto di aver selezionato l'immagine più emblematica di questo periodo dell'anno. Trattasi della famigerata "sedia spremiagrumi", a opera del solito artista/designer burlone che proprio ci tiene a far parlare di sé. Visto però che l'oggetto in questione non può che urtare la nostra sensibilità di euforosi attenti all'integrità fisica, noi non citeremo il suo. Anche perché con un oggetto del genere non penserà mica di farsi pubblicità: lo sanno tutti che la frutta è molto meglio mangiarla a tocchetti che spremersela!



UN LEGNO MOLTO DURO...

Ok, ecco una delle immagini più euforose degli ultimi mesi. La mail che me l'ha segnalata, e che io ho inesorabilmente perso (perdonami tanto, amico segnalatore, ma l'immagine era così bella che ha fatto il triplo giro del mondo prima di essere selezionata per la rubrica), parlava di un caso raro di *Fellazius Confierae*. Definizione azzeccatissima e che faccio mia rubandola (tanto non so manco più come ti chiami, ahahah... Scusa, amico segnalatore), anche se ho come l'impressione che i due alberi trastulloni qui non siano vere e proprie conifere. A parte questi dettagli, rimango ancora una volta basito dallo spettacolo della natura: certo a volte è uno spettacolo un po' spinto, ma il suo bello è proprio questo, non vi pare?



CONTRO IL CLIMA VIOLENTO

Al giorno d'oggi, quando piove non lo fa mai in modo leggero e trascurabile. Non so voi, ma fino a questo istante (per intenderci, vi parlo dalla bolla temporale di fine Luglio) qui è piovuto solo 4 o 5 volte... ma sono arrivate solo grandinate così violente da trasformare la mia povera auto in una specie di carro di cartapesta del carnevale di Viareggio. Cosa c'azzecca questo con lo splendido ombrello tirapugni della foto? Non me lo chiedete: ho semplicemente pensato che elogiare questo strumento come arma di autodifesa fosse decisamente meno euforoso che immaginarmi il tirapugni usato contro i chicchi di grandine...



TOPAQUIZ: CANCELLARE LE STELLE È REATO



Siete come la corrente elettrica di casa, amici euforosi: mi andate a corrente alternata. Non faccio in tempo a elogiare per i tanti successi di un topaquiz che al successivo mi cadete in un desolante silenzio un po' imbarazzato. La topaquiz di due mesi fa, per esempio, è stata scovata da un unico amico euforoso, il buon Alessandro Ciolli: solo lui, almeno fino a oggi, ha indovinato che la ragazza in questione era Olga Kurylenko, Bond Girl e protagonista femminile del film tratto da *Hitman*. Diamo la colpa all'estate e alla voglia di stare all'aria aperta e proponiamo una nuova sfida. Questo giro vi faccio una proposta facile facile: la topo attrice in questione è stata protagonista di una delle saghe fantascientifiche più longeve della storia della televisione. Sarà anche per questo che non è proprio più una ragazzina? Non importa, noi euforosi sappiamo che roditrice vecchia fa comunque buon brodo... A tra due mesi con la risposta e le congratulazioni ai vincitori del premio "energia negativa" del Topaquiz!

BOVABYTE

...e non sono ancora finiti!

A cura di: Noi Bovas bovabyte@bovabyte.com



PARENTAL ADVISORY:
sul SilverDVD troverete ben 150 MB di materiale come le vignette, le cartoline, le canzoni, le cartoline e altri reperti storici di BovaByte!

LA VERITÀ, TUTTA LA VERITÀ, DI VENT'ANNI DI BOVABYTE

Ebbene sì, per un incredibile caso del destino, quel lontano settembre del 1988 nacquero due testate che avrebbero rivoluzionato (una di più, una di meno, a voi decidere quale) il mondo dell'informèscion tècnòlogi: "mentre in tutte le edicole d'Italia faceva capolino la prima rivista interamente dedicata ai videogiochi a 16 bit, sui banchi della II E iniziò a girare un giornalino interamente scritto a mano" che, però, negli anni riuscì a creare "un vero e proprio "genere" all'interno del giornalismo tecnico. Bovabyte ha il merito di rendere l'infor-

ter si poteva tranquillamente scherzare. E farlo in modo "professionistico". Chiaramente oggi la fanzine non esiste più e BovaByte (aka Bovas) è il nome d'arte che contraddistingue univocamente Paolo Besser e Davide Corrado. Più o meno come la Gialappa's Band o Elio e le Storie Tese. Tutti gli articoli demenziali riconosciuti "ufficialmente" come scritti dalla coppia in questione vengono firmati come "BovaByte". Vale anche il ragionamento inverso: non esiste BovaByte se non c'è lo zampino dei due. Il nome completo di questa rubrica è "L'angolo di BovaByte".

▼ "Corrado Davidetti, poeta maledetto, medita sulla vita all'ombra dei cipressi". Questa frase è stata storiata, nel corso degli anni, in duemila modi diversi, al punto che avevamo messo tra i bookmark un sito sulle graminacee, da cui andare a rubare i nomi delle piante.

Ritrova anche tu il sorriso!

QUESTO
è un redattore davvero imbruttito, il suo sorriso si è spento e non vede più un motivo valido per vivere. Ogni tanto lancia anche qualche colpo di tosse.

QUESTO INVECE
è lo stesso redattore di prima, ma ha ritrovato il sorriso e la gioia di vivere! Il suo segreto? Eccolo svelato!

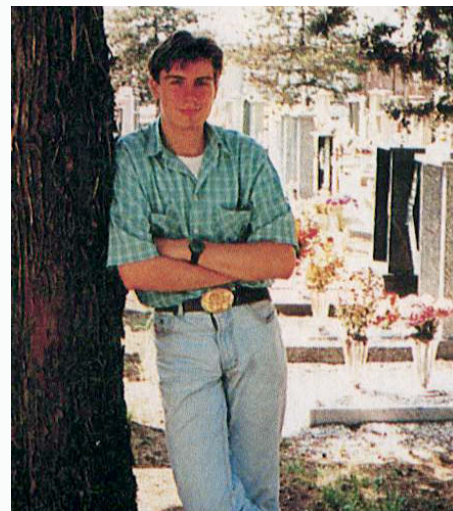
Duspaxol MeLo
da oggi anche nella fresca fragranza agli ginepro alla romana!

ER DENTIFRICIO GAJARDO!

▲ Nelle nostre pagine abbiamo spesso potuto prendere in giro i nostri colleghi di TGM, che si sono sempre prestati agli scherzi, anche perché non li avvisavamo mai. Che dire infatti dell'unico dentifricio sponsorizzato dal Duspa?

1.2 Chi sono gli autori di testi e disegni?

Gli autori dei testi sono sempre Paolo Besser e Davide Corrado, tranne in rare eccezioni. In questi casi è prassi dei due Bovas citare sempre le fonti, gli autori, e i suggerimenti ottenuti da terzi. L'autore principale dei disegni è Davide Manzi. La maggior parte delle elaborazioni fotografiche è opera di Paolo Besser. Il resto è barbaramente rubato da Internet, tranne quando diversamente specificato.



2. UN PO' DI STORIA

2.1 Com'è nata l'idea di BovaByte?

L'idea iniziale di BovaByte nasce nella seconda metà degli anni '80, quando i due loschi individui



▲ Un'allegria "riunione di famiglia" con tanto del Pastore. In ossequio a una sua vecchia ma ben precisa richiesta, occultiamo il suo volto mettendogli quello disegnato dal Manzi. Che, per inciso, è anche più sexy...

(che all'epoca si erano appena conosciuti presso il liceo scientifico statale B. Cairoli di Vigevano da loro frequentato) scoprono di avere delle amicizie in comune. E che le medesime sono costituite da veri e propri mentecatti. In particolare, ve ne sono almeno un paio che asserivano di essere dei gran-

di esperti di "computer" (erano i tempi del C64), ma in realtà non ne capivano assolutamente una mazza. Da qui, e partendo dal fatto che all'epoca andava di moda mettere la parola "byte" nelle testate delle riviste, l'idea di fondare una fanzine che raccogliesse il "meglio" delle loro stupidaggini. Il passo per arrivare da Byte a BovaByte è stato veramente breve.



▲ Non esiste più. Vittima di un'amministrazione comunale che non ha rispetto per i culti minori, lo storico tempio dei Discepoli del Divino Zeus (la nostra religione shareware) è stato abbattuto e sostituito con anonimo semaforo giallo.

matica un argomento "quotidiano", amichevole, sul quale si può scherzare e fantasticare, ma il pregio più grande è aver ridicolizzato quel giornalismo tecnico incompetente, spesso scandalistico, che contraddistingue tanta stampa italiana" (Toni Bianchetti, www.zzap.it/bovabyte.php). Per festeggiare l'avvenimento, noi Bovas abbiamo deciso di riproporre su queste pagine una versione ridotta, per motivi di spazio, delle nostre FAQ (frequentli ask'd quesctions, insomma, le domande che non ci fanno mai, ma che ci piacerebbe che ci facessero, e a cui rispondiamo lo stesso), pubblicando a corredo alcune immagini di cui forse faremmo meglio a vergognarci, ma di cui invece andiamo molto fieri...

1. INTRODUZIONE

1.1 Cosa si intende esattamente con BovaByte?

BovaByte in origine era una fanzine ideata da Paolo Besser e Davide Corrado che, nel lontano 1988, per primi avevano capito che sui compu-

PASTORE SEI TU? CHE CAVALO STAI COMBINANDO?!

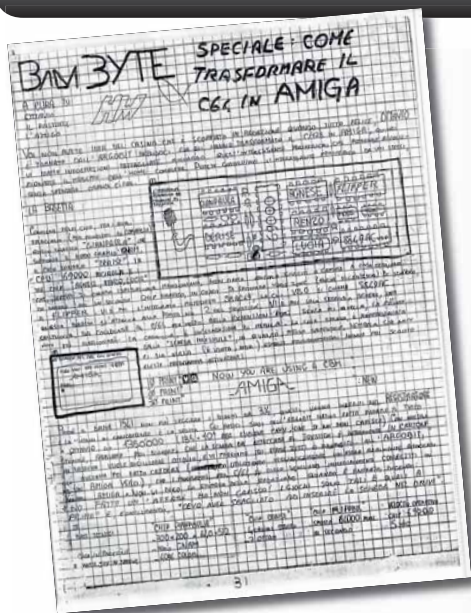
E' UN ESPERIMENTO... UNA SCOPERTA CHE MI RENDERA PIU' FAMOSO!!

RICORDATE IL TIZIO CHE FACEVA MUOVERE IL TRAININO CON LA CORRENTE DEL CERVELLO?!

VEDENDOLO DI NUOVO... HO AVUTO L'INTUZIONEE...

COME VEDETE COLLEGANDO LA MIA TESTA, POSSO USARE IL MIO CERVELLO COME PROCESSORE!

SENTO CHE STO PER RIVOLUZIONARE IL MONDO DELL'INFORMATICA!!



▲ Della serie "come eravamo": ecco un'aggiornata fotocopia della fanzine scritta a mano. In questo delirante articolo si spiegava come trasformare il C64 in Amiga, con tanto di software in BASIC che diceva, semplicemente "Salve, adesso sono un'AMIGA!".

2.2 A quando risale il primo articolo di BovaByte?

Correva il settembre del 1988 e, mentre in tutte le edicole d'Italia faceva capolino la prima rivista interamente dedicata ai videogiochi a 16 bit (una certa The Games Machine, mai sentita?), sui banchi della II E iniziò a girare un giornalino interamente scritto a mano, costituito da un paio di fogli A4 piegati a metà e graffettati come veniva. Paolo Besser ne andava particolarmente fiero, perché per realizzarlo quel numero aveva rinunciato a studiare per l'interrogazione di Latino. Capirete, qualunque cosa era più gratificante del Latino...

2.3 Posso recuperare il primo numero di BovaByte?

...purtroppo, le velleità giornalistiche del giovane Paolone s'infransero contro l'ottusità dei compagni di classe, che non capivano l'estro e lo spiccato senso dell'umorismo che permeava quelle pagine. Nel giro di cinque minuti, infatti, il primo numero di BovaByte fu indecorosamente trasformato in un aeroplanino di carta dal compagno di classe Manuccucci, per andare poi definitivamente perduto non appena il medesimo colpì l'immane Secchiona Della Scuola: convertito in una pallottola di carta, finì ben presto nel cestino accanto alla cattedra, e non fu mai più recuperato. No, non puoi reperire il primo numero di BovaByte da nessuna parte.

2.4 Com'è iniziata la collaborazione tra BovaByte e le riviste del settore?

Passati due anni dalla pubblicazione (beh, odio, pubblicazione...) del primo numero,

BovaByte aveva assunto una sua connotazione ben precisa, diventando una fanzine scritta pur sempre a quattro mani, ma che dava l'impressione di avere dietro un'intera redazione. In realtà, i due autori praticavano lo sport che tuttora riesce loro benissimo: s'impersonavano negli "altri" redattori, e scrivevano esattamente ciò che avrebbero potuto scrivere loro. La cosa non era particolarmente difficile: i mentecatti in questione esistevano veramente, e i Bovas dovevano solo "esagerarli" un attimino. Gli ultimi due numeri furono inviati alla redazione di Zzap!, che ai tempi vedeva il buon Matteo Bittanti nel ruolo di postaiolo. Citazione sul numero di Gennaio '90, pubblicazione di un intero redazionale sulla posta di Marzo: il Bittanti definisce "agghiacciante" un dossier idiota sulla video-violenza, ed esorta i Bovas a non diventare mai dei professionisti. Peggio per lui: il mese successivo sono in quel di via Cialdini a confabulare con Marco Auletta e Giorgio Baratto, ai tempi i capocchia delle due redazioni. E fu così che da un giorno all'altro i due studentelli di Vigevano si ritrovarono, per così dire, dall'altra parte della barricata. Adesso sapete chi ringraziare. **Nota dell'autore:** mi sono rotto di scrivere in terza persona. Adesso cambio registro...

3. COLLABORATORI VIRTUALI

3.1 Ma il Pastore esiste veramente?

Ebbene sì. Il Pastore esiste. O forse sarebbe meglio dire che esiste una persona che noi chiamiamo "il Pastore" da quando eravamo piccoli, semplicemente perché ai tempi sua madre era solita confezionargli dei bellissimi gilerini di lana, che lui indossava a scuola con orgoglio. Il che lo faceva un po' pastorello e un po' Remi, ma tanto gli valse a guadagnare il soprannome con cui in seguito sarebbe diventato famoso. Il Pastore, per usare una definizione tanto cara alla nostra prof d'Italiano del liceo, è il classico personaggio statico: negli anni non cambia. Da quando lo conosciamo noi, si è sempre esalta-



▲ Il particolarissimo ed edonistico logo con cui ci siamo presentati sulla rivista nell'ultimo periodo in cui la impaginava Bellafonte. Non a caso sia il grafico, sia il logo, sono cambiati pochi mesi dopo.



▲ Noi Bovas millantiamo conoscenze eccellenti. Con questo rarissimo documento, che risale all'epoca delle elementari, possiamo vantare di aver avuto nientemeno che Bill Gates compagno di classe. Peccato che lo abbiamo bocciato, come tutti gli anni precedenti.

to per le cose più potenti. Aveva il Commodore, e passava il tempo a sperimentare l'efficacia di un nuovo turboloader. Aveva il motorino, e si è subito preoccupato di taroccarlo. Aveva la fidanzata, e se l'è sposata. Insomma, se non aveva la configurazione "più professionaaaaleee" non era contento. Diventò immediatamente un personaggio stabile nella fanzine di BovaByte, quella scritta a mano prima del 1990. Ed era l'unico a offendersi per questo.

3.1.1 E la configurazione che pubblicavate era veramente la sua?

Sì. E pure la frequenza degli aggiornamenti.

3.1.2 Ma davvero si è sposato?

Sì. Abbiamo anche pubblicato la foto su TGM...

3.1.3 Come mai avete smesso di pubblicarla?

Contrariamente a quanto può sembrare, i nostri contatti col vero Pastore si sono fatti molto più rari negli ultimi tempi, e come se non bastasse ha cambiato "fornitori": quelli di prima li conoscevamo, per cui potevamo sempre essere informati sulle "novità", ma quelli adottati in seguito restano per noi un mistero. Quando gli chiediamo che computer ha in casa adesso, gliel'ha. Ufficialmente, si diverte a fare il misterioso, ma la teoria più accreditata consiste nel fatto che finalmente ha accanto qualcuno che lo tiene d'occhio, impedendogli di buttare via i suoi stipendi in hardware "più veloceee".

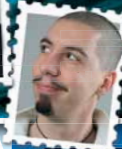
3.2 Chi sono i personaggi che affollano le vostre pagine?

Tutti i personaggi che "scrivono" su BovaByte sono di fantasia, anche se alcuni sono liberamente ispirati a personaggi pubblici e amici realmente esistenti.

3.3 Esistono altri personaggi inventati?

Un'infinità. Ogni tanto sulle pagine di TGM ne appare uno nuovo, poi sparisce. È il destino dei personaggi poco carismatici.





PROSOPOPEA - 17 LUGLIO 2008 [ENTUSIASMO]

Ecco, appunto. Avevo appena finito di scrivere che il divertimento è personale e che non avrei mai steso un elenco delle cose divertenti da fare in un videogioco che, rileggendo la prosopopea precedente (cosa che faccio immancabilmente alla stesura della TGM Mail), la cosa mi ha solleticato. Mi sono auto-solleticato. Siete autorizzati a pensare male.

Bene, il mese scorso abbiamo parlato di GTA e dei free-roaming, ora vorrei prendere l'argomento da una prospettiva più generica. Generalmente quel che vi attira all'acquisto è l'hype, quel mostro di cui tante volte abbiamo discusso. Un meccanismo creato sapientemente a suon di screenshot scelti con cura (sull'importanza di questo fattore ci aveva detto la sua il buon Petruccio qualche tempo fa, ricordate?), informazioni distillate e tanta tanta atmosfera. Io, per esempio, mi lascio rapire dall'idea,

dall'ambientazione, dal companatico, insomma.

Tuttavia, se poi arriviamo a leggere tonnellate di mail sulla stessa falsariga ("i videogiochi non sono più quelli di una volta", "non mi diverto più come un tempo") e a sviluppare un certo sospetto nei confronti dei comunicati stampa e delle anteprime, una ragione ci sarà pure. Il giocatore, quando si trova finalmente sparanzato dinanzi all'oggetto dei propri desideri può avere due tipi di reazione: passa oltre gli immancabili difetti e procede con il paraocchi convinto che sia la migliore esperienza della propria vita oppure diventa ipercritico e aciducolo e scrive alla TGM Mail. Ora, senza la pretesa di arrivare a formule magiche che peraltro non avrebbero ragione di esistere, io vi chiedo: dove sta questo benedetto divertimento? Anzi, non state neppure a rispondere o a chiedermelo. Raccontatemi del vostro diverti-

mento, del momento in cui godete, del momento prezioso, volendo eterno, che precede la venuta della noia o il rendersi conto della ripetitività di uno schema.

Io, di recente, ho giocato qualche livello di Uncharted e l'ho apprezzato. Intendiamoci, si tratta di un gioco da 7 (alza alza, ce ne fossero di titoli così. NdTMB), non di un capolavoro assoluto, ma fila via leggero, facile e nella sua semplicità porta in dote due caratteristiche preziose: un ottimo ritmo nell'alternanza delle varie fasi e un sapore da "Indiana Jones" che neppure il quarto capitolo cinematografico. Sarò banale, ma questo e i duetti tra i personaggi dentro e fuori dalle cutscene mi hanno accalappiato (chi è che si fa avanti e mi regala una PS3?).

E ora tocca a voi: raccontatemi e fatemi gioire. Voglio fare la doccia con il vostro entusiasmo.

Massimo Svanoni

A CHI LO SPEDISCO? DAI, CHE È FACILE

MULTIGIUOCO

Elvin gioca e recensisce tutto quello che trova, ma se c'è da sparare è meglio (fragzone@sprea.it).

TGM BAZAR

Sul TGM Bazar affari come se piovesse (ed è estate).

TGM MAIL

Di solito scrive chi è insoddisfatto; perché coloro che godono non ci raccontano la loro? Entusiasmo cercansi www.tgmonline.it/tgmmail

RAFFOSENTIQUA

Il Raffo si diverte da quando è nato e solo su raffosentiqua@sprea.it.

SVILUPPATORE IN ASCOLTO

Ciao Xam, poiché sono uno "sviluppatore in ascolto" (per citarti), scrivo per intervenire sul tema dell'outsourcing dopo aver letto l'articolo di Alessandro Di Benedetti.

Come tu sottolinei, l'outsourcing rappresenta una via obbligata per i piccoli developer, specie in regime low-budget. Eccetto Milestone e Artematica, non penso che gli altri developer italiani possano permettersi un gran numero di dipendenti fissi (5 o 6?). Tutti gli altri componenti del team, pur necessari, si configurano come collaboratori esterni, operanti in loco o via telelavoro.

L'esternalizzazione è uno strumento utile per arginare i costi fissi, selezionare di volta in volta la qualità migliore sulla piazza, al minor prezzo possibile.

Ovviamente ha i suoi contro: il know-how, l'esperienza e le capacità tecnico-artistiche esternalizzate non maturano all'interno della società, per cui si crea una sorta di dipendenza verso l'esterno. Inoltre il telelavoro allunga inevitabilmente i tempi di produzione.

Quando hai un budget ridicolo per sviluppare un gioco che ne richiede più del doppio, come fai a mantenere un team al completo? Mantieni i responsabili ed esternalizzi tutto il resto, volente o nolente.

Grazie per l'attenzione. Alla prossima e buon lavoro!

Paolo Fosso, amministratore unico DGform s.r.l. Multimedia

Telelavoro rulez, insomma. Ma il dubbio a questo punto è: senza il famoso team al completo, agguerrito e sul pezzo da mattina a sera, è possibile sfornare giochi di qualità? Fino a che punto? Non viene a mancare quella sinergia creativa, quella placenta puzzolente e produttiva da cui prendono forma le idee del singolo per essere trasformate in elementi chiave del game design attraverso il filtro delle altre menti?

Non so, forse la vedo in modo ancora troppo romantico, ma io parlavo di outsourcing di un intero developing team, di un blocco unico, agile e compatto pronto a creare un intero gioco, quasi con le proprie forze. Non mi riferivo alle singole professionalità esterne. Però forse, in questo, caso, siamo

un passo in avanti, considerando il territorio italiano.

L'ORIGINE

In risposta al box "noi creiamo mondi": "We create worlds", Origin Systems. Due sono le cose che mi saltano immediatamente alla mente. La prima è la saga degli Ultima: ho giocato (e adorato) Pagan di cui hai messo lo screen e i due Underworld (e qui mi sovvieno un altro grande developer ormai perso nel tempo, i Looking Glass... ma non divaghiamo). Non giocai mai ad Ultima Online, ma probabilmente fu questo gioco ad ispirare i vari WOW e compagnia. Altrettanto mitica saga dei Wing Commander: avevo il 3, sbavavo per il 4 (ma i miei mi prendevano i giochi con il contagocce). Poi, molto poi, venne Prophecy (bello) e fu cronologicamente l'ultimo gioco Origin che ricordi. System Shock fu un altro grande gioco che distribuirono, ma io giocai solo al secondo, stupendo, capitolo.

Come immagine linkerei uno screen di Ultima Underworld, gioco che per i tempi considero rivoluzionario: grafica in sogget-

QUANDO HAI UN BUDGET RIDICOLO PER SVILUPPARE UN GIOCO CHE NE RICHIEDE PIÙ DEL DOPPIO, COME FAI A MANTENERE UN TEAM AL COMPLETO? PAOLO FOSSO

tiva, motore 3D (o pseudo 3D) capace di sviluppare i livelli in più piani, grandissimo senso di immedesimazione. L'inglese me l'ha insegnato quel gioco ("thou shalt draw the hounds from the scent" e così via :-D), assieme alla lingua degli uomini lucertola, ma ormai è un po' arrugginita. Non li fanno più i giochi così (sniff).

Farewell and long live to Lord British, Kern31P4nic

Mmmh, forse non mi sono spiegato bene (sicuramente, dato che questa non è l'unica mail che proclama trionfante "è Origin!"). Il mio piccolo contest non mirava a riesumare tutti i giochi Origin, ma a riportare alla memoria vecchi slogan videoludici. Più vecchi sono meglio è. Il più vecchio vince una pacca sulla spalla. Io ve ne ho sparato uno facile; ve ne sparo un altro paio: "non sottovalutare la potenza della Playstation", uscito in

L'INGLESE ME L'HA INSEGNATO QUEL GIOCO [ULTIMA UNDERWORLD NDR], ASSIEME ALLA LINGUA DEGLI UOMINI LUCERTOLA, MA ORMAI È UN PO' ARRUGGINITA KERN3LP4NIC

mille salse e in particolare mutua-
to in "non sottovalutare la potenza
della mamma" con i rimasugli di
una PSX rotta a campeggiare a
tutta pagina sul Corriere il giorno
della festa della mamma.

È un esempio stupido: preferi-
re sentire un po' di slogan legati a
un videogioco in particolare oppu-
re a uno sviluppatore, ma va bene
qualsiasi cosa. Tanto l'avete ca-
pito: vorrei drogarmi un poco con
dell'hype stagionato, giusto per
provare l'effetto postumo di tanta
bavetta perduta.

AIUTATELO

Caro (o conveniente?) Xam, so-
no triste!

Sono triste perché non riesco a
trovare un gioco che mi appas-
sioni fino allo sfinimento (come
mi capitò con Diablo), sono tri-
ste perché, lavorando, non posso
dedicarmi ai GDR perché tra un
momento ludico e l'altro magari
passano due o tre giorni e l'im-
mersività va a farsi benedire; sono
triste perché non riesco a farmi
piacere WoW (che tutti amano)
- anche perché lo affronto come
fosse un single-player (è difficile
diventare organici a un gruppo
giocando poco!).

Temo che la mia passione per i
giochi stia svanendo: sono mol-
to preoccupato; senza i giochi mi
ritrovarei ingegnere 40enne con
moglie e bimbetto 2enne, docen-
te in una scuola superiore e basta

(basta?). Il mio bimbetto interiore
che fine farebbe? Rischierebbe di
scompare per sempre!

Qualche tempo fa avevo preso
la decisione, dopo innumerevoli
delusioni, di non comprare più
giochi nuovi; mi sarei fatto bastare
i vecchi capolavori quali
Fallout, Baldur's Gate e cose così.
Poi mi sono fatto prendere da Age
of Conan e devo dire che la nuova
meccanica di gioco mi ha abba-
stanza intrigato, ma il problema
di fondo rimane: il tempo. Non si
può giocare ad un mmorpg senza
averne il tempo!

Forse sto crescendo (alfine, direb-
be qualcuno, era ora!), ma questo
mio stato mi preoccupa un po':
il bimbetto interiore, quello che
durante gli anni di università gio-
cava con il compagno di merende
a Civilization, mi manda preoccupanti
segnali di insoddisfazione:
aiuto!

Con simpatia.

Flaco

*Sulla scorsa edizione della TGM
Mail tornavo al passato nello stile
di una mia replica. Ora, caro Fla-
co, ci torniamo anche con il tema
della tua lettera; o almeno questa è
la sensazione, dato che in effetti la
faccenda del tempo l'abbiamo trat-
tata tante volte anche di recente.
Dal canto mio, sono triste perché
non riesco a giocare a tutti i tito-
li che vorrei finire e spesso volte
quelli che gioco non mi soddisfa-
no appieno, lo scopro solo a un
certo punto e li termino comun-
que per evitare i rimorsi. Del resto
se hai altro da fare non c'è trippa
per gatti: sei costretto ad abbandona-
re i titoli a lunga gittata oppure a
prenderti una vacanza solo per far
fuori quel che ti rimane in sospeso.
Diammine, ho un amico che si di-*

AVVERTENZE D'USO

D'estate è particolarmente dura creare; le idee sono stantie, accaldate, i concetti non circolano come dovrebbero e restano impigliati negli angoli più invisibili del cervello. E se pensate che non sia cosa che vi riguarda, leggete di seguito ciò che sporadicamente trova il modo di uscire e converte con me che occorre trovare una soluzione quanto prima.

BIMBETTO

Quell'esserino che, a un certo punto delle tua vita, magari guardando tuo figlio in volto, ti rendi conto di tenere sepolto nelle tue viscere. Ogni tanto si agita ricordandoti che il tempo passa. Medicine non se ne conoscono.

ENTUSIASMO

Quella cosa che dovrebbe tener compagnia al videogiocatore ma spesso e volentieri latita; la TGM Mail, al momento, ne ha gran bisogno.

ITALIANO

Appellativo di solito as-
sociato a esemplari come
quello che vedete in fo-
to; nel cuore del vecchio
stivale batte la passione,
come ci racconta il caro
Vinc3nt. (sì, ho dato la
mia approvazione per la
foto. ndToSo)



LOW-BUDGET

Bestia in linea di principio nemica giurata della qualità; in realtà, come si suol dire, la necessità aguzza l'ingegno.



ULTIMA UNDERWORLD

Quando l'orizzonte del videogiocatore si perdeva in un abisso Stigiano e muovere liberamente lo sguardo all'interno di un dungeon pareva oro. C'è chi, come un nostro lettore, ci ha imparato l'inglese. Altri tempi...



UNCHARTED

Se il Teschio di cristallo vi ha ripugnato, ecco una buona ancora di salvezza. Solo su PS3, purtroppo.



WING COMMANDER

Uno dei mondi creati da Origin. Una saga dal gran respiro sci-fi e una grande alternativa alle classiche trasposizioni di Lucas (X-wing, Tie-fighter e vari seguiti). Aaaaah, non ci sono più i gioc... ok, ok.

XAM

Uomo che si accinge a sfondare nuovamente il muro del migliaio di chilometri al dì. E dato che sia gli anni che i chilometri sono a buon punto, incrociate le dita per il vostro povero redattore postaiolo.

O' PORTALE

Portal è stata indubbiamente una delle esperienze più fresche del recente passato ludico; ecco allora che un manipolo di eroi ha deciso di riprendere la meccanica del titolo Valve e di trasporla in un gioco flash esteticamente meno complesso ma in ogni caso abbastanza divertente. Se



avete termina-
to l'originale
in tutte le ma-
niere possibili
e avete divora-
to tutti i livelli
aggiuntivi che
potevate trova-
re e soprattutto
se ringhiate di
rabbia all'idea
che Portal: Still

Alive esca solo
sul Live Arcade di 360, forse vale la pena fare un salto su portal.wcreatestuff.com/portal.php e provare anche l'esperienza 2D.

È GIUSTO AZZERARE LE STATISTICHE DI UN PLAYER A DISTANZA DI 2 ANNI, QUANDO SI È RAGGIUNTI OLTRE 320.000 PUNTI DI CUI NEMMENO 5.000 FATTI INCONSAPEVOLMENTE SFRUTTANDO UN BUG? VINCENTO PETRICCA AKA

vora le venti ore di game nel giro di qualche giorno, mentre io son qui a tirare le mezzore ogni di e pure a fatica. Dici che tirerà le cuoia per disperazione, 'sto bamboccio che ci portiamo dentro?

CRISI

Crytek ha imparato una dura lezione: non proporre un gioco a 25 e passa milioni di utenti è un errore (PS3+Xbox360). Non farne una versione per Wii (altri 20 mil) sarebbe un errore. Proporre un gioco che nessun PC è in grado di far girare al massimo è un altro errore (-XX mil). Chissà quanti non sono riusciti a farlo girare nemmeno al minimo (-XX mil). Mi compro Quake o Unreal che sono scalabilissimi o non gioco a Crisis?

Dare la colpa alla pirateria mi sembra veramente sciocco, for-

se Crytek dovrebbe informarsi e verificare che anche su console è possibile copiare (molto meno. NdTMB). Crytek ha imparato una dura lezione: qualcuno al suo interno prende decisioni sbagliate. La pirateria... mah! Siamo tutti i santi e nessuno è pirata, ma per qualche arcano motivo esiste. Per quanto mi riguarda non spendo 50 euro per un gioco. Punto. Beh, per i prodotti Blizzard sì, a dire il vero, anche a scatola chiusa; mi piace finanziarli. Per gli altri trovo metodi legali alternativi. Proprio oggi gioco Doom 3. Esiste l'usato, permuta, scambio, TGM DVD, edizioni economiche, mercato estero.

Già, mercato estero. I diritti d'autore si pagano e salati. Lo sapevate? Sapevatelo, in Thailandia i prodotti costano dai 10 ai 20 euro contro i nostri 40-60 euro. Perché?

Sempre la Blizzard produce quasi esclusivamente per PC, eppure non ha ancora chiuso, ci sarà un perché (il discorso è un po' diverso per la Blizzard, che i soldoni li fa con gli abbonamenti di WoW. NdTMB)

La pirateria è condannabile e ha le sue innegabili colpe, ma la situazione è ben più complessa; Crytek hai toppato doppio.

Gabriele Villa

La situazione non è buona, vuoi dire. Vai a vedere che Celentano è un videogiocatore e non lo sapevamo. Non ce lo vedo assolutamente a tuonare contro MOIGE e soci da uno qualsiasi dei suoi pulpiti televisivi occasionali. Chi sbaglia paga, ce lo insegnano sin da piccoli. E chi paga con attenzione non sbaglia. Dici bene quando parli di metodi legali: dei 70 di un titolo a prezzo pieno ne spendi 40 se aspetti un mese e lo cerchi nell'usato.

Al più con una linguetta sul manuale. Poi non è proprio vero che siamo tutti santi: proprio tra queste pagine tanta gente si è candidamente confessata oppure ha bellamente ammesso di non intendere versare un solo quattrino a questa industria qui. Poi, se Blizzard non ha ancora chiuso è perché è brava. E da parecchi punti di vista, anche.

Non per niente siamo (siete) qui a trepidare ansiosi sul CAP 80 della seconda espansione di WoW.

SIGARETTA, BIRRA E 15 ANNI DI PENSIERI

Ciao ragazzi, accendo una sigaretta e vi offro immaginariamente una birra; a voi, redattori passati e presenti, che mi avete accom-

pagnato per 15 (!) anni. Siete quelli a cui posso sedermi vicino e parlare di videogiochi, con fare sornione e incantato, sapendo che li avete vissuti come me e che vi approcciate a essi con il mio stesso spirito, quello di chi spera sempre in quell'ora della propria vita in cui si senta veramente un mago malvagio a Baldur's Gate, un ricercatore qualunque travolto dagli eventi a Black Mesa o, perché no, un aspirante pirata nei Caraibi. Caro Xam, voglio quindi sottoporvi qualche questione poco trattata che mi è passata in mente di recente e di cui mi piacerebbe molto conoscere la vostra opinione.

1) Il 2D. Perché non fanno più giochi in 2D? Costa meno ed è lo stesso molto bello da vedere se fatto bene. E in più è risolvibile dopo anni. Rigiocavo questi giorni a Baldur's Gate 2 e non posso certo dire che la grafica di Neverwinter Nights 2 mi piaccia di più degli stupendi disegni di quel gioco di 8 anni fa. Anche perché in certi giochi, come appunto quello appena citato, il 3D è una forzatura inutile se non dannosa all'interfaccia.

2) Il parlato è sopravvalutato. Non trovate che leggere montagne di testo in avventure grafiche o giochi di ruolo e immaginare la voce del protagonista sia molto più immersivo di un gioco tutto parlato? A meno che non sia doppiato in maniera eccellente, ma voi sapete meglio di me che sono oasi nel deserto i giochi realizzati con grande cura sotto questo profilo. Personalmente dove è possibile attivo sottotitoli e ammutolisco il gioco.

3) I giochi con il finale aperto sono un male da estirpare. Io non compro il seguito di un gioco a distanza di anni perché l'episodio prima finiva con un "to be continued"; non scherziamo, è l'ultimo dei fattori che mi spingono all'acquisto. Anzi, ci sono buone probabilità che mi irriti e faccia abbassare di molto la valutazione che do al videogioco. Anche uno straccio di "principessa salvata e un bacio finale", ma per favore date una FINE all'esperienza che ci offrite.

4) Sono anche io un reduce del "gioco oscuro", World of Warcraft. C'è un comportamento molto diffuso della comunità che non capisco: insultare

e denigrare la Blizzard. Tale comportamento verso una software house che ha creato un videogioco maestoso e stupendo, a cui dedichiamo mesi della nostra vita in modo morboso (senza nessuno che ci punti una pistola in testa per farlo, mi risulta), mi sembra inspiegabile. Tempo fa un Team 17, una Square, o qualsiasi altra casa ti dava un gioco da addiction veniva venerata, ora è il contrario.

Mi sono dilungato un po', ma dopo quindici anni e circa 750 euro spesi per voi (tutto sommato poco per ciò che mi avete dato) dovrete concedermelo. In bocca al lupo.

Cristiano Carotti

PS: Basta con le interviste agli addetti marketing/sviluppatori dei videogiochi, oramai sono interessanti come le interviste a Zambrotta

Ah ah, non hai mica tutti i torti. Ma solo nel caso degli addetti marketing; gli sviluppatori, specie se poco sgamati, tirano fuori ancora qualche perla, di tanto in tanto. Bisogna stimolarli un po', ma ogni tanto lo fanno.

Certo non sono furbi come i ragazzi del supporto di 2K Games che si sono fatti uccellare, rivelando lo stato di sviluppo di GTA IV (sempre che sia vero)...

Ciò detto hai sparato un paio di spunti assai interessanti e dato lo spazio calante ne prendo uno a caso e lascio gli altri in pasto alla lettoranza. Il 2D invecchia meglio, siamo d'accordo; anche perché ha da tempo raggiunto il suo limite tecnico. E non è necessariamente un male, anche qui siamo d'accordo; penso soprattutto ai fondali delle avventure, costruiti per il famigerato 2.5D. Ma credo che sia il caso di puntare con decisione il limite tecnico del 3D piuttosto che procedere come i gamberi. Supereremo anche la fase intermedia dei modelli posticci e plastici, vedrai; la naturalezza è il prossimo obiettivo. Stay tuned.

AU REVOIR

L'insoddisfazione fa muovere il mondo, ma io farei anche tesoro del suo reciproco, evitando di tirare avanti giochi per cui non ho più interesse e giocando in piena passione. Ma non ci riesco. Se non termino resto insoddisfatto. E mi mordo la coda. Uhm, che ho scritto? Sarà stata colpa del weekend in montagna in compagnia di Nietzsche?

SENZA PAROLE

Giusto per non essere ripetitivo (visto la copertura massmediale di questo periodo) e tanto per essere un poco criptico, vi pubblico quest'immagine senza parole. Se, arrivati qui, avete già indovinato di che si tratta allora avete il cuore che batte come il mio; in caso contrario, dovete fare la triangolazione tra una delle mie passioni, la definizione del sudamericano che vedete nell'immagine e magari accendere la tv su una trasmissione sportiva qualsiasi. Sicuramente se ne starà parlando.





RAFFO SENTI QUA!



Questo numero di TGM è importante perché questo mese sta benedetta rivista compie 20 anni. Purtroppo io 20 anni fa ero solo un lettore (ma non di TGM, di K) e quindi non posso esternare la felicità provata nel vedere uscire in edicola il primo numero, dopo 16 lunghi anni di attività su questa testata però devo confessarvi che una volta ci si divertiva molto di più, poco ma sicuro. Scrivo queste righe per intenerirvi e convincervi a mandarmi dei soldi, più me ne arriveranno e più facilmente cambierò idea sugli anni passati a favore del presente.

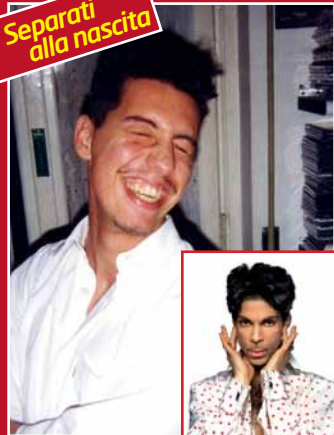
Prima di passare alla barba, va citato per forza DT84, espertone di Unreal Tournament III che sul numero scorso ha aiutato Elvin a scrivere l'articolo nel TGM After senza manco venire citato... bon, lo facciamo qui, grazie DT per aver aiutato quel muccone di Elvin. La barba che fa ridere solo me e la Pimpa

- Pronto casa Pappagalò?
- Pronto casa Pappagalò...

Attenzione, i grafici mi hanno chiesto di lasciargli uno spazio, per metterci una foto, non me ne assumo la responsabilità.

Raffo

**Separati
alla nascita**



IL PAESE DEI CACHI

Gentile Redentore Apologetico di un Fanatismo Formalmente Obsoleto (R.a.f.f.o.), mi rivolgo a lei perché sono disperato, lei è la mia unica speranza oramai! Dimoro in un piccolo paese della pianura calabrese ed è da quando ho cambiato casa che mi è stata privata

la luce del "www" per questioni di diritto privato che è meglio tralasciare (ci colpa la mala). L'arretratezza tecnologica che accompagna questi luoghi fa in modo che l'Umts sia l'unica via economico-appetibile; ed è da un anno e mezzo che tiro avanti così. Sono disperato! Mi viene così preclusa la possibilità di godere pienamente dei servizi web (niente video, figuriamoci p2p, e il vostro sito è così pieno di foto che non ci posso più entrare (sigh!)), figuriamoci di passare nottate insonni a massacrare pg a Diablo 2 online, da sempre la mia stella polare. Ora, venerabile Raffo io mi rivolgo a lei sperando che nella sua ascisi mistica con cui è solito giocare con i fili della trama mondiale, darà spazio anche a me, "figlio di un puppo mimore intrappolato dentro un calamaro manaro".

Nella sua profonda conoscenza lei sicuramente comprenderà il mio dolore e la mia privazione, come tutti gli utenti anche io avevo una vita sul web e ora che ne sono privo anelo ardentemente di riappropriarmene, confido in lei affinché invii 300 spartani che facciano finalmente piazza pulita del male che affligge questa terra. Con osservanza

Syphon Cahan (Simone Severo)

Caro Syphon, effettivamente io comprendo perfettamente il tuo disagio, certo, io non vivo nella pianura calabrese ma nella provincia bergamasca, ma anche dove vivo io (il paese si chiama Sola, ogni commento mi pare superfluo), come ormai molti sanno perché ci feci al tempo pure un Backstage, non c'è ADSL. Poi io sono l'imperatore degli sfigati perché a casa mia non prende manco il cellulare, quindi con l'UMTS viaggio tipo a 1k al secondo...

Ti sono vicino quindi, caro compagno di sventura, ma sono un ottimista e voglio credere e sperare che anche l'Italia un giorno possa uscire dall'età della pietra e farci giocare online in santa pace.

SENTIMENTI CONTRASTANTI

Oh inspiegabilmente colto Raffo,

senti qua (e sentiamo... ndRaffo). Giorni orsono (4) ho finalmente realizzato il mio sogno: fare l'amore durante una sessione in istance in WoW, più precisamente stavvo affrontando Illidan; i fatti sono questi: proprio nel momento di massima felicità (un modo più soft di dirlo non l'ho trovato), Illidan è entrato in enrage e ci ha uccisi tutti, calcola che era al 2% di vita... Il mio cervello si è quindi ritrovato a dover affrontare 2 tipi diversi di emozione contemporaneamente: la felicità dell'amore (hem) e la disperazione della sconfitta; siccome il mio cervello non è un quadcore non ce l'ha fatta, e si è spento, sono così in modalità provvisoria da 4 giorni, il problema è che la mia ragazza continua a chiedermi se mi è piaciuto, ma io non so che cosa rispondere: AIUTAMI OBI WAN CHE RAFFO !!!

Andrea Navicella

Beh Andrea, innanzitutto formattati, questa è la prima cosa che mi è venuta in mente e non sono proprio riuscito a tenermela dentro. La situazione mi pare al quanto curiosa e meritevole di approfondimento: il fulcro della questione però non direi che sia il tuo orgasmo, ma l'amplesso con la tua ragazza. Spero saremo tutti d'accordo nello stabilire che costei sia una santa, invece di prenderti a pentolate sul cranio perché stai giocando, lei ti zompa pure addosso, sta ragazza ti vuole molto bene, poco da dire... in ogni caso sono incuriosito dalla vostra posizione durante l'atto, cioè per poter giocare (anche da schifo) a WoW le manine devono stare belle piantate su mouse e "WASD", quindi non potevate certo stare sdraiati, e nemmeno lei davanti e tu dietro, e nemmeno lei sopra e tu sotto... quindi sta benedetta figliola come cavolo si era incastrata con te? Forse l'unico modo possibile è lei seduta sopra di te, ma in questi casi si riesce a vedere il monitor? Riguardo alla tua domanda, rispondi di sì e bon così lei sta buona, però facci sapere la posizione (con foto e/o disegni esplicativi possibilmente) perché la cosa è interessante.

QUANDO ENTRA IN MACCHINA GRAFFIO IL TETTUCCIO

Maestoso re Lucertola Raffo, mi rivolgo alla Tua augusta persona per porTi un quesito che mi ha fatto trattenere il respiro per 10 minuti e 3 secondi al solo pensarlo (superando il record di Messer Threepwood): nella borsa della spesa della ragazza con cui vi-

vo, ho trovato un rasoio da barba a 4 lame. Pensando fosse un regalo per me, non ho detto nulla, in attesa che fosse lei a darmelo. Ho atteso invano una settimana, ma non me l'ha mai dato. Alla mia modesta mente si affacciano due possibilità: 1) l'ha regalato a un altro, e mentre lo scrivo sento spuntarmi due corna, 2) alzandosi ella prima di me la mattina, si fa la barba di nascosto. Non so quale delle due ipotesi sia migliore. Chiedo lumi a Te, onnisciente archiatra Raffo. Tuo fedele

Umberto Visani

Vedi Umberto, non ho una grande esperienza in fatto di "rasamenti" (cioè mi rado la testa una volta a settimana, ma non a zero), ma dando per scontato che potresti benissimo tenere più corna tu di un cesto di lumache e al contempo vivere con la donna barbuto, penso possa essere plausibile che costei usi il rasoio per depilarsi le solite parti del corpo che in una donna è meglio non tenere pelose (quindi tutte). Ci sono vari metodi, siamo d'accordo, ma l'uso del rasoio (anche se dotato di ben 4 lame) non lo sottovaluterai, dopotutto è indolore al contrario della ceretta e non puzza come la crema depilatoria, che quando la usa la mia morosa sembra che sia stato dissepellito un cadavere morto di peste e colera. In definitiva vai tranquillo, anche se ti tradisce tutto sommato non lo fa con un barbone e poi dai, ti restano sempre i videogiochi.

LA LETTERA SCELTA A CASO DEL MESE!

(Il mese scorso il giochetto di andare a pescare il motivo per il quale questa lettera non ha risposta, non è andato a buon fine perché la pagina a cui avevo detto di andare era sbagliata... ovviamente non è colpa mia e stranamente nemmeno del Riki -anzi sì, in un modo o nell'altro Riki ha sempre colpa- ma del Peppo che non sa manco leggere il timone della sua rivista. In ogni modo questa lettera non ha risposta e bon. NdRaffo)

Multivitaminico Raffo, ho un problema serio.

Mi si stanno cariando tutti i denti, ma il mio dentista non vuole visitarmi.

Appena mi sdraio sul lettino e apro la bocca lui si gira dall'altra parte. Dice che glie lo ripeteva sempre sua nonna.

Non capisco!

Aiutami! Sono disperato...

Donato Cavallo

La guida **INDISPENSABILE** per scaricare **SENZA PROBLEMI**



Le Guide Pratiche di **week**

Emule & Co Trucchi & Segreti

La guida pratica per sapere tutto sul P2P

Velocità massima

Come configurare
le porte per
evitare blocchi
e rallentamenti

Scarica subito

I trucchi
man
l'ann

File e piattaforme liberi da diritti
**Il ritorno dei
Torrent legali**

Del nuovi progetti...
I siti specializzati...
Jamendo.com è un ottimo rappresentante di questa categoria. Propone un nuovo modello per promuovere, far conoscere e remunerare gli artisti e la loro musica. Grazie alla licenza di diffusione Creative Commons gli artisti hanno la possibilità di conservare i diritti d'autore sulle loro opere autografe, scaricarle, copiarle e distribuirle. Attualmente il catalogo comprende migliaia di titoli.





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.

COMMUNITY SAUDADE

“Ma come Adso... un altro editoriale che inneggia ai Bei Tempi Andati?” Uhm, non esattamente. Sono i bei tempi andati che paiono tornati. Ma come mai è andato tutto in vacca?

Sarò presuntuosetto eh, ma io me li immagino già.
Il Silvestri, il ToSo, gli N detrattori sul forum di TGM della produzione del sottoscritto su queste pagine, che subito penseranno: “Oddio un altro di quegli editoriali nostalgici dell'oramai anzianotto Dott. da Melk, che continua a menare il torrone su quanto erano belli i primi tempi dell'online gaming, quando tutti erano ingenui, tutti erano amici e ci si dava una mano a crescere insieme” (no. Mi preoccupavo di avere il pezzo in un tempo utile. Niente altro. ndToSo)(chi vive sperando... ndSS).

Potrebbe essere. Ma forse no. Qualche tempo fa stavo chattando con Mastro Felino Silvestrus di un po' di tutto, fino a che il discorso non



cadde, manco a dirlo, su WoW (per inciso, ho frottato l'account eh! Ne sono fuori!!! Forse...).
Al mio dirgli: “Cavolo hai visto che bello? Un team di 5vs5 di italiani (bella Fremem) è stato invitato dalla Blizzard al loro evento, tutto speso e in competizione con altri team europei”. Il Gattone, quasi ustolando e misto a un sottile e perverso piacere, rispose: “Sì, ma hai visto quanto hanno sukato !?!” (mi perdonino i Fremem, ma m'hanno talmente gahkato quanto expavo il mio PG Ord che al solo sentirli nominare... ndSS)
Io rimasi di sale. Ero contento che a livello europeo un team nostrano si facesse strada. Qualunque fosse stato il risultato, stavamo mandando cinque dei nostri a competere e lo facevamo sapendo di essere un esiguo



numero di giocatori totali, una piccolissima e insignificante fetta in quella gigantesca torta da 10 e passa milioni di abbonati globali. Alla faccia della Blizzard che ci considerava alla stregua di una provincia rurale del gaming!

Ero contento e speravo nel supporto della Community, la cui Massima Espressione è il tanto odiato/amato Forum.

E, invece, anche lì era tutta una lotta allo Sputtamento Totale. Chi sghignazzava di come venivano male in video (l'evento era coperto da una telecronaca in streaming completamente in tedesco, comprensibilissima), chi di come erano lamer ad andare fin là a fare la figura dei n00bs, chi, invece, godeva nel pronosticare quante ne avrebbero prese anche dal biondissimo addetto alle pulizie della location.

Che cosa era quella? Invidia? Rosicamento allo Stato Più Puro?

Come mai nessuno la vedeva come me? (forse perché eri anche tu dal lato Ally? ndSS)

Una Community Virtuale dovrebbe essere la panacea per chi vuole condividere una passione che magari non è proprio tra le più diffuse del mondo o quantomeno non lo è nel tuo palazzo, quartiere, paesello, città. In quest'ottica, pure il gaming online su PC non si può certo dire essere alla portata di tutti, né tantomeno popolare. Ecco, ora adesso lo devo dire, qui si passa alla roba della nostalgia, eh... pronti tutti? Lo dico? Sicuri?

Lo dico: eppure Una Volta non era così.

Cosa ha rovinato il Gaming Online? Cosa è successo alla Community di

netgamer una volta candida e impegnata a fare proselitismo, ad aiutare i nuovi arrivati, a sbattersi per organizzare tornei e a ospitare LAN Party nelle cantine per giocarsela fino a notte fonda innaffiando il tutto con birra e frag?

Le competizioni? I montepremi? Il rosik costante? O semplicemente la massa? Come mai la MASSA è sempre un casino? Com'è che questa MASSA rovina sempre tutto?

Ci pensavo in questi giorni, mentre guardavo per l'ennesima volta una pubblicità in onda sui satelliti. Il tema è particolare: si tratta di una multinazionale dell'energia che vuole raccontare i suoi sforzi nel trovare sempre nuove fonti abbassando l'impatto sull'ambiente. Peccato che lo faccia facendo parlare dei suoi ricercatori esclusivamente in lingua Inglese. Senza sottotitoli. Nonostante ci sia pure un'italica donzella (riconoscibilissima dall'accento), l'intero messaggio ci viene propinato nella più pura e semplice lingua d'oltremarica.



Al mio interrogarmi sul come mai di questa scelta (ah, non per menarmela – ma anche sì – io ovviamente capivo tutto), visto che un budget pubblicitario sono comunque soldi, mi rispondeva che il messaggio era troppo sofisticato per la MASSA e che tanto valeva farlo arrivare solo a chi lo avrebbe più facilmente compreso al di là della lingua: un target sofisticato che conosce l'Inglese. La MASSA è quindi il Male, e internet è sempre più sotto l'assedio di orde di nuove naviganti che arrivano e travolgono tutti, togliendo quel non so ché di esclusività che aveva un qualche tempo fa.

Potrebbe anche essere. Ma anche no: recentemente ho avuto modo di approcciare una Community esistente da un bel 8/10 anni, che hai il suo sito e il suo forum e tutte le sue cosine al posto giusto. Il tema della passione non è dei più popolari e diffusi (no, niente porcate... quantomeno non stavolta :D): trattasi di yo-yo, di trick, freestyle ed esibizioni legate al “giocattolo” di quando eravamo bambini.

Ecco, sarà che l'argomento è davvero diffuso quanto la conoscenza dell'Aramaico, sarà che non è stata ancora violata dalla mandria di incivili nuovi internauti, in quel luogo ritrovo gli elementi che mi fecero innamorare del gaming online ai Bei Tempi.

Ma poi mi viene di nuovo la Saudade. La parola, tradotta dal latino, significa solitudine, o comunque è traducibile in un sentimento misto tra passato e presente, che non evoca solo la nostalgia, ma anche la speranza nel futuro che verrà.

BACKSTAGE

A cura di Ivan "Kikko" Conte, kikko@sprea.it

IL BACKSTAGE DEL BACKSTAGE

Il difficile mestiere del piccolo giornalista d'opinione.

Agli inizi della mia carriera (undici e passa anni or sono), avere la possibilità di esercitare la propria "ars scribendi" in uno spazio come questo era considerato un traguardo inestimabile. Voleva dire che all'interno della gerarchia della rivista eri diventato qualcuno, più semplicemente, che chi stava sopra di te si fidava ciecamente della tua penna e dei tuoi pensieri. Non dubito che sia ancora così (anche se una sorta d'innata modestia potrebbe farmi dubitare della cosa), visto che la mia firma presente in questa pagina nel numero dedicato al ventennale di TGM ne è una lampante dimostrazione.

Superata la prima fase di orgoglio,

sarebbe di prendere singolarmente ciascuno di voi e fare una bella chiacchierata sull'argomento in questione (in questo caso lo stesso Backstage) davanti a un sano boccale di birra, ma credo che le mie finanze, oltre a ovvie ragioni di opportunità, non rendano praticabile tale soluzione.

E allora che fare?

Beh... partendo dal semplice assioma che un contraddittorio è sempre meglio di un assoluto monocolore, sarebbe un passo abbastanza deciso quello di affidarsi ai mezzi di comunicazione che permettono a noi redattori di ciarbarci dello stesso humus di chi ci legge: Internet, per inciso.

Tutto perfetto, se non

po' contorte che vengono ospitate in questa rubrica in controluce? Dov'è il contraddittorio? Strano... eppure dovrebbe essere l'argomento più impegnato a essere stimolo di discussione, piuttosto che la recensione dell'ultimo anonimo sparattutto sulla Seconda Guerra Mondiale. E invece la mia casella di posta elettronica riceve mensilmente critiche o elogi a profusione su questo o quel voto, mentre i messaggi di commento sugli argomenti trattati nel Backstage (che ricordo essere l'angolo più "intimo" di TGM) si contano sulle dita della mano di Eta Beta. Ugualmente il thread ufficiale che mensilmente viene aperto sul

forum si riempie di flame e discussioni di ogni genere sugli aspetti più disparati, ma di questa bistrattata rubrica, che spesso canta fuori dal coro e che vive un po' ai margini della rivista, pochi se ne ricordano.

Eppure – ne sono sicuro! – intimamente è uno degli spazi che più apprezzate e che leggete con intensa partecipazione. E allora prendiamoci tutti un bell'impegno per i prossimi venti anni di TGM: parliamoci, confrontiamoci, scambiamo idee. Perché non c'è niente di peggio della mancanza di comunicazione tra chi scrive e chi legge.



mi sono soffermato a ragionare sulle implicazioni che tale responsabilità comporta nei confronti dei lettori e della stessa rivista che state sfogliando in questo momento. Quando il tuo pensiero viene veicolato a qualche decina di migliaia di persone, non puoi fare a meno di chiederti come questo sarà recepito. Le teste che leggono non sono necessariamente tutte uguali, seppur mosse dalla passione comune per i videogiochi. Chi scrive deve ricordarselo sempre, smussando gli angoli, pur mantenendo la fermezza delle idee. Si potrebbe dire che la responsabilità dell'opinione non è soggettiva, perché esiste il lettore analitico ma anche quello spugna, e non sai mai quando quest'ultimo raggiunge il punto di saturazione. L'ideale

fosse che, da sempre, mi tocca assistere a uno strano fenomeno del quale davvero non mi spiego le ragioni. Quando un redattore scrive una recensione è sempre possibile ottenere un riscontro diretto del proprio lavoro attraverso le opinioni dei lettori. Ovunque si cerchi nella Grande Rete (a cominciare da quel postaccio brutto del forum di TGMOnline) è sempre facile trovare il detrattore, il critico oggettivo e l'adulatore fanboy, spesso tutti assieme appassionatamente nello stesso calderone. Quando la discussione non scade nel becerato, è sovente un buon leggere, partendo dal postulato che tutto fa esperienza. Per il Backstage invece, a parte rarissimi casi, chi scrive non ha un ritorno d'opinione. Quali pensieri suscitano nel lettore le argomentazioni un



TIME MACHINE

RELOADED

A cura di: Dallafrana danilo.dallafrana@gmail.com

Un viaggio a ritroso nella storia dei videogiochi e tra i videogiochi che per poco non hanno fatto la storia.

Lee Lives: The fall of Hong Kong Palace (1989, Software Toolworks)

1 8 Luglio 2008, una data da ricordare per il nostro hobby: esce nelle sale giochi giapponesi Street Fighter IV, il nuovo capitolo della celebre saga di picchiaduro. Dopo lustri di attesa da Third Strike, ultimo e ancora apprezzatissimo aggiornamento di SF III, Capcom si è decisa a togliere dalla naftalina il suo storico franchise con il quale scosse il mondo arcade e home dei primi anni 90, convincendo la quasi totalità delle software house dell'epoca che i beat'em up a incontri sarebbero stati il nuovo business su cui investire idee e risorse. A ben vedere, il successo di Street Fighter 2 può essere riassunto in un riuscito mix tra gameplay estremamente limato e bilanciato e differenziazione di personaggi e relative mosse a disposizione degli stessi, che obbligava a rivedere la propria strategia ad ogni round. Prima di lui, il nulla. O meglio, a parte qualche geniale intuizione come International Karate + di Archer Maclean, gli esponenti del genere erano spesso "afflitti" da una certa semplicità.

"Il gioco può essere completato ripetendo sempre la stessa mossa" era un commento lapidario quanto comune nelle recensioni dell'epoca al quale pochi picchiaduro riuscivano a sottrarsi. Bruce Lee Lives: The fall of Hong Kong Palace uscì nel 1989 un po' in sordina, complice anche il fatto che i PC MS-DOS di allora non vantavano una grande reputazione come macchine da gioco e stavano cominciando a mostrare la loro nuova anima ludica spronati

dalla diffusione della scheda grafica EGA, principalmente in America. Tuttavia, Software Toolworks aveva dimostrato di saperci fare, regalando appena un anno prima una perla di game design come il celebre Life and Death. La storia narra la lotta di Bruce Lee contro l'esercito di picchiatori di Master Po, uno spietato criminale maestro di arti marziali che ha deciso di prendersi con la forza Hong Kong. Bruce ha dalla sua un nutrito numero di tecniche evasive e d'attacco, facilmente eseguibili con il tastierino numerico o con un joystick, periferica allora piuttosto rara quanto imprecisa in ambito MS-DOS. Appena iniziato però il primo round di qualifica contro un intraprendente studente, è chiaro che qualcosa non va: la CPU si fa sempre più aggressiva, la mossa con cui abbiamo intaccato con successo i primi pixel della sua energia viene agilmente evitata ed anzi sfruttata a sua volta contro di noi. Se nel primo round riusciamo a strappare una sudata vittoria, alla fine del secondo ci troviamo irrimediabilmente al tappeto. Per la prima volta sul finire degli anni '80 possiamo finalmente essere malmenati da un'efficace IA applicata a un picchiaduro in grado di "sconfiggere i programmatori nel loro stesso gioco", come riportato orgogliosamente sul manuale. Una routine che memorizza gli attacchi più usati dal giocatore per rispondere con adeguate contromosse, rendendo quindi inutili i tentativi di martellare il PC con la stessa tecnica, costringendo il gio-



catore a variare e sperimentare in maniera dinamica per poter progredire nell'avventura. Notevole il fatto che un simile esperimento sia figlio di sviluppatori occidentali, essendo i giapponesi universalmente riconosciuti come i maestri del genere. Ma non è finita: demoralizzati dalla precedente performance, decidiamo di affinare le nostre tecniche nella modalità pratica. Qui, Bruce può dar sfogo alla sua abilità sperimentando i vari movimenti su due inermi sacchi da allenamento. La cosa geniale è che qui può essere creata una macromossa unendo in successione 3 attacchi da sferrare consecutivamente con la pressione di un tasto. Tanto di cappello per la prima custom combo della storia del picchiaduro quindi, un embrionale esperimento che in seguito sarebbe stato sviluppato fino a divenire uno degli elementi cardine dei beat'em

up moderni. Dopo aver superato le qualificazioni bisogna però fare sul serio, affrontando in successione i vari sgherri di Po; in quest'occasione, il gameplay continua a brillare: l'energia vitale per entrambi i contendenti continua gradatamente a rimpolparsi e lo scontro si impreziosisce spesso di ulteriori elementi strategici, come il bisogno di tenersi lontani dalla dinamica CPU per alcuni, preziosi secondi o di assumere un atteggiamento aggressivo per dare il colpo di grazia all'avversario prima che torni in forze. L'unico handicap del gioco, a parte il classico sonoro trascurabile a base di sgraziati beep provenienti dallo speaker del PC, è da riscontrarsi nell'assenza di una modalità per due giocatori; tuttavia, BLL merita di essere ricordato come il più rivoluzionario, seppur semiconosciuto, picchiaduro degli anni 80.



Da 20 anni al vostro servizio
VIDEOGIOCHI PER PC

238

Settembre '08

Edizione Solo Carta - € 3,99
Edizione con DVD - € 7,90

THE GAMES MACHINE
Settembre '08
€ 3,99
TARIFA R.O.C. - POSTE ITALIANE SPA - SPED. ABB. POST. D.L. 352/2003 (CONV. IN L. 27.02.2004, N° 46), ART. 1, COMMA 1, DDB MILANO

THE GAMES machine

**NUOVA
GRAFICA**

20 ANNI

Un numero speciale per festeggiare un evento unico!

THE GAMES MACHINE N°238 - MENS - ANNO 19-08 € 3,99



80238

ITALY 9 771127 122005

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

WWW.TGMONLINE.IT v. 7-1