

Da 20 anni al vostro servizio  
VIDEOGIOCHI PER PC

240

Novembre '08

Carta € 3,99  
 DVD € 7,90

War is coming  
WAR IN HEAVEN

# THE GAMES machine

THE GAMES MACHINE  
Novembre '08  
€ 7,90  
TARIFA R.O.C. - POSTE ITALIANE SPA - SPED. ABB. POST. D.L. 359/2003 (CONV. IN L. 2702/2004, N° 46), ART.1, COMMA 1, DGB MILANO

## PES 2009

Konami sul dischetto: chi vincerà la partita?

## CRYSIS WARHEAD

Crytek ci porta dall'altra parte dell'isola!

**SOLO SU TGM!**

## WARHAMMER ONLINE

Mythic mette sotto assedio World of Warcraft!

**ESCLUSIVA!**

# FIFA 09

EA porta finalmente la next-gen sui nostri PC!

### DOSSIER

VISIONI DA SOL LEVANTE: IL PARTICOLARE  
RAPPORTO TRA L'ORIENTE E I VIDEOGIOCHI

THE GAMES MACHINE N°240 - MENS - ANNO 19-08 € 7,90

Sprea  
ITALY



80240

9 771129 232306

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

WWW.TGMONLINE.IT

V. 8-1



## FIN QUI, TUTTO BENE...

**S**e vi è mai capitato di guardare uno di quei documentari catastrofisti di National Geographic, l'espedito utilizzato per tenere lo spettatore incollato al televisore è sempre lo stesso. Questo è quanto accaduto nel passato, ci dicono: siamo sicuri che non si possa ripetere nel futuro? È grazie a questo genere di programmi che ora sappiamo che potrebbe riaprirsi una camera magmatica grande quanto metà Siberia capace di portare la razza umana all'estinzione, che arriverà un terremoto che metterà in ginocchio l'economia mondiale (o quel che ne resta, visti i recenti scandali), e che il riscaldamento globale provocherà 600 milioni di sfollati per l'innalzamento dei mari e anche un aumento nella latitudine degli uragani, che si abatteranno su New York portando morte e distruzione. E vogliamo parlare dell'inversione della Corrente del Golfo o della resistenza agli antibiotici di certi virus che si annidano in alcuni reparti ospedalieri? Di fronte a espedienti così marchiani per tenere vivo l'interesse dell'audience, può essere divertente fare altrettanto, almeno una volta, e affrontare l'inquietante interrogativo: ci sono già state due crisi nel mondo dei videogiochi, nel 1977 e nel 1983: chi ci assicura che non possa essercene una terza?

La prima domanda da porci è la seguente: il mondo dei videogiochi oggi è in salute? Stando ai dati che ogni anno ci vengono forniti dalle più disparate associazioni, non ultima in Italia la AESVI, si direbbe che il videoludica stia scoppiando di salute. Leggendo il suo più recente rapporto, l'industria nostrana è cresciuta del 39,9%, un valore da record difficilmente riscontrabile in altri settori. E a livello mondiale? Anche meglio, ci informano gli analisti: il cinema è stato già da anni superato limitatamente alle sale cinematografiche e ora, a passi da gigante, ci apprestiamo a superare anche il binomio dato da botteghino e home video.

Di fronte a dati così mirabolanti verrebbe da dormire sonni tranquilli, eppure basta guardare la crisi del 1983 per accorgersi che una delle sue cause fu un mercato ormai saturo di alternative: Atari 2600, Atari 5200, Bally Astrocade, Colecovision, Coleco Gemini, Emerson Arcadia 2001, Fairchild Channel F System II, Magnavox Odyssey2, Mattel Intellivision, Tandyvision e Vectrex. Ognuna di queste piattaforme aveva librerie di software non compatibili tra loro, come adesso, e finiva per frammentare il mercato tra più soluzioni di quante non ne potesse assorbire. Oggi come siamo messi? Guardando da un livello macroscopico, il mondo pare ruotare attorno a quattro perni, ovvero PC, PlayStation, Xbox e Nintendo. Però, nel dettaglio, ciò significa PC, PlayStation 2, PlayStation 3, PSP, Xbox 360, Wii e DS (per non parlare poi del fatto che stanno uscendo i primi giochi per iPhone). PS3 e X360 poi significano non solo PSN o Live, due universi ormai altri rispetto alle produzioni "scatolate", ma anche una serie di modelli che senz'altro spiazzano l'utente occasionale. Meglio la PS3 nella sua versione da 40 GB o da 80 GB? Non sarà il caso di aspettare quella da 160 GB, che dovrebbe uscire a breve? E l'Xbox 360? Conviene la versione Arcade, normale o Elite? Risultato: oggi come oggi siamo messi meglio rispetto al 1983, me neanche poi molto; e mentre colossi come Sony e Microsoft si dissanguano a colpi di esclusive, chi ci rimette è il consumatore, sempre più confuso, e che magari spende centinaia di euro da una parte salvo vedere il gioco che gli interessa uscire dall'altra. Sorvolo sulla piaga della pirateria, della quale si è detto anche troppo; fatto sta che questa sta indiscutibilmente avendo effetti disastrosi sul nostro mercato. A buttare benzina sul fuoco giunge un altro problema: ovvero, rispetto a una volta, sono sempre più i giochi che escono dalla casa afflitti da errori di vario genere, tant'è che il PCista medio, la prima cosa che fa una volta installato un titolo, è andare su Internet a vedere se c'è già una patch, spesso rilasciata prima ancora che il prodotto tocchi gli scaffali. Per l'utenza console questo problema non si pone, non perché sia tutto a posto quanto perché il sistema di patch è automatico.

Dicevamo di un mercato ricco e di successo. Eppure è un dato di fatto che di negozi di videogiochi non ne siano rimasti quasi più, schiacciati dalla grande distribuzione o da catene specializzate che paiono togliere linfa all'intero settore. Il che è strano, se ci pensate: un mercato si ingrandisce del 40% ma chiudono gli esercizi che ne vendono i prodotti? E che accadrà con l'ingresso del Digital Delivery? Tra

qualche anno forse anche i protagonisti dell'attuale distribuzione non saranno più gli stessi...

Mi si risponderà che alla fine non è importante chi smercia i videogiochi, quanto che li si venda. Ma allora perché, mai come in questo periodo, assistiamo a fusioni e acquisizioni, necessarie a raggiungere quella massa critica ormai sempre più elevata? Pensiamo solo all'anno in corso: si forma il colosso Activision Blizzard, e a Vivendi viene tagliato circa l'80% del catalogo. Take 2 pare che la compri Ubisoft, anzi no, forse la compra Electronic Arts, la quale però tenta a sua volta una scalata ostile a Ubisoft. SCI si dice sia lì per essere venduta: se va male il prossimo Tomb Raider, apriti cielo...

Agli sviluppatori, sia chiaro, non va meglio: sono sempre di più quelli che chiudono i battenti o che vengono acquisiti e "riallocati" su altri progetti. Questo mese, come leggiamo nelle News, a farne le spese sono stati gli Ensemble Studios, e i creatori della serie Age of Empires e Age of Mythology (oltre 20 milioni di pezzi venduti) non sono che gli ultimi di una lunga serie...

Un'altra causa delle due crisi che misero in ginocchio il mondo dei videogame fu la scarsa qualità dei software allora prodotti: famosa e mitizzata la sepoltura da parte di Atari, nel lontano 1982, di migliaia di cartucce invendute del tie-in di E.T. in una discarica del Nevada. In generale si trattava di un periodo in cui venivano clonati giochi di successo oppure realizzati prodotti di infimo livello da società che

nulla avevano a che vedere col nostro panorama ma che ambivano solamente a fare crescere il proprio valore azionario investendo in un settore allora alla moda. Guardiamo ora alla situazione attuale: tolti quei pochi che possono permettersi di investire non meno di venti milioni di dollari per un tripla A, siamo ormai assediati da produzioni a basso costo provenienti dalla Russia, da MMO coreani fotocopia o da sviluppatori che con 40.000 dollari cercano un posto al sole su

Steam o su PopCap Games. Sento poi spesso lamentele sulla qualità di molte produzioni per DS, confermate dalla pochezza di alcuni titoli che sto vedendo per Wii. Va bene rivolgersi al giocatore occasionale, ma c'è un limite a tutto!

Per essere un mercato in forma smagliante, il nostro, pare poi strano che la vita delle console che lo animano si stia allungando così a dismisura. Si sentono esponenti di Sony e Microsoft dire che l'attuale next-gen potrà raggiungere i dieci anni di età. Premesso che non oso immaginare quanto sarà impietoso in futuro il parallelo tra i PC del 2016 e le console di oggi, il problema è un altro. Ovvero che con l'eccezione di Nintendo, che è l'unica a vendere hardware guadagnandoci (d'altronde, vista la tecnologia adottata...), Sony e Microsoft perdono così tanti soldi per ogni console venduta che per raggiungere il pareggio col software ci vuole davvero molto tempo. Non viene poi in aiuto del mercato il fatto che buona parte delle X360 di prima produzione siano finite dal riparatore: Robert Delaware, ex tester di Microsoft appena licenziato da quest'ultima, ha parlato di problemi che hanno riguardato il 68% delle console al lancio. Insomma: il mercato delle console è davvero così conveniente? Che economie di scala ci vorranno per rendere percorribile la futura generazione?

Verrebbe da chiudere qui, ma un'altra delle News di questo mese desta la mia attenzione: Electronic Arts sta studiando dei sistemi per scoraggiare il mercato dei videogiochi di seconda mano. Il fatto che questo problema sia diventato sensibile solo oggi, dopo decenni di esistenza del nostro settore, può significare due cose: o che il fenomeno è cresciuto notevolmente o che anche un colosso come EA sta cominciando a fare i conti con particolare attenzione a qualsiasi voce del bilancio. Scrupolo, avidità, o è anche questo un campanello d'allarme?

Lo ammetto, avevo iniziato questo articolo un po' per celia, un po' per non morir, come diceva Madame Butterfly, ma più lo guardo e più mi pare di sentire in lontananza degli inquietanti scricchiolii. Che sia io che mi sono lasciato suggestionare dalla scrittura di questo editoriale? O che ci sia qualcosa di vero?

Fin qui tutto bene, diceva il protagonista del film L'Odio: il problema non è la caduta, ma l'impatto...

PAGINA  
38

WRATH OF  
THE LICH KING

PAGINA  
42

CAPTAIN BLOOD

PAGINA  
50

MOTOGP 08

PAGINA  
78

WARHAMMER  
ONLINE

PAGINA  
88

LEGO BATMAN

PAGINA  
100

LEGEND  
HAND OF GOD

PRO  
EVOLUTION  
SOCCER  
2009

PAGINA  
66



IL SIGNORE  
DEGLI ANELLI  
LE MINIERE  
DI MORIA

PAGINA  
34



## CONTENUTI DI QUESTO MESE



# FIFA 09

PAGINA  
72



PAGINA  
94

GTR EVOLUTION

## Rubriche

- 145 Adso!
- 146 Backstage
- 138 Bovabyte
- 110 Budget Zone
- 128 Consolemania Corner
- 137 Euforia Paradossa
- 112 Fragzone
- 006 Gioco Allegato
- 120 Hardware
- 032 Intro
- 026 Last Minute
- 130 Media Machine
- 134 Mobile Zone
- 143 Raffo Senti Qua
- 132 Replay
- 012 Silver Zone
- 135 Talent Zone
- 126 TecnoTGM
- 108 TGM After
- 140 TGM Mail
- 016 TGM Online
- 133 Time Machine Reloaded
- 111 Try & Buy
- 020 Voci di corridoio

## Preview

- 046 Arma2
- 042 Captain Blood
- 038 Collapse
- 052 Football Manager 2009
- 034 Il Signore degli Anelli online - le Miniere di Moria

- 050 MotoGP 08
- 060 MySims
- 054 The Hunt
- 062 The Whispered Worlds
- 038 Wrath of the Lich King

## Dossier

- 022 Visioni dal Sol Levante

## Review

- 084 Crysis Warhead
- 072 FIFA 09
- 094 GTR Evolution
- 097 Hulk
- 091 King's Bounty
- 100 Legend: Hand of God
- 088 LEGO Batman
- 106 Mercenaries 2  
Inferno di fuoco
- 066 Pro Evolution Soccer 2009
- 104 Strong Bad 2
- 078 Warhammer Online  
Age of Reckoning

## HARDWARE

PAGINA  
120



### DIRETTORE EDITORIALE

Stefano Spagnolo

### ART DIRECTOR

Silvia Taietti

### COORDINATORE EDITORIALE

Stefano Silvestri, stefanosilvestri@sprea.it

### RESPONSABILE di redazione

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

### REDATTORI

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

### IMPAGINAZIONE

Riccardo Reccagni

### SEGRETERIA DI REDAZIONE

Dario Ronzoni, darioonzoni@sprea.it

### HANNO COLLABORATO

Adso Da Melk, adso@sprea.it  
Paolo Besser, paolone@sprea.it  
Jacopo Prisco, jps@sprea.it  
Matteo Lorenzetti, elvin@sprea.it  
Giuliana Molteni, giulianamolteni@sprea.it  
Massimo Monti, itvlad@sprea.it  
Massimo Nichini, nkz@sprea.it  
Massimo Swanoni, xam@sprea.it  
Tobia Bearzotti, tobix@sprea.it  
Davide Comunello, davidecomunello@sprea.it



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

### CDA

Luca Sprea (Presidente)  
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)  
Paolo Piscopo  
Massimo Camerata  
Mario Sprea

### ABBONAMENTI

Disponibili solo in versione con DVD.  
Si risponde solo alla mail  
abbonamenti.tgm@sprea.it  
o al fax 02/70053762  
www.tgmonline.it/abbonamenti

### ARRETRATI

Disponibili solo in versione con DVD, entro un anno dalla pubblicazione. Si risponde solo alla mail abbonamenti.tgm@sprea.it o al fax 02/70053762

### STAMPA

Grafiche Mazzucchelli, Seriate (BG)

### CARTA

Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

### DISTRIBUTORE

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

### THE GAMES MACHINE

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

### DIRETTORE RESPONSABILE

Luca Sprea

### COORDINATORE DI REDAZIONE

Paolo Paglianti, paolopaglianti@sprea.it

Copyright Sprea Editori S.p.A. 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 art. 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](mailto:giocoallegatotgm@sprea.it)

**CPU:** 2 GHz Single Core (2 GHz dual core) **RAM:** 1 GB (2 GB) **SCHEDA VIDEO:** Radeon X700/GeForce 6600, 128 MB (Radeon HD3650/GeForce 8600 GTS, 256 MB) **SPAZIO SU HD:** 8 GB **CONNESSIONE:** ADSL



## TIMESHIFT

# TIMESHIFT

Se voi aveste la facoltà di "riavvolgere" il tempo a vostro piacimento, come se lo scorrere della vita fosse una videocassetta, come la usereste? Poche storie: in questo gioco dovrete usarla per salvare il mondo!

**L**a tutina che indosseremo per tutto il corso del gioco è davvero un abito all'ultimo grido. Certo, non è adatta a molti altri posti oltre alle feste in maschera, ma quando l'avremo addosso tutto il mondo sarà ai nostri piedi. Potremmo, per esempio, dire

al nostro capo tutto quello che di irrimediabilmente malvagio e offensivo pensiamo di lui, oppure prendere a scarpate l'amatissimo chihuahwa di nostra moglie dopo che ci ha fatto la pipì sulle scarpe nuove per l'ennesima volta, tanto loro non ne avrebbero asso-

lutamente a male: pochi secondi dopo, infatti, potremo "riavvolgere il nastro" della nostra vita fino ad alcuni attimi prima, senza che loro ne abbiano alcun ricordo, visto che sostanzialmente il fatto non è mai successo. Ganzo, eh?



▲ Ah, il caro buon vecchio napalm! Passano gli anni e le tecnologie, ma il fascino del lanciafiamme è sempre lo stesso!



▲ Il dottor Krone si è circondato di armi e macchinari davvero spaventosi: guarda quanto è grosso questo mech...

## 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](mailto:aiutocd@sprea.it). Ricordatevi di specificare sempre il titolo del gioco difettoso, la rivista e il mese di pubblicazione: ci aiuterà a sostituirlo nel più breve tempo possibile. Per tutti gli altri tipi di problemi tecnici, potete mandare anche un'email all'indirizzo [giocoallegatotgm@sprea.it](mailto:giocoallegatotgm@sprea.it). Prima richiedere la sostituzione, però, controllate sempre il box "TGMSUPPORT" e il sito <http://giocoallegato.tgmonline.it>, magari la soluzione del problema è già lì!

## POCO SENSO DELL'UMORISMO

Ma il mondo non è fatto solo di gente priva di ambizioni come il sottoscritto, che al massimo si limiterebbe a usi totalmente cretini di una simile tecnologia: il malvagio professor Krone, che fra le altre cose stava lavorando con noi proprio sull'allegra tutina del viaggiatore del tempo, ha deciso di impossessarsene per aprire una linea temporale tutta sua, un universo parallelo in cui lui sarebbe diventato il padrone del mondo. Grazie a non si sa bene quale artificio, ci ritroviamo anche noi in possesso di questa tuta meravigliosa e il nostro compito sarà, tanto per cambiare, rimettere le cose a posto. Anche perché nel mondo "customizzato" da Krone c'è ben poco spazio per l'allegria: in pratica ci ritroviamo subito a fianco dei ribelli, nel bel mezzo di una guerriglia urbana, attaccati a un mostruoso e gigantesco robot-sentinella. Non potendo



▲ I ribelli fanno tutto ciò che possono per "gambizzare" l'ingombrante nemico, in mezzo a un turbinio di effetti grafici di post-processing.



## INSTALLAZIONE

Questa procedura è valida per Windows XP e Vista. Tutte le versioni precedenti di Windows e gli altri sistemi operativi non sono supportati dal gioco. Vi preghiamo di eseguire la procedura correttamente. Qualora il gioco non funzionasse, prima di contattarci, provate a reinstallarlo seguendo passo dopo passo tutte le istruzioni:

1. Inserite il **DVD del gioco** nell'apposito lettore. Se la procedura di installazione parte automaticamente, andate al punto 3.
2. Come mostrato nella foto, aprite i contenuti del lettore ottico per mezzo delle Risorse del Computer, quindi avviate il programma **Autorun.exe**.
3. Nel menu iniziale di installazione, scegliete di installare il gioco.
4. Accettate i termini del contratto di licenza facendo scorrere tutto il testo nella sua finestrella e proseguite.
5. Quando viene richiesto, inserite il codice cd-key a 20 cifre alfanumeriche, facendo attenzione a non confondere i caratteri che si somigliano, come il numero 8 e la lettera B, il numero 0 e la vocale O, e via dicendo.
6. Scegliete il percorso di installazione: su Windows Vista è necessario usare un percorso in cui si gode dei privilegi di **controllo completo**. Ci torneremo sopra in seguito.
7. Verrà proposta l'installazione di GameSpy. Questo programma permette di giocare a Timeshift in rete. Il servizio è offerto da una società indipendente da Sierra, Sprea e The Games Machine. Dopo l'installazione di GameSpy sarà necessario collegarsi in rete per i suoi aggiornamenti.
8. Se lo si desidera, è possibile registrare la propria copia del prodotto presso il sito di Sierra. Questo passaggio è assolutamente facoltativo.

## WINDOWS VISTA

Gli utenti di Windows Vista dovrebbero disporre dei permessi di **controllo completo** per poter memorizzare i loro progressi e le loro impostazioni di



gioco. Se non si è provveduto a installare TimeShift in un percorso che gode già di queste caratteristiche, è necessario fare quanto segue:

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

## MANUALE

Il manuale in PDF del gioco si trova sul suo DVD. Per leggerlo sarà necessario il programma **Adobe Acrobat Reader**, reperibile al sito [www.adobe.com](http://www.adobe.com) o sul Silver DVD nella sezione shareware.

# !/? /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, oppure 2) il **forum** omonimo all'indirizzo <http://giocoallegato.tgmonline.it>. Questi sono gli unici indirizzi dell'assistenza tecnica, eventuali email inviate ad altri indirizzi verranno ignorate. Ricordatevi sempre di controllare che il vostro computer soddisfi tutti i requisiti hardware del gioco, che i driver della scheda video, della scheda madre e della scheda audio siano i più aggiornati, che le librerie DirectX siano correttamente installate e funzionanti. Prima di contattarci, inoltre, assicuratevi di aver letto il file leggimi fornito con il gioco e il suo manuale d'uso.

**Se dovete comunicarci un problema, non dimenticatevi di elencare tutta l'esatta configurazione del vostro PC (sistema operativo, processore, memoria, scheda video, DirectX, ecc). Senza queste informazioni non vi possiamo aiutare.**

## - Il gioco non si avvia sul mio computer, cosa posso fare?

Innanzitutto, controllate che la scheda video e il processore siano adeguati per il suo funzionamento: TimeShift richiede infatti una scheda video molto recente per funzionare, che supporti in hardware le librerie DirectX 9.0c e che non abbia la memoria condivisa. Per questo motivo alcuni PC portatili e schede video non sono supportati. In questo caso occorre sostituire la scheda video con una più recente.

## - Voglio giocare in inglese o cambiare la lingua, posso?

Andate nella cartella di installazione del gioco con le Risorse del computer, aprite la cartella \bin, quindi modificate il file steamwars.ini con un editor di testo.

Posizionatevi sulla sezione [language] e usate i valori "Italian" e "it" per l'italiano, oppure "English" ed "en" per l'Inglese. Potete provare combinazioni simili per le altre lingue.

## - Aiuto! Non funzionano più il mouse e/o la tastiera!

Niente panico. Per risolvere il problema basta rinominare come preferite il file controls.ini, che si trova nella cartella \UserConfigs\Default (o \UserConfigs<nome del profilo>, se avete più profili giocatore) a partire dal percorso di installazione. Riavviando il gioco, ne verrà creato un altro.

Eventuali impostazioni personalizzate della tastiera andranno riconfigurate.

## - Ho Windows Vista e non riesco a salvare la mia posizione o le mie impostazioni.

In questo caso occorre conferire a tutti gli utenti del computer i permessi di controllo completo sulla cartella di installazione del gioco. Basta posizionarsi sull'icona della cartella Sierra Entertainment all'interno della cartella programmi, fare clic su di essa con il tasto

destro, scegliere Proprietà, Protezione e quindi aggiungere all'elenco già esistente il nuovo utente "everyone" (senza virgolette). Una volta aggiunto, selezionate il "controllo completo" nella lista dei suoi permessi per quella cartella. Applicate e uscite. Il problema dovrebbe essere risolto.

## - Ho appena iniziato il gioco, ma non riesco a modificare il flusso temporale!

La funzione di distorsione del tempo non è disponibile immediatamente, ma solo a partire da un certo punto del primo livello, anche se alcune indicazioni nel gioco suggerirebbero il contrario. Abbiate pazienza e proseguite.

## - Di tanto in tanto lo schermo scompare, continuo a sentire il sonoro ma è come se tutto fosse bloccato.

TimeShift fa un uso molto intenso del processore grafico montato sulla scheda video, che ne può determinare il surriscaldamento. In questi casi, occorre diminuire la risoluzione del gioco e/o il livello di dettaglio, rinunciando in particolare a ombre ed effetti speciali. Se il problema persiste, e si vuole mantenere la grafica agli stessi livelli, è necessario sostituire la scheda con una più potente.

## - All'avvio lampeggia una finestrella, ma il gioco non si parte!

È possibile che si stia usando una scheda video overclocata. C'è chi ha risolto scaricando e installando il programma RivaTuner, e impostando le frequenze standard di fabbrica con l'opzione Driver settings, Customize e "Reset all the driver's settings to their default values".

Se state usando uno schermo con una risoluzione particolare, per esempio 1440x900, può essere una buona idea cambiare la risoluzione "a mano" editando il file "user.ini" che si trova nella cartella \bin a partire dal percorso di installazione. Nella sezione [video] troverete le due linee VIDEO\_SizeX = 1024 e VIDEO\_SizeY = 768. Modificare i due valori in 1440 e 900 rispettivamente, oppure con la risoluzione che vi serve. Se avete già avviato una partita almeno una volta, le modifiche vanno effettuate nel file user.ini all'interno della cartella \UserConfigs<profilo>. Infine, se state usando una configurazione SLI o Crossfire (con due schede video), provate a disabilitarla.

## - Ho Windows a 64 bit e il gioco mi dice che i driver sono troppo vecchi!

In questo caso, aggiornate i driver alla versione più recente avendo prima cura di rimuovere quelli già installati completamente, riavviando il sistema tra la rimozione e la reinstallazione, e anche subito dopo aver completato l'aggiornamento.

Se non dovesse bastare, provate a localizzare l'eseguibile TimeShift.exe nella cartella \bin (a partire dal percorso di installazione), fate clic con il tasto destro del mouse, scegliete Proprietà > Compatibilità, quindi scegliere l'opzione per avviare il programma in modalità compatibilità per Windows 98/ME.



▲ La base in cui ci ritroviamo all'inizio del gioco è sotto attacco. L'unica cosa che possiamo fare, in questo momento, è trovare una via di fuga.



▲ "Non riuscirai a fare molto senza un'arma, eccoti la mia": in momenti come questo non c'è niente di più gradito di un bel gesto di altruismo.



# L'INTERFACCIA DEL GIOCO ►►►

Ecco i comandi:

TASTO	Funzione	TASTO	Funzione
Mouse	sguardo	X	usa
W A S D	movimento	Spazio	turbo (veicolo)
Mouse sinistro	arma principale	Shift+F	rallenta il tempo
Mouse destro	arma secondaria	Shift+E	arresta il tempo
Mouse centrale	attacco corpo a corpo	Shift+C	riavvolgi il tempo
Q	lancia granata	R	ricarica
Z	cambia tipo di granate	E	mini-zoom
1-3 e rotellina	seleziona arma	Tab	mostra obiettivi
Frecce	guarda a sinistra/destra	F6	salvataggio veloce
PgSu/PgGiù	guarda in alto/basso	F9	caricamento veloce
F	modifica la linea temporale	PrtSc	salva schermata
		T/Y	chat generale/di squadra

in alcun modo tergiversare, dunque, ci toccherà trovare un'arma e cominciare il massacro.

**Nel mondo "customizzato" da Krone c'è poco spazio per l'allegria: ci ritroviamo subito a fianco dei ribelli, nel bel mezzo di una guerriglia urbana**

## CHI HA TEMPO NE TROVI DELL'ALTRO

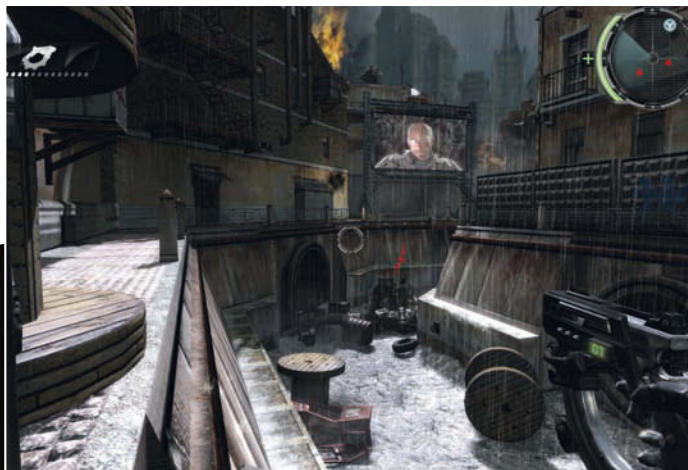
Il nostro abito è una vera e propria estensione dell'organismo, dato che la sua intelligenza artificiale è direttamente connessa alla nostra, per mezzo di alcuni attacchi alla colonna vertebrale. Può dunque interagire con le nostre funzioni vitali e lo farà, quando i nostri valori cominceranno a scendere drammaticamente. La tuta purtroppo non può subire o respingere i colpi nemici, ma se non altro può guarirci dai loro effetti: basta darle il tempo necessario (cosa non sempre possibile, visto che l'azione è molto concitata). Ma la sua funzione più interessante sarà proprio quella di manipolare la linea temporale a piacimento: possiamo fermare il tempo, ritornare indietro oppure accelerarlo, nella maggior parte dei casi sarà la tuta stessa a individuare la mossa migliore da compiere, a noi basterà premere il tasto [F] per dare luogo a tutto questo. L'utilità di questa facoltà è di vitale importanza: non c'è



▲ Uno degli aspetti positivi di TimeShift è la semplicità con cui è possibile prendere la mira, almeno al livello di difficoltà più basso.



▲ Questo signore ce l'ha con noi e ci spara. Meglio restituirgli in fretta il favore, possibilmente con una mira migliore della sua.



▲ Da quel pannellone laggiù il dottor Krone ci dimostra chi è il padrone... ma nessuna rima potrà mai impedirvi di suonarglielo.





▲ Non può piovere per sempre. E infatti in questa foto c'è perfino un timido sole reso più brillante dall'HDR. I cattivi, invece, ci sono sempre.

**Buon divertimento e buon salvataggio del mondo, e prendetevela pure con comoda: in fondo avrete tutto il tempo che vorrete!**

niente di più divertente che fermare il tempo durante una sparatoria, muoversi tranquillamente a zig zag tra i proiettili sospesi a mezz'aria, e far esplodere la testa ai nemici con due colpi tranquilli e ben assestati. Oppure raccogliere il proiettile sparato da un carro armato e riutilizzarlo come granata, infilandolo

dentro il suo cannone, per vederlo esplodere appena il tempo si sarà "riattivato". Insomma, le possibilità sono veramente tante e non ci resta che provarle tutte! Buon divertimento e buon salvataggio del mondo, dunque, e prendetevela pure con comoda: in fondo avrete tutto il tempo che vorrete.



## NEL SILVER DVD

Sul DVD demo, nella sezione gioco allegato, troverete la patch internazionale per portare il gioco dalla versione 1.0 alla versione 1.2. È molto importante installarla, perché corregge numerosi bug in diversi campi, dalla compatibilità con le schede video, alla gestione corretta dei protocolli di rete (un problema davvero fastidioso, che impediva di giocare alle persone munite di un router, è stato felicemente risolto), passando per la stabilità generale del gioco, che ha subito qualche ritocco anche sul fronte della giocabilità. Per non incappare in eventuali problemi di compatibilità con i salvataggi, vi consigliamo vivamente di installarla subito, appena terminato di installare il gioco. Il file si chiama `timeshift_update_all_versions_10_12.exe`.



▲ Il ruolo dei nostri compagni di sventura, in alcuni frangenti, è davvero importantissimo. Aiutiamoli come possiamo a fronteggiare il nemico comune.



▲ Attivando la distorsione temporale è possibile ottenere dei pregevoli effetti rallenty anche sulle azioni più splatter. Evviva!

# War is everywhere\*

« Le battaglie campali tra Ordine e Distruzione  
inflammanno sui nostri computer! »

THE  
**GAMES**  
machine

GIG  
2008  
**BEST**  
online game



12+  
www.pegi.info

\* WAR è ovunque!

## WARHAMMER ONLINE

AGE OF RECKONING™

Ora disponibile

GOA

[www.war-europe.com](http://www.war-europe.com)

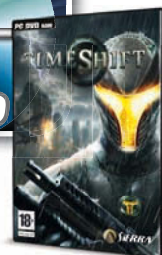
MYTHIC  
ENTERTAINMENT

© 2008 Games Workshop Limited. Tutti i diritti riservati. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Online, Age of Reckoning, e tutti i marchi associati, nomi, razze, standardi delle razze, personaggi, veicoli, luoghi, unità, illustrazioni e immagini del mondo di Warhammer sono sia ®, ™ e/o © Games Workshop Ltd 2000-2008. Usato sotto licenza da Electronic Arts Inc. Tutti i diritti riservati. Mythic Entertainment e il logo di Mythic Entertainment sono marchi o marchi registrati di Electronic Arts Inc. negli Stati Uniti e/o altri paesi. GOA e il logo GOA sono marchi registrati di France Telecom. Publishing, hosting e community management da parte di GOA. Tutti gli altri marchi registrati sono di proprietà dei loro rispettivi proprietari.

GRENADIER

# SILVERZONE

A cura di: Raffaele "Raffo" Sogni [raffo@sprea.it](mailto:raffo@sprea.it)



Da questo mese la realizzazione del Silver DVD passa nelle mani del sottoscritto: per voi non cambia nulla, salvo che probabilmente non funzionerà un tubazzo di niente (ma no, che sei IMBA! ndToSo). I demo presenti comunque sono ottimi, così come i contenuti della FragZone, curata dal sempre attento Elvin. Buona lettura e tante belle cose.

## 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](mailto:aiutocd@sprea.it)

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

## FIFA 09

Genere: Sportivo Sito: [www.fifa09.ea.com](http://www.fifa09.ea.com)

"FIFA, un gioco da paura", "FIFA è un gioco spaventoso", "FIFA, quando lo guardi te la fai addosso", queste sono state grossomodo le varie modalità per iniziare le recensioni di questo gioco EA Sports nel corso degli anni, ma come mai? Io me lo sono domandato, e dopo tante riflessioni e ragionamenti, sono giunto alla conclusione che tutto derivi dal nome FIFA, cioè si fa il simpatico gioco di parole FIFA = Paura. Ahahah, che ridere! O almeno così credo. Comunque FIFA 09 è il successore del buon FIFA 08, il gioco di calcio che gode della licenza FIFA e che quindi ha i nomi delle squadre veri, le maglie ufficiali, i nomi dei giocatori originali e via di questo passo. Parlando del dimostrativo di FIFA 09, è un bel demo perché ci dà modo di giocare



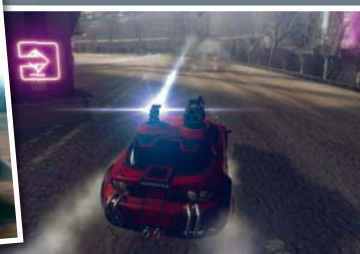
al pallone e di manovrare tutti e 11 i giocatori in campo: certo, trattandosi di un demo non potremo fare molto, ma una bella partitotta ci è concessa, anche in compagnia di un amichetto.



## DEATH TRACK: RESURRECTION

Genere: Corsa arcade Sito: <http://www.death-track.com/>

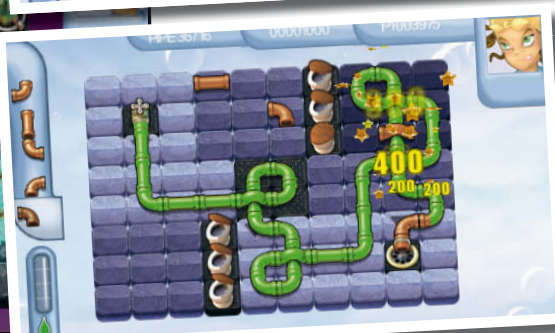
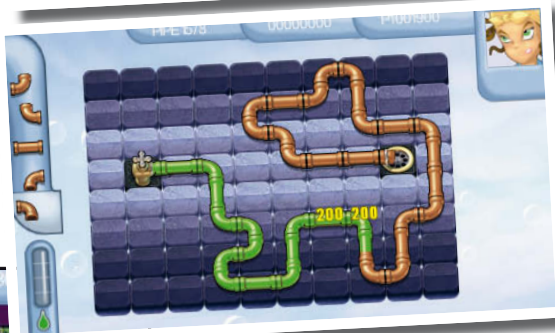
Per ingannare l'attesa nei mesi che ci separano dall'uscita di Bournout su PC, possiamo tranquillamente dilettarci con questo Death Track, gioco di corse futuristico decisamente arcade, proveniente direttamente dalla Russia. Il gioco ci vede coinvolti in una serie di spericolate sfide al volante di macchine corazzate quanto 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, lanciamissili e via discorrendo), ai vari potenziamenti applicabili al motore o alla carrozzeria, il tutto nel nome della devastazione.



# PIPE MANIA

Genere: puzzle game | Sito: [www.empireinteractive.com](http://www.empireinteractive.com)

**P**ipe Mania è il remake del famoso gioco del 1989 pubblicato da Empire e oggi invece da... Empire. In questo storico puzzle game voi impersonate i figli di Alfonso (il protagonista dell'originale Pipe Mania) e avrete il compito di fare grosso modo quello che faceva il papi, cioè costruire una bella e lunga tubatura per far sì che il liquido verdastro arrivi sano e salvo a destinazione. La dinamica di gioco nonostante gli anni riesce ancora a essere abbastanza divertente (ma non troppo), con oltre 300 livelli e molte modalità (anche in multiplayer nel più classico dei co-op). Il demo offre un bel po' di stage, che vi permetteranno di darvi un'idea di quello che è il gioco e per farvi passare un po' di tempo a costruire alleghere tubature.



# EURO TRUCK SIMULATOR

Genere: simulazione | Sito: [www.contactsales.co.uk/EuroTruckSimulator.htm](http://www.contactsales.co.uk/EuroTruckSimulator.htm)

**C**hi non ha mai sognato di diventare camionista? Di passare 15 ore in autostrada viaggiando a 80 all'ora, di dormire in una cuccetta di 1 metro per 2 e di visitare tanti bei posti ma solo attraverso il finestrino della motrice? Beh, in effetti molti. Ricordo che da bambino alcuni dei miei amichetti sognavano di fare il camionista: sta di fatto che qualcuno si è messo in testa di creare un simulatore di tale professione, o qualcosa del genere. A bordo del vostro bel camioncino appena comprato (si inizia con budget limitato e quindi si ha la possibilità di comprare delle motrici un po' schifose), dovrete portare a termine delle missioni di trasporto in giro per l'Europa, in modo da tirare su tanti soldini per comprare un camion più grosso, confortevole e performante. Il demo vi dà modo di bighellonare un po' col vostro veicolo e di approcciare qualche missione; buon viaggio e non andate addosso agli altri veicoli, tanto non succede niente.



# TUTTI DA GUARDARE!

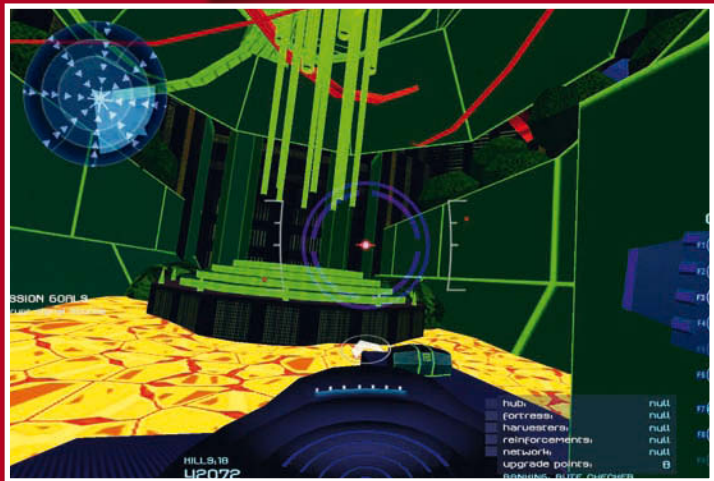
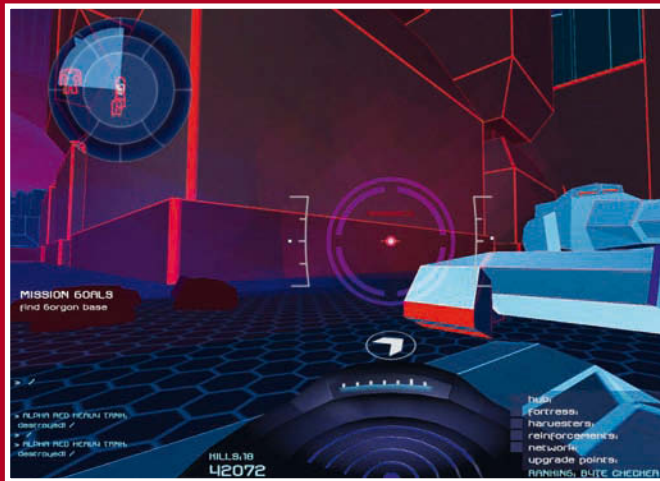
**P**er farsi un'idea della bontà di un prodotto, a volte (dire "spesso" sarebbe eccessivo) può servire dare un'occhiata al trailer. Ecco qui una succosa selezione dei video che girano in questo periodo, molti dei quali dotati di una qualità eccellente da gustarsi a schermo intero. Tanto per darvi un'idea di quello che trovate nel DVD, vi segnalo il bellissimo (parlo dei video, eh) IL-2 Sturmovik: Birds of Prey, il nuovo Prince of Persia: Prodigy e Anno 1404, oltre al chiacchierato Necrovision.



# TANK UNIVERSAL

Genere: sparatutto psichedelico    Sito: [www.tankuniversal.com](http://www.tankuniversal.com)

**G**eorge è un tipo tranquillo che però un bel giorno si accorge di non stare bene di salute, si reca dunque dal dottore che gli prescrive delle pillole per farlo ristabilire. Già che c'è, sto dottore un po' pazzo gli fornisce degli occhiali per la realtà virtuale, che lo catapultano in un mondo stile Tron nel quale si fa a botte a bordo di carri armati. Al di là della trama un po' insolita, Tank Universal è un gioco piuttosto divertente, la grafica è carina, certo bisogna magari abituarci un po' alla psichedelia che trasuda, ma ce la fa; le sparatorie sono copiose e le mappe liberamente esplorabili e molto vaste (in alcuni frangenti dovrete anche uscire dal carro e farvela a piedi). Nel demo sono giocabili 3 livelli su 20, abbastanza quindi per farvi un'idea di quello che sarà il prodotto finito. Buon divertimento e non andate nei pericoli.

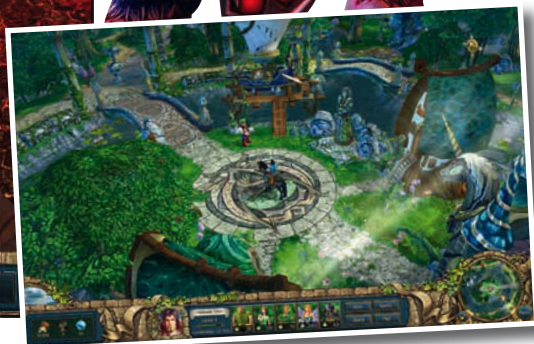


# KING'S BOUNTY: THE LEGEND

Genere: RPG    Sito: [ww.kings-bounty.com](http://ww.kings-bounty.com)

**K**ing's Bounty: The Legend siamo riusciti a metterlo all'ultimo minuto e ne siamo contenti, perché pare davvero un gran bel gioco, dall'aspetto grafico oltremodo gradevole. Trattasi di un action RPG con battaglie tattiche a turni, un genere un po' incasinato ma all'atto pratico piuttosto semplice. L'ambientazione di quest'ultima produzione targata 1C Company è fantasy, con tante belle creature immonde da far fuori, mentre la classi tra cui scegliere sono Guer-

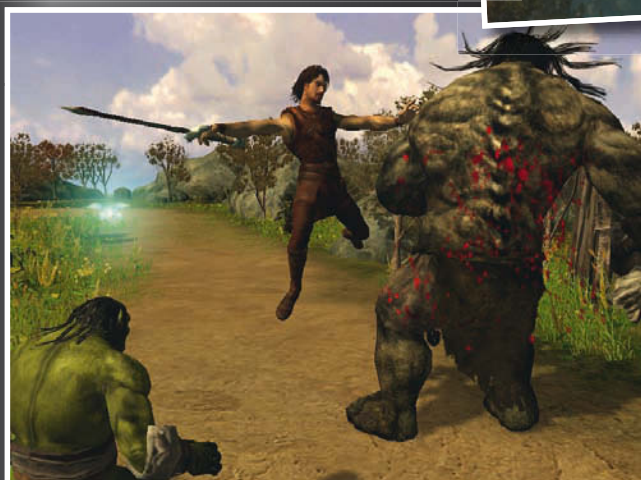
riero, Paladino e Mago. La cosa fantastica è che il paladino ha caratteristiche diverse dal guerriero e dal mago e lo stesso mago ne ha di diverse dagli altri due (ma lol)! Elemento interessante (tra i tanti) è che in King's Bounty il nemico non sta fermo ad aspettarvi, ma vi viene incontro cercando di cogliervi di sorpresa: insomma non pensate di stare fermi per rigenerarvi perché finite sotto terra in un batter d'occhi (o era occhio? Mah).



# LEGEND: HAND OF GOD

Genere: hack n' slash    Sito: [www.legend-game.com](http://www.legend-game.com)

**S**usan O'Connor non è solo il nome della donna bionica ma anche quello di una famosa scrittrice fantasy: questo ve lo dico perché è lei che ha scritto la storia di Legend: Had of God, action RPG dall'ambientazione fantasy che vi calerà nei panni di Targon, intrepido paladino a cui è stato affidato il compito di salvare il proprio mondo dall'invasione di mostri, orchi e altre classiche schifezze. Particolare enfasi viene posta sui combattimenti, grazie a un sistema chiamato Cinematic Combat System: le battaglie, a detta dei programmatori, sono molto realistiche e avvincenti... Il demo è bello grosso, circa 1,8 GB. Ma in tutto questo spazio cosa c'è? Beh, di sicuro c'è un bel po' da giocare: io non sono arrivato alla fine del demo e ci ho giocato parecchio. Dicono, tra l'altro, che alla fine ci siano delle donne nude... forse vale la pena di approfondire la cosa.



# SID MEIER'S COLONIZATION

Genere: strategico

**C**orrea l'anno 1994 quando, sotto etichetta Microprose, Sid Meier realizzò Colonization, un gioco di strategia che ci calava nei panni dapprima di un esploratore e poi in quelli di padre fondatore e impavido stratega. Al di là dell'aspetto grafico ovviamente spartano, Colonization è un gioco che introduce molti degli elementi presenti nei moderni titoli di strategia: parliamo della gestione di unità militari e civili, della creazione di insediamenti e della presenza di pubbliche relazioni con le colonie. Se volete fare un salto nel passato con un gioco completo, Colonization è uno dei modi migliori che ci siano. E poi è gratis!



**GIOCO  
COMPLETO!**

**E con questo appuntamento si chiude, ufficialmente, questo angolo, almeno per come lo avete visto negli ultimi anni. Il 20 di ottobre, infatti, prenderà vita il nuovissimo Games Village, che saprà divertirvi, informarvi e sollazzarvi come e più di TGM Online!**



**Q**uando leggerete queste pagine, la "holiday season", che chiamano gli americani il periodo che precede il Natale, sarà praticamente alle porte. Questo vuol dire che nei prossimi giorni cominceranno ad arrivare sugli scaffali dei negozi (già adeguatamente addobbati con festoni e luci varie) i primi titoli che costituiscono l'antipasto della grande abbuffata natalizia, a partire da FIFA 09 passando per Pro Evolution Soccer 2009, MotoGP 08, Fallout 3, Red Alert 3, Far Cry 2, Grand Theft Auto IV, Need for Speed Undercover e tantissimi altri. Spulciando i nomi dei campioni d'incassi annunciati di questa stagione occorre registrare, rispetto allo scorso anno, un numero minore di titoli originali (non vedo nessun Bioshock o The Witcher all'orizzonte, per intenderci), schiacciati dai "soliti" seguiti di saghe ormai più che collaudate, a cui si affiancano giochi già usciti su console (vedi GTA IV). Non sono pochi quelli che si lamentano di questa situazione, e in parte li capisco; anche io, come loro, a volte rimpiango i tempi in cui il PC rappresentava la punta di diamante di un set-



▲ Una "foto ricordo" di alcuni membri della gilda The War Machine di Warhammer Online!

tore che sapeva osare molto più di quanto faccia oggi, meno ancorato alle strategie aziendali che premia i sequel e più lanciato alla ricerca di idee nuove. Del resto, va anche detto che l'offerta complessiva è decisamente superiore a quella di dieci, o solo cinque, anni fa, sia per numero che per qualità complessiva dei prodotti. Insomma, bando alla malinconia e mano al portafogli: la stagione che sta per cominciare



**MOVIE MACHINE**

**Film al Cinema**

**Hancock**

A cura di: **Giuseppe Molteni**

Regia: **Peter Berg**  
Cast: **Will Smith, Jason Bateman, Charlize Theron, Christopher Walken, Gary Oldman**

**Voto: 7,5**

A tutti coloro che fossero stanchi dei soliti supereroi, dei grandi eroi e delle grandi avventure, che passano il tempo a salvarci il mondo, ma che non vogliono più essere a mezza di evasione, consigliamo la bizzarra favola Hancock, realizzata da un mangiatore di validi personaggi.

Il regista è Peter Berg (The Kingdom ma anche Casse molto cattive), che è anche un attore conosciuto.

Produzione Michael Mann (non c'è bisogno di dettare), oltre a nomi come James Leaster, spesso al lavoro con Will Smith come soci nella loro compagnia Overbrook Entertainment, Akiva Goldsman, specializzato in blockbuster, il regista Jonathan Mostow è lo stesso protagonista.

A scrivere la sceneggiatura sono Vincent Ngo e Vince Gilligan, che provengono dal mondo della serie tv.

Ormai anche il cast: un bravo Will Smith, un tantissimo Jason Bateman ed una splendida Charlize Theron, anche lui dunque fra il suo primordiale, un super eroe che si ribella e picchia sul colto, per chiedere l'oro cittadino.

Facendo che il film di Hancock, specie di bottiglia sbalzata, sulla cui vita si gioca tutto.

Quando si decide ad intervenire, senza particolare entusiasmo, con i suoi tre veri subordinati e fra questi fa quasi più danni nel momento che cattura, distruggendo le strade durante i suoi atteggiamenti, perfino a uccidere i professori durante i suoi e le scollazioni aeree, appiccando sulla e mettendo a rischio le vite dei presenti. Ingratito e brutale, non piace a nessuno e la città e l'Amministrazione comunale gli vanno contro.

▲ C'è chi lo giudica un capolavoro, chi invece l'ha odiato. In tutti i casi, Hancock è stato uno dei successi delle ultime settimane, recensito come sempre nel Movie Machine di TGM Online!

si preannuncia come sempre discretamente "ricca" di opportunità ludiche! E sul fronte delle novità, anche da queste parti se ne prepara una di quelle grosse, che ancora non posso svelare ma di cui avremo modo di parlare a lungo nei prossimi mesi. Stay tuned!

Passando al nostro amato forum, che continuerà a esistere, invariato, nel nuovissimo Games Village, vi posso anticipare che il sottoscritto, grazie alla preziosa e insostituibile collaborazione degli Sparring Partner che lo animano e lo moderano, sta valutando una complessiva sistemazione delle aree e della loro struttura interna; l'idea è quella di riuscire a renderlo più snello e veloce da consultare e visitare, cercando al tempo stesso di non

## SONDAGGIO

Tra le bizzarre iniziative a tema videoludico di cui vi abbiamo raccontato questo mese, ce n'è una che vede impegnato il colosso americano della vendita al dettaglio, Wal-Mart, che ha convocato le tre aziende produttrici di console per cercare di rendere più "verde" possibile il settore dei videogiochi. Tra le idee sul tavolo c'è quella di ritornare alle vecchie scatole di cartone al posto di quelle di plastica, ricavate dal petrolio. Siete favorevoli a questa idea?

- Sì, abbasso la plastica, viva il cartone! ..... [22.3%]
- Sì, sono un nostalgico! ..... [16.2%]
- No, il costo ambientale sarebbe comunque troppo elevato ..... [31.6%]
- No, preferisco quelle di plastica ..... [10.7%]
- E perché non direttamente scatole di legno? ..... [11.3%]
- Non saprei/ Non mi interessa ..... [8.0%]

scombussolare l'assetto complessivo a cui ci siamo ormai abituati da diversi anni a questa parte. Facendo i debiti scongiuri, quando leggerete queste righe potreste già trovarvi di fronte al nuovo assetto del forum. Se così non fosse, sappiate che ci sono diverse men-

**FLASHN'JAVA**

**Light bot**

Autore: **Cosimo Natta**  
Homepage: <http://cook-natto.newgrounds.com/>

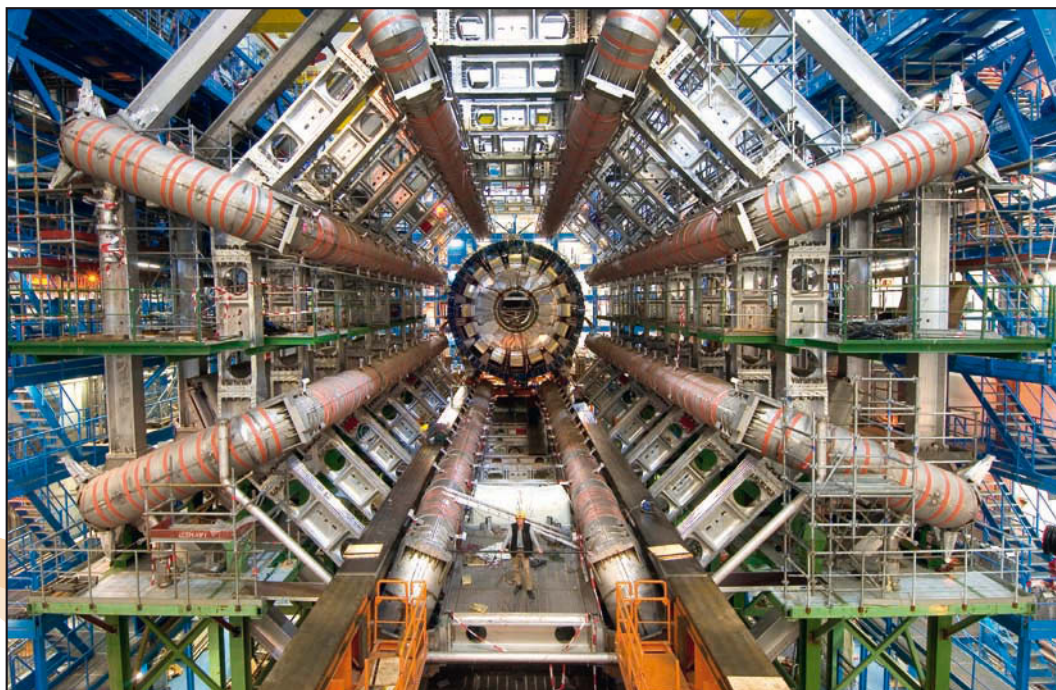
**Intestazioni** Prendete un pezzo game apparentemente piuttosto elementare e combinate con la logica della programmazione di base. Il risultato è questo Light bot, nel quale dovremo condurre un piccolo robotino all'interno di una serie di livelli e farli ascendere i quadretti blu che al trovano sopra per le mappe di gioco. Per riuscirci, inizialmente basterà familiarizzare con una serie di comandi di movimento (Direzione, avanti, indietro, ecc.), ma man mano che si va avanti occorre cominciare a pensare con le funzioni e creare comandi più complessi che permettano di

rispondere l'obiettivo.

La spiegazione dei vari comandi funziona semplicemente trascinando l'interno delle griglie dedicate al "metodo principale" e alle due funzioni. Ricordate di pensare sempre logicamente: se assumo lo spazio necessario per il movimento nel primo quadrante, dovete assegnare i comandi alle altre due funzioni e "chiamare" tali funzioni all'interno del metodo principale. È l'ultima del nord.

C'è se dovete trovare bloccati da qualche parte, potete sempre dare un'occhiata a [questo.walshtroub.com](http://questo.walshtroub.com)

▲ Light bot è uno dei tanti "passatempo" che trovate segnalati nell'area Flashn'Java, e che gli appassionati di robotica e programmazione procedurale troveranno particolarmente intrigante!



▲ Nata come discussione semiseria sul Large Hadron Collider e la temuta fine del mondo, l'editoriale su Gordon Freeman che lavora come co.co.co. al Cern è stato il più gettonato di questo mese!

ti pensanti al lavoro e che dovrebbe essere questione di poco...

Sempre per rimanere in tema forum, segnalò l'apertura di due nuove aree, entrambe molto attese. La prima è quella ufficiale di Warhammer Online: Age of Reckoning, il nuovo e attesissimo MMORPG di GOA. Tra l'altro, vista l'importanza del titolo, abbiamo deciso di coinvolgere anche voi nella recensione che troverete più avanti in questo stesso numero con il "Muro di WAR", ossia le impressioni di chi sta provando il titolo sui Live Server. Se l'iniziativa, come

speriamo, piacerà a voi come sta piacendo a noi, state certi che non mancheremo di riproporla in futuro per altri titoli!

A questo aggiungiamo un'altra piccola chicca, ossia la costituzione di due gilde composte da frequentatori del forum, The War Machine, una per il lato Ordine e una per il lato Distruzione.

L'altra sezione è invece nata su iniziativa del nostro D3luX, che lo scorso anno ha tenuto, in una apposita area del forum Bar Sport, un piccolo torneo di fantacalcio tra alcuni utenti. Forte del successo di

quell'iniziativa, e dopo aver adeguatamente insistito con me e il Raffo (ergo, averci tartassati fino a farci capitolare), è stato deciso di aprire un'area ufficiale sul nostro forum dove organizzare le proprie squadre, seguire le partite e fare tutte quelle cosine belle che piacciono tanto agli amanti di questa "disciplina". Per l'occasione il Raffo è anche riuscito a mettere da parte qualche premio per la squadra che vincerà il campionato!

E per questo mese è tutto, ci si becca online... ma su Games Village!

## A PROPOSITO DI...

**Gli interventi più ficcanti e controversi del forum di TGM Online**

"È ora che la EA e gli altri facciano uscire giochi senza prenderci per il popò: a chi li compra originali i giochi danno un mucchio di problemi a causa delle protezioni di m\*\*\*\*\*a che ci mettono (senza contare i bug con cui li fanno uscire), mentre a quelli che li recuperano in 'edizione trasversale' funzionano benissimo, la cosa non è concepibile, c'è qualcosa che non funziona all'origine" - manuè, 15 settembre 2008, parlando della pirateria come forma di protesta contro il DRM

"Secondo me dietro alla censura 'facile' c'è lo scarso rilievo che si dà al valore artistico di un gioco, ovvero se in un film di De Palma o di Coppola ci scappa qualche scena forte e/o qualche parola di troppo, nessuno penserebbe a una vera censura, ma uscirebbero al più versioni tv, versioni home video e qualche director's cut completo, invece per i videogiochi si mettono delle pezze per far felici tutti.

E questo limita immensamente la libertà artistica di creare prodotti nuovi" - BORG-, 11 settembre 2008, parlando della censura di Fallout 3

"Almeno vietargli 50 Cent: Bulletproof è stato un atto di pietà" - vampires, 4 settembre, parlando dei giochi censurati in Thailandia

"ma non sono arrivati un po' troppo fuori tempo massimo?" - kalle77, 4 settembre, parlando dell'arrivo di Chrome, il browser di Google

"Di sicuro non hanno fatto nulla di eccezionale, ci si è avvicinati, per una volta, a quello che dovrebbe essere il caso normale. Va elogiato però in quanto avvicinamento alla decenza su una media di non professionisti" - MIKO, 10 settembre, parlando della decisione di Ubisoft di inserire i sottotitoli per non udenti in tutti i suoi prossimi giochi

"Quanti protagonisti di videogiochi 'neri' ricordate voi (protagonisti in positivo... non mi citate cose come i vari GTA)? Io nessuno! Non che io voglia dire che... Però... Mi sbaglio vero?" - LordOrion, 12 settembre, parlando di razzismo nei videogiochi

## GIOCO FEDELTÀ

### FAR CRY 2

Quando Far Cry uscì nei negozi stupì per l'incredibile resa grafica e la vastità dell'ambientazione. Oggi, a distanza di quattro anni, Far Cry torna sui nostri schermi con un seguito che non smentisce le aspettative, grazie a un impatto grafico strepitoso e a una storia particolarmente intrigante. Nei panni di un mercenario vivremo un'incredibile avventura in Africa, in particolare in uno stato colpito da una sanguinosa guerra. Armi a volontà, veicoli da guidare liberamente, un'area immensa e incredibilmente particolareggiata: Far Cry è tornato! Ubisoft



### PES 2009

Il gioco di calcio Konami è diventato famoso nel mondo per la grande giocabilità ed estrema completezza di opzioni. Perfetta sintesi di simulazione arcade, PES ha fatto correre dietro il pallone virtuale milioni di persone in tutto il mondo, beh, è finalmente giunto il momento del nuovo episodio della serie, dotato di una grafica di ultima generazione, licenza Champions League, un nuovo sistema di controllo, un'intelligenza artificiale degli avversari ancora più raffinata e un supporto online di ottima qualità. Insomma PES non si smentisce nemmeno quest'anno, se siete amanti del calcio, lo siete anche di PES, non ci sono storie. Halifax



### FALLOUT 3

Fallout 3 è uno dei giochi più attesi dell'anno: ambientato nel 2277 (cioè 200 anni dopo la grande catastrofe nucleare che ha sconvolto il pianeta), vi troverete immersi in un mondo devastato, dove i grandi e maestosi edifici di Washington sono ormai ridotti a un ammasso di macerie. Qui, in questa desolazione, crescerete voi, liberi di agire, di muovervi ovunque e di compiere scelte volte a tutelare la vita o al contrario eliminarla. Fallout 3 è tecnicamente impressionante, vastissimo, spettacolare, un capolavoro insomma. Atari





## THE POLITICAL MACHINE EXPRESS



**S**e state seguendo le presidenziali americane e non vedete l'ora di sapere come andrà a finire, non disperate, e preparatevi a viverle in prima persona! Come? Ma è semplice: sfruttando un "gentile omaggio" di Stardock, che ha recentemente rilasciato una versione freeware (pur se con qualche restrizione, a dire il vero) di

Political Machine 2008, da installare passando per Impulse, nuovo servizio di Digital Delivery che fa capo proprio alla casa di Windowblinds e soci.

In questa versione impersonerete i manager delle campagne elettorali di Barack Obama e John McCain, e avrete come unico scopo quello di portare il candidato che supportate sul tetto del mondo.

La corsa alla Casa Bianca, che si snoda lungo ventuno settimane, potrà essere vissuta, oltre che nei panni dei supporter dei due succitati leader, anche in quelli di Biden o Palin.

In questa versione di Political Machine 2008 sarà concesso scontrarsi in multiplayer, preparare la campagna con raccolta fondi, pubblicità e cose sui generis, conquistare sostenitori, assoldare gente che assicuri i voti e gettarsi nella produzione di gadget quali spille e amenità assortite. Se, poi, scoprirete che non potete più vivere senza questa produzione, non dovrete far altro che acquistare la versione completa, che dà modo di scontrarsi con leader storici (Washington, Lincoln e altre personalità di questo calibro) in svariati scenari (prima e dopo la guerra civile statunitense, in Europa... insomma, avete capito) e scaricare aggiornamenti.



## SOTTOTITOLI PER NON UIDENTI ALLA PAGINA UBISOFT

**N**on è mai troppo tardi per una cosa di questo tipo. In occasione del lancio della campagna Ability Together di Handicap International, Ubisoft ha presentato un "serious game" intitolato Handigo (handigosolidaires.com) per sensibilizzare i videogiocatori sull'argomento.

Ancora più importante, la casa francese si è impegnata formalmente per inserire i sottotitoli in tutti i suoi prossimi videogame. Questo processo, stando alle dichiarazioni di Ubisoft, dovrà inserirsi nello sviluppo vero e proprio dei suoi prodotti, e non trasformarsi nella classica "ultima cosa da fare all'ultimo minuto", tipicamente fatta di fretta e male. I primi titoli sottotitolati per non udenti saranno Far Cry 2, Prince of Persia e Shaun White Snowboarding. A questo punto il minimo che ci si può aspettare è che tutti gli altri seguano il buon esempio di Ubisoft.



Sarò sottotitolato anche io, il Principe di Persia!

## XBOX 360 VA IN SALA GIOCHI

**Q**ualcuno di voi frequenta ancora le sale giochi? No, vero? Molto più comodo giocare spaparanzati sul divano! Beh, se mai vi dovesse capitare di farci un salto, potreste imbattervi in un cabinato dall'aria familiare.



Quasimoto Interactive ha infatti iniziato la fase di test della Arcade Station T2, su licenza Microsoft, che altro non è se non una Xbox 360 inserita all'interno di un classico coin-op, con tanto di controller originali e slot per le memory card. La lista di giochi presenti sulla AST2 non è ancora stata ufficializzata, ma dovrebbe comprendere Halo 3, FIFA 08, Assassin's Creed e Devil May Cry 4. Diversamente da quanto siamo abituati a fare, non si metteranno monetine una dietro l'altra per giocare una partita, ma per comprare uno "slot" di tempo da usare a proprio piacimento. Il sistema supporterà anche il multiplayer.

## BASTA PLASTICA, SI TORNA AL CARTONE!

**Q**uanto incide distribuire i videogame all'interno delle attuali scatole di plastica? Abbastanza da cominciare a pensare a un "ritorno al passato" e reintrodurre quelle di cartone che andavano per la maggiore qualche lustro addietro. Questa almeno è l'opinione di Wal-Mart, il gigante americano della vendita al dettaglio che ha organizzato in tal proposito un incontro con Sony, Microsoft e Nintendo per studiare modi di rendere il videoludico più "environmentally friendly", amico dell'ambiente, a partire dall'annosa questione dei consumi delle console in stand-by per arrivare alle scatole di plastica derivate dal petrolio. Il ritorno al cartone, stima WM, equivarrebbe a ridurre le emissioni inquinanti dell'industria videoludica di un quantitativo pari a 4.000 automobili in meno sulle strade. Che è un po' come confrontare le mele con le arance, ma tant'è, in periodi di carburanti alle stelle evidentemente fa comodo ragionare così. Vedremo nei prossimi mesi se da questi incontri verrà fuori qualcosa di concreto o rimarranno solo parole.



## ADDIO ENSEMBLE STUDIOS

**B**rutta notizia... Chiude i battenti la software house che negli anni passati ci ha regalato capolavori come le serie di Age of Empires e Age of Mythology, e che ha appena terminato lo strategico in tempo reale per Xbox 360 Halo Wars (diciamo che lo sta terminando, ndTMB). La decisione, apparentemente inspiegabile dal momento che Ensemble ha venduto oltre venti milioni di copie

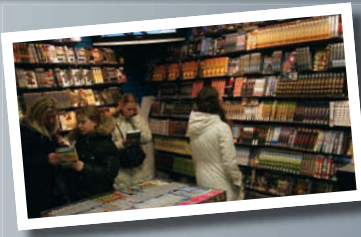
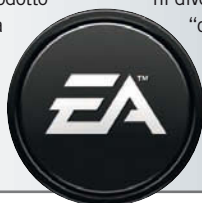


dei suoi giochi, è stata presa da Microsoft Game Studios per motivi fiscali e per "mantenere il suo trend di crescita". La notizia è però meno drammatica (almeno dal punto di vista di chi ci lavora) di quanto sembra: il nucleo principale di Ensemble verrà infatti convertito in un nuovo studio che si occuperà del supporto post-vendita di HW e dello sviluppo di titoli non ancora annunciati. Il personale in esubero verrà per quanto possibile "rilocato" (termine di moda, ultimamente) all'interno di Microsoft.

# GIRO DI VITE DI EA SUI GIOCHI USATI

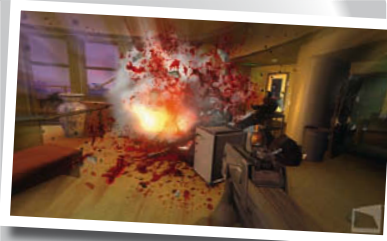
**I** publisher, si sa, non hanno mai amato particolarmente il mercato dell'usato, più che altro perché quando Tizio vende un gioco a Caio, la casa non intasca un centesimo. Inoltre, diversamente da altri generi di largo consumo, il prodotto che Caio si ritrova in mano è assolutamente identico a quello comprato da Tizio. L'esperienza che offre un videogame usato è sempre la stessa, non "rovinata" dal tempo e quindi di minor valore, come invece può esserlo il motore di un'auto con 100.000 km. L'ultima a lamentarsi di questa cosa è stata Electronic Arts, che per voce di Jens Uwe Intat, vicepresidente del colosso americano, definisce i videogame di seconda mano

una "situazione critica". Per risolverla, EA intende sperimentare nei prossimi anni diversi modelli di business che "offrano un maggior supporto, servizi e contenuto aggiuntivo che si possano ottenere online. In questo modo la gente capirà che il valore di un gioco non sta solo nel disco fisico da giocare a casa, ma nell'esperienza in rete, che dev'essere pagata". Difficile prevedere cosa succederà in concreto...



## F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN

**O**vero quando l'ovvio diventa ancora più ovvio... Per una serie di scaramecce legali non particolarmente interessanti, un anno fa Warner Bros Entertainment aveva acquisito i diritti per lo sviluppo del seguito di F.E.A.R. ma non del nome, che era rimasto in mano a Vivendi. Di qui la necessità di trovare un altro titolo al seguito dell'FPS di Monolith, coinvolgendo i giocatori e la community sul sito ufficiale: alla fine la scelta era caduta sull'anonimo Project Origin. Il publisher americano, grazie anche alla fusione di Vivendi con Activision, è finalmente rientrato in possesso del nome del gioco: inevitabile, e per certi versi auspicabile, la decisione di optare per un più consono e riconoscibile F.E.A.R. 2, naturalmente accompagnato dal sottotitolo Project Origin. La nuova puntata delle avventure horror in prima persona di Monolith uscirà il prossimo 13 febbraio per PC, Xbox 360 e PS3.

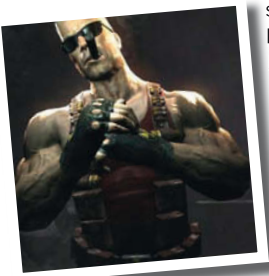


## SECUROM ANCHE PER RED ALERT 3

**N**onostante le lamentele circa la presenza di SecuROM all'interno di Spore e Mass Effect, Electronic Arts annuncia che tutti i suoi prossimi titoli per PC terranno il sistema di protezione, a partire da Red Alert 3. Le misure antipirateria saranno meno draconiane che in passato, e in alcuni casi persino apprezzabili: il gioco richiederà l'autenticazione online durante l'installazione e quando viene eseguito per la prima volta, mai più in seguito. Non servirà avere il disco inserito nel lettore per poter giocare, in compenso non si potrà installare il gioco su più di cinque computer diversi, e senza possibilità di "revoke" un'installazione come nel caso di Bioshock. Superato il limite di cinque installazioni, il servizio clienti di EA fornirà nuove attivazioni su richiesta del cliente. Bello non avere l'obbligo del DVD inserito per giocare, ma il blocco delle attivazioni è un tema molto controverso.

## L'ANGOLO DELLA CELLULOIDE (DUKE NUKEM, HALO)

**C**orreva l'anno 2001 quando si cominciò a vociferare di una possibile trasposizione cinematografica delle avventure del più grosso tamarro della storia dei videogiochi, quando Duke Nukem Forever sembrava realisticamente poter uscire di lì a breve. Poi si sa, le cose sono andate come sono andate e il progetto è caduto nel dimenticatoio.



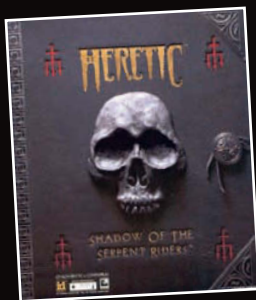
Non per Scott Faye, produttore del film di Max Payne e di quello (prossimo) di American McGee's Alice, che ha ammesso di "star diligentemente lavorando a un film di Duke Nukem che sia all'altezza del personaggio e della sua importanza". Va tutto bene, purché il gioco esca!

Passiamo al film di Halo versione 2.0: dopo la morte del progetto capitanato da Peter Jackson, si fa sempre più insistente quella di un film basato su "The Fall of Reach" di Eric Nylund, disponibile anche in Italia con il titolo "La caduta di Reach", che racconta le origini di Master Chief e l'inizio della battaglia contro i Covenant. Incrociamo le dita...



## HEXEN ED HERETIC VANNO A GPL

**I** primi due shooter di Raven Software non diventano ecologici, in compenso i loro codici sorgenti sono stati finalmente rilasciati con licenza GNU General Public License, meno restrittiva di quella precedente che di fatto impediva modifiche e porting; in questo modo, i vari zDoom, PrBoom e compagnia bella potranno integrare liberamente (e molto più facilmente) il supporto per Heretic ed Hexen. Gli altri porting sviluppati ad hoc per i due titoli potranno finalmente essere distribuiti legalmente. Convincere Raven a prendere questa decisione non è stato facile; lo testimoniano le decine di persone che in tutti questi anni hanno portato avanti l'iniziativa a suon di petizioni online, lettere aperte, campagne con missive tradizionali, facendo intervenire GNU.org, Chris Rhinehart di Human Head Studios e lo stesso John Romero.



## UN VIDEOGIOCO ANCHE PER CSI: NY

**D**opo quelli di Las Vegas e Miami, potevamo forse farci mancare il videogioco del secondo spin-off della serie investigativa di maggior successo degli ultimi anni? CSI: NY, previsto per il prossimo Natale, conterrà ben cinque nuovi casi messi a punto dagli stessi sceneggiatori della serie tv e, per la prima volta, ci permetterà di vestire i panni dei protagonisti del telefilm (negli altri giochi comparivano come semplici "accompagnatori" del giocatore), naturalmente doppiati dagli attori del cast originale, Gary Sinise in testa. Lo stile grafico sarà meno realistico e più "fumettoso", l'interfaccia utente semplificata e il gameplay arricchito da nuove dinamiche per le conversazioni, dall'utilizzo dei computer e naturalmente di tutti i gadget a disposizione della polizia scientifica. Non mancheranno i minigioco di hackeraggio, ricostruzioni facciali, triangolazioni di tiro, simulazioni fisiche, ecc. ecc.



# GAMES FOR WINDOWS CAMBIA NOME

Microsoft ha deciso di cambiare nome al suo servizio di gaming online Games for Windows; la scelta del nuovo nome è però aperta al pubblico, dato che chiunque può proporre la propria idea tramite il sito [www.gamerscoreblog.com](http://www.gamerscoreblog.com), che raccoglie opinioni e update di alcuni membri del team di sviluppo interno di casa Microsoft. C'è però una restrizione notevole: la prima parola deve essere "Live", e si può aggiungerne solo un'altra. A titolo di esempio, il sito cita infatti idee non clamorosamente originali come "Live Dashboard", "Live Portal" e "Live Guide". La decisione di cambiare nome è parte del rilancio del servizio, che è diventato interamente gratuito e che offrirà un "marketplace" da cui scaricare contenuti e demo sulla falsariga di quello per Xbox 360.



## RITORNA TEX MURPHY (QUASI)

Per chi videogioca da qualche anno, il nome Tex Murphy evoca grandi ricordi: uno dei primi titoli "cinematografici" con attori in carne e ossa e filmati in full motion video, una serie di avventure poliziesche ambientate nel futuro che vedevano protagonista un detective "hard boiled" imbranato e pasticione, mirabilmente interpretato da Chris Jones, che insieme ad Aaron Connors ne era anche il game designer. Capolavori assoluti. Dopo la chiusura di Access Software da parte di Microsoft, Jones e Connors sono spariti per un bel po' di tempo, ma si preparano a ritornare il prossimo novembre con *Three Cards To Midnight*, una nuova avventura che non sarà un seguito delle avventure di Tex Murphy, i cui diritti appartengono ancora (inspiegabilmente) al colosso di Redmond. La trama ruota attorno a una certa Jess Silloway e una serie di carte di tarocchi, ognuna delle quali sembra richiamare dall'inconscio della ragazza ricordi che sembravano cancellati per sempre. *TcTM* promette almeno sei ore di gioco, otto capitoli non lineari con finali multipli e tre livelli di difficoltà. Sito ufficiale: [www.bfinishgames.com](http://www.bfinishgames.com).



## SEGA E L'HARDWARE, LA COLPA FU DI MOORE

Il Dreamcast è stata l'ultima console di casa Sega, e ora finalmente si scoprono i retroscena sulla clamorosa decisione del marchio giapponese di abbandonare il mercato dell'hardware. A rivelarli è nientemeno che Peter Moore, attuale boss di EA Sports con un passato come capo della divisione Xbox, che ha curato il lancio del Dreamcast negli USA, territorio in cui la piattaforma ha raccolto i maggiori successi.

Moore ha rivelato al quotidiano inglese Guardian che la decisione finale di chiudere con le console è stata sua, e non dei capi giapponesi; la casa madre aveva infatti posto

degli obiettivi molto precisi in termini di vendite e di fatturato, obiettivi che non è stato possibile raggiungere nonostante il vantaggio temporale rispetto al lancio di PlayStation 2. Ironicamente, Moore cita il mancato supporto da parte di EA Sports come uno dei fattori chiave, specie

in un mercato così orientato ai titoli sportivi come quello americano. Così, il 31 gennaio del 2001, Moore ha detto basta; per Sega, continuare a spendere milioni di dollari in una guerra che non poteva essere vinta sarebbe stato disastroso. Così la Sega ha dovuto suonare ai campanelli di Sony e Nintendo per chiedere dei kit di sviluppo.

Anche se, sottolinea Moore, "non ho mai incontrato nessuno che si sia pentito di aver comprato un Dreamcast".



## ALIEN BREED RITORNA!

Correva il lontano 1991 quando Team 17 rilasciò *Alien Breed*, diventato rapidamente un classico su Amiga, convertito su PC due anni più tardi e seguito da altri due episodi. Pesantemente ispirato (ovvero senza licenza ufficiale) alla saga cinematografica di *Alien*, *AB* era uno shooter dall'alto ambientato nello spazio, nel quale i giocatori dovevano trovare l'uscita che conduceva al livello successivo facendosi strada tra orde infinite di alieni che cercavano di farli fuori. La software house inglese ha annunciato di star lavorando a un remake del gioco, del quale non si sa praticamente nulla salvo che uscirà il prossimo anno su PC, Xbox LIVE Arcade e PSN.



## DARIO ARGENTO E DEAD SPACE!

Incredibile colpo di scena nella realizzazione di *Dead Space*, prossimo "survival horror" griffato EA. La software house canadese si è infatti assicurata la voce del maestro del brivido italiano, il Dario Argento che vedete nel titolo, per l'appunto, che darà vita a Dottor Kyne, una delle figure chiave nell'intera trama del gioco.



La press release dice che il regista si è lasciato affascinare dal trailer di *Dead Space*, rimanendo sorpreso e stupefatto di fronte al complessivo livello qualitativo raggiunto in questa produzione. Onestamente ci auguriamo che il risultato sia differente da quello ottenuto da Linus, per *Halo 3*. Voi no?

# LUI PARLA, MICROSOFT LO LICENZIA

**M**icrosoft ha licenziato il tester Robert Delaware in seguito ad alcune dichiarazioni rilasciate da quest'ultimo alla stampa in merito ai problemi hardware della piattaforma Xbox 360. Delaware aveva reso pubbliche alcune sconcertanti cifre, con ad esempio la percentuale di console difettose a soli 4 mesi dal lancio della console negli USA, pari al 68 per cento. Anche la produzione della CPU costruita da IBM aveva problemi, con una percentuale chip funzionanti molto bassa, pari al 16 per cento. Già all'inizio del 2007 erano oltre 1.2 milioni gli Xbox 360

tornati alla fabbrica per difetti di vario tipo, tanto che in seguito Microsoft ha lanciato un programma gratuito di assistenza anche per le unità fuori garanzia, che le è costato circa un miliardo di dollari. In più, ha aggiunto Delaware, alcuni update per determinati giochi avevano la capacità di rendere inservibili le console. Ora, per avere infranto alcuni accordi di confidenzialità, Delaware ha perso il lavoro, e rischia anche di finire in tribunale per rispondere di accuse di diffamazione. Tuttavia, non sembra preoccupato: "era la cosa giusta da fare", ha dichiarato.



## EA MOLLA, NIENTE TAKE-TWO

**D**opo sette mesi di trattative, Electronic Arts molla il colpo, dichiarandosi non più interessata all'acquisto di Take-Two. La decisione sarebbe arrivata in seguito a un incontro con i massimi dirigenti del publisher di GTA, e formalmente recita così: "dopo attente considerazioni, EA ha deciso di non formulare ulteriori proposte d'acquisto per Take-Two e intende terminare ogni discussione in merito". Formalismi a parte, la decisione potrebbe essere legata all'impossibilità di mantenere il controllo di Rockstar Games dopo l'eventuale acquisizione: l'accordo di quest'ultimi con Take-Two scade infatti il prossimo febbraio. Anche dopo l'acquisto, che probabilmente si sarebbe formalizzato con un'offerta nel range dei 28-29 dollari per azione, EA non avrebbe dunque avuto garanzia di poter essere il publisher dei futuri GTA, rischiando un investimento clamoroso per nulla. Nel frattempo, in borsa, la notizia ha fatto crollare il titolo Take-Two fino a 21,89 dollari per azione; molto meno dell'ultima offerta di EA, pari a 25 dollari per azione.



## LE ESCLUSIVE PERDONO D'IMPORTANZA?

**P**er anni siamo stati convinti che sono le esclusive a fare la fortuna di una piattaforma; ora arriva una voce fuori dal coro, più precisamente quella di Boris Schneider-Johne, product manager tedesco di Microsoft, che ha dichiarato che secondo la casa di Redmond l'importanza delle esclusive è decisamente in calo. Il loro impatto sulle vendite di una piattaforma non è alto come in passato, ma soprattutto sono i grandi publisher ad accettare sempre meno il concetto di esclusività per via delle limitate proiezioni di vendita rispetto ai costi di sviluppo sempre maggiori. In passato, tutto si giocava sulle esclusive, con epici scontri commerciali alla "Mario vs Sonic"; oggi è difficile che un grande titolo non esca per tutte le piattaforme, e l'impatto delle pur presenti esclusive si sente assai di meno. In più, la situazione fluida del mercato, in cui manca un vero

leader in termini di vendite hardware, rende più difficile puntare su una singola piattaforma per i publisher, che preferiscono non privilegiare nessuno.



## I GIOCHI USATI DANNEGGIANO QUELLI NUOVI?

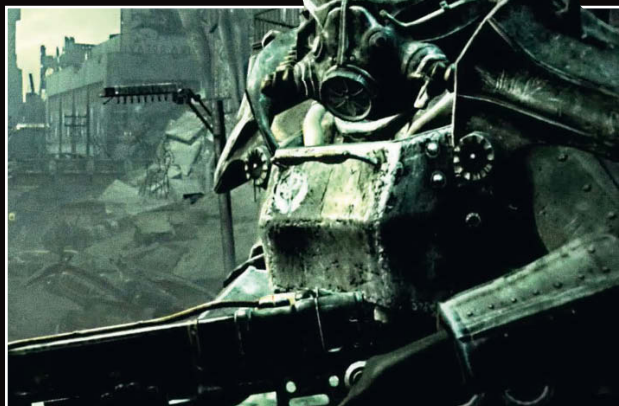


**I**l capo della Frontier Developments David Braben ha sollevato un tema curioso ma legittimo, ovvero quello della proliferazione di negozi che offrono giochi usati (o "pre-owned" come si dice negli USA) e che accettano di acquistare quelli degli utenti in cambio di contanti o credito. Secondo la sua teoria, questo sistema danneggia le vendite dei giochi orientati al single-player, o la cui rigiocabilità è bassa; titoli come BioShock o Assassin's Creed vengono infatti giocati una volta e poi rivenduti, col risultato che la sezione usati ne è piena e i negozi ne ordinano meno copie. In fin dei conti le vendite non riflettono correttamente il numero di acquirenti, perché molti di questi hanno acquistato una copia usata, spesso con una riduzione di prezzo trascurabile rispetto al nuovo. E a questo proposito, un sondaggio della Frank Magid Associates

ha rivelato, come se ce ne fosse bisogno, che i prezzi dei giochi sono troppo alti: un campione di consumatori americani ha infatti affermato che preferisce attendere che il prezzo di lancio sia calato (43%) o che preferisce comprare titoli usati (30%). In definitiva, dunque, la soluzione più sensata sembrerebbe quella di abbassare i prezzi...

## LA CENSURA E LE SUE FRUSTRAZIONI

**L**e differenti regole riguardo alla censura, così variabili nelle diverse aree del mondo, stanno mettendo a dura prova la pazienza degli sviluppatori. A rompere il silenzio sul tema è Pete Hines, product manager di Fallout 3 della Bethesda, che ha spiegato le difficoltà di dover lavorare con cinque, sei differenti organi censori, ognuno "scandalizzabile" in modi diversi. Gli sviluppatori devono tenere conto di cosa può essere accettabile, per esempio, in Australia, ma al contempo essere sicuri che non risulti sveniente, che so, in Gran Bretagna. Mostrare un corpo nudo può essere OK per una cultura, ma inammissibile per un'altra, mentre molto variabile è anche la reazione di fronte alla presenza di droghe. Il rischio di non ottenere il visto censura in un paese può essere devastante per le sorti commerciali di un prodotto, e richiedere un'estensione dello sviluppo: Fallout 3, non a caso, era stato messo fuori legge nella inflessibile Australia (in cui non vanno in vendita giochi con rating d'età superiore ai 15 anni), cosa che ha richiesto le opportune modifiche del caso. A tutt'oggi, diversi titoli anche di primo piano (ad esempio l'imminente Gears of War 2) non vengono neppure venduti in Germania, dove le leggi in tal senso sono di gran lunga le più restrittive d'Europa.



## VISIONI DAL SOL LEVANTE

**Dal Giappone ai nuovi nastri nascenti dell'industria videoludica, come la Corea del Sud, ecco un viaggio tra le diversità, il fascino e lo spirito dei videogiochi concepiti nell'Estremo Oriente.**

**C**hi ha vissuto la propria adolescenza, in tutto o in parte, nei primi e coloratissimi anni '80, ricorderà la potente rivoluzione estetico-culturale proveniente dal Giappone come qualcosa di estremamente naturale, dopo averne avuto un assaggio alla fine del decennio precedente: in realtà, proprio in quegli anni gli analisti occidentali rilevarono la forza del clamoroso boom dal Sol Levante, temendone al contempo la capacità di destabilizzare, fin troppo rapidamente, il vigente sistema di valori e modelli (di ogni tipo). Fino a quel momento, i nostri amici dagli occhi a mandorla erano stati vittime di cliché ingenerosi e quasi "offensivi", che li vedevano come una massa di formiche impegnate a copiare e a riprodurre idee altrui, oppure a fare ginnastica prima del turno di lavoro (cosa che in Italia è semplicemente inimmaginabile). Negli anni seguenti, però, i cartoni animati e poco dopo i videogame, sono riusciti a restituire un'immagine diversa e più "tridimensionale" della cultura nipponica, rendendo la cosiddetta "società delle immagini" il veicolo ideale per il riscatto di uno dei grandi perdenti della Seconda Guerra Mondiale.

Naturalmente, in questo processo trovano grande spazio fattori più profondi e "strutturali", come la naturale predisposizione degli orientali alla strategia macro-economica e all'innovazione tecnologica: gli stessi videogame, però, hanno rappresentato per i nipponici uno dei fattori fondamentali per raggiungere, e in qualche caso superare, la capacità di penetrazione degli "amici" americani, anche in termini di proposta culturale. Nel giro di un ventennio, il mercato ha visto vacillare la supremazia USA sul settore ludico prima nella sua forma "materiale", con un'invasione di balocchi legati (ma non solo) ai marchi delle serie anime di successo, e poi nella nuova declinazione dell'intrattenimento elettronico: se in un primo, lungo periodo sono stati gli statunitensi a dominare nel campo delle console (con uno scontro "interno" tra Atari, Mattel-In-



RPG/Adventure come *Pink Poison* per PS2, ma anche come *Dragon Quest V* per DS, sono merce preziosa per i produttori giapponesi, al di là dell'aspetto grafico.



La serie a fumetti *Kingdom Hearts* rappresenta quasi un "trattato di pace" fra stili grafici storicamente contrapposti.

## PESCATORE CONTRO SERPENTE

Può un brand occidentale di successo, come quello di Tom Clancy Splinter Cell, essere considerato un prodotto d'imitazione? In effetti, direte voi, la serie di Metal Gear Solid è uscita prima e ha dettato molte fra le regole dei giochi stealth in terza persona: sia come sia, però, quello fra i due marchi rappresenta uno dei confronti più diretti mai avuti tra l'industria videoludica occidentale e quella nipponica, proprio per l'impostazione (apparentemente) simile dei prodotti. Da una parte, insieme a un'azione furtiva più serrata, c'è tutta la disillusione delle spie orfane della guerra fredda, tra inganni di stato e la perdita dei propri cari; dall'altra, una carica artistica dirompente che si esprime attraverso spettacolari filmati in CG, gustose "citazioni" nella grafica e nel gameplay, oltre che con una galleria di personaggi dal carisma indimenticabile. D'altronde, entrambe le serie godono oggi di ottima salute, grazie alla recente pubblicazione di MGS4 e alla nuova, imminente incarnazione di SC: Conviction, sempre più distante dalle dinamiche di gioco nate in casa Konami.



*In controtendenza, anche rispetto ad altre creature di Capcom, il volto del protagonista di Lost Planet ha tratti marcatamente asiatici. Che sia solo l'inizio?*

**SUI DIECI TITOLI PIÙ VENDUTI IN GIAPPONE, BEN OTTO RISPONDONO AL MARCHIO NINTENDO, MENTRE PS3 E XBOX 360 RIMANGONO A BOCCA ASCIUTTA**

tlevisione e Commodore/Amiga), il Giappone si è distinto per la capacità di tenere stabile il proprio bacino di mercato per poi sferrare, ai giorni nostri, un poderoso attacco fatto di nanotecnologie e di una politica d'entertainment diretta a inesplorare fasce d'utenza.

Protagonista del periodo di "tenuta" allo strapotere USA è stato, manco a dirlo, il gigante Sony, attraverso una sorta di conquista, non sempre fruttifera, di fette consistenti del mercato a stelle e strisce inerenti musica, cinema e televisione, prima ancora che videogame. In quest'ultimo settore, però, la competitività delle console marchiate PlayStation, soprattutto con il gaming per PC, ha costretto il colosso del "pensionato" Gates ad approntare velocemente le proprie contromisure, attraverso la creazione dell'Xbox, come sappiamo maggiormente fortunata nella sua seconda incarnazione.

Per Microsoft, però, è stato decisamente più difficile prevedere il prepotente ritorno sul campo, dopo anni di declino, di un altro "competitor" nipponico, forte di una semplice ma fulminante intuizione: dopo un decennio dominato dalla ricerca dell'innovazione nel campo dell'immagine pura, con la nascita e l'affinamento dei motori 3D, era giunto il momento di allargare ad altri segmenti demografici l'egemonia del media-videogame, rendendone i concept accessibili a tutti.

### NINTENDO RISING

All'alba del nuovo millennio, l'immagine del videogioco "maturo" sembrava legata, se non coincidente, alla profondità dei suoi contenuti e al suo genere di appartenenza, con particolare riferimento ai GdR e ai titoli strategico/gestionali. Pochi, fino a quel momento, avevano pensato che la prima generazione di "ex-giocatori" potesse ritornare sui suoi passi rispolverando la propria passione per i "giochini elettronici": Nintendo, invece, non solo ha seguito l'esempio di una parte dell'industria americana, tornando al concetto di gameplay come valore fondante di un'opera videoludica (come dire: poche idee, ma buone), ma lo ha fatto passando attraverso i progressi tecnologici non tanto in campo grafico, quanto nella "miniaturizzazione" di strumenti avanzati e già preesistenti in campo navale e aeronautico, come giroscopi o inclinometri assiali. I dati di vendita, oggi, parlano chiaro, e risultano quasi apocalittici (per gli altri soggetti) se restringiamo il campo all'area d'interesse di questo dossier: secondo le rilevazioni dello scorso settembre, sui dieci titoli più venduti in Giappone ben otto rispondono al marchio Nintendo, quasi equamente divisi fra DS e sistema



*RF Online, tra i tanti MMORPG prodotti dai prolifici coreani, possiede forse le caratteristiche estetiche più vicine all'età d'oro degli anime giapponesi.*



*Anche se i dettagli della trama saranno svelato solo nel gioco definitivo, Prototype sembra molto vicino alle atmosfere del film cult Akira.*

Wii, con solo due posizioni conquistate dalle "vecchie" PS2 e PSP e nessun piazzamento per le più pompose console Sony e Microsoft. Considerando i livelli d'investimento, poi, il successo di Nintendo (oggi una delle dieci aziende giapponesi con maggior valore sul mercato mondiale) assume una dimensione ancora più rilevante, considerato il denaro speso da Sony nello sviluppo della sua nuova creatura e il ricorso, inevitabile, a una forzata "rivitalizzazione" delle sue precedenti console, sia casalinga sia portatile.

Le ragioni che hanno riportato Super Mario (protagonista di Mario Kart e del picchiaduro Super Smash Bros. Brawl, insieme a tanti altri personaggi storici dei videogame made in Japan) in cima alle classifiche di vendita, superando persino il geniale WiiFit, si perdono davvero nelle mille sfaccettature della cultura del Giappone e dell'approccio "diretto" della sua popolazione all'intrattenimento elettronico. In un Paese in cui non è mai esistito il limite dei cartelloni pubblicitari nelle zone urbane, come in una contemporanea realizzazione dell'estetica "cyberpunk", la confidenza dei cittadini con le innovazioni tecnologiche ha raggiunto livelli mai conosciuti in qualsiasi altro paese al mondo: naturalmente, una simile impostazione non poteva non riguardare anche la sfera videoludica, pure se attraverso modelli di consumo che solo sulla lunga distanza avrebbero dato frutti sul mercato internazionale. A ogni modo, un esempio su tutti è in grado di dare la dimensione della stretta commistione tra fruizione di massa dei videogame e cultura giapponese tradizionale, persino a livello religioso. Varie agenzie di stampa, recentemente, hanno segnalato il risultato di un'inchiesta svolta fra i bambini e gli adolescenti di Nagasaki (città tristemente nota per l'esplosione di una delle due bombe atomiche sganciate sul Giappone nel 1945) e volta a indagare la percezione della morte fra le nuove generazioni, senza peraltro riferirsi ai videogiochi nelle domande rivolte agli intervistati: il risultato, piuttosto sorprendente, ha mostrato una forte aderenza fra l'idea della reincarnazione (propria del Buddismo, anche se la religione di Stato è lo Scintoismo) e i "respawn" nei mondi virtuali, per cui l'idea della fine dell'esistenza coinciderebbe con una continua rinascita, fino all'esaurimento delle vite a disposizione del giocatore/essere umano. Questa sorta di commistione fra Karma e videogiochi caratterizza anche il pensiero delle generazioni appena precedenti, oggi studenti di liceo, che aggiungono però ardite spiegazioni, anch'esse legate a una smodata fiducia nel progresso scientifico, prendendo in considerazione, ad esempio, le pratiche della clonazione e le varie teorie sugli universi paralleli. D'altronde, in Giappone i giochi di ruolo – così formativi per le visioni "esistenziali" appena descritte – sono da sempre un vero e proprio fenomeno di costume, in grado di creare una sorta di "tradizione classicista" nella realizzazione degli RPG, come dimostra l'impostazione alla "Final Fantasy prima maniera" del terzo classificato nella Top Ten di vendite della scorsa primavera, Poison Pink, prodotto per PS2 e quasi sconosciuto dalle nostre parti, come anche l'enorme successo di titoli come Phantasy Star Portable per PSP o Dragon Quest V per DS, rispettivamente quarto e quinto nella classifica di settembre pubblicata su vgchartz.com. Questi prodotti, con le loro immagini statiche in puro stile manga (in realtà, si tratta per lo più di giochi a turni con esplorazione in 2 o 3 dimensioni), ci danno anche modo di introdurre il tema del prossimo paragrafo, con il quale ci caliamo nell'intricato territorio dell'estetica giapponese e del suo rapporto con i moderni videogame.

#### FACCIA DA POKEMON!

È molto difficile, ormai, distinguere fra le varie influenze che americani e giapponesi si sono reciprocamente scambiati, in termini di linguaggio visivo, coinvolgendo il mondo intero prima in una guerra e poi in un'integrazione degli stili grafici. La serie Kingdom Hearts, se ci pensiamo, può essere considerata come un vero e proprio "monumento al-



Il volto del protagonista di Resident Evil 5, di cui continuiamo ad attendere speranzosi un annuncio per PC (ci sarà, non temere, ndToSo), è ancora più "occidentalizzato" nei tratti somatici.



**UN'INCHIESTA SVOLTA A NAGAZAKI FRA I BAMBINI E GLI ADOLESCENTI HA MOSTRATO UNA FORTE ADERENZA FRA LA LORO IDEA DELLA REINCARNAZIONE E IL FUNZIONAMENTO DEI "RESPAWN" NEI MONDI VIRTUALI**

#### DA GODZILLA A PROTOTYPE

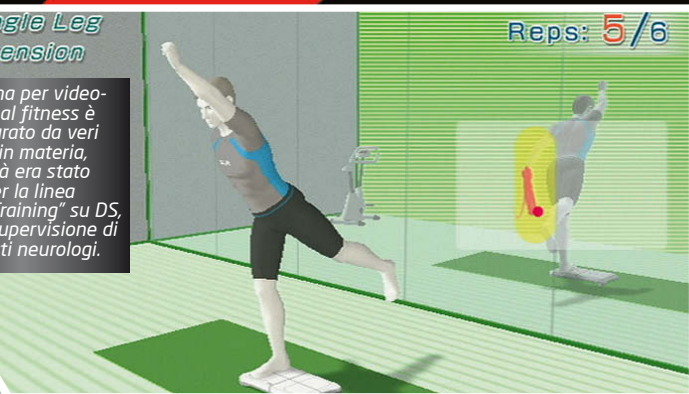
Nell'immaginario sci-fi del popolo giapponese, da sempre piuttosto all'avanguardia, uno dei filoni più redditizi e affascinanti rimane legato alle "mostruose" catastrofi provocate dal cattivo uso delle tecnologie umane, con particolare riferimento ai "progressi" in campo militare. Chiaro, dopo lo scioccante epilogo dell'ultimo conflitto mondiale, una delle paure più tangibili del moderno Giappone è scaturita dall'uso distruttivo dell'energia atomica, riemerso nei poteri e nelle enormi dimensioni di Godzilla, con una serie di film conclusasi, per adesso, nel 2004 con Godzilla: Final Wars (la prima pellicola, un vero capolavoro, è del 1954). Passando attraverso l'avvento dell'ingegneria genetica e del correlato genere fantascientifico "ribofunk" (variazione bio-tecnologia del Cyberpunk), oggi le mutazioni più pericolose non riguardano più lucertoloni o insetti giganteschi, bensì l'uomo stesso: è questo il tema al centro dell'anime di culto Akira, del grande Katsuhiro Otomo, con la sua enorme influenza in decine di opere a fumetti, cinematografiche o nel campo dei videogame. Ad esempio, la trama di F.E.A.R., come quella del seguito Project Origin, richiama questa linea d'ispirazione al pari dei riferimenti agli horror nipponici, per non parlare del soggetto pensato da Radical Entertainment per l'imminente titolo d'azione (distruttiva) Prototype.

## PICCHIADURO A GETTONI, STILL ALIVE?

Se le sale giochi da noi sono pressoché scomparse, anche in Giappone non è che se la passino tanto bene, contrariamente a quanto si possa pensare dopo l'annuncio di Capcom circa una versione di Street Fighter IV dedicata alle "penny arcade". Il "vizio", più che il divertimento per il gioco, anche da quelle parti si è incarnato in spazi pieni di slot machine elettroniche e di altri "videogame" che poco hanno a che fare con lo spirito un tempo regnante in questi luoghi. Se a questo ci aggiungete l'incredibile percentuale di ragazzini giapponesi possessori di console (95,2%), avrete ben chiaro il quadro di un fenomeno avviato verso il tramonto, almeno nella sua forma originale, e che pure riceve spallate quotidiane da un mondo dell'intrattenimento ormai irrimediabilmente mutato. Detto questo, la proposta di Capcom punta sulla rivitalizzazione di un gameplay classico come quello dei beat'em up, anche se gli appassionati sperano in un ritorno dei tempi andati pure in termini di fruizione del prodotto da sala: sempre più spesso, infatti, dentro alle macchine si cela una vera e propria console, tarata in modo da chiederci un gettone per ogni 5 o 10 minuti di gioco, magari per cimentarsi in titoli già disponibili per sistemi casalinghi...

### Single Leg Extension

Il sistema per videogiochi al fitness è stato curato da veri esperti in materia, come già era stato fatto per la linea "Brain Training" su DS, con la supervisione di affermati neurologi.



Il mitico Godzilla ha avuto diverse trasposizioni videoludiche. La più azzeccata, probabilmente, è Godzilla Unleashed.



**NEGLI RPG E NEI MMOG PRODOTTI IN ORIENTE ESISTONO DIVERSITÀ DIFFICILI DA FAR DIGERIRE AI GIOCATORI OCCIDENTALI, COME L'ATTITUDINE A "GRINDARE" E A "FARMARE" IN MODO FIN TROPPO AUTOMATICO**



Huxley cercherà di rendere finalmente giustizia al genere FPS nell'ambito del gaming online di massa, con un impatto visivo notevole, considerati i suoi 200 giocatori per mappa...

la contaminazione", capace di coinvolgere la tradizione dei comics Disneyani partendo dalla sfera videoludica, come pure sarebbe lunghissima la lista di opere di vario genere che si sono rincorse negli anni superandosi per fantasia e spirito inventivo. Nonostante tutte queste fascinazioni provenienti dai due angoli del pianeta, però, alla fine i mercati rimangono piuttosto distanti in termini di gusto per l'immagine e per il gameplay: in questo ambito, se Nintendo rappresenta oggi il "pionierismo d'assalto" dell'industria videoludica nipponica, è stata la ultra-sessantenne Sony ad aver sdoganato nelle case di mezzo mondo una versione aggiornata e "occidentalizzata" dello stile manga/anime, in particolare (e ci scusino tutti gli altri più che rispettabili studios giapponesi) con le varie line-up di titoli targati Capcom. Quello che i PCisti stanno assaggiando in questi ultimi anni, con le conversioni di Lost Planet e degli ultimi episodi di serie gloriose come Resident Evil e Devil May Cry, nel mondo console è una consuetudine risalente alla prima generazione PlayStation, la cui strada era comunque stata spianata da macchine come NES o SuperNES (e quindi dalla prima epoca d'oro di Nintendo). Malgrado tutto questo lavoro di "abbordaggio" a nuove fette di mercato, però, una cospicua quota di videogame prodotti in Giappone rimane appannaggio del mercato interno, che risponde a una formazione del linguaggio visivo distante mille miglia da quella degli occidentali. I giapponesi, così come i videogiocatori di altri paesi dell'estremo oriente, sembrano propensi a una maggiore "astrazione" nell'approccio grafico (per alcuni studiosi questa tendenza è dovuta all'uso millenario degli ideogrammi per la scrittura) così come nel gameplay, cosa che ha provocato una profonda diversificazione tra le proposte sviluppate per l'utenza nipponica e quelle pensate per l'esportazione. Un approccio ancora più semplificato e pulito in termini estetici, però, si è rivelato perfetto, paradossalmente, per fasce demografiche fino a oggi poco avvezze a videogiochi, che hanno goduto – soprattutto attraverso il DS di Nintendo – dell'incredibile capacità di sintesi degli sviluppatori del Sol Levante. Nelle esperienze interattive più, per così dire, "hardcore", come i già citati RPG o i MMOG che appassionano il pubblico orientale (giapponesi e, soprattutto, coreani), esistono invece delle diversità difficili da far digerire ai giocatori occidentali, questa volta non tanto per gli aspetti grafici quanto per l'impostazione del gameplay, come l'attitudine a "grindare" e a "farmare" in modo fin troppo automatico, alla ricerca dei numeri migliori prima di qualsiasi altra cosa. A ogni modo, va anche detto che molte fra le proposte appartenenti a questo genere e provenienti da una certa geografica (e qui coinvolgiamo un territorio vasto comprendente, oltre al Giappone, la Cina e la "grande emergente" Corea del Sud), sono ancora propense al F2P (free to play): si tratta, dunque, di un modo assolutamente piacevole di avvicinarsi al mondo dei videogiochi orientali, così carichi di quell'impostazione estetica (soprattutto quando l'ambientazione è fantascientifica) che tanto ha significato nella formazione di intere generazioni in patria come in Europa e negli Stati Uniti. Personalmente, tra i primi titoli che mi sento di consigliarvi, c'è RF Online (che ha da tempo superato la barriera linguistica, con una traduzione integrale in Inglese, e di cui ci siamo già occupati su TGM), magari aspettando la pubblicazione di promettenti novità, ancora dai prolifici sviluppatori coreani, come l'intrigante MMOG in prima persona Huxley. Prodotto da Webzen e atteso da fin troppo tempo, quest'ultimo titolo ha anche il coraggio di proporsi con un'impostazione inusuale per i gusti dominanti nell'estremo oriente, da sempre poco inclini al genere degli sparattutto in prima persona, provando a superare i limiti del buon "vecchio" PlanetSide di Sony Online Entertainment.



# LAST MINUTE

A cura di: Raffaele Sogni raffo@sprea.it

► SVILUPPATORE: Rocksteady Studios ► DISTRIBUTORE: Eidos  
► PUBLISHER: Eidos ► USCITA: 2009

## Batman Arkham Asylum

Come suggerisce il titolo stesso del gioco, Batman: Arkham Asylum avrà come location principale il manicomio criminale di Gotham City. Parliamo di un posto agghiacciante, nel quale vengono rinchiusi i peggiori folli della "ridente" Gotham City: non a caso, è il luogo nel quale è imprigionato Joker, principe di tutti gli psicopatici assassini e saltinbanchi. Arkham è però crocevia di un po' tutti i nemici di Batman, a partire da Harley Quinn (ex psichiatra che ha perso la brocca per Joker), Killer Croc, Penguin, Spaventapasseri e altri pazzi furiosi. Insomma, probabilmente è proprio Arkham il miglior posto dove ambientare una storia che intreccia i folli piani del Joker con una bella dose di atroce violenza. Chiaramente voi impersonerete l'eroe oscuro, in un gioco che mescola azione ed elementi stealth con missioni "investigative" alla CSI. Tanto perché va di moda, non mancheranno spruzzate di RPG; menare la gente infatti comporterà l'avanzare di livello e punti da spendere per migliorare le proprie qualità in tre rami: upgrade dei gadget in proprio possesso, potenza & devasto e combattimento ragionato. Tecnicamente promettente, il titolo sbarcherà sui nostri PC nel corso del 2009 e sarà mosso dall'Unreal Engine 3.

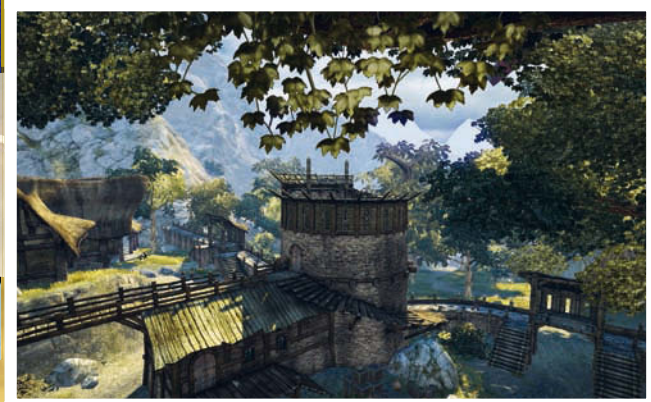
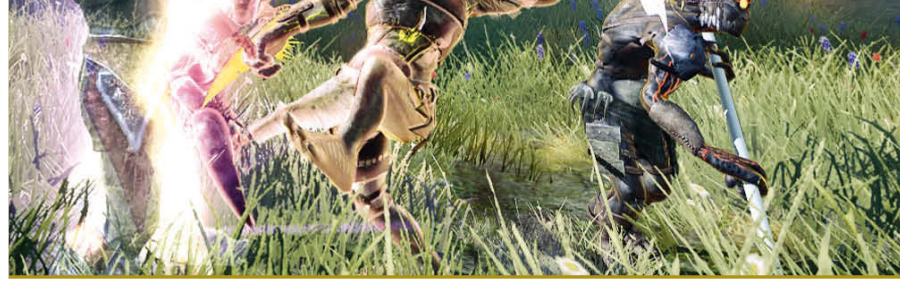




# Divine 2 EGO DRACONIS

► SOFTWARE HOUSE: Larian Studios ► SVILUPPATORE: DTP Entertainment  
► PUBLISHER: DTP Entertainment ► USCITA: Seconda metà del 2009

Il regno di Revellion sta per tornare sui nostri PC: dopo due GdR d'azione con una profondità invidiabile, ovvero Divine Divinity e l'espansione (anche se stand alone) Beyond Divinity, Larian Studios ha finalmente svelato il nuovo gioco, che sarà il vero secondo capitolo della saga, Ego Draconis. Sebbene il regno sia lo stesso, le cose sono molto diverse, a Revellion: tanto per cominciare, il motore grafico che farà da palcoscenico alle vostre gesta sarà il medesimo visto in Oblivion, e questa notizia da sola dovrebbe risvegliare l'interesse di ogni giocatore degno di questo nome. In più, Larian Studios ha posto l'accento sul fatto che Divine 2 sarà un vero e proprio gioco di ruolo, in cui in ogni quest, principale o secondaria, potrete effettuare almeno una "scelta". Ad esempio, potreste decidere di aiutare una signora nel recapitare una lettera d'amore; farlo, ma curiosare nella busta; e una volta aperta, svelare la tresca al marito, con conseguente scenata da Cavalleria Rusticana. In ogni caso, riceverete dei "bonus": svelando le corna, l'ex marito vi consegnerà un amuleto protettivo; non svelandole, l'amante (che guarda caso è il maniscalco del locale paese) vi farà un ottimo sconto su armi, armature e riparazioni. Anche la trama non sembra affatto male: inizierete come cacciatore di Draghi, ruolo che vi permetterà di leggere la mente della gente (almeno, delle menti meno forti - qui in redazione non ci sarebbero grossi problemi) e parlare con i fantasmi. Giocare a un GdR in cui si parla con i morti e si legge la mente è già qualcosa di un po' diverso dalla solita storia di cappa e spada ma la rivelazione finale, cui si deve il titolo del gioco, è che prima o poi diventerete un Drago voi stessi. Niente panzane, parliamo proprio di un essere lungo una dozzina di metri, che pesa svariati quintali ed erutta fuoco invece di chiacchiere amabilmente. Siamo ai livelli di Elvin, in sostanza (no, un pochino meglio. Ma un drago non ne sa quante il nostro Elvino! ndToSo).



# Romance of the Three Kingdoms XI

► SOFTWARE HOUSE: Koei ► SVILUPPATORE: Koei  
► PUBLISHER: Halifax ► USCITA: Fine 2008



**K**oei ci ha abituato a una serie continua e inesauribile di titoli che hanno in comune un solo elemento: la Cina antica. Ed è proprio qui che è ambientato Romance of the Three Kingdoms XI, uno strategico a turni a metà strada tra Civilization ed Europa Universalis. A seconda del gioco, i titoli della casa di software hanno preso in esame periodi più o meno lontani tra loro: RoTKXI (una sigla davvero facile da memorizzare) si va incastonare nella saga cinese del II e III secolo A.C. attraverso 16 scenari suddivisi in 8 livelli chiusi (o preset) e 8 nei quali il giocatore è libero di interpretare una qualsiasi delle forze in campo. In ognuno di questi scenari, comunque, dovremo occuparci contemporaneamente dello sviluppo delle nostre città, della diplomazia (esercitata sia attraverso le relazioni dirette tra fazioni sia attraverso un "combattimento-dibattito" a turni) e ovviamente del dispiegamento delle forze militari. Saremo anche chiamati a combattere direttamente sul campo le battaglie dei nostri ufficiali attraverso una serie di menu che ricalcano il più classico dei sistemi a turni. In uscita per fine 2008.



**il 20 ottobre**  
**www.tgmonline.it**

**diventa:**

**GamesVillage.it**

**il nuovo portale di riferimento per i giocatori**

***vieni a scoprirlo!***

# ToSo's Intro

A cura di: Davide "ToSo" Tosini [iltoso@sprea.it](mailto:iltoso@sprea.it)



## TERMOMETRO DELL'HYPE

1

### ALAN WAKE

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



2

### MAFIA 2

I BENPENSANTI SI STANNO PREPARANDO PER COMINCIARE UNA NUOVA CROCIATA



3

### STARCRAFT 2

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



4

### WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

TANTA ATTESA, TANTO HYPE. NE VARRÀ LA PENA?



5

### FARCRY 2

UBISOFT SFIDA CRYTEK SUL SUO STESSO TERRENO. CHE BOTTI!



6

### OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING

UN NUOVO MODO DI VEDERE LA GUERRA!



7

### DRAGON AGE

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



8

### STAR TREK ONLINE

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



9

### SACRED 2 FALLEN ANGEL

ASCARON DI NUOVO SUL CAMPO DI BATTAGLIA!



10

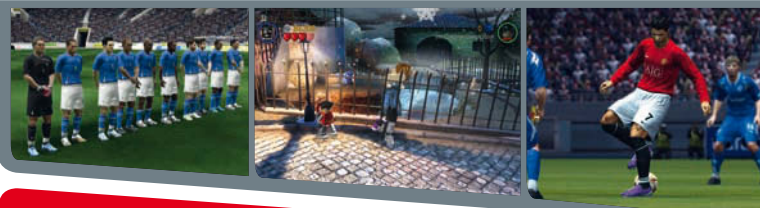
### CRYOSTASIS

L'EST EUROPEO HA IN SERBO UN NUOVO CAPOLAVORO?



## LISTA DELLA SPESA

FIFA 09	03/10/2008	Sportivo
Sacred 2 - The Fallen Angel	03/10/2008	RPG
Sacred 2 - The Fallen Angel Collector's Edition	03/10/2008	RPG
Riding Star	03/10/2008	Sportivo
Virtual Skipper 5	03/10/2008	Simulazione
4x4 Hummer	10/10/2008	Racing
AIM Racing	10/10/2008	Racing
Death Track Resurrection	10/10/2008	Racing
Dynasty Warrior VI	10/10/2008	RPG
King Bounty: The Legend	10/10/2008	Strategia
King Bounty: The Legend: Collector's Edition	10/10/2008	Strategia
Kiss before Midnight	10/10/2008	RPG
LEGO Batman	10/10/2008	Azione
Streets of Moscow	10/10/2008	Racing
Pro Evolution Soccer 2009	16/10/2009	Sportivo
Legend: Hand of God	17/10/200	RPG
Littlest Pet Shop	17/10/2008	Manageriale
Racing Team Manager	17/10/2008	Simulazione
Shellshock 2 - Blood Trails	17/10/2008	FPS
Sherlock Holmes vs. Jack lo Squartatore	17/10/2008	Avventura
So Blonde	17/10/2008	Avventura
Windchaser	18/10/2008	Azione
Dead Space	24/10/2008	Survival Horror



## 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

# L'ARTE DELLA GUERRA

**P**oco prima di andare in stampa sono riuscito a mettere le mani su Warhammer Online - Age of Reckoning, mentre sul mio hard disk si alternavano, ripetutamente, gli eseguibili di FIFA 09, Pro Evolution Soccer 2009 e Crysis Warhead. È inutile che lo nasconda, e forse la mia anima WoWara ribollirà mentre scriverò queste parole, ma WAR mi è piaciuto, e non poco. Intendiamoci, sarò pronto a lasciarlo lì non appena il Lich King lancerà il suo richiamo, il 13 di novembre, ma è indubbio che in questo istante io sia più portato a "livellare" la mia Maga del Fuoco (si chiama Morning, come la maga che è GM degli eXiles su Genjuros. C'ho fantasia, eh?) piuttosto che il quinto PG. L'hype inverso che è stato generato dalla notizia dei tagli alle capitali e alle classi è servito per abbassare le mie aspettative, consentendomi di arrivare a WAR pensando di trovarmi di fronte un giocaccio, da provare giusto perché faccio questo lavoro e non mi posso permettere di "saltarlo". Il titolo che mi sono trovato di fronte, pur dovendo molto al gioco Blizzard, riesce a divertire e a "rapire" da subito in una maniera unica, vuoi perché è possibile tirare i pattoni ai membri della fazione opposta già dopo due secondi, vuoi perché ci sono le public quest, vuoi perché di vedere i Barrens ne avevo piene le scatole. Il lore di WAR mi è totalmente indifferente: non



sono un appassionato del board game (ma ho dipinto tonnellate di miniature) e la storia di base mi pare pure banalotta, ma il succo è che, se su di me ha avuto questo effetto, non posso pensare quanto sia devastante per chi, invece, apprezza tutto quello che sta dentro al titolo Mythic, a oggi un'enorme Open Beta, esattamente come era WoW al momento della sua pubblicazione. Passando ad altro, sono assolutamente contento che lo sforzo congiunto di tutta la redazione sia riuscito a portare sulle nostre copertine, per la prima volta nella storia, i titoli calcistici di EA e Konami nello stesso mese. Sulla versione DVD potete ammirare Messi, volto di Pro Evolution Soccer, mentre nell'edizione "solo carta" ci sono De Rossi e il "dentone", testimonial di FIFA 09. Lo scontro, questa volta, si è risolto a vantaggio di Konami, ma FIFA è sempre lì, pronto ad approfittare del minimo passo falso del rivale. Siamo tuttavia convinti che la vera battaglia si combatterà online, e lì starà ai team di sviluppo supportare con intelligenza gli utenti, unici giudici di questa eterna disputa. Noi, nel calduccio della nostra redazione, ci limitiamo a constatare che questa volta, abbiamo due titoli davvero tripla A. E se non è una buona notizia questa...

Buona lettura  
Davide "ToSo" Tosini iltoso@sprea.it

## COSA ABBIAMO FATTO TUTTO IL TEMPO?

È stato un mese davvero frenetico, questo. Qui sotto trovate il riassunto di quello che abbiamo fatto nei giorni che ci hanno accompagnato alla chiusura del numero.



### STEFANO SILVESTRI

Silvestri non ha giocato a niente, che c'ha la bambina nuova e deve seguire quella. In realtà, raida ancora. Poco, ma raida. (si tra un rigurgitino e l'altro, ndSS)



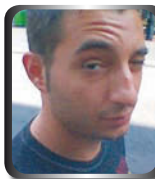
### RAFFAELE SOGNI

Il Raffo, o Sbaffo, si è diletto con il preview code di MotoGP 08, che gli ha permesso di capire come si affronta una curva, impennando, sgommando e frenando allo stesso tempo.



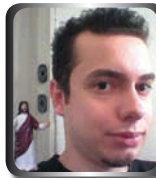
### DAVIDE TOSINI

Il ToSo, che poi sono io che scrivo di me in terza persona come un matto, ha giocato a finire i preparativi per il matrimonio. Con tutti i simparedattori che aprivano i messaggi con numeri tipo "-7, -6, -4" e via così.



### RICCARDO RECCAGNI

Questo mese Riki ha giocato con l'Allegro Chirurgo. Se avesse capito che sul tabellone c'è disegnato un uomo, sarebbe meno allegro, però. Ha impaginato una recensione di PES davvero superlativa.



### MIRKO MARANGON

Mirko non si è lasciato scappare quella cannonata di Mercenaries 2, che lo ha davvero avvinto e convinto. A passare il suo tempo in altro modo, ovviamente.



### VITTORIO CUTRI

Vito si è diletto a completare vari schemi di Sudoku, mentre infilava foto doppie a destra e a manca. Le impaginazioni spettacolari di Crysis Warhead e Warhammer Online sono opera sua.



### IVAN CONTE

Ivan non becca un bel gioco nemmeno a pagarlo. Quindi se li inventa. Scherzi a parte, non ha fatto che consigliare King's Bounty a chiunque passasse a tiro. E non ha ancora capito che gli esagoni mi fanno venire l'urto del vomito.



### NKZ - IL REDATTORE DEL MESE!

Il Nikazzi si è preso sul groppone diversi pezzi "tosti". FIFA 09 lo ha costretto a stare in casa per settimane intere, mentre il suo Milan, quello vero, si faceva prendere a pallonate.



## LEGENDA

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



da 80 a 84



da 85 a 89



da 90 a 94



da 95 a 100

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.



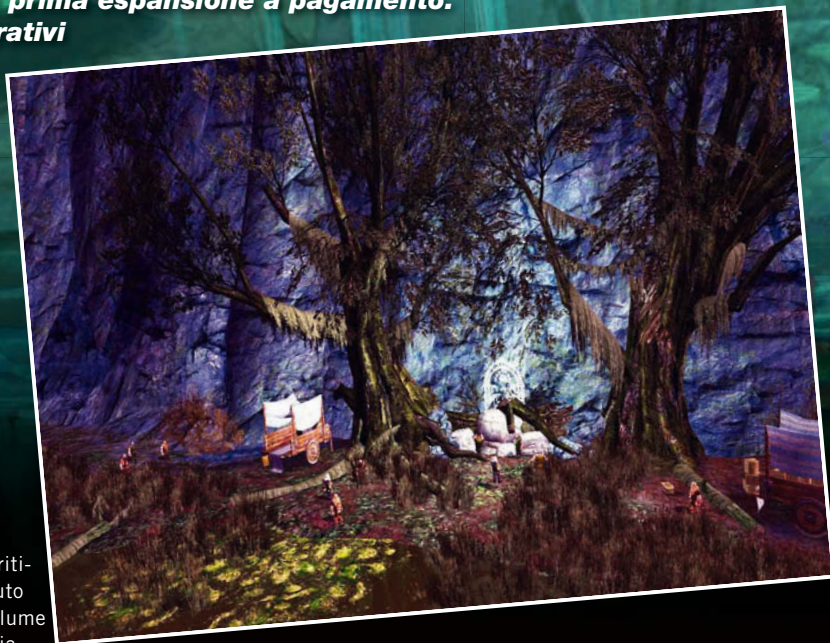
# Il Signore degli Anelli Online

VOLUME II

## LE MINIERE DI MORIA

**Dopo un costante sviluppo e una pletera di aggiornamenti gratuiti, per uno dei migliori MMORPG del 2007 è in arrivo la prima espansione a pagamento. Frodo e compagni stanno ultimando i preparativi per avventurarsi nelle pericolose rovine di Khazad-dûm. Siete pronti a seguirli?**

La parte vecchia di Moria è una delle più elaborate e complesse: le meraviglie scavate dai nani nella roccia lasciano letteralmente a bocca aperta.



### Commento

Qualsiasi cosa Turbine progetti di fare con questo MMORPG, si arricchisce dell'aura di mito conferita dalla solidità dell'ambientazione.

Un'accurata riproduzione della Terra di Mezzo e una storia in cui potersi immergere, diventandone protagonisti, è ciò che chiedono gli affezionati player di LotRO. E se la qualità è questa, pazienza se ancora mancano un vero PvP e metà dell'Eriador: con l'uscita di quest'espansione, vedrete, torneranno anche le lunghe code per l'accesso ai server...

■ Due nuove classi  
Oggetti leggendari davvero unici

■ Quando arriverà tutto il resto?  
Prevedibili problemi di bilanciamento

### Giudizio



**D**opo il successo di critica e pubblico ottenuto lo scorso anno, il volume secondo della saga tolkeniana virtuale sta per raggiungere gli scaffali, con il dichiarato intento di soddisfare le attese dei player ansiosi di affrontare nuove avventure e degustare le novità annunciate dagli sviluppatori per il lancio di questo importante upgrade.

La trama originale di "Le Ombre di Angmar" si interrompeva con i protagonisti delle vicende della Terza Era riunitisi a Gran Burro-ne per prendere parte al Consiglio di Elrond, l'occasione nella quale i rappresentanti dei popoli liberi della Terra di Mezzo stabiliscono quale debba essere il destino dell'Unico Anello: essere distrutto laddove è stato forgiato, nelle ceneri ardenti del vulcano Orodruin

a Mordor, tana di Sauron. Come è ben noto, Frodo Baggins si carica del pesante fardello, aiutato nel compiere questa missione ai limiti dell'umano da Gandalf e dagli altri eroi della Compagnia. Se dal punto di vista narrativo "Le Miniere di Moria" ci porta dunque nei capitoli successivi, con il passaggio dal primo al secondo libro de "La Compagnia dell'Anello", raccontando la prima fase del lungo viaggio verso il Monte Fato, quel che interessa maggiormente ai giocatori è cosa questo rappresenti in termini di sostanza videoludica.

### DITE AMICI ED ENTRATE

Giusto per non smentirsi, per la

prima espansione del suo gioco di ruolo di massa Turbine resta fedele al modello che ha caratterizzato LotRO sin dalla sua uscita, puntando tutto sulla qualità del gameplay piuttosto che sul tentativo di apportare particolari innovazioni ai canoni del genere, seguendo un concetto di "integrazione infinita" che rappresenta la chiave con la quale leggere quanto proposto da quest'evoluzione dei contenuti di gioco. Si comincia con l'aggiunta di dieci ulteriori livelli di esperienza per i personaggi, che portano quindi il "cap" a sessanta, con il relativo aumento delle caratteristiche base, delle abilità e dell'equipaggiamento. Ciò viene

**CON "LE MINIERE DI MORIA" AVVIENE IL PASSAGGIO DAL PRIMO AL SECONDO LIBRO DE "LA COMPAGNIA DELL'ANELLO", IN CUI SI NARRA LA PRIMA FASE DEL LUNGO VIAGGIO VERSO IL MONTE FATO**

**Traits 2.0**

Aaron Campbell ci ha rivelato che non rimarranno esenti da fiammanti aggiornamenti nemmeno i principali componenti persistenti del gioco: il Trait System è indubbiamente uno di questi, e verrà aggiornato alla versione 2.0, con l'introduzione delle collezioni di skill. Trattasi essenzialmente di linee guida atte a facilitare la scelta dei giocatori per quel che concerne le abilità maggiormente idonee allo stile di gioco preferito da ognuno. Un Champion, ad esempio, potrà acquisire gli otto tratti caratterizzanti che fanno parte della specializzazione "Order of the Shield", aumentando la propria efficienza nel tanking. Si potranno insomma seguire delle tracce predefinite di cui sarà nota l'efficacia, anche se ci è stato assicurato che non verrà a mancare la versatilità con cui l'intero sistema era stato concepito inizialmente. essendo. Sebbene si possa facilmente pensare che i player non mancheranno di utilizzare quest'ulteriore feature che permetterà di meglio distinguersi dai pariclasse, la selezione di tali serie di trait è del tutto facoltativa e priva di bonus aggiuntivi particolarmente rilevanti.



Aaron Campbell di Turbine ci illustra i dettagli dell'espansione. Ci sarebbe piaciuto incontrare anche Jeffrey Steefel ma era a Boston per accelerare i tempi di produzione!

Scenari come questo rendono evidenti i sapienti giochi di luce che caratterizzano gli ambienti.

giustificato dalle centinaia di quest inedite che saranno messe a disposizione nelle nuove aree, ossia le terre attraversate nel cammino verso sud della Compagnia: gli aspri sentieri della "Foresta Dorata" di Lothlórien, popolata dagli Elfi degli Alberi; la regione di Eregion, circondata dalle fredde Montagne Nebbiose dominate dalle nevi perenni del terribile Passo Caradhras, e ovviamente le oscure caverne di Moria, l'antico reame nanico le cui insidie vengono rivelate solamente oltrepassando la Porta Occidentale.

Per poterle superare, sarà necessario affrontare una serie di quest che culmineranno con l'epico scontro con il terribile Guardiano che introdurrà i giocatori agli oggetti leggendari (al cui approfondimento dedichiamo un esauriente box).



L'illuminazione dinamica di oggetti e creature è resa in maniera spettacolare dal motore grafico di LotRO, soprattutto se si dispone di Vista e delle DX 10.



L'imponenza delle gallerie è ciò che più impressiona dell'ambientazione. I giochi di luci e ombre conferiscono un certo senso d'inquietudine nell'attraversarle.



## Legendary Item

"L'idea che sta alla base è quella di fare dell'arma stessa il fulcro di una quest". Queste parole le parole dell'Executive Producer Jeffrey Steefel citate da Aaron nell'introdurci agli oggetti leggendari, armi dalla straordinaria potenza, paragonabili alla spada Glamdring di Gandalf. Saranno divisi in set specifici per ogni classe, e la loro eccezionalità varierà dal raro all'epico. I giocatori potranno entrarne in possesso a partire dal livello 51, portando a compimento delle quest che avranno il preciso scopo di raccontare la storia e le proprietà dell'arma (dopotutto la saga prende spunto da un anello, no?). Ciò che comunque conferirà loro la vera unicità è il fatto che si evolveranno di pari passo con il giocatore, diventando parte integrante del suo percorso di crescita, grazie a cinquanta diversi livelli di potenziamento. Quando verranno raccolti o craftati, questi oggetti non avranno un nome proprio e saranno ben poco favolosi, ma ciò consentirà di rivenderli all'asta, creando un mercato specifico, ad essi dedicato. Per farli "riconoscere" dovranno esser portati a un NPC Forge Master, che li identificherà svelandone i poteri, presi a caso tra una trentina di possibilità. Questi potranno essere utilizzati una volta che li avremo legati imprescindibilmente al nostro personaggio. Naturalmente il numero di poteri dipenderà dall'unicità dell'oggetto: un pregiato oggetto giallo potrà averne un massimo di due, un preziosissimo viola arriverà a quattro e un item "incomparabile" ben a nove. Ogni potere avrà poi una sua scala (bronzo, argento o oro), in base alla sua qualità. Se a un primo approccio questo sistema potrebbe far pensare che valga la pena concentrarsi solo su oggetti con svariati poteri, c'è però da prenderne in considerazione la classe. Quando un legendary item sale di livello venendo adoperato in combattimento, esso comincia infatti ad acquisire dei punti che possono esser spesi per incrementarne il rank e quindi l'efficacia. A completamento di tutto vi sono le reliquie, ossia ciò che risulterà dalla volontaria distruzione di uno di questi oggetti. Più potente questo sarà, maggiore risulterà la reliquia ottenuta, e quindi i bonus sul nuovo oggetto. Un po' ciò che fece Aragorn riforgiando la mitica Anduril!

Un runekeeper alle prese con uno degli inediti boss che fronteggeremo. Abbiamo provato a speculare sul loro numero, ma Aaron non si è voluto sbilanciare.



Un altro punto che ha solleticato la community è rappresentato dalle classi ibride Warden e Runekeeper, che insieme ai "legendary item" costituiranno la principale novità dell'espansione.

Tanto per chiarire quanto sia coraggiosa la scelta intrapresa da Turbine, ricordiamo che Blizzard implementerà la prima vera nuova classe di World of Warcraft solo con Wrath of the Lich King, vale a dire ben tre anni dopo la release...

Tornando a bomba nel mondo di LotRO, possiamo dire che il Runekeeper incarna quello che si suole definire un caster DPS (l'Elfo Galadriel ne è stato la fonte

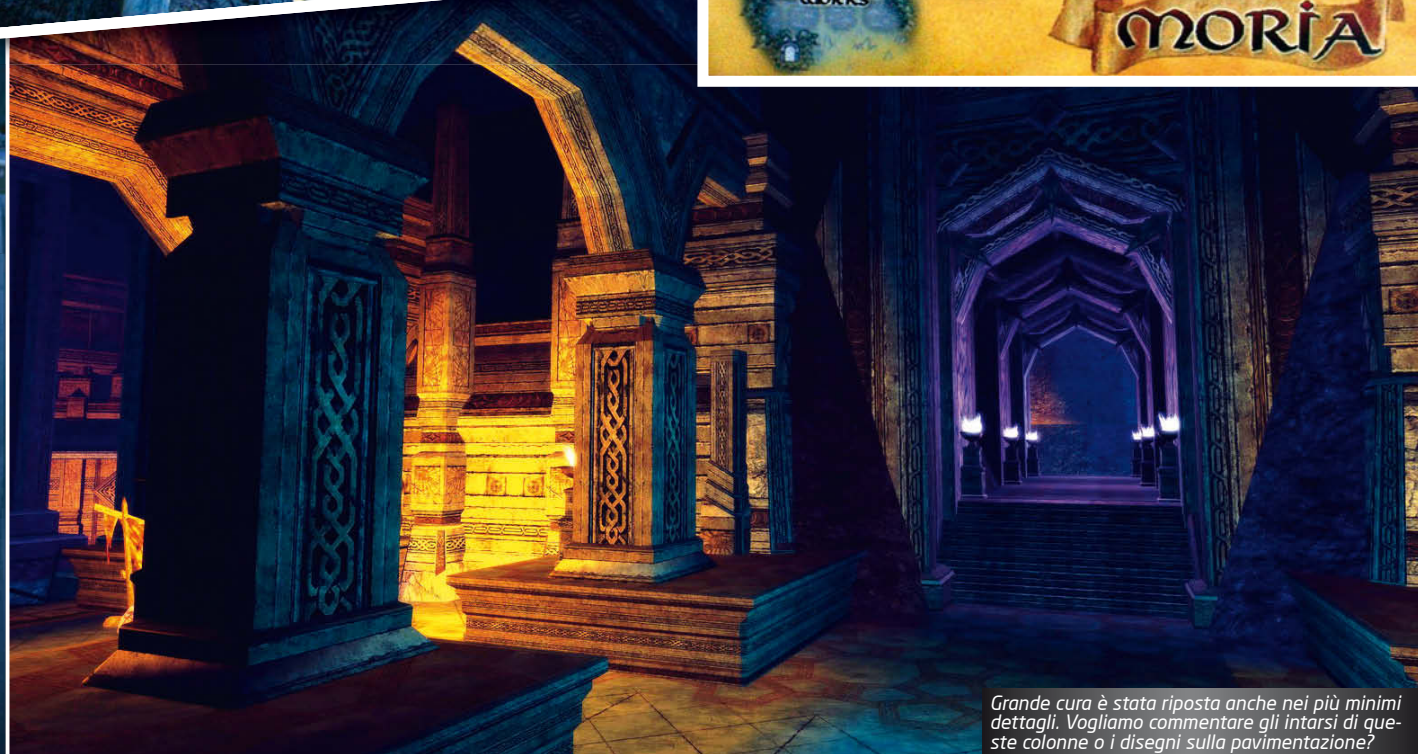
d'ispirazione), cui comunque non mancheranno utili abilità di cura, il che lo rende dunque un ibrido tra Loremaster e Minstrel. Il Warden è invece un combattente corpo a corpo (Haldir di Lórien ne è il modello) molto agile e veloce, il cui ruolo sarà quello di tank di supporto, costituendo una via di mezzo tra Rogue e Guardian. Da segnalare il fatto che le abilità speciali di queste classi saranno attivabili a seconda dello stile di gioco, seguendo la qualità delle "ability combo" effettuate, misurate tramite una barra ad hoc. Qualcosa in apparenza simile al sistema legato al morale del PG che è possibile trovare in Warhammer Online.

**L'AGGIUNTA DI DIECI ULTERIORI LIVELLI PORTA IL "CAP" A SESSANTA, CON IL RELATIVO AUMENTO DI CARATTERISTICHE BASE, ABILITÀ ED EQUIPAGGIAMENTO**

Uno dei ponti di Khazad-dûm in tutto il suo splendore. Il Monte Rushmore in versione nanica sovrasta il passaggio, ad ammonire chi vi si avventura.



La mappa delle miniere di Moria rivela una complessa trama di gallerie e una suddivisione a zone che ne fa intuire la grande estensione.



Grande cura è stata riposta anche nei più minimi dettagli. Vogliamo commentare gli intarsi di queste colonne o i disegni sulla pavimentazione?

## IL BALROG!

Le parole di Campbell, Live Producer del gioco, hanno dipinto l'apertura dei cancelli di Moria come un evento che promette di essere davvero epico, qualcosa che un appassionato non dovrebbe perdersi per nessun motivo al mondo, sia per i motivi legati alle notevoli potenzialità evocative dell'ambientazione, sia per la cura che gli sviluppatori hanno riservato all'engine grafico, disponibile in DirectX 10 già da diversi mesi ma che sarà spremuto a fondo per dare giustizia alla grandiosità delle celebri miniere: le maestose caverne di Khazad-dûm sono state riprodotte in tutto il loro splendore, con studiati giochi di luci e ombre che servono per rendere palpabile il senso di soggezione e meraviglia che si proverà addentrandosi nelle sue gallerie.

Un'ambientazione sotterranea molto differente da quanto LotRO

ci ha abituato a vedere, che avrà validi argomenti per poter coinvolgere anche coloro che sinora sono rimasti immuni al fascino degli anelli. Per chi mastica di questo MMORPG non è certo una gran rivelazione, ma vi anticipiamo che l'atto finale consisterà nella battaglia con il Flagello di Durin, il mitico Balrog, anche se questi dovrebbe essere ormai stato ucciso per mano di Gandalf. Interessante sarà vedere quanto Turbine avrà escogitato per concedere al titolo una delle pochissime deviazioni dall'originale trama tolkeniana, proprio per regalare ai player la sfida di poterlo sconfiggere. Quando potremo vedere tutto questo sui server di gioco? Purtroppo non è stata ancora comunicata una definitiva data d'uscita: speriamo che esca entro l'anno ma, fossimo in voi, non ci investiremmo nemmeno un euro su questo pronostico.

**LE NUOVE CLASSI IBRIDE WARDEN E RUNEKEEPER CAUSERANNO UNA DELICATA ALTERAZIONE DEGLI EQUILIBRI, CON IMPORTANTI MODIFICHE AL BILANCIAMENTO DI UN ASSETTO ORAMAI ACQUISITO E RODATO**

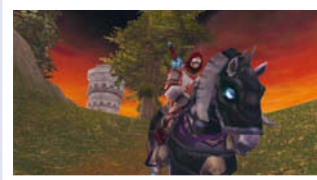
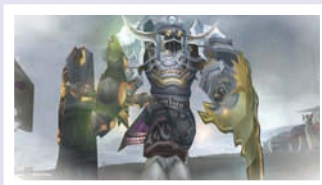
Una delle enormi sale che costellano le miniere. La fedeltà della riproduzione di quanto scritto da J.R.R. Tolkien non deluderà i maniaci della saga.





# World of Warcraft: Wrath of the Lich King

**Ci piacerebbe tanto raccontarvi di una beta spettacolare, liscia e senza intoppi, delle nuove fantastiche istanze fatte fino a notte fonda, delle favolose new entry che arricchiscono professioni e mille altri particolari di contorno... però non è possibile farlo!**



## Commento

Questa è un'espansione grande e robusta, che mette sul piatto tanta roba interessante, da sviscerare con calma e serenità nel corso dei mesi a venire. L'impatto generale è meno "importante" di quello che si riceveva passando da Azeroth alle Outlands ma questo è dovuto al fatto che siamo già abituati bene. La nuova hero class, di cui abbiamo volutamente parlato poco, pare avere le carte in regola per funzionare un po' da jolly, ma è ancora presto per stilare un bilancio definitivo - e immutabile - di quanto ci aspetterà dal 13 di novembre in avanti. Pollice su per i contenuti, pollice talmente verso da fare il giro per il trattamento riservato agli europei.

È WoW, con i suoi pro e con qualche contro in meno

## Giudizio



**E**n sì, allo stato attuale delle cose, l'esperienza di gioco in Northrend è da definirsi quasi fallimentare. Blizzard pare avere fatto davvero male i conti, riservando una disparità di trattamento tra utenti che potrebbe quasi essere paragonata al razzismo, se ci concedete il termine forte, mettendo a disposizione degli europei un solo server (le robe dei matti), contro i tre proposti negli Stati Uniti.

Sono nella beta da più di un mese e Coldara, che ospita appunto i giocatori uniti sotto la sigla EU, può essere definito in molti modi, tranne che stabile e/o piacevole da abitare.

I tempi di latenza sono decisamente alti ma questo è (quasi) normale se si considera che il server risiede negli Stati Uniti. Quello che lascia perplesso è il supporto, praticamente nullo, che si riceve: no, non stiamo parlando di robette da ragazzette isteriche, ma di tonnellate di personaggi sospesi nel limbo, che vagano in una zona dove esiste solo la skybox, che aspettano di essere sbloccati... e non se li fila nessuno.

Se a questo aggiungete i continui crash del client, uniti a un perenne e solenne "World Server is Down", è facile capire quanto sia frustrante provare in anteprima quello che Blizzard

inscatolerà per il 13 di novembre. Questa è la situazione, senza esagerazioni di sorta (fatevi un salto sul forum ufficiale della beta, se non ci credete). Per testare il contenuto di Wrath of the Lich King c'è stato un solo modo, rappresentato dall'alzarsi alle cinque di mattina, in modo da poter evitare la sovrappopolazione dettata dall'aver distribuito le chiavi della beta senza un senso logico (leggasi: a cani e porci, che tanto comunque non ci possono giocare). Vediamo un po' come è andata.

## LA TUNDRA E I FIORDI

Le due zone che accolgono gli esuli di Azeroth e delle Outland possono essere raggiunte dalle nuove torri poste all'esterno delle due vere capitali orda: Undercity e Orgrimmar (non ce ne vogliono gli amanti di Thunder Bluff). La città dei non morti è collegata con Howling Fjord, mentre lo zeppelin di

**SONO NELLA BETA DA PIÙ DI UN MESE E COLDARA, CHE OSPITA I GIOCATORI EUROPEI, PUÒ ESSERE DEFINITO IN MOLTI MODI, TRANNE CHE STABILE E/O PIACEVOLE DA ABITARE**

Nei paraggi di Utgard Keep è facile imbattersi in questi loschi figuri. Bel modello polligonale, non c'è che dire!

Il barbiere sarà introdotto da una patch che precederà, di qualche settimana, l'uscita dell'espansione. E ci saranno anche tutti i talenti nuovi, come avvenne per Before the Storm.

Il barone Rivendar è una vecchia conoscenza di un po' tutti i giocatori di WoW pre-TBC. Qui è un po' più giovane e non c'è da stare fermi su mucchi di ossa per evitare la sua aura.

I colpi di scena non mancano nemmeno nella quest line dedicata al Death Knight. Tenete presente che dovrete completarla tutta prima di poter entrare nelle capitali senza essere colpiti da mele marce e sputi.

Orgri conduce a Borean Tundra. Per l'Alleanza, Stormwind porta a Borean Tundra e Menethil Harbor dà accesso a Howling Fjord.

Esattamente come avveniva in The Burning Crusade, anche qui, nelle città di partenza, trovano posto tutti i nuovi trainer delle professioni, compresi quelli per la chiacchieratissima Inscription. La differenza, rispetto a quanto avveniva in TBC, è rappresentata dal prezzo richiesto per diventare Grand Master: parliamo di 35 gold, che non sono proprio una sciocchezza, anche se con le daily quest di soldi se ne fanno a palate.

Le due regioni sono davvero distanti graficamente. Fjord è molto verdeggiante, mentre Tundra è estremamente brulla e inospitale. Anche le creature che popolano i primi territori rispecchiano fedelmente quanto appena detto: lupi, uccellacci e umanoidi da una parte, e insetti schifosi, simili a quelli visti in prossimità di Stratholme, dall'altra. L'impatto è meno "importante" di quello che ci aveva atteso una volta superato il Dark Portal, ma questo non significa che sia brutto o deludente, anzi. Lo stile scelto da Blizzard oramai un secolo videoludico fa è ancora quel-

## L'ULTIMA ALA DI NEXUS È DEDICATA AI RAID 10/25, E PRESENTERÀ UN COMBATTIMENTO MOLTO SIMILE, PER MECCANICHE, A QUELLO DI ONYXIA

lo vincente: WoW, in altre parole, non sembra risentire del passare del tempo, rimanendo sempre gradevole e "attuale".

### QUEST E LEVELING

Il cap, ma questo oramai lo sanno davvero tutti, compreso chi ha smesso di giocare, è stato portato dal settantesimo all'ottantesimo livello. Fortunatamente, l'esperienza richiesta per uscire dalle Outland è stata

ridimensionata, esattamente come è avvenuto per i livelli tra il venti e il sessanta. Una volta messo piede in Northrend, le cose tornano a essere "grosse" e impegnative, anche se i reward sono quantificabili in botte da 20.000 punti esperienza a giro. Possiamo dire, senza timore di smentita, che quanto richiesto in WotLK non si discosta molto dal classico schema "raccogli, ammazza e spera che dropi". Accanto a queste missioni, però,

## MINER, SKINNER ED HERBALIST PIÙ FORTI, PIÙ PRECISI E... PIÙ CURATI!

Nella beta di Wrath of the Lich King hanno fatto la loro comparsa delle abilità passive riservate alle cosiddette gathering skill, che rendono la scelta di queste "professioni" ancora più conveniente che in passato. Ai miner è toccata Toughness, che conferisce un bonus massimo di trentacinque punti stamina. Agli skinner è stata invece assegnata Master of Anatomy, che aggiunge 25 di crit rating, mentre Lifeblood è quanto toccherà agli herbalist. In quest'ultimo caso, non possiamo però parlare di abilità passiva, visto che va attivata e ha un global cooldown di 3 minuti. Grazie a questa spell, il proprio PG verrà curato di 2000 punti in cinque secondi, anche se non è ancora chiaro se questa cura influenzerà o meno il livello di threat. I rank di queste abilità sono sei, e accompagnano il giocatore nella crescita della professione.

sono state introdotte le quest basate sul "vehicle system", che possono essere sperimentate sin da subito sia che ci si diriga a Tundra, sia che si opti per Fjord, sia che si scelga la strada dei Death Knight. In buona sostanza stiamo parlando di missioni in cui si viene messi in groppa a qualcosa che "modifica" la nostra barra delle abilità, sostituendola di sana pianta per dare accesso alle skill del veicolo o della creatura in questione. Niente di sconvolgente, ma è sicuramente più divertente di andare a bombardare le uova a Skettis.

### RAMI TALENTI

Esattamente come accaduto per The Burning Crusade, anche Wrath of the Lich King porterà con sé dei nuovi rami talenti, che stanno subendo, proprio mentre leggete queste righe, gli ultimi aggiustamenti. Come al solito ci sarà un gran lavoro da fare per contenere le lamentele di chi si è visto "nerfare": allo stato attuale delle cose, gli sciamani melee fanno il danno di Topolino, mentre i paladini retribution sono in grado di ammazzare con un colpo tutta SSC, The Eye, Black Temple, Sunwell Plateau e i drop glieli mandano i GM per po-



Ecco il vehicle system in tutto il suo splendore. Quando saliamo a bordo di questo bizzarro drago (o quel che ne resta), la nostra barra delle abilità viene sostituita.



La spell Earthliving Weapon è il primo self-enchant utile che gli sciamani curatori potranno utilizzare sulle proprie armi. Ci sono voluti solo cinque anni.



Il runeforging, abilità esclusiva dei Death Knight, permette di incantare la propria arma.



Arthas, incute sempre un certo timore... però me lo facevo più alto!



La mappa di Dalaran, in tutto il suo splendore.

## IL MALCONTENTO DEGLI INGEGNERI



Basta fare un salto sul forum della beta per capire come sia "agitata" la community degli ingegneri. Il motivo? Una motocicletta! La nuova mount, infatti, non sarà, come "l'elicotterino", legata al suo creatore, né richiederà un certo numero di skill point nella professione in questione, ma potrà essere utilizzata da tutti, rendendo di fatto il mestiere "tutto ink e bulloni" meno esclusivo che in passato. Ovviamente è stato subito puntato il dito contro i sarti, che possono invece contare su un tappeto

volante di gran moda, che può essere "srotolato" solo da chi padroneggia la professione. E pensare che c'è chi è convinto che nel mondo ci siano davvero dei problemi più seri...

sta. Ogni classe è stata sottoposta a un (si spera) attento lavoro di revisione, con conseguenze che si vedranno soprattutto nei raid e nelle istanze di alto livello.

### BUFF UNICI? NEMMENO A PARLARNE!

Per ciò che concerne i raid, la direzione presa da Blizzard è abbastanza chiara per quanto riguarda l'unicità dei buff. In altre parole, non ci saranno più "Sunwell Plateau" infestate dai lock (che "rubavano" spot ai maghi) e i raid leader saranno in grado

di effettuare le loro scelte non tenendo conto dei bonus offerti dalla classe, ma della bravura e, perché no, della simpatia dei giocatori coinvolti nel party. Da segnalare, inoltre, che molti dei buff che prima erano riservati agli utenti di un singolo party sono ora stati estesi all'intero gruppo, con le conseguenze che è facile immaginare (prevedo molta disoccupazione, ndSS). Tornando a bomba sui "consumabili", ci sarebbe un mezzo giallo da chiarire: durante la beta è stata introdotta la cosiddetta Potion Sickness, un debuff che im-

pediva di ingerire più di una pozione per scontro, a patto di non uscire dal combat (quindi, due pozze per maghi e hunter, giusto per fare un esempio, dopo aver lanciato Invisibility e Feign Death)(i Rogue col Vanish? ndSS)(i rogue, specie se ally, possono morire tutti. ndToSo). A qualche giorno di distanza dalla sua apparizione è stata rimossa, in seguito alle vibranti proteste degli alchemist. Nessuno, però, è in grado di capire se comparirà o meno sui server live il 13 di novembre.

### INSTANCE A GO-GO

WotLK introdurrà, come è logico attendersi, un buon numero di nuove istanze. La prima in cui ci si imbatte è Utgarde: situata in Howling Fjord e divisa in due ali, è riservata a PG di livello 70-72 (Keep) e 80 (Pinnacle), come avveniva per le istanze di Hellfire. Si prosegue poi con la sotterranea Azjol-Nerub (2 ali, 72-74 e 73-75) e The Nexus, che trova posto in Coldara e presenta tre rami distinti: il primo, per i perso-

naggi di basso livello, non offre niente di nuovo, mentre The Oculus darà modo di combattere a bordo di particolari draghi, tutti da scoprire e che, purtroppo, non ci è stato possibile provare. L'ultima "wing" è dedicata ai raid 10/25 e presenterà un combattimento molto simile, per meccaniche, a quello di Onyxia (a proposito, pare che toglieranno – e non solo in beta – l'attunement all'Onyxia's Lair, visto che ci sarà il ritorno di King Wrynn, fondamentale nella quest line degli ally). La progressione porterà poi a Drak'Tharon Keep (per 5, di livello compreso tra il 74 e il 76), il posto dove Arthas trovò la Frostmourne, e a Gundrak (sempre da 5), capitale degli Ice Troll. La prigione di Dalaran, The Violet Hold, è invece pensata per personaggi tra il settantacinquesimo e il settantasettesimo livello, mentre Ulduar rimette in pista il concetto di "multi-wing" e comprende un raid ancora senza nome, che dovrebbe rappresentare la sfida immediatamente successiva a Naxxramas. ■

**QUANTO RICHIESTO DALLE QUEST DI WRATH OF THE LICH KING NON SI DISCOSTA MOLTO DAL CLASSICO SCHEMA "RACCOGLI, AMMAZZA E SPERA CHE DROPPI"**



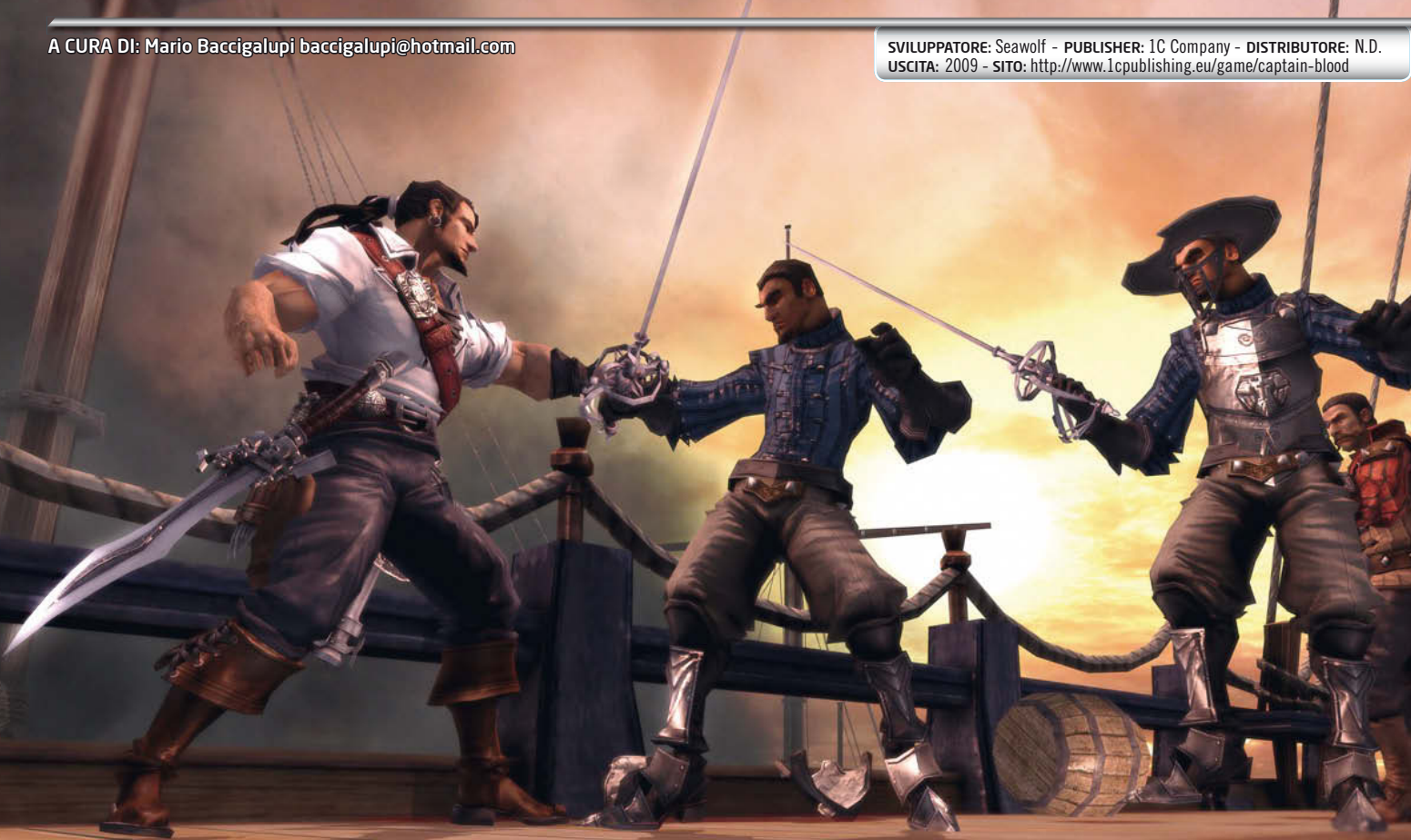
NON C'È AZIONE, MOSSA O TRUCCO  
CHE POSSA LIBERARTI DAL MIO CONTROLLO.

**HERE I RULE**

**MAGIC**  
The Gathering®

**HERE I RULE.COM**





# Captain Blood

**Continua il revival dei pirati tutti azione e sganassoni: questa è la volta del temutissimo Captain Blood, già eroe sulle pagine scritte e nei film d'avventura. Siete pronti all'arrembaggio?**

## Commento

Captain Blood sembra essere un onestissimo action game, in grado di farsi spazio a spadate in mezzo ai concorrenti dello stesso genere. Dalla sua ha un impianto grafico con tutti gli attributi del caso, arricchito da animazioni ben fatte e da buoni effetti, oltre naturalmente a una linea d'ispirazione di prim'ordine. Di certo, un universo costruito su tre libri e innumerevoli film avrebbe potuto puntare su un genere un po' meno fracassone: quel che conta, però, è che il "fracasso" sia di quelli ben realizzati.

 Ambientazione suggestiva  
Graficamente appagante

 Forse troppo fracassone  
Troppo semplice?

## Giudizio



**A** dire la verità, dopo aver sentito le prime, ormai datatissime, news su questo Captain Blood, avevo pensato a un genere completamente differente: visti anche i precedenti ruolistici e molto "marinari" del team di sviluppo (vedi box), mi ero già prefigurato un RPG sicuramente improntato all'azione, ma non nella misura del nuovo gioco di Seawolf. Anzi, a essere precisi, il titolo in sviluppo sotto l'egida del publisher russo 1C è proprio un action "tritatutto" duro e puro, alla stregua di Devil May Cry e simili, senza nessuna concessione ad altri generi più, per così dire, ragionati. Tra le altre cose, il pro-



*Eccolo qua, il nostro fulgido Capitano: da notare, in questa come in altre immagini, la resa molto cinematografica degli sfondi sfocati.*

dotto si porta dietro un'ispirazione di grande peso in ambito letterario, prendendo ufficialmente spunto dall'opera di Rafael Sabatini (1875-1950) sulle gesta dell'omonimo e coraggioso pirata, protagonista

di tre libri d'avventura e di parecchie pellicole a lui ispirate. La linea narrativa, però, sarà del tutto autonoma rispetto alle opere precedenti, pur mantenendo intatta l'ambientazione nell'"affollatissimo" Mar dei Caraibi e proponendo alcuni tra i personaggi principali della saga originale, come l'inseparabile skipper Jeremy Pitt (giocabile in alcune porzioni del titolo) e la bellissima Arabella Bishop. Naturalmente, però, più che gli alleati, in giochi

**IL GIOCO SI PORTA DIETRO UN'ISPIRAZIONE DI GRANDE PESO IN AMBITO LETTERARIO, PRENDENDO UFFICIALMENTE SPUNTO DALL'OPERA DI RAFAEL SABATINI SULLE GESTA DELL'OMONIMO PIRATA.**

## Pirates forever

Gli sviluppatori di *Captain Blood* non sono nuovi alle storie di pirati. Anzi, per dirla tutta non hanno mai fatto altro. Molti tra gli attuali membri dei Seawolf hanno infatti iniziato una sorta di "trilogia piratesca" nel 2000, con il titolo *Seadogs*, continuando il loro viaggio in mare aperto, con la medesima ambientazione, anche nel successivo "Pirates of the Caribbean", del 2003. In entrambi i casi si tratta di prodotti (pubblicati sotto l'egida di Akella) dal gameplay piuttosto profondo e complesso, con una fusione di elementi RPG, gestionali e d'azione. Solo quest'ultima componente è stata dunque ereditata da *Captain Blood*, sul quale i Seawolf hanno peraltro speso molte energie: il gioco è in sviluppo fin dal lontano 2004 e ha cambiato più volte fisionomia, come testimoniato dalle immagini a confronto che inseriamo a corredo. Come è possibile intuire dallo screen centrale, relativo al 2006, il passaggio verso l'attuale look di CB è stato graduale e molto ponderato.



Le espressioni dei nemici spesso sfiorano nel grottesco, e si inseriscono bene nelle azioni fuori dalle righe di *Captain Blood*.

Poteva mancare un enorme coccodrillo alle calcagna del nostro coraggioso pirata? Alcuni momenti del gioco saranno gestiti attraverso i Quick Time Event.

Bella la nostra spada, eh? Se però ve ne piace una in mano ai nemici, basta che li pestiate a dovere e il gioco è fatto!

come questi contano gli arcinemici, che sfilano davanti alla nostra lama nelle sembianze di qualsiasi avversario venga in mente in un simile contesto, dai pirati sanguinari ai perfidi nobiluomini francesi, dalle tribù selvagge fino agli spietati inquisitori spagnoli.

### LE ACROBAZIE DELL'INDOMITO CAPITANO

Come dicevamo poc'anzi, *Captain Blood* è un titolo tutto azione fortemente improntato allo scontro ravvicinato, anche se si concede alcune digressioni in mare aperto, come vedremo più avanti. Gran parte del gameplay è infatti dedicato a continui e furibondi scontri fra il protagonista e orde di nemici sempre più numerose e potenti, appartenenti a diversi eserciti (o etnie) ma sempre divise in tre categorie principali, dal semplice fante al guerriero corazzato, fino al soldato armato di moschetto. Naturalmente, vista la diversità e il numero del-

le forze in campo, oltre alle spade potrete usare anche armi da fuoco, per quanto lo scintillio delle lame resti l'ingrediente principale di tutta l'azione, tra calci al volo e spettacolari movenze acrobatiche. Tutti gli strumenti d'offesa potranno comunque essere recuperati sul campo, comprese le utili granate da lanciare contro consistenti gruppi di nemici. Pur non crescendo in termini di skill, poi, il nostro Capitano potrà servirsi di innumerevoli combo e upgrade per spade, fucili e pistole, acquistabili spendendo il denaro raccolto durante le missioni (che funziona un po' come il plasma di DMC, per intenderci). Tutto l'armamentario a vostra disposizione, però, non basterà nelle epiche battaglie contro i boss, come sempre

piazzate tra un livello e l'altro, nelle quali avrete a che fare con un'alternanza tra il combattimento diretto e una serie di minigiochi creati ad hoc, nei quali regna sovrano l'ormai abusato sistema dei Quick Time Event. D'altronde, la presenza di queste feature molto "consolatore" (peraltro ormai perfettamente "digerite" anche in ambito PC) è più che comprensibile, dal momento che il gioco è in sviluppo anche per 360, cosa che influenzerà il sistema di controllo, in perfetto stile "slash'em up". L'impostazione immediata e accessibile del prodotto si riflette, coerentemente, anche sulle già citate sortite in mare, con due o più vascelli contrapposti: in una delle immagini a corredo, noterete certamente l'estrema semplicità dei

comandi indicati sulla destra, che tolgono qualsiasi ulteriore dubbio anche su questo aspetto, se mai qualcuno avesse pensato di elaborare strategie navali.

### CARTOON PIRATESCO (BEN) ANIMATO

Lo stile grafico di CB sembra godere di un'ottima personalità, soprattutto tenendo presente il balzo in avanti rispetto alle immagini circolate un paio di anni fa: la felice direzione intrapresa dai Seawolf è stata quella di distaccarsi da un impianto visivo ispirato al cinema "dal vero", per lanciarsi nelle possibilità offerte dal tratto tipico dei film d'animazione e dei fumetti americani (con particolare riferimento ai classici Disney). In effetti, le dimensioni e le espressioni grottesche dei personaggi ben si adattano alle pirotecniche azioni

**LA DIREZIONE INTRAPRESA DAI SEAWOLF È STATA QUELLA DI DISTACCARSI DA UN IMPIANTO VISIVO ISPIRATO AL CINEMA "DAL VERO", PER ORIENTARSI VERSO IL TRATTO TIPICO DEI FILM D'ANIMAZIONE.**



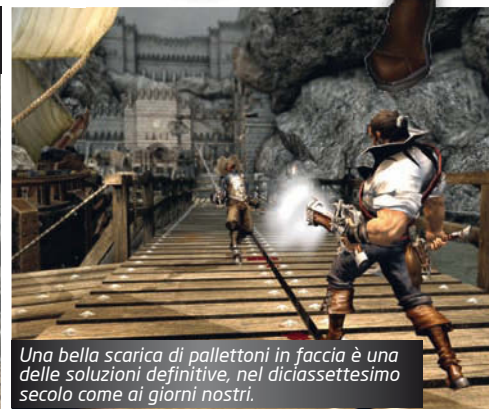
Gli scontri tra navi saranno molto spettacolari, anche se ci possiamo dimenticare i concetti di "tattica" o "strategia", se non nella loro forme più istintive.



Colpire con la spada un nemico sulla corazza, dal punto di vista estetico, provocherà il bell'effetto mostrato nell'immagine



Le pose "ganassa" del protagonista si spreca-no: sarebbe proprio un bel tamarro ma lo perdoniamo in quanto pirata del milleseicento.



Una bella scarica di pallettoni in faccia è una delle soluzioni definitive, nel diciassettesimo secolo come ai giorni nostri.



## PER POTER GIOCARE CON CAPTAIN BLOOD DOVREMO RESTARE SUL MOLO ANCORA PER UN PO'

di gioco, per le quali non si è lesinato in termini di animazioni e di attenzione per i particolari: il protagonista e suoi nemici si muovono con grande fluidità e dinamismo, rincorrendosi a perdifiato lungo ambientazioni realizzate con gusto e ricerca d'atmosfera, mentre al motore PhysX (quasi onnipresente nelle produzioni est-europee) è delegato il compito di gestire collisioni, distruzione e lancio di oggetti. È poi vero che, come noterete nelle immagini a corredo, il ricorso ai tanti cliché legati all'azione piratesca (soprattutto cinematografica) arriva a livelli davvero estremi, ma il possibile difetto viene ampiamente mitigato dalla particolare tipologia del gioco in questione, che non fa certo della finezza il suo punto di forza. Niente da dire, al momento, nemmeno sul livello di dettaglio, che sembra sufficientemente ade-

rente agli standard moderni: pur senza mostrare un numero esagerato di poligoni, i modelli e gli scenari mettono sul piatto texture molto pulite, in linea con lo stile da cartone animato, coadiuvati da pregevoli effetti di blur (che danno quel tocco "favolistico" in più, oltre a sottolineare sfocature e movimenti dei personaggi) e da un efficiente sistema di generazione delle ombre. Non so voi, ma io un giro sulla nave di Captain Blood me lo voglio proprio fare, magari in una delle mie lunghe "vacanze del neurone": per poterlo giocare, però, dovremo restare sul molo ancora per un po'. Per quanto tutte le caratteristiche principali del prodotto siano pronte, infatti, gli sviluppatori sono ancora impegnati su alcuni livelli e sull'assemblaggio dei contributi video, e indicano con un generico 2009 il periodo della pubblicazione. ■



*Ad ogni scelta, un diverso destino*

*La tragedia ti ha portato ad un bivio e ora devi scegliere.*

*Vendetta o perdono? Ricompensa o punizione? Scegli saggiamente.*

*Le strade sono tante, le conseguenze di ognuna sono gravi.*

*Il futuro di Albione è nelle tue mani.*

*Chi diventerai?*

*In uscita il 24 ottobre 2008*



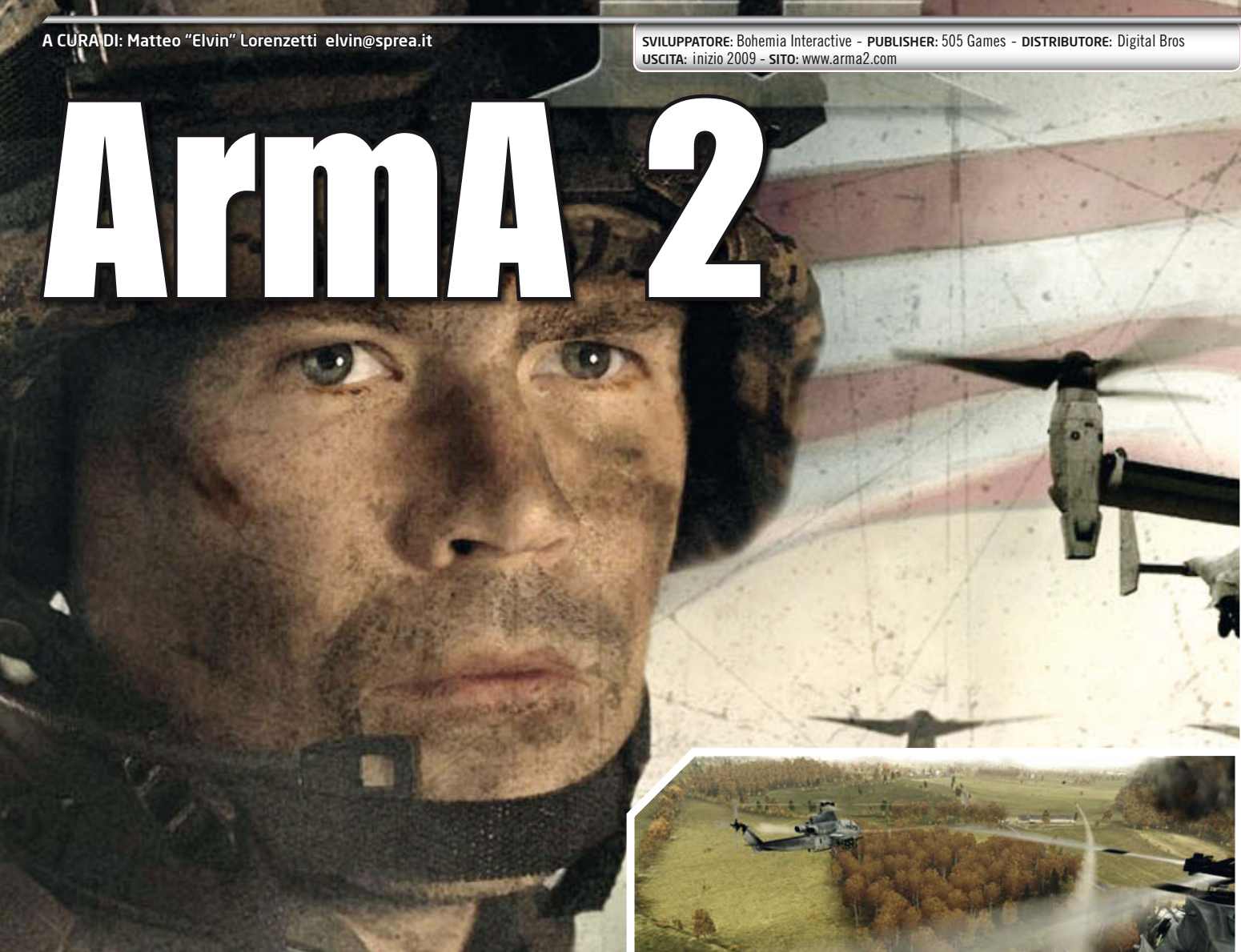
Microsoft  
game studios

# FABLE II

Jump in.

XBOX 360 LIVE

# Arma 2



**Soldati virtuali di tutto il mondo, lucidate le mostrine e allacciate gli scarponi da lancio: se non ci avete lasciato le penne in Operation Flashpoint e nel primo ArMA, questa potrebbe essere la volta buona!**




La superiorità aerea si esercita soprattutto tramite l'utilizzo degli elicotteri d'attacco.

## Commento

Nonostante l'appetibilità di nicchia dei loro prodotti, i Bohemia non molano il colpo e continuano a proporci titoli tutt'altro che immediati: il fatto è che i loro giochi sono soprattutto tattici unici nel loro genere. ArMA 2 non si sottrae a questo paradigma grazie all'evoluzione del motore grafico e a un notevole snellimento dell'interfaccia di controllo, che dovrebbe permettere una maggiore accessibilità di questi prodotti a un pubblico ancora più vasto. Ma basterà a mantenere la stessa flessibilità del passato? Noi ce lo auguriamo di tutto cuore.

 Campagna single player davvero intrigante. Buona veste grafica.

 Probabilmente la modalità cooperative non sarà inclusa nella versione finale

## Giudizio



**S**ono ormai passati sette anni da quando il buon Maurizio "Fake" Frascino si era fatto saltare le sinapsi mettendo le mani sulla prima versione del rivoluzionario Operation Flashpoint, il simulatore di combattimento globale più completo che si fosse mai visto su home computer. Stiamo parlando di un prodotto così complesso al punto da trovare spazio in più di un programma di addestramento per eserciti reali, evoluto poi nel sistema professionale Virtual Battle System di cui abbiamo parlato in occasione di un dossier di un paio di anni fa. Anche se i Bohemia Interactive non hanno più i diritti di

sfruttamento del marchio OF (rimasto a Codemasters, impegnata nella realizzazione del seguito ufficiale) non si sono persi d'animo: riciclando sapientemente la tecnologia di cui dispongono, hanno dato vita al primo ArMA e all'expansion Pack Queen's Gambit, per poi riproporsi un anno e mezzo dopo con il secondo capitolo della serie che presenta, manco a dirlo, un sacco di novità tutte da scoprire.

## FANTAPOLITICA

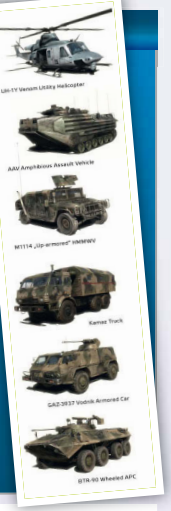
La retroscena delle vicende che fanno da sfondo ad ArMA 2 hanno inquietanti similitudini con quan-

to è accaduto la scorsa estate nell'ex regione sovietica della Georgia: la controparte virtuale dello stato caucasico è Chernarus, una minuscola nazione del blocco sovietico tormentata per anni da una guerra civile strisciante tra nazionalisti e separatisti culminata in attentati e primi focolai di pulizia etnica. In questo scenario vengono chiamati a intervenire NATO e Nazioni Unite con le loro truppe d'élite incaricate di accompagnare nel modo più morbido possibile la zoppicante democrazia locale verso una situazione di sicurezza accettabile per militari e civili. Il giocatore entra quindi in azione in questo contesto ai comandi di una squadra di cinque specialisti (vedi box) che, per composizione, equipaggiamenti e modalità operative ha molto a che spartire con quanto giocato negli anni scorsi nella serie Ghost Recon. Ovviamente, in uno scenario così teso, non

**I RETROSCENA DELLE VICENDE CHE FANNO DA SFONDO AL GIOCO HANNO INQUIETANTI SIMILITUDINI CON QUANTO STA ACCADENDO IN QUESTI MESI NELL'EX REGIONE SOVIETICA DELLA GEORGIA**

## Il motore è la vera arma...

Non il cannone! Questo era il pensiero di un generale che di guerra di movimento se ne intendeva eccome... stiamo parlando di Erwin Rommel, che aveva applicato alla perfezione questo principio durante l'invasione delle Ardenne del 1940 e in occasione della campagna d'Africa del '41-'42, comandando un intero corpo d'armata di fanteria meccanizzata dell'esercito tedesco. Come da tradizione, anche questo nuovo capitolo metterà il giocatore alla guida di un vasto numero di veicoli tra blindati leggeri, carri armati (d'annata o moderni) e una vasta selezione di elicotteri da trasporto e attacco, in grado di fare la differenza quando occorre spostare rapidamente le forze da un punto all'altro dello scenario, soprattutto in multiplayer. A far impazzire i guerrafondai più convinti ci saranno oltre cinquanta veicoli differenti, tutti pilotabili, che nelle varie configurazioni di armamento e colorazione mimetica raggiungeranno il rispettabile numero di oltre centoquaranta varianti. Solo questa è una garanzia di longevità assoluta che, unita alla gestione delle truppe di fanteria, racchiude tutta l'essenza di ArmA 2 e che potrebbe far fare al gioco un ulteriore salto di qualità.



Molte strutture difensive sono utilizzate dai nostri commilitoni in perfetta autonomia.



Le scene d'intermezzo animate sono numerose e ben fatte: molte missioni sono basate su obiettivi semplici, come il salvataggio di militari feriti.



Non mancano i combattimenti tra mezzi corazzati: sarà possibile salire sul primo veicolo disponibile per dare battaglia sfruttando sia i mezzi in dotazione, sia quelli del nemico.



### UNA SCONFITTA INIZIALE, ANCHE SE NON DISASTROSA, PUÒ COSTRINGERE A UN ATTEGGIAMENTO DIFENSIVO DURANTE LE MISSIONI SUCCESSIVE

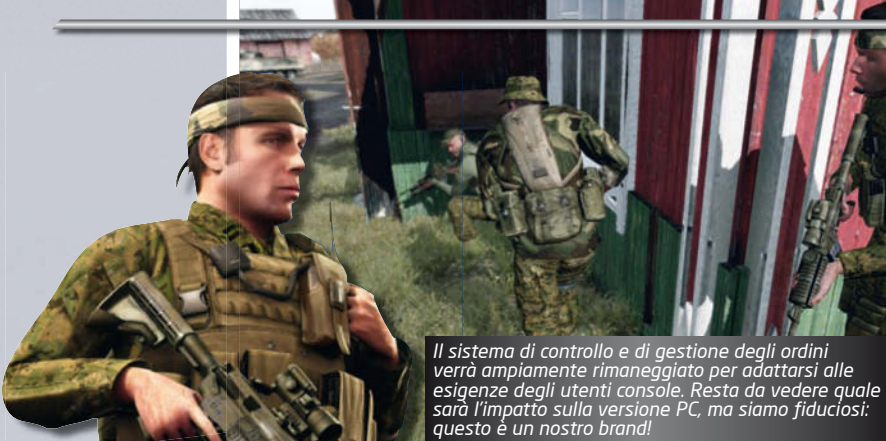
ci vorrà molto perché la situazione precipiti, facendo entrare il paese in una spirale di violenza incontrollabile che rischia di scatenare un conflitto di ben più ampia portata tra i due schieramenti alle spalle di Alleanza Atlantica e Patto di Varsavia. L'esercizio di fantapolitica è tutto fuorché fine a se stesso: oltre a poggiare su solide basi geopolitiche molto aderenti alla realtà odierna, le vicende che si svilupperanno all'interno della campagna single player trovano ulteriore spunto di interesse nell'area geografica in cui prende forma la nazione di Chernarus. Il paesaggio è stato accuratamente modellato su immagini satellitari di una zona reale del confine meridionale russo (guarda caso)

con tanto di fiumi, montagne, pianure e centri abitati a loro volta connessi da strade, ferrovie, porti e piste di decollo, in cui sarà possibile sfruttare al massimo le migliori caratteristiche di questo titolo in termini di libertà di movimento.

#### LA NATURA

Molte feature di ArmA 2 richiamano il consueto gameplay impostato per seguire i classici canoni della serie. Come per il suo predecessore, la campagna single player sarà infatti dinamica: a seconda dell'esito della missione assegnataci, la sequenza delle operazioni successive cambierà in base alla performance del giocatore e dei suoi commilitoni. Riuscire a re-





*Il sistema di controllo e di gestione degli ordini verrà ampiamente rimaneggiato per adattarsi alle esigenze degli utenti console. Resta da vedere quale sarà l'impatto sulla versione PC, ma siamo fiduciosi: questo è un nostro brand!*



*... e un sistema d'illuminazione di buona qualità, considerati i metri quadrati che deve visualizzare con centinaia di unità in movimento.*

*La nuova versione del motore grafico, anche se ampiamente rielaborata per adattarsi all'evoluzione dell'hardware, è in grado di restituire un ottimo livello di dettaglio...*



spingere un attacco nemico nelle fasi centrali dello scontro potrà decidere le sorti della prima fase del conflitto, permettendo all'utente di dedicarsi a operazioni offensive che mettano la coalizione in condizione di ottenere un vantaggio tattico importante sul nemico, da sfruttare "comodamente" in seguito. Una sconfitta iniziale, anche se non disastrosa, potrebbe costringere a un atteggiamento difensivo durante le missioni successive potenzialmente decisivo per le sorti finali della guerra se il giocatore non si rivelasse in grado di ribaltare velocemente la situazione. A questa natura consequenziale del gameplay di Arma, si aggiunge il secondo elemento realmente caratterizzante, ovvero la struttura completamente aperta del mondo di gioco di cui abbiamo parlato poco sopra.

Caratteristica peculiare del motore grafico messo a punto dai Bohemia è quella di visualizzare senza interruzioni o caricamenti frammentati tutto il mondo, permettendo alla squadra del protagonista di attraversare l'intera nazione a piedi, su mezzi a motore o addirittura aerei. Questo significa che, dato un determinato obiettivo di missione, è possibile scegliere in

più totale libertà la modalità di compimento dello stesso. In difesa ci si può trincerare nella posizione che più si ritiene adatta al proprio equipaggiamento, mentre, una volta in attacco, ci si può togliere lo sfizio di arrivare all'obiettivo da qualsiasi posizione, decidendo se sfruttare la copertura offerta dalle tenebre o di eventuali eventi atmosferici in grado di celare i nostri movimenti. L'ultimo elemento essenziale della giocabilità di Arma 2 è rappresentato dalla squadra a nostra disposizione: imparare a sfruttare le caratteristiche dei singoli uomini nel modo corretto sarà essenziale per avere successo. Il gioco, come da tradizione, permette di prendere il controllo di ciascun soldato a piacimento, a seconda della situazione e delle forze nemiche in campo.

È proprio nella caratterizzazione dei personaggi, tuttavia, che Arma 2 introduce la prima novità degna di nota nella serie...

#### **QUATTRO MARMITTONI IN UNA BAITA**

L'elemento primario capace di differenziare questo Arma dal primo e dalla serie Flashpoint in generale, riguarda la presenza di un team di assaltatori agli ordini del giocatore: il già citato controllo individuale trova diverse applicazioni in base alle caratteristiche del soldato scelto, con un notevole arricchimento dell'esperienza di gioco dal punto di vista tattico. La composizione della squadra è piuttosto classica: tre fucilieri tra cui il Comandante, un medico in grado di intervenire al volo su un'ampia serie di ferite e un negoziatore con un'ottima conoscenza delle lingue russe e slave della zona di Chernarus. Completano la selezione il più classico dei tiratori, con tanto di vetusto ma efficace M14 munito di ottica chilometrica, e mitragliere dotato di "Minimi" per le situazioni in cui la discrezione non è un'opzione praticabile. L'assortimento,

oltre a permettere una buona selezione di tattiche d'attacco e difesa, non mancherà di mettere alla prova le doti dell'utente in termini di capacità d'adattamento che le diverse specialità richiedono. Gli amanti del realismo a tutti i costi apprezzeranno poi grandemente la possibilità di passare da un militare all'altro in occasione della dipartita del nostro alter ego, il tutto senza essere costretti a frenetiche sessioni di salvataggi e caricamenti. Anche l'interfaccia di gestione dei comandi è stata rielaborata rispetto al passato: non più una sequenza di tasti numerici con cui impartire gli ordini, ma un semplice menu contestuale via mouse con cui comandare un singolo o l'intero team, sulla falsariga di quanto accaduto in passato nei titoli della serie S.W.A.T. o Rainbow 6. Tale rivoluzione ha portato all'eliminazione di un numero consistente di ordini e azioni, ora contestualizzate e semplificate anche grazie all'evoluzione dell'intelligenza artificiale, in grado di trovare da sola una posizione adatta di copertura rispetto al fuoco nemico, di salire su veicoli o di muoversi senza esporsi troppo.

**AD ARRICCHIRE ULTERIORMENTE L'ESPERIENZA DI GIOCO DAL PUNTO DI VISTA TATTICO TROVIAMO L'EQUIPAGGIAMENTO E LE ABILITÀ DEI MARMITTONI**



La cura per gli equipaggiamenti è evidente: dalle mimetiche alle armi sovietiche...



... passando per i gingilli da montare sulle armi degli operatori NATO.



**I BOHEMIA SONO AL LAVORO SU UN MULTIPLAYER CHE PROMETTE FAVILLE IN QUANTO A COMPLESSITÀ E FLESSIBILITÀ**

**SELEZIONE NATURALE**

Oltre a una solida trama single player, i Bohemia sono alacremente al lavoro su un multiplayer che promette faville in quanto a complessità e flessibilità: dato per scontato l'utilizzo dell'intera ambientazione di gioco anche per quanto riguarda le sessioni online, le modalità in lavorazione sono essenzialmente due, una competitiva e una

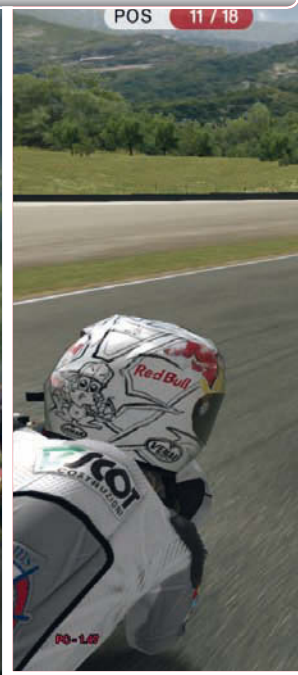
cooperativa. Per ciò che concerne la prima, si tratta della rielaborazione di uno dei mod più belli mai realizzati per Half-Life, quel Natural Selection che metteva di fronte umani e alieni in una riedizione delle sparatorie di Aliens Scontro Finale, con una piccola ma fondamentale variante; la presenza del

comandante dei marine che grazie a una console tattica poteva investire i crediti derivanti dal possesso di determinate zone della mappa nell'acquisto di armi, munizioni e strutture difensive per presidiare al meglio le aree vitali dello scenario. Evidentemente i BIS sono grandi fan di questo mod se hanno deciso di implementarlo senza troppe varianti all'interno di Arma 2: sono andati persino a contattare gli autori per ingaggiarli a tempo pieno nella realizzazione della modalità intitolata Conquer. In questo caso, entrambe le fazioni avranno la possibilità di eleggere un Comandante in grado di coordinare la conquista dei vari settori e distribuire le risorse alle truppe sul campo (e si parla di sessantaquattro giocatori per parte) sotto forma di respawn di uomini e soprattutto mezzi in grado di fare la differenza. L'idea è veramente azzeccata e ben si adatta a un contesto su larga scala come quello di Arma 2, anche se potrebbe funzionare al meglio so-

lo su server affollati fino al limite massimo. La seconda modalità in lavorazione è una campagna cooperativa da portare a termine contro una fazione completamente controllata dalla CPU: i Bohemia stanno infatti riprogrammando le missioni singole per essere portate a termine anche in modalità coop, una caratteristica sfruttabile a livelli di difficoltà sicuramente più elevati che potrebbe riservare parecchie sorprese anche per gli appassionati in grado di completare il gioco in solitario. Per questa opzione, tuttavia, si sono palesate molte incertezze in fase di sviluppo che potrebbero limitarne le funzionalità o addirittura escluderne l'inserimento nella versione finale del gioco. Pare che la gestione di un'intelligenza artificiale composta da numerose decine di soldati su un campo di battaglia delle dimensioni di parecchie migliaia di chilometri quadrati abbia messo in ginocchio anche i server multiprocessore più potenti. In altre parole, solo in seguito all'ottimizzazione finale si potrà sapere se il multiplayer cooperativo potrà trovare spazio all'interno della versione scatola. ■







# MotoGP 08

**Dopo SBK 08, Milestone si appresta a far uscire anche MotoGP 08: saprà la software house milanese imparare dagli errori già commessi?**

## Commento

MotoGP 08 appare fin da ora come un titolo che offre tutto quello che si potrebbe desiderare in quanto a "contorno". Quando si arriva però al momento di salire in sella, non si può fare a meno di notare un aspetto grafico al di sotto degli standard odierni e un modello di guida non del tutto convincente. Milestone ha senza dubbio le capacità per porre rimedio a queste lacune, incrociamo le dita e speriamo che intervengano.

Molto completo in tutto ciò che non è "gara"

Tecnicamente poco convincente

## Giudizio



Milestone è una software house composta da gente capace e i videogiochi li sa fare, dimostrandolo abbondantemente in passato (Superbike 2001 resta a detta di tutti il miglior gioco di corse motociclistiche mai realizzato). Ultimamente però il suo gioco si è un po' appannato e ne è la prova SBK08, un gioco tecnicamente scarsino e dotato di un modello di guida non del tutto convincente. Da quanto ho potuto vedere nella versione giocabile in tutte le sue modalità (multiplayer a parte, per mancanza di interlocutori), MotoGP 08 possiede gli elementi perché possa assurgere a punto di riferimento del genere, a patto però che si apportino sostanziali modifiche al comparto tecnico. In quanto a opzioni e modalità, infatti, MotoGP 08 è completissimo: possiede un'eccellente modalità carriera, che vi farà partire dalla classe 125cc per arrivare a quella MotoGP, passando per la 250cc; in questa modalità è possibile intervenire su una moltitudine di parametri per settare il veicolo, inoltre lo si può "upgradare" con punti guadagnati dal piazzamento nella gara precedente. Non

## PER QUANTO RIGUARDA IL COMPARTO TECNICO, C'È ANCORA UN PO' DI LAVORO DA FARE

mancano naturalmente le prove libere, le qualifiche (del tutto inutili se si sceglie il livello di difficoltà "facile" perché gli avversari sono veramente scarsissimi) e la gara vera e propria. Interessante è anche la presenza di una modalità chiamata "Slide", nella quale vi dovrete im-

pegnare in missioni quali battere un determinato avversario, fare un giro in un tempo limite, raggiungere i check-point a una velocità maggiore di quella indicata e così via. Come premio per la riuscita delle prove, oltre che la soddisfazione, verranno sbloccati degli scatti d'autore coi





protagonisti della MotoGP. Parliamo ora del comportamento della moto. Io mi muovo solo su due ruote ormai da quattro anni: d'estate, d'inverno, con la pioggia, la nebbia, il ghiaccio e anche con leggere nevicate. In sella a una moto faccio circa 350 km a settimana. Ho posseduto solo moto naked di media potenza ma ho avuto modo di provare veicoli carenati che viaggiavano a quasi 300km/h... insomma, grosso modo so come si comporta una moto su strada, quali sono i movimenti che può fare, cosa succede con frenate brusche e dove si finisce se la si piega troppo (qualche mese fa mi sono giusto rotto un gomito nel tentativo di scoprirlo). Per quella che è la mia esperienza dunque, posso dire che attualmente il modello di guida in MotoGP 08 più aderente alla realtà è quello intermedio (chiamato Avanzato). Quello Arcade naturalmente ha il compito di far divertire senza impegnare il pilota e quindi ci siamo, mentre quando si imposta il livello di difficoltà su "Campione" – il più tosto dei 4 – è già una vera impresa non finire ultimi dopo la seconda curva. Nella modalità di

### IN FATTO DI OPZIONI E MODALITÀ MOTOGP 08 È COMPLETISSIMO

guida Simulazione, invece, la due ruote della categoria MotoGP è eccessivamente sensibile, capita pure di cadere in rettilineo a ogni impercettibile cambio di traiettoria: nelle ripartenze, poi, se non si dosa alla perfezione l'acceleratore ci si ritrova di nuovo a terra, stesso discorso se si dà un filo di gas in curva. Nella realtà non è così e questo perché, nonostante il modello di guida nel gioco sia fedele ai comportamenti di una moto dotata di quella potenza (fatta eccezione per l'uso del freno, qui quello anteriore fa sì che la moto chiuda maggiormente la curva quando si sta piegando, mentre normalmente ci si raddrizza), nel mondo reale le nostre braccine e il nostro corpo fanno sì che si crei un solido equilibrio con la due ruote. Col joypad (della tastiera meglio non parlare nemmeno) si può solo agire sul manubrio e questo i programmatori lo devono (e sono ancora, credo, in tempo per riflettere su questo) tenere in considerazione. Tutto fila perfettamente

liscio invece con le 125cc e quasi liscio con le 250cc: la moto ha un comportamento più realistico e nonostante si debba fare attenzione, si ha la consapevolezza di finire a terra se si esagera e non solo se si prova ad accelerare. Il problema dei programmatori del resto non è da poco, me ne rendo conto: i tre modelli di guida sono a tutti gli effetti dei livelli di difficoltà, e per differenziare quello "Avanzato" da "Simulazione" forse non si poteva fare altro che rendere più ostica la gestione del mezzo, così però non è "Simulazione", è guidare una moto posseduta da un poltergeist! Per quanto riguarda il comparto tecnico, c'è ancora un po' di lavoro da fare: i piloti sono eccellenti, quando si inizia la gara sembrano quasi fotorealistici, mentre le moto risultano meno dettagliate ma comunque apprezzabili. Il problema sta prima di tutto nella generale sensazione che all'ambiente circostante manchi qualcosa, tutto è piuttosto spoglio e quando si passa

a fianco agli edifici o ai veicoli parcheggiati, beh, si vede quanto sono brutti. Sicuramente Milestone deve lavorare anche sulla vegetazione: gli alberi che si affacciano direttamente sul circuito sono piuttosto carini, quelli subito dopo, invece, semplicemente un'orrenda texture buttata lì... stesso discorso per il cielo, composto da una bella immagine statica e via andà. Ottimo invece l'impatto grafico quando piove, perché i riflessi sono belli e l'asfalto è reso molto bene. Il sonoro per come è ora va pesantemente rivisto: il rombo del motore è discreto, solo che quando ci sono più veicoli nel raggio di 200 metri si viene sovrastati da un ronzio piuttosto fastidioso, che scompare di colpo appena si lasciano indietro gli avversari: manca un minimo di effetto doppler insomma. Per concludere, al momento MotoGP 08 è un prodotto completo, completissimo in tutto ciò che non è "gara", mentre richiede ancora parecchio lavoro per quanto concerne il gioco vero e proprio, perché così com'è il prodotto Milestone non rende giustizia al prestigio di questa software house. ■

# Football Manager 2009

**La nuova versione del manageriale calcistico per eccellenza è finalmente pronta a mettere alla prova le nostre conoscenze di allenatori e manager sportivi. Questa volta da una prospettiva notevolmente inedita...**

## Commento

Come ogni anno, Football Manager 2009 propone tante novità legate a specifiche sezioni dell'enorme simulatore calcistico di casa SI Games. A fianco a nuovi menu, aiuti e opzioni, però, quest'anno è arrivata come una bomba l'introduzione, dopo quasi un decennio di speranze (malriposte), del motore grafico tridimensionale per la simulazione delle partite. Se questa caratteristica tanto attesa sarà all'altezza di ogni altro intervento di SI Games sul loro più splendente gioiello, dobbiamo aspettarci davvero un'edizione di Football Manager stratosferica.

Finalmente il 3D!  
Nuovi assistenti anche in panchina  
nuovi allenamenti, nuove opzioni  
diplomatiche

## Giudizio



Quella dell'uscita autunnale di Football Manager è diventata, nel corso degli anni, una delle poche tradizioni apprezzabili di questo matto carrozzone che è l'universo dei videogiochi. Ogni anno, fedeli e puntuali come il vaccino antiinfluenzale, in questo periodo arriva un nuovo FM ricco di feature, più grande e più corposo dei capitoli precedenti, capace di venire incontro alle richieste degli appassionati e dei fan più sfegatati. Anche questa volta, quindi, ci attendono nuove opzioni per la gestione dei media, per la contrattazione economica con i giocatori e via di questo passo verso nuove e incredibili opportunità di gioco mai esplorate o mai così articolate e ricche di dettagli. Tutto come sempre, quindi? Beh, non proprio, poiché dopo svariati anni di suppliche e richieste, il team capitanato da Miles Jacobson ha finalmente capitolato e ha preparato per tutti i fan di

## IN FM 2009 FARÀ LA SUA COMPARSA UNA SIMULAZIONE TRIDIMENSIONALE DEL CAMPO DA GIOCO

Football Manager una novità a dir poco epocale: FM 2009 avrà, tra le tante innovazioni sparse qua e là nei menu testuali, un inedito motore grafico per la rappresentazione della partita. Ad affiancare la tra-

dizionale simulazione testuale alla "tutto il calcio minuto per minuto" e la più recente visione in 2D a pallini, in FM 2009 farà la sua comparsa una simulazione tridimensionale del campo da gioco. SI,



L'engine 3D non pregiudica nulla: la partita può essere ancora seguita tramite i classici testi e il tradizionale 2D. In più, i dati della partita possono essere sovrapposti alla visuale "televisiva".



Ok è ancora provvisorio, e ok... non è ancora così appetibile a un primo sguardo. Ma cribbio, è Football Manager in 3D!

**Blue Square Premier**  
Holders - Aldershot

La nuova pagina che riassume le voci di corridoio nel mercato calcistico: sarà possibile scoprire quali squadre stanno per concludere affari e quali giocatori potrebbero non essere irraggiungibili.

Transfer Rumours

Interested Club: **Manfred**

Paul Mitchell could be heading to Manfred. It is believed MK Dons are willing to let the 26 year old defensive midfielder leave on a loan deal. (The Manfred Football Post)

Cambridge are rumored to be interested in signing Rochdale's 26 year old defending back Simon Ramsden for a fee in the region of £30K. (The Cambridge Football Post)

Cambridge are rumored to be interested in signing Port Vale's 18 year old striker Danny Glover for a fee in the region of £24K. (The Cambridge Football Post)

Preston's 18 year old midfielder Nathan Rymund could be joining Manfred on loan. (The Manfred Football Post)

Exeter's 26 year old striker Richard Lagan is reportedly a £2M target for Wrexham. (The Wrexham Football Chronicle)

Shrewsbury are hot on the trail of Burton's £20K rated attacking midfielder Keith Gibby. (The Shrewsbury Football Post)

A deal to take 23 year old midfielder Gary Hunter from Morecambe to Kidderminster for a fee of £40K could be on the cards. (The Kidderminster Football Review)

An unnamed source from within the Stevenage hierarchy has indicated that the club are taking an interest in Histon's £2K rated defender Paul Picken. (The Cambridge Football Post)

An unnamed source from within the Exeter hierarchy has indicated that the club are taking an interest in Burton's £7K rated defender Andrew Corbett. (The Exeter Football Post)

An unnamed source from within the Cambridge hierarchy has indicated that the club are taking an interest in Northampton's £20K rated striker Ryan Taylor. (The Cambridge Football Post)

Kettering will look to sign Barnet's 20 year old goalkeeper Kyle Lister on a loan deal. (The Kettering Football Daily)

Weymouth are rumored to be interested in signing Morecambe's 23 year old midfielder Paddy McLachlan for a fee in the region of £5K. (The Weymouth Football Post)

Altrincham are looking to snap up 22 year old attacking midfielder Jon Docker on a free transfer. (The Altrincham Football Post)

**Cambridge United**  
4th in Blue Square Premier

I nuovi assistenti aiuteranno in ogni ambito, specialmente in panchina, con consigli diretti su cambi di tattica e sostituzioni.

Summary

Board Confidence

Type	Level	Description
Club Status	Okay (50%)	
Competitions	Okay (50%)	
Wages	Okay (50%)	
Squad Harmony	Okay (50%)	

Staff Information

Appointed Clubs

History

Notes

insomma: l'unica caratteristica che da sempre manca alla serie CM/FM (e che ai tempi ha fatto la fortuna di giochi come PC Calcio e recentemente ha reso più appetibili i vari FIFA Manager) è finalmente stata considerata degna di entrare a far parte del progetto FM. E ora, per darvi il tempo di riprendervi dalla notizia, torniamo a parlare delle novità meno rivoluzionarie...

### DIPLOMAZIA, ASSISTENTI GONNELLE

Con la bordata del motore 3D non si esaurisce certo la lista delle novità introdotte in FM 2009. Come ogni anno, i ragazzi di SI Games hanno analizzato il loro prodotto precedente e identificato alcune aree in cui c'era spazio di intervento. Ascoltate le richieste della solida base di fan, sono arrivati a implementare nuove caratteristiche per migliorare la simulazione complessiva. Continua e si amplia, per esempio, il sistema di aiuto composto dallo staff di assistenti al manager. Dopo aver introdotto l'allenatore in seconda e i vari report medici, questo anno è la volta dell'assistente alla partita. Que-

## COME OGNI ANNO, I RAGAZZI DI SI GAMES HANNO ANALIZZATO IL LORO PRODOTTO PRECEDENTE E IDENTIFICATO ALCUNE AREE IN CUI C'ERA SPAZIO DI INTERVENTO

sto nuovo sostegno permette, sia nel "pregara" sia durante l'incontro, di ricevere impressioni in grado di chiarire se il problema è la prestazione di un calciatore, la strategia applicata o un qualsiasi altro elemento tattico. L'assistente in panchina sembra un aiuto notevole per i manager in erba, ma potrebbe risultare uno strumento interessante anche per i più esperti, che sempre presi dal quadro generale potrebbero aver bisogno di qualcuno che segnali il rendimento scarso di un nuovo acquisto o la posizione non ottimale di un giocatore in difesa. A parte questo nuovo aiuto, il pre e il post partita si arricchiscono di una vera e propria conferenza stampa, dove, almeno stando alle parole degli sviluppatori, i giornalisti specializzati potranno trasformare una semplice affermazione nel più classico dei tormentoni calcistici, con strasci-

chi anche a lungo termine sia nei rapporti con lo spogliatoio sia nelle relazioni tra squadre. Le conferenze stampa potranno avere effetto anche in una nuova sezione dei menu dedicati a trasferimenti e offerte: da questa nuova area sarà possibile accedere a una schermata riassuntiva di ogni rumor del proprio campionato e delle squadre più importanti a livello mondiale. Criticare il nostro Pallone d'Oro potrebbe far comparire la voce "Fernandinho valuta nuove offerte contrattuali", con tutte le conseguenze del caso. Passando invece alla sezione Allenamento, grande importanza potrebbe ricoprire la possibilità di allenare ogni singolo calciatore in un "colpo speciale" o, se vogliamo usare un termine meno a effetto, in un'abilità peculiare: ovviamente sarà importante che questa opzione non squilibri il preciso sistema di caratteristiche, ma

poter dare a un centrocampista lo stimolo giusto per trasformarlo in un Pirlo, piuttosto che in un Gattuso, potrebbe trasformare soprattutto giovani e nuovi talenti in armi micidiali per vincere in ogni categoria.

### TREDDÌ È TRENDY

Torniamo alla "pagnotta grossa" di FM 2009, rappresentata dal nuovo engine tridimensionale. Al momento di andare in stampa si sa ancora poco e soprattutto nulla che non fosse "filmato" si è visto di questo atteso aspetto di FM 2009. Quello che è certo è che il padre/padrone di SI Games ha sempre ripetuto, anche personalmente al sottoscritto, che mai e poi mai avrebbe introdotto il 3D senza avere la certezza che questo potesse essere capace di rappresentare ogni singolo movimento di gioco: conoscendo quanto Miles e i suoi sono stati cauti, possiamo solo essere più che fiduciosi e deliziarci, per il momento, con le foto che tra l'altro mostrano un sistema di finestre necessarie per sovrapporre alla rappresentazione grafica tutte le nostre amate statistiche di gioco e variabili di ogni genere. ■

# The Hunt




Una maschera come questa in *The Hunt* significa morte certa, a meno che non abbiate organizzato trappole a coprire la vostra fuga.

**Inutile interrogarsi sulla sfortuna: una volta ricevuto il "Marchio Nero", l'unica alternativa è la fuga, sempre che i Cacciatori non siano già sotto casa. Sbrigatevi, però: lo spettacolo è già iniziato.**

## Commento

*The Hunt* continua la sua strada verso la pubblicazione, affinando un gameplay fatto di furtività e agguati nel buio. Il comparto grafico si è arricchito per varietà delle ambientazioni e per l'inserimento di feature non certo innovative, ma comunque in linea con gli standard moderni. L'introduzione di un prestante sistema di gestione della fisica, come quello di *Ageia*, promette inoltre di dare linfa a un sistema di combattimento basato, oltre che su improvvisate armi bianche, su oggetti da scagliare e sulle opportunità offerte dallo scenario.

 Azione furtiva per la sopravvivenza. fisica in game influente nel gameplay

 Rischia di venir risucchiato nel vortice di Natale

## Giudizio



La cosiddetta "società delle immagini", si sa, può essere molto crudele. Per questo motivo, nella letteratura fantapolitica così come nel cinema e nei videogame, si trovano parecchi soggetti in cui il successo riscontrato dalla cronaca più violenta diventa il fulcro di intere società, tra sport votati al massacro e spettacolari esecuzioni in diretta televisiva. La trama del nuovo titolo di Orion Games, dal canto suo, va a inserirsi direttamente tra le fila di questo particolare "sottogenere", e al tempo stesso attinge alle storie che l'hanno preceduta, anche se in maniera meno

scontata di quanto si possa credere. Infatti, oltre ai riferimenti a un noto film interpretato dall'attuale governatore della California, "L'implacabile", il gioco porta con sé l'ispirazione a opere e a elementi appartenenti alla cultura russa, narrativa compresa, come vedremo più avanti nell'intervista realizzata con gli sviluppatori. In breve, lo scenario di partenza mostra una società basata sul controllo "mediatico" della violenza, in cui agli spettatori/cittadini viene offerto un sensazionale spettacolo a bassissimo costo: il suo nome è "The Beaters", un reality legato a una legge varata da un

ipotetico governo del 2025, proprio per combattere gli altissimi livelli di brutalità raggiunti fra la gente comune. Ogni cittadino ha una possibilità su un milione di essere scelto come preda di un gruppo di criminali, ricevendo così un "Marchio Nero" (un sensore innestato sul suo corpo) che lo rende rintracciabile dagli spietati cacciatori. Così facendo, in un colpo solo, viene placata la sete di violenza degli assassini più efferati e delle masse di telespettatori, con buona pace della fiducia per l'umanità. Indovinate un po' a chi tocca il ruolo di solista nello show?

**IL GIOCO È, ESSENZIALMENTE, UN "SURVIVAL GAME" IN PRIMA PERSONA, IN CUI AFFRONTARE DIRETTAMENTE L'AVVERSARIO È SEMPRE L'ULTIMA SCELTA DA OPERARE**

## L'INGEGNO DELLA PREDÀ

Anche dal punto di vista del gameplay, pur senza introdurre sconvolgenti novità, *The Hunt* si presenta da subito con peculiarità piuttosto marcate, a partire da una

## Anelli mancanti

Com'è noto, non tutti i videogame prodotti nell'est Europa arrivano nei nostri negozi e, in alcuni casi, non ne viene nemmeno realizzata una versione in Inglese. Tra le altre cose, poi, i prodotti "low budget" che vengono esportati rispondono spesso a cliché tanto di moda nel mercato videoludico occidentale, con particolare riferimento ai titoli di guerra, con qualche eccezione nella fantasy e nella fantascienza. Nei loro 5 anni di esistenza, gli Orion Games hanno sfornato titoli localizzati per il mercato internazionale, come Hellforces e l'onesto Stalin Subway, e altri più recenti che, pur se non pubblicati dalle nostre parti, hanno riscosso un buon successo in Russia e nei paesi limitrofi. Tra questi ci sono Inhabited Island, con i suoi vasti scenari all'aperto (ispirato a un romanzo dei fratelli Strugatsky, davvero saccheggiati da quelle parti), e l'adrenalinico FPS Dusk 12, parecchio giocato anche in multiplayer: nell'esperienza in singolo, il prodotto fonde due stili di gameplay differenti, a seconda che si affronti con un soldato o con un misterioso mutante, spiegando solo nel finale la ragione di questa strana "coesistenza".



L'assalto di un Hunter incappucciato dà modo di mostrarvi un effetto di motion blur realizzato con una certa perizia. Ora, però, è meglio parare il colpo...

ligenza artificiale del nemico, poi, sembrano improntati a un livello di realismo piuttosto elevato, che poco concederà agli errori dei più rumorosi: soprattutto in merito al secondo aspetto, però, solo una prova sul campo potrà dare una parola definitiva, visto che alla pubblicazione del gioco manca davvero poco. Nel frattempo, godetevi l'intervista realizzata con la PR Manager di Orion Alyona Vasnetsova.

**TGM: Cominciamo con una presentazione del tuo team di sviluppo: parlatemi del vostro lavoro nei videogame e delle vostre motivazioni...**

**Alyona Vasnetsova:** Il nostro Studio opera nell'industria videoludica da 5 anni. In questo lasso di tempo abbiamo sviluppato una line-up di prodotti in grado di riscuotere successo sia in Russia sia all'estero (più che altro ci si sta riferendo ai paesi dell'est Europa. ndMB). Fra questi ci sono titoli come Hellforces, The Stalin Subway e relativo add-on TSS: Red Veil, Inhabited Island e DUSK-12. Il nostro è un team giovane che cerca di coinvolgere ogni membro nel processo

creativo e di tenere in conto l'opinione di tutti. Per questa ragione, i giochi che sviluppiamo sono il punto d'unione delle nostre creatività, oltre che il risultato di un vero lavoro di squadra.

**TGM: Sul sito ufficiale di The Hunt, in riferimento al gameplay del gioco, fra le altre cose affermate che "sparare non sarà sufficiente per sopravvivere"... Che tipo di approccio all'azione troveremo in TH? Qualcosa di differente da un ordinario shooter in prima persona?**

**AV:** Che cos'è uno sparo? È un bagliore fragoroso e un suono potentissimo. Quando vi troverete braccati da un team di cacciatori professionisti, buttarvi allo sbaraglio non sarà certo il miglior modo per sopravvivere. L'obiettivo principale in TH non è infatti uccidere chiunque vi si pari davanti, ma piuttosto aver salva la vita. Per questo, dovrete colpire il nemico con rapide sortite e solo quando non si aspetta affatto il vostro attacco. In The Hunt voi sarete la preda, e di certo la forza non sarà la vostra arma migliore, bensì la precisione, il sangue freddo


Lo show "The Beaters" prevede anche "simpatici" intermezzi animati, che mettono in evidenza la delirante strategia mediatica attuata dal governo.

Questi amici sembrano volermi invitare a una bella festa. Peccato abbiano deciso di portarmi pezzo per pezzo...

**"IN THE HUNT VOI SARETE LA PREDA, E DI CERTO LA FORZA NON SARÀ LA VOSTRA ARMA MIGLIORE, BENSÌ LA PRECISIONE, IL SANGUE FREDDO E LA PAZIENZA."  
ALYONA VASNETSOVA, PRM ORION GAMES**

notevole predisposizione allo stealth: il gioco è, essenzialmente, un "survival game" in prima persona, in cui affrontare direttamente l'avversario è sempre l'ultima scelta da operare. Alcune situazioni possono richiamare, come sembrano indicare alcune caratterizzazioni di personaggi e ambienti, le atmosfere del controverso Manhunt, anche se la visuale in soggettiva fa sì che le dinamiche dei due titoli siano molto distanti fra loro. Al centro di TH non c'è infatti la sistematica e iperviolenta uccisione dei cattivi di turno, ma, al contrario, la ricerca della salvezza attraverso una fuga coperta da agguati ben ponderati. Fermarsi a ragionare sarà spesso una scel-



ta intelligente, così da studiare i movimenti degli avversari (sensibili a rumori e ombre) e osservare lo scenario per coglierne le opportunità. Sullo schermo, inoltre, non appare nessun indicatore o mirino, proprio per aumentare l'immersione del giocatore in uno scenario dove contano anche i suoni più deboli. Naturalmente a qualcuno di voi, nel veder menare chiavi inglesi e tubi assortiti, sarà pure venuto in mente l'approccio al combattimento del buon Condemned, anche se in The Hunt, a differenza di quanto accade nel titolo SEGA, conteranno moltissimo le trappole e i meccanismi costruiti attorno alla fisica del gioco. Il calcolo dei danni e l'intel-



In giro per le strade troverete cartelloni pubblicitari e scenografie varie, tutte orientate al grottesco e realizzate in tema con la trasmissione televisiva.



Molte fra le animazioni sono state realizzate in motion capture: chissà se per questa hanno davvero preso a cazzotti qualcuno...



Dopo l'avvento di Jason in Venerdì 13, la maschera da Hockey continua a essere un "must have" per molti cattivoni, in particolare se armati con coltelli e simili...

e la pazienza. In un simile contesto, abbiamo cercato di offrire al giocatore abbastanza strumenti da poter soprafare gli avversari senza arrivare a uno scontro frontale.

**TGM:** La storia di *The Hunt* sembra richiamare le atmosfere del film "The Running man", oltre che il soggetto del libro di Stephen King da cui la pellicola è tratta. È questa la vostra "linea d'ispirazione"?

**AV:** Beh, mi sembrerebbe irragionevole negare influenze dalle fonti da te citate, anche se va sottolineata una profonda e fondamentale differenza. Significa molto, infatti, l'aver realizzato il gioco seguendo le fascinazioni della nostra cultura: *The Hunt* è fortemente ispirato dal libro "Black Mark", dello scrittore ucraino Andrei Dashkov, incentrato sulle dissoluzioni morali della società moderna. Il protagonista principale non è un'agente dell'intelligence o un soldato di qualche squadra speciale, e nemmeno nasconde una Calibro 45 nel suo giardino. È solo un tipo normale impegnato a realizzare pagine web: è una preda "random", e quello che gli accade non è il "segno del destino", e neppure il frutto

di qualche missione, ma è esclusivamente dovuto al caso. Chiunque di noi potrebbe trovarsi al suo posto, se solo il nostro mondo coincidesse con il suo! Abbiamo creato un universo alternativo che ha molto in comune con la nostra realtà, ma allo stesso tempo mostriamo al giocatore qualcosa di nuovo e sorprendente.

**TGM:** Dalle immagini sembra che *The Hunt* abbia fatto passi avanti in termini di impatto visivo... Quali sono le principali caratteristiche del vostro engine grafico?

**AV:** Stiamo cercando di non rimanere indietro rispetto ai progressi in questo campo. Il giocatore, quindi, si troverà davanti a tutte le imprescindibili e moderne tecnologie: illuminazione dinamica, ombre ben definite proiettate da tutti gli oggetti, sistema avanzato di animazione realizzato in motion capture, I.A. con una serie di differenti reazioni ai vari eventi, supporto alle DX10. In ogni modo, questi sono i requisiti minimi per far girare *The Hunt*: Pentium 4 a 3 GHz, 1 GB di RAM, scheda video a 128 MB e 3 GB di spazio sull'hard disk.

**TGM:** La fisica del gioco si appoggia sulle soluzioni di Ageia Technology, e non sembra implementata per una funzione puramente estetico/cinematica: quanto sono importanti le leggi di Newton nell'economia del gameplay?

**AV:** In effetti, la gestione della fisica rappresenta un elemento piuttosto importante, perché nel mondo di gioco ogni oggetto ha il suo proprio peso, così che tirando o calciando qualcosa si possano colpire i nemici o creare ostacoli al loro passaggio. In *The Hunt* abbiamo creato un sacco di meccanismi basati su leggi fisiche: potete ad esempio recidere una corda per far precipitare pesanti casse sulle teste degli avversari, oppure tirare di sotto alcuni bidoni per rallentarli nel loro inseguimento. Da parecchio tempo lavoriamo con le tecnologie sviluppate da Ageia e

abbiamo fatto del nostro meglio per non fare della fisica una fonte per il vostro mal di testa, ma al contrario una ragione in più per divertirvi.

**TGM:** Avete programmato una qualche componente multiplayer, magari con la stessa struttura di "caccia all'uomo"?

**AV:** Al momento non è stata inserita nessuna opzione multigiocatore, anche perché è difficile immaginarsi una tale modalità nelle logiche e nel mondo create per *The Hunt*.

**TGM:** Siamo davvero curiosi di provare la versione completa del vostro gioco... Quanto tempo dovremo ancora aspettare?

**AV:** Il gold master di *The Hunt* è programmato per l'ultimo quarto del 2008. Non dovrete attendere molto a lungo!

**"THE HUNT È FORTEMENTE ISPIRATO DAL LIBRO "BLACK MARK", DELLO SCRITTORE UCRAINO ANDREI DASHKOV, INCENTRATO SULLE DISSOLUZIONI MORALI DELLA SOCIETÀ MODERNA." ALYONA VASNETSOVA, PRM ORION GAMES**

# SERIAL PLAYER.



**TISCALI**  
ADSL GAMING  
**10 MEGA**

**Sei pronto alla sfida?**

**Sei pronto a provare il brivido di una nuova velocità?**

Allora, sei pronto per Tiscali Adsl Gaming. Adsl 10 Mega configurata in modalità fast: diminuiscono i tempi di latenza (Ping) e aumenta il divertimento. Metti alla prova i tuoi riflessi e i tuoi avversari. La sfida ha inizio on-line e molto oltre.

**VAI SU <http://promozioni.tiscali.it/sprea>  
o CHIAMA IL 130.**

Per copertura, costi e limitazioni vai su <http://promozioni.tiscali.it/sprea>

**tiscali.**

**RITAGLIA LA TUA **EASY CARD**  
E PORTALA SEMPRE CON TE.  
È IL MODO PIÙ SEMPLICE  
E VELOCE PER ACCEDERE  
A INTERNET SENZA REGISTRAZIONE.**



## TISCALI EASY

Crea una nuova connessione inserendo il numero unico di accesso da tutta Italia 7023456789

Avvia la connessione e digita i seguenti codici:

User ID **sprea2008**

Password **tiscali**

Grazie per aver scelto Tiscali e buona navigazione!

Costi di connessione disponibili su [tiscali.it](http://tiscali.it)  
Servizio Assistenza dedicato 892130

**tiscali.**





# Collapse

**Finalmente: Er Monnezza ha il suo videogame ufficiale!!! Ah no, scusate, non avevo notato tutto l'armamentario da apocalisse prossima ventura, con tanto di Zona e anomalie varie...**

## Commento

Collapse si è guadagnato un riconoscimento importante nell'ambito dell'industria videoludica est-Europea. Oggi più che mai, però, i giochi votati all'azione semplice e frenetica, caratterizzati da ambientazioni ampie ma ben delimitate, necessitano di qualità grafiche in linea con i tempi. Da questo punto di vista, la creatura di Creoteam non sembra eccellere in modo particolare, benché le animazioni dei combattimenti sembrano invece in grado di regalare buone soddisfazioni agli amanti del genere.

Combattimento serrato con lame e armi da fuoco  
Azione violenta pirotecnica e ben animata

Ambientazione non proprio originale  
Qualità grafica altalenante

## Giudizio



**S**e avete letto con attenzione il numero di TGM di un paio di mesi fa, potreste aver già pensato che la situazione degli slash'em up su PC sia destinata a cambiare nei prossimi tempi, compensando in parte la scarsa attenzione riservata fino a oggi al genere su questa piattaforma. In effetti, dopo la mirabile conversione di Devil May Cry 4 e la presentazione dell'orientaleggiante (per stile grafico, in realtà la produzione è russa) X-Blades, un altro titolo votato all'"extreme combat" si sta per affacciare sul mercato del gaming per personal computer, benché l'annuncio di questo Collapse, in fase di ultimazione presso gli ucraini Creoteam, sia in realtà più datato di quanto si possa pensare, come è già stato sottolineato dal buon Keiser nelle nostre pagine di news. Dopo più di due anni di sviluppo, il gioco è stato (ri)presentato lo scorso aprile al KRI (Russian Developer Conference) 2008, insignendosi del titolo di "miglior gioco d'azione"

**PIÙ CHE LA GRAFICA, FORSE UN TANTINO POCO AGGIORNATA RISPETTO ALLO STANDARD DEL MOMENTO, QUEL CHE COLPISCE È LA SPETTACOLARITÀ DELLE AZIONI D'ATTACCO DEL PROTAGONISTA RODAN**



Per sconfiggere boss di queste dimensioni bisognerà padroneggiare bene le tecniche a corto e lungo raggio, anche se il sistema "one click combo" aiuterà non poco...

dell'evento. Non che ci fosse una concorrenza particolarmente agguerrita, sia chiaro, ma chi ha visto il recente trailer di Collapse probabilmente convincerà con i giudici della manifestazione sulle pregevoli potenzialità "ipercinetiche" del prodotto in que-

stione. Più che la grafica, forse un tantino poco aggiornata rispetto allo standard del momento, quel che colpisce è la spettacolarità delle azioni d'attacco del protagonista Rodan, di cui torneremo a parlarvi tra poco, impegnato a combattere mostri e mer-

Le notevoli dimensioni di alcuni mostri, in giochi come Collapse, sono un elemento imprescindibile, al pari della costante superiorità numerica del nemico.

La creatura di "Alien", ideata dallo scultore H. R. Giger, continua a ispirare i creatori dei mostri fantascientifici dei videogame. Pure troppo...



### Slash'em up's revenge?

Benché i Creoteam definiscano il loro gioco con un generico "non stop action in terza persona", è chiaro che Collapse deve molto allo stile di gameplay, eccessivo e sopra alle righe, appartenente a mostri sacri del videoludo come la già citata serie di DMC o come quella di Onimusha, sempre realizzata da Capcom. Tuttavia, guardando lo scenario attuale anche oltre il genere specifico, va detto che la fusione tra tipologie di videogame differenti, come gli action RPG e i giochi votati allo scontro "fisico" in terza persona, sta diventando una pratica sufficientemente comune da far pensare che, in futuro, la linea di demarcazione tra i diversi gameplay sia destinata ad assottigliarsi notevolmente, se non a scomparire. Su questa linea si assestano, ad esempio, l'imminente Rise of the Argonauts o anche il massivo Age of Conan, che di certo non costituiscono eccezione: sono molti, infatti, gli sviluppatori emergenti alla ricerca di un cocktail ben dosato tra spettacolarità, abilità e statistiche, anche sul piano del controllo del combattimento in tempo reale. Collapse, però, sta tutto dalla parte dello scontro furibondo, e non è detto che sia un male.

Alcuni elementi, come le barriere che vedete in questa immagine, sono distruttibili. Il tizio sulla destra, però, non sembra esserne stato informato...



Rodan, schiacciato pesantemente da un mostro gigantesco, mette qui in mostra le sue buone texture, tutte disegnate a mano.

## LA FLUIDITÀ DELLE AZIONI DI COMBATTIMENTO, PIÙ CHE UN VALORE AGGIUNTO, RAPPRESENTA UNO DEGLI ELEMENTI CARDINE DI TUTTO IL TEATRINO POST-APOCALITTICO

cenari in un pirotecnico mix di lame e armi da fuoco, da usare con un'alternanza più serrata rispetto a quanto visto in altri colleghi stretti di Collapse: la spada, infatti, può velocemente rientrare nel vostro braccio bionico per far posto a fucili e pistole assortite, oppure alle armi aliene recuperate lungo la vostra scia di distruzione, in modo da rendere istantaneo il passaggio dai combattimenti a lungo e a corto raggio. Il nemico da combattere, peraltro, è quasi sempre in superiorità numerica, fatti salvi gli immancabili scontri con enormi boss (come d'altronde è regola del genere), mentre la motivazione che spinge guerrieri e abomini sovranaturali a combattervi è persa nelle profonde "nebbie narrative" di un'apocalisse prossima ventura...

### FORZA RAGAZZI, FRA 5 ANNI SI COLLASSA!!!

Con questa declamazione, chiaramente non mi riferisco alla data di rilascio del gioco, previsto prima della fine dell'anno, e nemmeno a un progetto a lungo termine che preveda l'uso di droghe, bensì alla trama ideata dai Creoteam per incorniciare un numero impressionante di combattimenti

all'ultimo sangue: nel 2013 sulla terra si scatena, con epicentro proprio a Kiev (comodo per gli sviluppatori, praticamente ce l'hanno sotto casa...), un misterioso e gigantesco cataclisma, rimasto nei decenni seguenti un mistero anche per gli scienziati, ignari dei successivi e disastrosi sviluppi. Con gran parte dell'Europa già trasformata in una pericolosa e desolata "Zona", dieci anni dopo dal punto d'inizio del disastro si propaga una nuova e violenta anomalia, più tardi denominata "First Aggression", con orde di misteriose e terribili creature decise a sterminare tutte le forme di vita presenti sul loro cammino. Con la velocità con la quale gli abomini si sono diffusi, però, a un certo punto il loro cammino si ferma, fino ad arrestarsi completamente, probabilmente per l'incapacità dei sanguinari visitatori di adattarsi alle condizioni del pianeta. Il territorio, ancora più devastato e ora interessato da strane

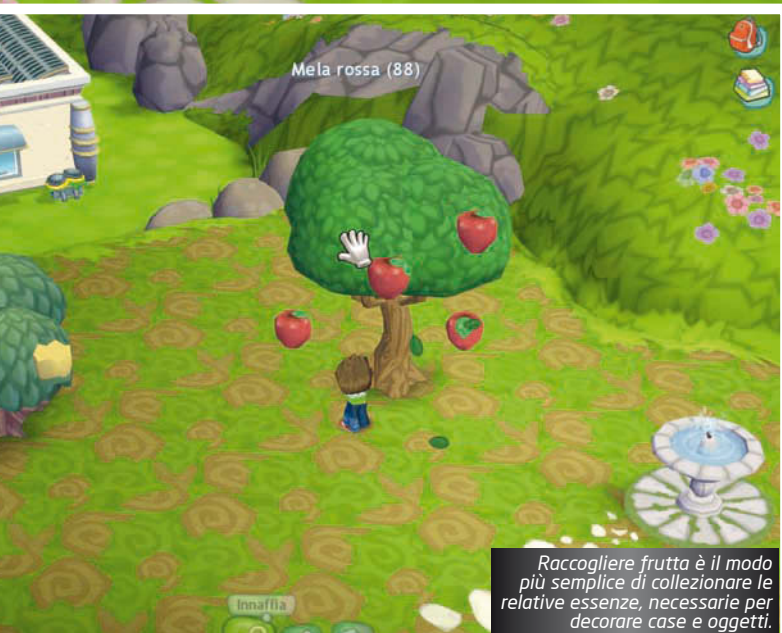
anomalie (e se vi viene in mente qualche altro videogame, beh, non avete tutti i torti), viene popolato dagli esseri umani rimasti al suo interno, in quarantena, alcuni dei quali si organizzano in clan governati da tali Lord, dalle capacità guerriere particolarmente sviluppate. Rispetto a questo scenario di partenza, le azioni del gioco sono collocate nel 2096, quando il mondo è scosso da una "Second Aggression", ancora più violenta e potenzialmente definitiva: voi, nei panni dell'unico sopravvissuto tra i Lord, dovrete farvi strada fra eserciti di mostri e membri di clan rivali, fino a capire quale sia il vostro ruolo nel salvataggio in extremis dell'umanità intera.

### BALLETTI DI SANGUE

In merito agli aspetti prettamente visivi, due sono i fattori che, al momento, ci sentiamo di portare alla vostra attenzione. L'engine, imbastito qualche anno or sono, risente sicuramente del

tempo e dei notevoli aggiornamenti che, da allora, si sono susseguiti in questo campo. Ciò non significa che Collapse sembri brutto a vedersi, ma solo che un'elaborazione più articolata degli scenari lo renderebbe certo migliore, magari unita a un uso più massiccio delle tecniche di shading avanzate. Le note positive, invece, riguardano soprattutto le animazioni, coreografiche e spettacolari al punto giusto. Non che questo sia un particolare di poco conto, anzi: per il genere a cui il gioco fa riferimento, la fluidità delle azioni di combattimento, più che un valore aggiunto, rappresenta uno degli elementi cardine di tutto il teatrino post-apocalittico. Qualche ulteriore dubbio, casomai, lo si potrebbe esprimere sulla scelta di utilizzare un sistema "one click" per concatenare le combo: sebbene in linea con altri prodotti dello stesso tipo, una tale impostazione rischia di rendere l'esperienza fin troppo semplice e automatica. La generosa "accessibilità" di Collapse sembra confermata, infine, anche dall'inserimento di sequenze cinematiche da giocare in modalità "Quick Time Event", caratterizzate da un tasso di spettacolarità particolarmente elevato. ■

# My Sims



Raccogliere frutta è il modo più semplice di collezionare le relative essenze, necessarie per decorare case e oggetti.

**Colorati, fumettosi e molto adatti a un pubblico giovane: il nuovo prodotto di casa Maxis sembra avere ben poco a che spartire con il resto dell'universo Simmmico...**



Riusciremo a popolare la città e a convincere nuovi e stralunati personaggi a trasferirsi? Probabilmente sì, visto che costruiremo loro case e ogni genere di suppellettili gratis...

## Commento

My Sims sembra il classico titolo destinato a un pubblico giovane, capace probabilmente anche di attirare altre fasce di giocatori senza però offrire qualcosa di più complesso e articolato: un'esperienza molto leggera insomma. Il gameplay pare ripetitivo e orientato esclusivamente all'attività di costruzione di oggetti e alla relativa necessità di raccogliere essenze. Probabilmente ci attende un titolo divertente sulle prime, ma molto poco longevo sulla media e lunga distanza.

**Colorato e simpatico**  
L'editor di oggetti pare potente e abbastanza versatile  
**Il gameplay sembra essenziale e ripetitivo**  
I minigiochi sembrano elementari

## Giudizio



**A**vete presente quando una persona inesperta di videogiochi definisce qualcosa come "un giochino"? Termine decisamente frustrante e nella stragrande maggioranza dei casi inadatto a definire un FPS, un arcade adventure o persino un qualsiasi coloratissimo puzzle game. Eppure nel caso di My Sims il concetto più adatto a definire il gameplay inedito per l'universo Sims è proprio questo: dopo essere nato per spopolare su console arriva anche per PC "un giochino" colorato, allegro e molto semplice, adatto sicuramente più ai giocatori in erba che agli appassionati con pretese di profondità.

## COSTRUIRE UNA CITTÀ

Avendo già visto la versione per Nintendo DS e soprattutto quella per Wii di My Sims e confidando nelle capacità di conversione di Maxis, possiamo essere piuttosto certi del contenuto del gioco nonostan-

te manchino ancora una manciata di settimane alla sua uscita. Ci troveremo sicuramente nei panni di un simpatico personaggio, il nostro alter ego nel gioco, che arriverà in un nuova città, apparentemente distrutta

e abbandonata da tutti. Innamoratosi di questa particolare residenza, il nostro piccolo amico dovrà prodigarsi, e noi con lui, per costruire e rimodernare il più possibile il villaggio in modo da attirare nuovi

**IL NOSTRO PROTAGONISTA POTRÀ CONTARE SULLA SUA ABILITÀ DI COSTRUTTORE DI CASE E DI OGGETTI DI OGNI GENERE**

## Il giardino del vicino

Esattamente come nelle versioni per console, anche My Sims per PC offrirà delle funzioni per consentire ai giocatori di interagire tra loro e visitare le città altrui. Attraverso l'inevitabile supporto di EA Online, infatti, il gioco permetterà di fare capolino nel "giardino" di un amico quindi scambiare essenze e progetti.

L'interno delle abitazioni è predefinito a prescindere dalla forma esterna della casa, ma può essere decorato a piacimento.

Anche le case hanno il proprio editor: i pezzi sono differenti ma potranno dar vita ad abitazioni molto originali.

L'editor permetterà di costruire qualsiasi cosa sommando pezzi di varie forme, purché si rispettino determinati parametri.

abitanti e rendere nuovamente la città un meraviglioso e divertentissimo luogo pieno di vita. Per arrivare a questo obiettivo il nostro protagonista potrà contare sulla sua abilità di costruttore di case e di oggetti di ogni genere e sull'aiuto dei cittadini che, mano a mano, arriveranno in città portando con loro nuove conoscenze e nuovi "progetti" con cui arredare l'esterno e l'interno di ogni singola casa. In pratica lo schema di gioco che affronteremo è proprio questo: arrivato un nuovo personaggio in città, dovremo costruirgli una casa-negozio, per esempio una discoteca per un DJ o un ristorante per l'immane pizzaiolo italiano, in modo che possa stabilirsi. Dopo questo primo passo potremo visitare il nuovo insediamento e sentire che tipo di suppellettili occorrono al nuovo residente per essere felice: non ha un letto, gli manca un frigorifero o qualcosa di più complicato come un tavolo da esperimenti chimici? Detto fatto, il nostro protagonista carpentiere potrà tuffarsi nel suo laboratorio ed elaborare, attraverso un editor da far impallidire gli amanti delle costruzioni Lego, il nuovo oggetto sulla base del progetto commissionato.

### MINIGIOCHI E ATTIVITÀ PARALLELE

Tutte le conoscenze acquisite nel costruire oggetti e case per i nuovi abitanti potranno essere utilizzate dal nostro amico per abbellire anche la propria dimora, ampliando interni ed esterni, mentre la città si fa più popolata e le richieste più elaborate, con tanto di set di "pezzi" aggiuntivi per l'editor e nuove decorazioni di ogni genere. Tra una costruzione e la successiva, comunque, My Sims propone alcune attività secondarie ma non certo meno importanti per completare le "quest" della cittadinanza. La stragrande

maggioranza dei progetti, oltre a necessitare di un certo numero di elementi da assemblare nella giusta forma, richiederà anche l'uso di essenze, magici ingredienti che possono colorare ogni singolo pezzo con tonalità e pattern esclusivi. Il pizzaiolo già citato, per esempio, potrebbe richiederci un tavolo colorato di rosso e di verde (te pareva): per realizzarlo saranno necessarie le essenze di mela rossa e verde che possono essere raccolte dai rispettivi alberi, magari dopo che ci siamo impegnati a piantare e innaffiare gli stessi in modo che producano nuovi frutti. Oltre alle piante le essenze possono essere ricavate scavando nel terreno, pescate in un laghetto, parlando con i personaggi (alcune essenze sono legate a concetti come la felicità

o la tristezza) e in mille altri modi. Queste attività spesso legate a mini-giochi molto semplici, ricordano parecchio quanto visto in titoli per console molto simili: chiunque abbia giocato ad Animal Crossing, per esempio, sa bene di cosa si tratta e avrà anche capito l'atmosfera generale di My Sims, che ricalca alla perfezione lo schema e le intenzioni di quella serie. A fare la differenza tra i titoli appena citati e la loro controparte di casa Maxis è l'editor, con il quale potremo costruire e modificare qualsiasi oggetto a nostro piacimento: per fabbricare una sedia, infatti, potremo utilizzare i pezzi consigliati oppure sbizzarrirci con ogni elemento base a disposizione, a patto di mantenere la forma entro certi limiti e non modificare la funzionalità dell'oggetto (su una sedia ci si deve poter sedere, creativi o no...). Basteranno mille pezzi, un editor molto vario e tutta la serie di attività parallele legate alle essenze per rendere abbastanza longevo e vario My Sims? È presto per dirlo, ma di certo l'aspetto colorato e scanzonato del gioco non sembra nascondere qualcosa di più profondo e complicato... ■

# The Whispered World



**Storia di una fiaba rara dal titolo sino alla sua genesi, con i tempi tecnologici che corrono.**

## Commento

Sebbene dalle premesse The Whispered World paia un'avventura grafica del tutto tradizionale e senza particolari sperimentazioni (che sono una mia fissa, ormai lo sapete), il titolo in questione potrebbe risultare una fiaba di grande impatto, corroborata da fondali da lasciare a bocca aperta e da personaggi fortemente "carini". Che sia il titolo adatto per convincere la vostra ragazza a sedersi al computer accanto a voi e provare a imbeccare il mouse con un applicativo diverso da Live Messenger?

Feeling fiabesco  
Fondali mozzafiato

Apparentemente tradizionale, anche troppo  
Manca forse un po' di mordente

## Giudizio



Chi intende sviluppare videogame, al giorno d'oggi, ha due strade: far parte di un'enorme squadra di professionisti impegnati sui molteplici aspetti del gioco (presumibilmente tripla A) oppure mettersi all'opera su una tecnologia di profilo più accessibile, come Flash per Internet, il sistema operativo di un telefonino (con le sue limitazioni tecniche), la piattaforma XBLA di Microsoft e poco altro. Insomma, da un lato la strada tradizionale per il gioco ad alto budget, dall'altro la via che conduce facilmente all'utente casual.

È così, con una certa curiosità, che apprendo di questo Marco Hüllen, studente che decide di laurearsi con un progetto insolito, un'avventura grafica; l'idea viene notata e gradita ed entra nel catalogo Bad Brain Entertainment che, come noto, non se l'è passata bene (rischiando di far terminare anzitempo il progetto A Vampire Story, tra gli altri). Proprio quando le cose sembrano volgere al peggio, Daedalic Entertainment sbuca dal nulla, decide di prendere in mano il discorso e rilancia, chiedendo a

**SADWICK SOGNA LA DISTRUZIONE DEL MONDO CHE CONOSCE, UNA CATASTROFE ANNUNCIATA CHE PRENDERÀ VITA DALLE SUE STESSA MANI**



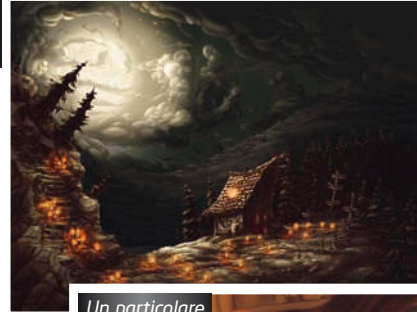
La schifezza al fianco del nostro eroe è dotata di varie abilità, che aumenteranno con il prosieguo dell'avventura; un'idea che abbiamo già sentito...



Creature fantastiche, ok, ma ancora manca l'ombra di un vero e proprio "cattivone" o di qualche avversità che generi tensione nella storia.



I dettagli non mancano all'interno delle schermate e i personaggi cartoon si sposano bene con lo stile dei fondali; esteticamente non possiamo lamentarci!



Un particolare ravvicinato... Gli enigmi sono al momento in fase di rifinitura; vedremo cosa ne salterà fuori.



Marco di tornare al lavoro per realizzare un'avventura con i sacri crismi del caso. Il lavoro è in procinto di essere terminato.

### UN MONDO PERFETTO, O QUASI

In un mondo dominato da colori fantastici e paesaggi mozzafiato, il saltimbanco Sadwick, un figura caratterizzato da colori smorti con un volto grigiastro (insomma, tra il suo aspetto e il suo nome, tutto un programma!), è funestato da inquietanti incubi. La peperonata della sera precedente sembra tuttavia non responsabile della cosa e la situazione è di quelle tragiche: Sadwick sogna la distruzione del mondo che conosce, una catastrofe annunciata che prenderà vita dalle sue stesse mani. Al risveglio, come se già non fosse abbastanza annichilito da peperoni, profezia e aspetto tutt'altro che salubre, i familiari lo deridono, ma i segni dell'imminente crisi sono evidenti e lui è determinato a fare qualcosa. In che modo non lo sa ancora; sa solo che, in compagnia del suo fido... ehm, qui mi trovo in difficoltà, cosa sarà mai quella schifezza? Un

## LUNGI DALL'ESSERE INUTILE, LA CREATURA CHE VI PORTERETE APPRESSO APPRENDERÀ NEL CORSO DEL GIOCO DIVERSE ABILITÀ, COME QUELLA DI IMBOTTIRSI DI ACQUA O PRENDERE FUOCO

bruco? Lui sostiene di no... beh, insomma, in compagnia del suo fido compagno inutile, si infila nella prima foresta che capita, la Foresta Autunnale e prova a dire la sua al mondo intero.

Un mondo fantasy con un'impronta meno cruda e più fiabesca, ricco di creature bizzarre come rocce litigiose o bestiole a limite del credibile; qualcosa che mancava?

### COSA BOLLE NEL PENTOLONE MAGICO?

The Whispered World è un'avventura grafica di stampo tradizionale, questo l'avevate capito, ma ancor prima di ogni altro dettaglio, ciò che avrete notato è la magnificenza dei fondali. In epoca di tre dimensioni ovunque o a limite due dimensioni e mezzo, ecco un titolo che quel "mezzo" lo schiaccia nuovamente tornando quasi al vecchio 2D con fondali in parallasse.

Il risultato sono schermate ricche di colori e particolari, da ammirare in lungo e in largo per un effetto prospettico che ricorda quello di A Vampire Story (almeno da quel che ne sappiamo al giorno d'oggi); un primo problema che sorge, in questo caso, è quello del pixel hunting, ma lo sviluppatore pensa di risolverlo evidenziando i punti di interazione e inserendo, a limite, il classico tasto che li mette in mostra (a là Simon the Sorcerer, per intenderci).

Tutto questo popò di roba non si limita a sbrillucicare, ma è anche discretamente animato e, se aggiungete al tutto una musica d'accompagnamento orchestrale, l'atmosfera è servita (ci sarà mica il rischio di dormire?).

I personaggi sono disegnati in stile cartoon e promettono un gran numero di animazioni, a iniziare dal protagonista, passando per il fra-

tello Ben che si esercita o per il micro dinosauro di famiglia Bruno, che russa sempre e comunque. La bestiola vermiforme al seguito, invece, striscia; lungi dall'essere inutile come detto in precedenza, la creatura apprenderà nel corso del gioco diverse abilità, come quella di imbottirsi di acqua o prendere fuoco. Inutile aggiungere che tutto ciò sarà propedeutico alla risoluzione degli enigmi e potrete scegliere l'abilità utile attraverso il classico menu a scomparsa. Il resto dell'interfaccia si pone a metà tra passato e presente, con tre scelte: esamina, parla e il generico "usa". Gli enigmi incontrati nel demo sono un misto tra combinazioni di oggetti e puzzle più complessi; qui va detto subito che qualche combinazione non è proprio il massimo della logica e, sebbene la cosa sia giustificata dal mondo fantasy del background, la frustrazione è davvero dietro l'angolo. Lo sviluppatore sta provvedendo a risolvere il problema, cercando di rendere più chiaro l'obiettivo del momento. Voi, nel frattempo, incrociate le dita; non è detto che non ne salti fuori un outsider di tutto rispetto. ■

# Woman

La tua rivista preferita



abbonati on line e per

[www.womanonline.it/abbonamenti](http://www.womanonline.it/abbonamenti)

**FANTASTICA  
offerta!  
da non  
PERDERE**

# man

per soli **1,65€**

**5 anni** arriverà puntualmente **a casa tua**

**IL PIACERE DI ESSERE DONNA**



# Pro Evolution Soccer 2009

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

**CPU:** CPU: Single Core 1,4GHz (Single Core 3GHz)  
**RAM:** 1 GB (2 GB)  
**SCHEDE VIDEO:** GeForce FX/ATI Radeon 9700 (GeForce 6800 GT/ GS/ATI Radeon x1600)  
**SPAZIO SU HD:** 8 GB  
**CONNESSIONE:** ADSL

**Sviluppatore:** Konami - **Publisher:** Konami - **Distributore:** Halifax  
**Multiplayer:** Internet, Stesso PC - **Localizzazione:** Completa - **Prezzo indicativo:** € 39,90

**SITO:** [konami.halifax.it](http://konami.halifax.it)

A cura di Massimo "XAM" Svanoni  
[massimosvanoni@sprea.it](mailto:massimosvanoni@sprea.it)

## Giudizio

PES è tornato. Ancora non è possibile sapere come si comporterà l'online con milioni di giocatori ma qui, sugli schermi dei nostri PC, è ancora lui il gioco di calcio da avere. La sensazione che si prova durante una partita è qualcosa che nessun altro gioco riesce a trasmettere; intendiamoci, è ancora perfezionabile, ma la qualità di uno scambio, di un contrasto, la bellezza di un cambio di gioco, l'esaltazione nel vivere la carriera del proprio atleta, sono tutte emozioni che solo PES riesce a far vivere. Poi possiamo aggiungerci tutta una serie di particolari che fanno da contorno, che migliorano la qualità globale o anche piccole mancanze; ma il cuore pulsante è ciò che conta. Ed è poi quello che vi farà scegliere la versione PC, tra l'altro tornata a essere di punta (per trenta euro in meno delle altre).

■ Gioco solido e divertente, sensazioni di goduria, modalità mito, cura nei menu

■ Episodi di velocità artificiosa, mancanza di Liga e Premier, rose non aggiornate

VOTO **92**

**Senza più poter fare dell'ironia sull'Inter come si fa a scrivere un cappello per PES? Ah, i vecchi tempi...**

**P**ES, PES, PES. L'infante è cresciuto. Dapprima mostrando le sue qualità e i suoi muscoli, per acquisire poi le licenze e i nomi che il suo più agguerrito rivale ha sempre potuto vantare. È stato definito "Re" e il titolo gli ha gonfiato il petto, sino a dipingersi una corona sul logo, sino a commettere peccato di presunzione. L'anno passato, sulle console di punta, è accaduto quello che nessuno si aspettava: FIFA, da qualche

**AL DI LÀ DELL'ESALTAZIONE NEL VIVERE LA CARRIERA DI UN ATLETA, SARETE COSTRETTI A DISPUTARE TUTTE LE GARE DA GIOCATORE SINGOLO. INDUBBIAMENTE UNA SCELTA MOLTO FORTE, CHE RICHIEDE ABNEGAZIONE E PUÒ SPAZIENTIRE**

tempo rimessosi a lavorare con umiltà, è riuscito nella difficile manovra di sorpasso, anche se al pelo. Così, oggi, l'ormai maturo titolo Konami è chiamato a riprendersi ciò che è sempre stato suo. A partire

dalla versione PC.

### L'ORGOGGIO DEL PC

Anzitutto, vi faccio notare un piccolo particolare: la data di uscita del gioco su PC e piattaforme di punta è il 16 ottobre, mentre la versione PS2 è prevista per il 30. I codici recensibili che circolano al momento sono peraltro solo quelli per PC e PS3 (e il nostro è l'unico in Europa, aggiungo io. Grazie William! ndToSo)(se penso alle cene che ci costerà adesso... ndSS). Un'inversione di tendenza, un segnale che sta a dire "la versione principale è questa". Il secondo dettaglio che devo mettere in evidenza è quello relativo alle licenze: l'inserimento della UEFA Champions League, con musiche, loghi e tutto quanto è gradito, ma purtroppo ci tocca registrare la perdita dei diritti di due campionati, quello spagnolo e quello inglese. Stiamo parlando



A metà tra un affresco e una fotografia, la presentazione è un'ottima premessa ai menu di gioco.



Questa l'ho messa per il ToSo. Che è un romanticone...  
(Aleeeex Del Piero! 1 a 0, San Pietroburgo a casa. ndToSo)

**TANTA NAVIGAZIONE PER I MENÙ NON POTRÀ CHE LASCIARVI BELLI COME IL SOLE; L'IMPRESSIONE È CHE TUTTO FILI VIA LISCIO E CHE OVE CI POSSA ESSERE UN ACCORGIMENTO, QUESTO SIA STATO INSERITO**

della mancanza dei nomi originali di campionati e squadre, anche se nella sostanza restano presenti e pronte a dare battaglia. Della povera Bundesliga, invece, proprio non c'è alcuna traccia.

Visto che siamo in tema, aggiungo quel che già in fondo sapete: le formazioni soffrono di qualche lacuna dell'ultimo minuto; Sheva sta ancora al Chelsea (mi aspetto un fiorire di note di redazione, qui)(no, nes-

suna. Del Milan non mi interessa. ndToSo)(si rimedia subito... ndSS), Brocchi è al Milan e il Principe non solo non appare sotto la Lanterna, ma proprio non si trova, con mio enorme disappunto. Si decidessero a istituire un servizio di aggiornamento automatico, non dico fico come quello a cadenza settimanale paventato da FIFA ma almeno legato alle fasi di mercato, sarebbe una gran cosa; diversamente, ci



penserà, come al solito, il popolo dei modder. All'interno di un menù vagamente lisergico, fatto di ritagli che vanno e vengono con una certa pulizia di fondo, ci troviamo dunque a veder-cela con le varie modalità di gioco. Oltre alla solita esibizione e alla possibilità di giocare in via diretta per la conquista della coppa dalle grandi orecchie (uh, come mi manca), ci sono i campionati e le coppe

assortite, la master e la rinnovata opzione Diventa un mito, che trovate descritta nelle pagine centrali. Non si tratta di una vera e propria novità, quanto piuttosto di un'idea che Winning Eleven sviluppa da due anni, assieme all'interessante modalità Scenario, che qui manca completamente. Tuttavia, a questo punto è stata tarata e resa fruibile dall'esperienza e diventa in pratica un nuovo "gioco nel gioco". Al

Invece di controllare tutta la squadra o un solo giocatore, potrete sceglierne un certo numero a piacimento e lasciare gli altri alla CPU o a un amico.



Una delle inquadrature più spettacolari: ora il passaggio manuale è più semplice ma tutt'altro che "analogico": le direzioni sono solo 8.

# DIVENTERAI UNA STAR

**T**ra le modalità di gioco più curate di questa edizione, ve n'è una che potremmo chiamare I-play 3D PES, ma che è stata denominata Diventa un mito. Impersonate una giovane promessa, tutta da definire (parametri di gioco esclusi) e affrontate una carriera intera, partendo dalle stalle e cercando di raggiungere le stelle (vale a dire, oltre ai risultati di squadra, i massimi riconoscimenti a livello internazionale). Un percorso impegnativo, fatto di tonnellate di abnegazione, almeno in fase iniziale, quando i valori sono piuttosto scarsi e soprattutto considerata la modalità di gioco principale.

Dato che non sono mitomane, ecco l'avventura del giovane Xaminho!

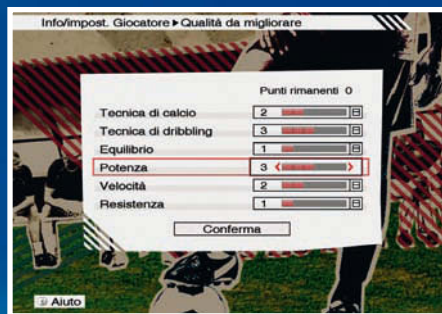
incontrato in modalità modifica, potete importare una vostra foto (massimo 640x512 da 2 MB) e sbizzarrirvi. Come, ehm, ho fatto io...



Xaminho disputa una gara con la maglia del Babylonio (questa è una delle due visuali pensate allo scopo); scout da tutta Europa sono venuti a vederlo.



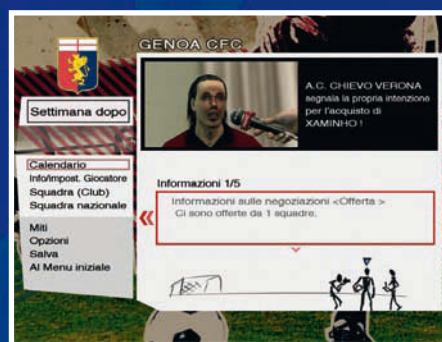
A seconda della prestazione, piovono offerte da varie squadre, generalmente di bassa classifica; Xaminho decide di colmare il vuoto lasciato dall'assenza di Milito al Genoa.



L'inizio è duro, passa attraverso a un'infinita sequela di partitelle di allenamento; fondamentale distribuire i punti sulle qualità da privilegiare a seconda del proprio modo di giocare.



Finalmente arriva il primo gol in partitella; più che segnare, conta mantenere la posizione in campo, effettuare passaggi efficaci, magari assist e, soprattutto, tenere una certa continuità.



Xaminho, deluso dalle mancate attenzioni del suo mister, accetta l'offerta del Chievo...



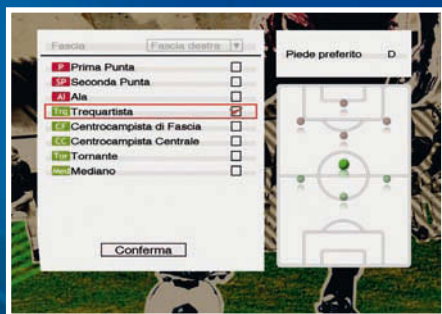
...dove, finalmente conquistata la casacca dei titolari (nella solita partitella), produce l'assist della vittoria e viene salutato quale migliore in campo.



E il mister lo premia con la prima convocazione in panchina, che si traduce, a qualche minuto dal termine della gara di coppa, nell'esordio ufficiale... e il resto è storia!



La fase iniziale passa attraverso la definizione di nome, piede preferito e qualche altro corbezzolo. Nasce la promessa Xaminho, ovviamente brasilero.



Naturalmente è importantissima la scelta del ruolo principale, che non potrete cambiare e che andrà a influenzare i vostri parametri iniziali. Da notare l'assenza dei ruoli difensivi, considerati troppo noiosi. Consiglio personale: trequartista o seconda punta, abbastanza nel mezzo al campo di gioco.



La definizione dell'aspetto è sempre più potente e dettagliata; oltre a tutto quello che avete già



# SCAPOLI VS AMMOGLIATI, OSSIA LE DUE FORMAZIONI MIGLIORI DEL GIOCO

## Scapoli



## Ammogliati



**X**aminho sarà anche il nuovo idolo delle folle, ma è solo una promessa futura: al momento i campioni sono altri e, dato che qui siamo tutti impazienti di vincere e convincere, è il caso di mettere in piedi due compagini con i controfocchi, qualcosa in grado di spazzare dalla faccia della Terra persino il magico BoLagna (la mia squadra di Fantacalcio). Se non siete d'accordo, facciamo una cosa: filate sul forum e segnalate tutte le differenze, corredando di insulti a piacere.

### SCAPOLI

Schema 4-3-3

#### PT

Buffon: c'è ancora bisogno di commentare quest'uomo?

#### DC

Puyol: una macchina da guerra, anche se non altissimo.

Ferdinand: l'armadio che tutti desiderano per la propria difesa.

#### TER

Sergio Ramos: veloce ed efficiente.

Daniel Alves: un altro "nome nuovo" rispetto ai consueti.

#### CC

De Rossi: ormai non è più una novità e unisce qualità a quantità.

Essien: centrocampista potente e massiccio.

#### TRE

Totti: può De Rossi giocare senza il pupone?

#### SP

Cristiano Ronaldo: se non gli danno il Pallone d'oro si arrabbia.

Messi: ha i piedi di Maradona ma non è Maradona. Chi è?

#### P

Ibrahimovic: la cilliegina di un trio d'attacco molto tecnico (a lui si aggiungono anche Topolino e il dottor House).

### AMMOGLIATI

Schema 3-4-3

#### PT

Cech: d'accordo, ha il caschetto, ma para i rigori ed è forte nell'uno contro uno.

#### DC

Carvalho: un ottimo leader della linea difensiva.

Cordoba: veloce e con una capacità notevole di stacco.

Terry: oltre che leader, un massiccio colpite di testa.

#### MED

Pirlo: questo ruolo è stato inventato per lui.

#### CF

Kaka: veloce nel dribbling e forte di brutto.

Lampard: Frankie è una iena anche se non è andato all'Inter.

#### TRE

Ronaldinho: non è più quello di una volta, ma...

#### SP

Robinho: l'ha raccomandato Adriano, a suo tempo...

#### P

Van Nistelrooy: una montagna di tecnica

Eto'o: è sempre veloce e letale

### ILLUSTRI ESCLUSI

Drogba: la punta che ogni estate vogliono tutti, ma che poi resta sempre al Chelsea.

Aguero: il cognato di Maradona.

Henry: invecchiato, ma sempre forte.

Villa: ottima punta tecnica anche se non molto alta.

Rooney: l'ho tenuto fuori a malincuore: è un jolly adatto a parecchi ruoli.

Joe Cole: veloce e tecnico; vi darà soddisfazione.

Xavi: ottimo in cabina di regia.

Riquelme: fresco vincitore delle Olimpiadi, resta un buon regista.

Fabregas: il centrocampista da avere; era forte nelle scorse edizioni, ora lo è di più e crescerà ancora.

Mascherano: morde e ringhia, ma ha anche i piedi.

Sissoko: i parametri non gli rendono giustizia; il neo-gobbo è una diga, a centrocampo.

Chivu: jolly adatto a molteplici ruoli difensivi.

Nesta: vecchietto e acciaccato, ma pur sempre grandissima diga.

Cannavaro: non è più il Pallone d'oro, ma non è cosa da poco superarlo.

Touré: difensore potente e veloce.

Pepe: ottimo per le palle alte e molto buono in quasi tutti i fondamentali.

Casillas: grande portiere, se non vi stanno simpatici Buffon e Cech.



Van Nistelrooy è rimasto un must-have, in attacco. Tra l'altro la somiglianza è davvero impressionante.



Inzaghi si lascia cadere a ridosso dell'area chiedendo fallo da rigore. Il maestro, questa volta, sarà solo ammonito.



di là dell'esaltazione nel vivere la carriera di un atleta, sarete infatti costretti a disputare tutte le gare da giocatore singolo. Indubbiamente una scelta molto forte, che richiede abnegazione e può spazientire (ma anche esaltare), che non è per tutti. Nella fase iniziale, poi, il vostro alter ego è ancora scarso e sarà dura confezionare le giocate decenti necessarie a dare continuità al giudizio finale delle partitelle e a farvi guadagnare un posto in panchina per la domenica successiva.

Oltretutto dovrete familiarizzare con due inquadrature studiate appositamente per questa modalità; una molto ravvicinata, alla I Play 3D Soccer, e l'altra aerea. Entrambe provano a tenere su schermo sia la palla sia il giocatore controllato non è cosa facile. Alternativamente potrete sempre sperimentare, e provare a inquadrare solo la palla con un'inquadratura più tradizionale e una porzione più ampia di campo. Quel che vi consiglio è di non abbandonare subito, ma di cercare la combinazione di opzioni migliore: l'emozione del primo gol, della prima gara ufficiale e magari della conquista di un trofeo crescono esponenzialmente rispetto a quelli di una normale Master League. Sulla carta, l'emozione è destinata ulteriormente a crescere in rete, nella modalità Miti, che vi vedrà cavalcare l'onda di Internet sul groppone del vostro amato atleta. Purtroppo, non siamo sicuri che quanto noi abbiamo provato regga all'onda d'urto dei milioni di giocatori che ci aspettiamo. Speriamo e incrociamo le dita. Modifica, galleria, allenamento e le solite cose concludono la lista del-

le opzioni dalla quale manca, come l'anno passato, il celebre negozio PES. Niente punti collezionati e spesi; si torna a vincere per sbloccare e a collezionare achievements (il vizio del secolo).

Tanta navigazione per i menù non potrà che lasciarvi belli come il sole; l'impressione è che tutto fili via liscio e che ove ci possa essere un accorgimento sia stato inserito. A titolo di esempio, nella selezione della squadra esiste una voce che riporta le squadre già utilizzate: se siete abitudinari è sufficiente un click. Nel menù tattico esiste una shortcut per le opzioni più consultate che, volendo, si possono "salvare".

Tra le impostazioni, è possibile scegliere l'ordine dei brani da includere nelle varie modalità, escludendo quelli che proprio non piacciono. E questi sono solo alcuni spunti, giusto per mettere in evidenza l'attenzione riposta nei dettagli.

### C'ERA UNA VOLTA UN RE, SEDUTO SU UN SOFÀ

Scendere sul terreno di gioco è sempre una bella emozione. È qui che tutti i nodi devono venire al pettine, è qui che tutto deve funzionare e poi chi se ne frega se il Chelsea si chiama London FC. Ma perché questo accada, ve lo dico subito, occorre accortezza. Mi

C'è anche la Champions. Manca però l'ufficialità di Liga e Premier.



spiego. Il gioco deve essere fluido. Prima di iniziare, passate due minuti nel menù impostazioni, impostando qualità, risoluzione, ma soprattutto disabilitando il "salto fotogramma". Quella spunta significa senso di artificiosità che rovina l'esperienza di gioco: è la morte di PES.

Il secondo dettaglio non da poco è il pad e non voglio nemmeno pensare di giocare con la tastiera: procuratevi un pad di 360, selezionate XInput nelle impostazioni e ogni cosa funzionerà a meraviglia. Ora potete finalmente indossare gli scarpini. Ed eccoci qui. Eccoci dinanzi ai faccioni dei giocatori, la cui somiglianza è in parecchi casi impressionante (osservate la pagina con le squadre più forti per rendervene conto). La forza di PES è sempre stata quella di mantenere una riconoscibilità anche da lonta-

no, con le inquadrature solitamente utilizzate per giocare. È così anche questa volta, e tutto l'impianto scenico funziona a meraviglia: highlight (salvabili), replay, interviste tra una gara e l'altra, scene animate e quant'altro. Se non vi garbano, da uno dei comodi menù (raggiungibili anche in gioco) potrete disabilitare il tutto e vivere sereni. Ma vi perdetevi grandi cose. Sempre in tema di companatico, parliamo del commento, realizzato da Pierluigi Pardo con la collaborazione di Josè Altafini in veste di analista; nei limiti di quella che può essere la cronaca di un gioco di calcio su PC, l'ho trovata piuttosto puntuale e ordinata, mentre al buon Josè sono state affidate le incursioni pittoresche che mettono un po' di pepe e strappano il sorriso. Preziosa, in ogni caso, la possibilità (presente da secoli) di

**SE FIFA ESALTA I GIOCHI DI PRESTIGIO, PES COMPIE UNA SCELTA RADICALE: TOGLIERLI DALLA LEVETTA DESTRA E ASSEGNARLI A QUELLA DEPUTATA ALLO SPOSTAMENTO**



Il possente SuperMario cerca di farsi posto a suon di testate nell'attacco dell'Inter. Ma guarda te se devo vestire questa maglia per giocare la Champions...

La master è arricchita da interviste e fotografie anche in-game che riassumono la situazione del momento.

Prossima partita

VS

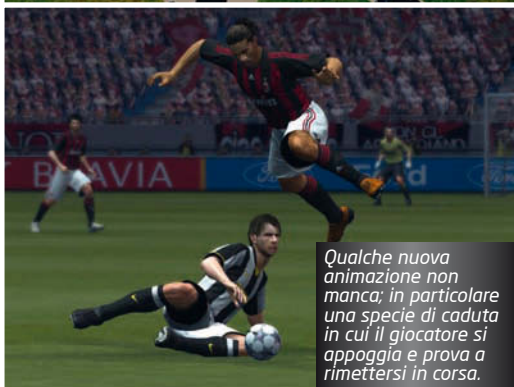
Calendario  
Info/Impost. Giocatore  
Squadra (Club)  
Squadra nazionale

Miti  
Opzioni  
Salva  
Al Menu iniziale

Informazioni 1/3

Dati dell'avversario:  
Prossimo avversario: INTER

Inizia la prossima partita.



Qualche nuova animazione non manca; in particolare una specie di caduta in cui il giocatore si appoggia e prova a rimettersi in corsa.



Pioggia e condizioni atmosferiche, oltre che cambiare dinamicamente, influiscono sul comportamento della palla e dei calciatori.

regolarne la frequenza.

Ma, ancora una volta, passiamo oltre e veniamo al sodo.

PES parte con quello che secondo me è un leggero difetto, ma che dalla maggioranza dei calciatori virtuali occidentali è percepito come la norma: la velocità. Rispetto alla sua controparte giapponese (Winning Eleven) mostra una velocità generale più alta e in qualche caso più artificiosa rispetto alla norma (il difetto viene esaltato dal "salto fotogramma", tra l'altro). Dove si nota in particolare è nelle animazioni degli scatti, che, come l'anno precedente, risultano un po' innaturali per semplici calciatori (a meno di non avere una squadra di cloni di Usain Bolt) e in alcuni tiri. Talora, infatti, le sabonge sono un po' troppo sapide rispetto all'andamento del resto della gara.

Ciò detto, il generale innalzamen-

to del ritmo di gioco e della velocità dei singoli è una questione di gusti; io prediligo un ritmo più coerente con la realtà e più ragionato, ma la maggior parte della gente ha preferenza per la velocità.

La sensazione complessiva è peraltro tornata solida; il gioco è massiccio, è fisico. Anche se non ho riscontrato differenze enormi sui vari tipi di terreno, il feeling è ottimo. Ma questo non potrebbe essere vero senza una buona intelligenza artificiale. I movimenti dei compagni e quelli degli avversari restituiscono un senso di realismo davvero notevole; la squadra si muove, ragiona in modo collettivo (specie quando la palla è tra i piedi di un regista) e gli avversari chiudono le diagonali in modo esemplare: il successo del passaggio filtrante dipende dalla vostra velocità di esecuzione; tardare significa farsi

## LA SQUADRA SI MUOVE, RAGIONA IN MODO COLLETTIVO E GLI AVVERSARI CHIUDONO LE DIAGONALI IN MODO ESEMPLARE

intercettare la palla.

I portieri, finalmente, si comportano in maniera decente; durante le ore di test non ho ravvisato situazioni illogiche: tuffi, colpi di reni, uscite, respinte quando necessario. Buffon è difficile da infilare nell'uno contro uno, ma un Rubinho non è impeccabile. Abbiati fa delle buone respinte, ma se il tiratore è coperto da un difensore e la posizione è ravvicinata, prende anche dei gol sotto le gambe. Il concetto è che l'errore ci sta; non è percepito come baco, rispetto al contesto. Una delle delizie di PES è il gol; sempre diverso, sempre a suo modo eccezionale parto di una specifica situazione di gioco. La fisica della palla, a detta della produzione, è stata rivista. Più che nel calcio della resistenza dell'aria, la cosa emerge nei contrasti, nei rimbalzi occasionali. Ma il gioco è fatto anche di interazione tra calciatori e qui annovero nuove animazioni, perdita di equilibrio e un senso di prestanza fisica che torna a essere preponderante. Se FIFA esalta i giochi di prestigio, PES compie una scelta radicale: toglierli dalla levetta destra e assegnarli alla leva deputata allo spostamento. Ecco allora che il dribbling, rinnovato nelle sue molteplici animazioni, diventa più coerente con il movimento e acquisisce in naturalezza. È il tramonto della semplice combo B+X (il cross annullato), che garanti-

va un cambio di direzione di 45° facile facile. Ora dribblare significa padroneggiare lo spostamento, eventualmente variare la distanza della palla con il tasto dorsale (già presente, ma prima non c'era solo quello) e casomai provare un numero. Per riuscirci occorrono giocatori di grande tecnica; non a tutti è concessa una roulette, un elastico o una finta. E, laddove è concessa, l'avversario potrebbe comunque non cascarci. L'alternativa è allora quella di usare la corsa ma anche qui, a meno di dotarsi di giocatori d'eccezione (Martins è ancora il più veloce) il difensore lavora di fisico e prova a contenere.

Naturalmente l'infinita disponibilità di combinazioni, la moltitudine di varianti nel parco movimenti e tecniche è rimasta quella storica e potrete sempre affrontare il tutto a diversi livelli di complessità. Tra l'altro, oltre a giocare con/contro un amico, in veste di allenatore o di un singolo atleta potrete scegliere di controllarne solo un certo numero; ad esempio, nel Milan, potrei prendere il Gaucho, Kaka, Seedorf, Pato e Pirlo e lasciare agli altri il compito della riconquista del pallone. Questa possibilità è interessante soprattutto se si gioca in cooperative e consente di specializzare bene i ruoli ed evitare fasi di confusione. E ora, se mi consentite, chiuderei qui e tornerei a giocare felice come una Pasqua. Il re è tornato. ■

CPU: Single Core 2,4 GHz  
(Core 2 duo 2,6 GHz)  
RAM: 512 MB (1 GB)  
SCHEDE VIDEO: ATI Radeon 9800  
128 MB (GeForce 7600 512 MB)  
SPAZIO SU HD: 4,8 GB  
CONNESSIONE: ADSL



SVILUPPATORE: EA SPORTS - PUBLISHER: EA - DISTRIBUTORE: EA

MULTIPLAYER: Internet, Stesso PC - LOCALIZZAZIONE: Completa - PREZZO INDICATIVO: € 44,90

A cura di "NKZ" Nichini [nkz@sprea.it](mailto:nkz@sprea.it)

SITO: [www.fifa09.ea.com](http://www.fifa09.ea.com)

# FIFA 09

## Giudizio

La versione 2009 di FIFA si presenta come un miglioramento sensibile della sua ultima incarnazione, pur senza raggiungere e colmare il divario creatosi lo scorso anno tra la controparte PC e quella sviluppata ad hoc per il mercato console. Tra tutti gli aspetti, questa differenza è ancora ben visibile nel motore grafico, migliore ma ancora lontano dalla qualità della cosiddetta versione "next gen", nella fisica di palla e giocatori, e nelle opzioni multiplayer, dimezzate per numero di partecipanti. Per ogni altro aspetto, dal commento sonoro alle opzioni di gioco, possiamo solo paragonare questa edizione alla precedente nel bene e nel male. Se non siete dei fan di PES 2009, comunque, FIFA 09 è un'ottima opzione per giocare a calcio su PC, senza scervellarsi troppo.

Motore grafico migliorato

Nuove funzioni per l'aggiornamento di rose e condizioni atletiche

Stagione Live Adidas davvero intrigante

Grafica a metà strada tra quella dello scorso anno e le console

VOTO **88**

**Dopo essere stata criticata aspramente per la decisione di non rinnovare l'engine grafico in contemporanea con le versioni console nel 2008, EA Sports prova a rimettersi, almeno parzialmente, in pari...**

clicca qui e guarda il trailer!

**CHI È RIUSCITO A SUPERARE L'IMPATTO GRAFICO DELL'ANNO SCORSO, TROVERÀ ORA SODDISFAZIONE**

Un bentornato a tutti gli appassionati di calcio giocato all'ascolto. L'occasione di questo ritrovo è piuttosto ovvia e palese. Come tutti gli anni è giunto l'autunno: cadono le foglie ed escono le versioni aggiornate degli sportivi EA. Se l'evento di per sé è piuttosto usuale, un po' diverso è lo spirito con cui approcciamo il nuovo capitolo del calcio virtuale di casa EA Sports.

Dopo essere rimasti scottati dalla versione 2008 di FIFA, non tanto per la sua qualità di gioco intrinseca quanto per la decisione di non aggiornare il motore grafico alla pari delle splendide versioni per X360 e PS3, quest'anno il parco utenti si trova sul chi vive: da un lato gli annunci hanno lasciato intendere una nuova veste grafica più "moderna" e al passo coi tempi, dall'altro ci si è affrettati a dichiarare che comunque FIFA 09 non sarebbe stato un porting delle versioni console. Cosa abbiamo per le mani, quindi? Un titolo giocabile pur se limitato dalla volontà della casa di sviluppo di non trascurare il bacino dei



Nonostante il divario ancora notevole con le versioni console, FIFA 09 introduce finalmente un motore grafico al passo coi tempi.

giocatori "casual", a cui nessuno richiede ingenti esborsi per l'ultima scheda grafica da mezzo stipendio, oppure qualcosa che, mediando tra le varie anime di FIFA, su PC riesce a stento a soddisfare la maggioran-

za degli estimatori? Beh, è presto per dirlo, ma su una cosa possiamo sbilanciarci fin da subito: chi è riuscito a superare l'impatto grafico dell'anno scorso e ha apprezzato il gameplay vero e proprio, trove-

Nelle presentazioni delle partite e nei filmati di intermezzo è possibile godere dei nuovi dettagli dei giocatori: sono ancora presenti alcuni difetti, ma la resa finale è decisamente gradevole.



Le nuove animazioni influiscono sul gameplay di FIFA 09, rendendo il gioco un po' meno frenetico senza esagerare

## IL RISULTATO FINALE È UNA VIA DI MEZZO TRA LA VERSIONE OLD GEN E QUELLA NEXT GEN

rà di sicuro in FIFA 09 qualcosa di molto gradevole sotto ogni punto di vista. Per tutti gli altri sarà questione di valutare le novità alla luce del proprio gusto personale e dell'importanza che singolarmente si dà ai vari aspetti di un simulatore di calcio.

### L'ERBA DEL VICINO È SEMPRE PIÙ "SMOOTH"

Vista l'importanza che ricopre nella lista delle novità di FIFA 09, iniziamo subito a discutere del nuovo engine. Come si diceva nell'introduzione, il motore grafico di quest'anno è stato riscritto e ag-

giornato per rendere l'azione di gioco più gratificante anche per gli occhi, oltre che per le dita e per il pad. Il risultato finale è una via di mezzo tra la triste e ormai anacronistica versione rilevata l'anno scorso dalla "old gen" (PS2 e affini) e la scintillante e spettacolosa veste delle console più recenti. Per intenderci, in FIFA 09 fanno la loro apparizione su PC le nuove animazioni dei giocatori (sia in partita

## CARRIERE MULTIPLE

La modalità Carriera, con FIFA 09, si arricchisce di nuove funzioni. Esattamente come per le modalità multiplayer, anche quella "in soggettiva" permette a 4 differenti utenti (contro i 10 giocatori offerti dalla controparte consolare) di prendere il controllo di altrettanti calciatori, da guidare attraverso sfide sempre più difficili e complesse.



Chiamare un compagno su calcio d'angolo, battere una punizione in velocità o di seconda: in FIFA 09 tutto ciò è possibile. Finalmente, direi.

L'abilità dei portieri nelle parate è calata sensibilmente rispetto ad FIFA/Euro 08. Tutto a favore dello spettacolo?





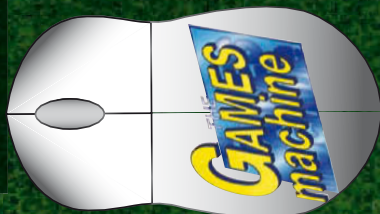
# UN TOPO SUL CAMPO

GAMES  
machine

**Con FIFA 09 EA Sports introduce per la prima volta un sistema alternativo alla classica tastiera ingestibile o al gamepad ereditato dalle console: il mouse bile sfruttare il nuovo sistema di controllo in due modi: solo mouse o mouse e tastiera assieme. Vediamo i due casi:**

## Solo Mouse

Con questa modalità di controllo ogni funzione di gioco è rimappata sui tre tasti principali in dotazione a qualsiasi topo da scrivania e sulla funzione della rotellina che normalmente usiamo per muoverci nei browser o nei documenti di MS Word. Il movimento del giocatore selezionato avviene nella direzione del mirino più o meno velocemente in base alla distanza tra il giocatore e il puntatore.



## Mouse e tastiera

I movimenti del giocatore avvengono attraverso i classici tasti WASD, mentre i tasti del mouse operano esattamente come nella modalità precedente.

## Attacco



Passaggio  
(sul giocatore o  
nello spazio)



Tiro  
(tenendo  
premo)



Muovere  
un giocatore  
nello spazio  
(click)



Esegui una finta  
o un movimento  
speciale

## Difesa



Contrasto moderato

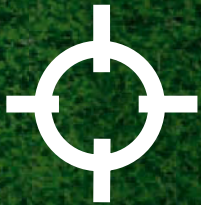


Scivolata decisa



Cambia giocatore

## Il puntatore



**PUNTATORE LIBERO**  
Indica dove passare o dove inserire un giocatore.



**PUNTATORE SU GIOCATORE**  
Indica a quale giocatore arriva il passaggio o chi verrà controllato se ci si trova in una situazione difensiva.



Indica che si sta eseguendo un movimento speciale con il relativo "gesto" (spirale, su e giù, sinistra/destra e via di questo passo).

## In punizione!

Le punizioni, nel calcio vero come in FIFA 09, se ben gestite sono un'arma letale. Saper scegliere quando è il momento di tentare un calcio diretto o una punizione a due è ancora più importante, se si vuole trasformare una decisione arbitraria in un vantaggio concreto. Cercate sempre di decidere quale alternativa può portare al miglior risultato: per punizioni molto vicine al limite dell'area è preferibile optare per battute a due (per meglio evitare la barriera), mentre specialisti di balistica dalla media distanza potrebbero risultare fatali con un colpo ben assestato nel sette. Per le battute, in entrambe le modalità, ricordatevi che il sistema di controllo di FIFA 09 è simile in tutto a quello del suo predecessore diretto.





Colpo di tacco per Cassano: in primo piano si può intravedere la celebre erba di FIFA 09.



I dettagli dei giocatori in replay e nelle scene di esultanze sono piuttosto buoni, se si esclude una certa artificiosità negli occhi e nello sguardo.

sia per le varie sequenze di esultanza, ingresso e fine incontro) e l'erba del campo, ora ben visibile dai replay più ravvicinati. Assieme a queste due aggiunte più evidenti, si possono intravedere migliorie sparse un po' ovunque nel reparto grafico: nuovi effetti per le ombre e le illuminazioni del terreno di gioco, un migliorato uso dei poligoni per le strutture intorno al rettangolo verde e la presenza in campo – opzionale – della terna arbitrale. Il risultato finale, analizzando questo aspetto di FIFA 09, rappresenta un netto e sostanziale miglioramento rispetto al capitolo precedente, specie se si considera che non è richiesto un aumento di risorse hardware massiccio o insostenibile. Di contro, ovviamente, la qualità complessiva è ancora lontana dai fasti delle versioni console del medesimo titolo: è sufficiente guardare la cura in alcuni dettagli dei giocatori (magliette ricche di pieghe, braccia con tendini e vene visibili) e contemporaneamente notare le carenze in altri (occhi spenti e da "zombie", crani che ancora presentano alcune spigolature e via di questo passo) per capire la natura del compromesso a cui sono sottostati gli sviluppatori.

## RAGIONA UN PO', MA NON TROPPO

Passando dalle considerazioni prettamente "visive" alle sensazioni di gioco vere e proprie, il nostro giudizio può sbilanciarsi in maniera più netta verso le note positive. FIFA 09 propone un gameplay molto simile a quanto visto su PC nelle ultime incarnazioni (in particolare a Euro 2008), il che è comunque una rassicurazione non da poco per gli estimatori. A questa impressione generale possiamo aggiungere considerazioni più sottili: in generale, per esempio, la sensazione è che il gioco sia un filo più lento e ragionato dei suoi precursori, pur



Il controllo di palla e il meccanismo per eseguire scatti e finte è rimasto lo stesso di FIFA 08.

## IL GIOCO È VIVO

Con la nuova opzione Stagione Adidas Live, FIFA 09 mette a disposizione un servizio inedito per i titoli di calcio su PC: è possibile, infatti, sincronizzare i giocatori di uno o più campionati con le loro controparti reali. Una volta attivato il sistema (gratis per una nazione, a pagamento per ulteriori nazioni), ogni settimana il gioco provvederà a scaricare lo stato di forma e la condizione dei calciatori di tutte le squadre simulate. In questo modo le controparti virtuali saranno sempre come gli originali!

## L'INTELLIGENZA DEI PORTIERI SEMBRA ESSERSI "ALLEGGERITA" IN MANIERA PIUTTOSTO MARCATATA

senza abbandonare l'approccio tutto sommato dinamico a cui siamo abituati. La gestione della palla, se si escludono le implicazioni delle nuove animazioni (in particolare scontri, trattenute e tante altre bellezze sempre più frequenti sui campi "live"), pare non essere radicalmente diversa e sicuramente non

imparentata con la sua controparte consolara, mentre l'intelligenza dei portieri, di contro, sembra essersi "alleggerita" in maniera piuttosto marcata con una netta facilità a segnare dalla distanza anche con calciatori non proprio eccellenti in questa specialità e anche ai livelli di difficoltà più spinti. Sem-

bra proprio che, nella ricerca di un maggior bilanciamento tra le prodezze atletiche dei portieri di FIFA/Euro 08 e una simulazione più realistica, si sia ecceduto, rendendo fin troppo facile "bucare" l'ultimo difensore. Tornando alle note positive possiamo segnalare, invece, la possibilità di cambiare il battitore delle punizioni e degli angoli e l'opzione per i calci di seconda, richieste a gran voce e finalmente disponibili anche su PC.

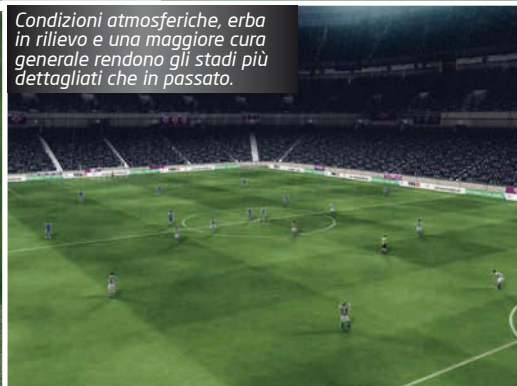
## IL NUOVO CHE AVANZA

FIFA 09 però non è solo motore grafico "ibrido" e gameplay "ritoccato e solido". Ad arricchire il caratteristico menu del calcio di casa EA troviamo novità di varia natura e di vario genere. Da sottolineare, tra le più importanti

Il portiere è rimasto fregato da un rimpallo: la velocità di gioco, almeno di default, è risultata simile e forse un filo inferiore a quella vista in FIFA 08.



Condizioni atmosferiche, erba in rilievo e una maggiore cura generale rendono gli stadi più dettagliati che in passato.



Vene, tendini e muscoli rendono i modelli dei giocatori piuttosto dettagliati.

Pioggia e condizioni atmosferiche, oltre che cambiare dinamicamente, influiscono sul comportamento della palla e dei calciatori.



Falli di mano, rimbalzi, tunnel... La fisica della sfera di cuoio si è arricchita di molteplici variabili, pur rimanendo ancora inferiore alla qualità delle versioni console.

introduzioni, un sistema di controllo aggiuntivo ai tradizionali pensato per consentire ai giocatori di controllare decentemente la propria squadra attraverso tastiera e mouse. Benché nella concezione generale ricordi quanto visto su Nintendo Wii con l'ultima versione di PES, il sistema di controllo "mouse & tastiera" (o anche solo mouse, a dirla tutta) risulta decisamente innovativo anche se completamente diverso da quanto è d'abitudine: in pratica, è possibile controllare la corsa e la direzione dei passaggi attraverso un mirino e utilizzare tasti e rotelle per i vari comandi di gioco. Il giudizio è, nel complesso, positivo, ma pensiamo che questa novità sia rivolta esclusivamente ai giocatori più aperti e meno tradizionalisti: per tutti gli al-

## IL SISTEMA DI CONTROLLO CON MOUSE E TASTIERA RISULTA DECISAMENTE INNOVATIVO

tri, sottoscritto compreso, l'impatto con un sistema così radicalmente diverso dall'abitudine è talmente forte da non permettere di apprezzare le eventuali opportunità che può offrire.

A parte il nuovo controllo tramite mouse e tastiera, FIFA 09 introduce altre caratteristiche non proprio marginali come l'aggiornamento live dei giocatori legato all'opzione "Stagione Live Adidas": attraverso questa funzione, "vincolata" alla presenza di una connessione a internet, i giocatori possono ricevere settimanalmente l'aggiornamento dello stato di forma di ogni calciatore reale e applicarlo auto-

maticamente alla sua controparte simulata. In pratica, attivando questa opzione (gratuita per una nazione, a pagamento attraverso EA Store se si vogliono altri "stati"), gli atleti potranno essere messi "in pari" allo stato di forma reale... e non è cosa da poco!

## CAMPIONCINI PER TUTTI I GUSTI

A parte quanto segnalato, FIFA 09 contempla più o meno tutto il parco di opzioni di gioco già viste in passato. I campionati e le squadre inseriti nel database (aggiornato ma non proprio all'ultimo secondo, come da tradizione) sono pressoché

gli stessi dello scorso anno e offrono la solita copertura dei principali campionati europei, sudamericani e "frattaglie" varie e assortite, tra cui una selezione di nazionali. Le modalità includono ancora le competizioni personalizzabili, i tornei con varie strutture organizzative, le sfide (utili anche per conquistare punti da "spendere" nel tradizionale shop), la modalità allenatore e quella Carriera, ora ampliata per comprendere fino a quattro giocatori contemporaneamente. Tirando le somme, possiamo solo prendere atto dei passi in avanti fatti da FIFA 09 nei confronti dei suoi diretti parenti più stretti per PC, sottolineando un minimo di scontento per le lacune che differenziano questa versione da quelle per console Sony e Microsoft. ■

CPU: Single Core 2.4 GHz  
(Dual Core 2.2 GHz)  
RAM: 1 GB/XP, 2 GB/Vista  
(2 GB/4 GB)  
SCHEDA VIDEO: Nvidia FX 5900/  
ATI 9500 (Nvidia FX 5900/ATI 9500)  
SPAZIO SU HD: 15 GB  
CONNESSIONE: ADSL



▶ clicca qui e guarda il trailer!

# WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

SVILUPPATORE: Mythic Entertainment - PUBLISHER: EA - DISTRIBUTORE: GOA  
MULTIPLAYER: MMORPG - LOCALIZZAZIONE: Completa - PREZZO INDICATIVO: € 49,99, € 12,99/mese

A cura di Paolo "Mascalzone" Lumia  
mascalzone@latino@gmail.com

SITO: [www.war-europe.com](http://www.war-europe.com)

**Il giorno della resa dei conti è finalmente giunto: Ordine e Distruzione sono pronti a darsi battaglia nel MMORPG più competitivo dell'era videoludica. È arrivata quell'alternativa allo sconosciuto farming dell'end-game di WoW che tutti si aspettano?**

## Giudizio

WAR non nasce con lo scopo di sancire nuovi standard qualitativi e portare stratosferiche innovazioni al genere, ma va a concentrarsi su quegli aspetti massivi che troppo spesso vengono dimenticati. La crescita del personaggio, l'esplorazione, i combattimenti e persino la conformazione stessa della mappa di gioco sono legate alle meccaniche RvR, rendendo il gameplay meno vincolato all'oramai vetusta ripetitività del farming, proponendo un MMORPG finalmente votato alla competizione tra gli utenti. La sensazione è che per fare questo Mythic abbia però sottovalutato gli aspetti tecnici e alcuni particolari come le tematiche sociali, con il rischio che tali lacune offuscino quegli indiscutibili pregi che potrebbero farne un vero campione d'incassi.

RvR curato e divertente  
Stabile e giocabile

Aspetti tecnici migliorabili  
Mancano 4 classi e 4 capitali...

VOTO  
**85**

È da tre lunghi anni che gli appassionati sono in trepidante attesa di mettere le mani su questo titolo massivo basato su uno dei brand fantasy più conosciuti al mondo, reso celebre dai boardgame di Games Workshop e dalle splendide miniature e ambientazioni che ne hanno costruito la fama ventennale. Finalmente, dopo uno dei processi di sviluppo più discussi e travagliati della storia dei videogame, il MMORPG più acclamato dai tempi di World of Warcraft ha raggiunto gli scaffali dei negozi e, come era lecito aspettarsi dalla nuova creatura dei padri di Dark Age of Camelot, il primo universo persistente marchiato Warhammer si presenta come ciò che più avvicinerà i netgamer a quel che si potrebbe definire una blitzkrieg virtuale: una guerra senza tregua fatta di battaglie che coinvolgeranno i giocatori sin dalle prime ore di gioco, alimentata dall'evoluzione di quel concept che da sempre costituisce il cavallo vincente di Mythic Entertainment... il Realm versus Realm, o RvR, se preferite. Con questo titolo la software house americana si propone dunque di rinverdire i fasti di DAoC, proponendo un'evoluzione di tutti quegli elementi che ne hanno fatto la fortuna, portando all'estremo le caratteristiche che contribuirono

**WAR È CIÒ CHE PIÙ AVVICINERÀ I NETGAMER A QUEL CHE SI POTREBBE DEFINIRE UNA BLITZKRIEG VIRTUALE: UNA GUERRA SENZA TREGUA FATTA DI CONTINUE BATTAGLIE, CHE COINVOLGERANNO SIN DALLE PRIME ORE DI GIOCO**



L'efficacia dei nostri colpi migliori viene evidenziata tramite evidenti sovrimpressioni, così come i progressi nelle quest.

no a farlo diventare un successo senza tempo. Ciò che risulta chiaro sin dalle prime sessioni e che contraddistingue maggiormente WAR è perciò l'indole, decisamente più votata agli scontri tra giocatori rispetto a qualsiasi suo concorrente. Qui sembra che tutto sia stato concepito con il dichiarato intento di far divenire l'approccio al PvP una diretta conseguenza dell'affrontare quelli che sono gli abituali cardini su cui si regge ogni RPG massivo che si rispetti, rendendo immedia-

ta e quanto più possibile spontanea l'accessibilità a quei contenuti che solitamente sono campo di caccia esclusivo dei player più intraprendenti, o che vengono addirittura relegati a meri aspetti secondari mal amalgamati con il resto. Chiusa la doverosa introduzione, non resta che vedere come tutto ciò è stato realizzato.

## VENTI DI GUERRA

La prima cosa che dovremo fare è



**Barra della fama:** qui è dove vengono segnati i nostri punti fama, ottenuti in RvR.

**Barra dell'esperienza:** questo è il metro di progressione del livello, dall'1 sino al 40.

**Informazioni personaggio e membri del gruppo:** qui possiamo leggere le condizioni del nostro PG e quelle del party.

**Barra dell'influenza:** questa è la barra che misura i nostri progressi nelle Quest Pubbliche. Ogni capitolo della storyline è diviso in tre step, raggiunti i quali avremo come ricompensa degli oggetti bonus.

**La parte della Quest Pubblica che stiamo affrontando, e l'obiettivo da completare prima che scada il timer.**

**Mapa di gioco:** indica la nostra posizione e quella dei membri del nostro gruppo. Possiede tre livelli di zoom.

**Scenario:** quando l'icona dello scenario è circondata da un'aura di fuoco, siamo in coda per accedere al prossimo riavvio dell'istanza.

**Quest Tracker:** la pratica interfaccia che tiene traccia dei progressi nelle quest che stiamo affrontando.

**Barra delle abilità:** l'immancabile barra di selezione rapida delle abilità, con il consueto tempo di cooldown.

**Morali:** questa è la barra da riempire per poter usare le devastanti abilità legate al morale.

**Tattiche:** in questi slot potremo impiegare le abilità passive derivante dall'uso delle tattiche.



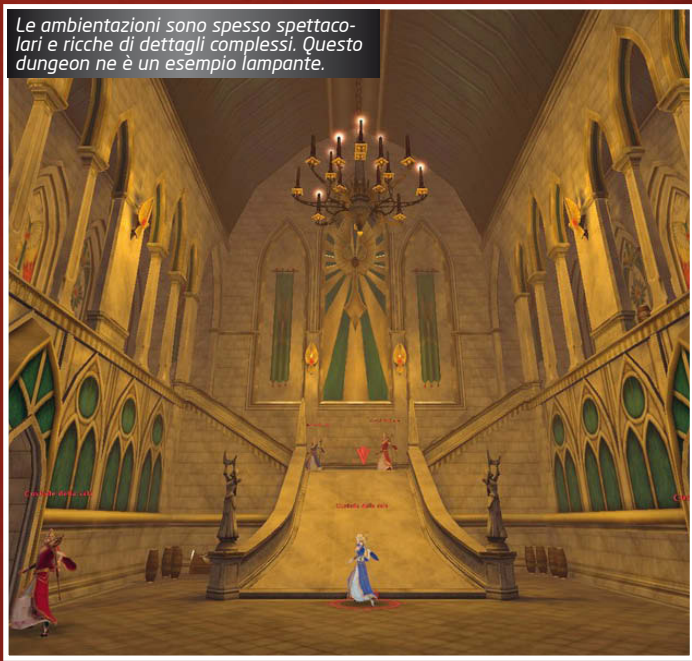
**I FAN DEL WARGAME WARHAMMER FANTASY BATTLE STORCERANNO IL NASO: L'AGE OF RECKONING È UNA TIMELINE CREATA AD HOC, E I COMPROMESSI PER ADATTARE IL BACKGROUND ORIGINALE A UN TITOLO DI QUESTO GENERE NON POTEVANO NON ESSERCI**

ovviamente creare un personaggio, e già a partire da questa prima fase i fan del wargame Warhammer Fantasy Battle dovranno storcere il naso. Del resto, l'Age of Reckoning è una timeline creata ad hoc per il MMORPG Mythic e i compromessi per adattare il background originale a un titolo di questo genere non potevano non esserci. Sono state quindi introdotte due distinte fazioni, Ordine e Distruzione, ognuna composta da tre differenti razze: Umani dell'Impero, Alti Elfi e Nani per la prima; Umani del Caos, Elfi Oscuri e Pelleverde per la seconda. Dalla selezione della razza dipende anche quella della classe, secondo uno schema vasto e complesso, che approfondiamo in uno dei box a contorno di questa recensione. In totale le classi sono venti, divise nei quattro archetipi principali che, pur

risultando piuttosto classici, offrono un ampio ventaglio di scelte, considerando che ognuna delle classi offre abilità uniche e caratteristiche alquanto differenti. A titolo di esempio, un Discepolo di Khaine non è certo un vero e proprio curatore, ma piuttosto un ibrido tra un DPS e un healer, dato che oltre a fornire valide cure dimostra buone doti nel combattimento. Non mancano ulteriori strumenti di personalizzazione: il sistema di maestrie mette infatti a disposizione tre rami di skill differenti per ogni carriera, portando il totale delle specializzazioni disponibili a sessanta. Ogni ramo serve a migliorare una precisa vocazione del nostro PG: un Prescelto potrà per esempio decidere di concentrarsi sulle proprie caratteristiche offensive, aumentando il danno inferto, oppure su quelle difensive, migliorando la propria resistenza, o magari dedicarsi alle magie del sentiero della discordia, che offrono un buon compromesso tra quanto appena citato. Ai vari rami sono poi legati i set di abilità, che vengono potenziati automaticamente spendendo punti maestria, oltre a Tattiche e Morali, fonti di bonus specifici, slegate dall'addestramento di base. Le Tattiche sono skill passive che van-



All'inizio non potremo salire di un rango di fama superiore al nostro livello di esperienza, ma una volta raggiunto il 40, saremo in grado di arrivare all'ottantesimo.



Le ambientazioni sono spesso spettacolari e ricche di dettagli complessi. Questo dungeon ne è un esempio lampante.



# IL MURO DI WAR

*In questa pagina trovate raccolti i pareri dei nostri lettori, raccolti sul forum di TGM Online. Come potete vedere, il gioco è piaciuto ai più, anche se qualche voce fuori dal coro è presente... e si fa sentire.*

War si adatta alle tue necessità: RvR? Entra nella zona contesa e conquista i punti nevralgici. PvE? Quest e public abbondano. Saturo di sangue e distruzione? Vai alla scoperta del mondo. Il tutto con il tipico umorismo cupo di WH.

Giug

Warhammer Online è un gioco sufficientemente divertente per elevarsi al di sopra della mediocrità generale del mercato MMO. Il suo punto forte è essere l'unica alternativa a WoW.

Elain

WAR è un buon gioco, che diverte e impegna. Il fulcro è la campagna RvR, che dà un obiettivo comune a tutti i giocatori della stessa fazione. Il PvE è nella norma del genere e propone una certa dose di farming, ma è veloce e intuitivo. I difetti: classi non sempre molto ispirate e mondo di gioco lineare.

LDRUGO

In una parola: manicheistico. C'è chi lo ama e chi lo odia. Nel paragone con WoW non esce sconfitto, anche se la somiglianza è palese. La buona notizia è che è nata una seria alternativa. Soprattutto se amate il massive PvP.

Cicciometiccio

Lore di Warhammer. Considerato che lo aspetto più o meno dal 1990, chi ha bisogno di altro?

Chiwaz

Dipingo miniature di Warhammer dal 1991: vedere il prete guerriero e il pelleverde prendere vita non ha prezzo... per tutto il resto c'è EVE Online o, se vi piace giocare di ruolo, i sopravvissuti di Ultima.

Capex

Un gioco davvero immersivo, che ha la capacità di catturare tanto il nuovo utente, facendolo sentire parte di un'enorme battaglia fin dai primi livelli, quanto il vecchio fan del boardgame, che finalmente prende vita.

Margalus

O lo ami o lo odi...

Andrea XX

Validissima alternativa di WoW, fondata sul PvP invece che sul PvE. L'ambientazione è fantastica, ed è possibile fare quest un po' meno monotone della media. Il fatto di guadagnare esperienza uccidendo giocatori può permettere di livellare esclusivamente in PvP.

Mordekainen

MMORPG votato al dio PvP (in questo caso RvR). Giocare è divertentissimo e trasuda guerra da tutti i pori. Per chi ama poi il lore di Warhammer, è un sogno che si avvera. Non introduce nulla di nuovo, ma riesce nell'impresa di svecchiare canoni strausati, elevandoli a un nuovo standard.

EddardStark

Il punto forte di WAR è indubbiamente l'ambientazione. L'universo fantasy che prende vita dinanzi a noi è un must per chi gioca al boardgame, e semplicemente bello per tutti gli altri, visto che anche l'RvR è divertente e ben congeniato.

--Abaddon--

Giocare a Warhammer è stato prendere World of Warcraft e ridirlo di qualche gigabyte. Ho lasciato WoW perché ero stufo di quelle

meccaniche: ora il problema di Warhammer è che non c'è la Blizzard dietro. Come dice qualcuno scegli WoW o Wo meno W? Divertitevi. Playmo

Gioco controverso e interessante, WAR è giunto finalmente nei nostri Hard Disk. Dalla sua ha senza dubbio la grandezza del lore di Warhammer, un buon numero di razze e classi giocabili, e una grafica che, nonostante alti e bassi, rende bene l'atmosfera. Chi arriva da WoW proverà di sicuro un senso di déjà vu, interfaccia in primis; tutti gli altri si troveranno di fronte un gioco forse un po' acerbo, ma dal potenziale interessante.

DeGeNeRo

Spaghetti fantasy. Niente di epico, poco di eroico, un sacco di maz-zate. Il numero di cose da fare dal primo livello è impressionante. La quantità di fonti da cui recuperare equip pure. È divertente. Molto divertente. Lo sarà per quanto? Boh, mica scrivo recensioni io. Io faccio la guerra. Io gioco a WAR.

Itarrow

È l'MMO che molti da tempo cercavano in quelli di attuale generazione. Non vuol dire che sia una rivoluzione, ma vuol dire che dai tempi di DAoC non veniva concepito un MMO in questo modo. PvP massivo. Vero e ragionato. Gear-Based? Non ci vuole nulla a farsi l'equip. Dimenticavo: lore di Warhammer!

Alcadizar

Un gioco quadrato, con molta sostanza e pochi fronzoli. Un sacco di cose da fare fin da subito, e meccaniche per rendere il tutto divertente, piacevole e coinvolgente. RvR accessibile immediatamente e PvE poco "farmoso". Non vuole essere rivoluzionario: vuole solo alzare la tacca del metro di qualità per i giochi di massa online. E ci riesce.

Zgrunt

Un nuovo MMO di alto livello da giocare per divertirsi. Ideale per chi desidera tuffarsi in un WoW dove sono stati ingranditi i luoghi di battaglia a discapito di quelli da visitare e scoprire. Il meraviglioso mondo di Warhammer si vede (in parte), ma non si respira. Ha potenzialità non ancora espresse.

Darth Balrog

Intensivo: questo è l'aggettivo che mi viene in mente per WAR. Il PvP si fa amare grazie all'immediatezza e all'equilibrio delle classi. Il PvE tutto sommato non ha niente da invidiare a quello di WoW. I suoi difetti li ha, ma niente che non si risolve nel giro di qualche patch.

Gmatta

È l'unico gioco in cui puoi far crescere i "Semi di pisello nero in miniatura" senza scadere nel pornografico. C'è da dire altro? Sì: merita di essere provato anche solo per il pregevole (e continuo) lavoro di traduzione in Italiano di tutti i contenuti del client. Il numero di MMO curati in questa maniera per il nostro mercato scarseggia e, se non mostriamo il nostro apprezzamento per lo sforzo di Mythic, ne troveremo sempre di meno.

NeoSquall

Qualcosa di strano è accaduto. Il tavolo è adesso un mondo dove tutto ha preso vita. La vostra fantasia e immaginazione sono adesso reali. Non più dadi, metro e carta. Ma solo Lotta, Guerra, Sangue, Morte e Gloria. Sarete capaci di sostenere la guerra ogni giorno della vostra vita?

BLIZZARD001



Non mancano alcuni bug, come questo: ci viene detto che il bersaglio è morto, ma potete vedere che l'NPC è ancora in piedi!



Per poter portare a segno gli attacchi, il Discipolo di Khaine necessita di Punti Azione, ricaricabili tramite un'apposita skill.



Gli effetti grafici a corredo degli incantesimi sono molto ben realizzati e scenografici.

no equipaggiate su appositi slot (si inizia con tre) e possono essere cambiate a seconda delle proprie preferenze: si possono salvare fino a cinque template, rapidamente richiamabili durante il combattimento. Le Morali sono invece peculiarità tipica di WAR, e sono abilità che si rendono disponibili col riempimento di un'apposita barra, che le sbloccherà una volta riempitasi al 25, al 50, al 75 e al 100 per cento. Naturalmente, più si saprà aspettare, più devastante sarà l'abilità che si potrà lanciare, sempre che nel frattempo le sorti della battaglia non mutino al punto di farci pentire per non averla utilizzata prima... Insomma, stiamo parlando di una componente inedita, che regala un ulteriore elemento strategico agli scontri.

A far da contraltare al vasto sistema di specializzazione del PG vi è una certa carenza dal punto di vista della personalizzazione estetica: in fase di creazione si può scegliere tra un numero piuttosto limitato di visi ed elementi accessori (tanto che pigiare "n volte" il tasto per la selezione casuale delle skin diventa presto il miglior modo per creare qualcosa di originale). Anche nelle fasi successive manca la varietà che si può apprezzare in altri MMORPG: per quel che abbiamo avuto modo di vedere le armi dimostrano scarsa varietà (i layout grafici delle quattro spade che abbiamo impiegato erano del tutto uguali) e lo stesso vale per cinture, stivali e abiti. Un problema non da poco, considerando che il gioco basa buona parte del suo appeal sui minion di Games Workshop, che gli sviluppatori hanno pensato di risolvere introducendo la possibilità di editare a piacimento il colore delle proprie vestigie e attraverso i trofei, ornamenti razziali che si potranno indossare per rendere uniche le armature.



Al termine di ogni missione pubblica viene stilata una classifica che valuta il nostro contributo e, in base ad esso, assegna un bonus da impiegare per il "tiro" sulla distribuzione delle ricompense.

### MARTELLATE RAVVICINATE DEL TERZO TIPO

Descritta l'infrastruttura con cui ci si interfaccia durante la progressione del proprio alter ego, è ora giunto il momento di parlare di quelle che sono le meccaniche di gioco. Come detto in apertura, il punto nodale



Di pari passo con abilità e maestrie, anche i Punti di Fama ottenuti in PvR danno accesso a skill esclusive.

## LA TOMO DI CONOSCENZA

Uso questo strano titolo per cogliere due piccioni con una fava e parlare del Tome of Knowledge e della traduzione italiana di WAR, cui si riferisce la citazione. Il primo è il miglior quest log che sia mai stato realizzato, che pur essendo una copia su carta carbone delle idee alla base del Lorebook del Signore degli Anelli Online, lo surclassa quanto a completezza, interattività e utilità. Esso infatti non solo tiene traccia di tutto ciò che fa il nostro personaggio (quanti mostri di un dato tipo e quanti giocatori uccidiamo e di quale classe, quali zone visitiamo e così via), ma viene utilizzato per rac-

contarci la storyline della nostra razza, dei personaggi che incontriamo e, in particolare, delle imprese che compiremo, non solo in riferimento alle quest, che ci conferiranno tutta una serie di titoli che potremo esibire girando per il mondo. Un vero e proprio diario interattivo, le cui piene potenzialità potranno essere comprese solo agli stadi più avanzati di gioco. Tornando al titolo iniziale, una cosa che abbiamo invece subito compreso è la qualità della traduzione italiana offerta da GOA. Tanto di cappello per l'iniziativa, ma leggere cose come quella sopra citata (peraltro

già prontamente corretta con una patch) e vedere un gran numero di testi ancora in Inglese lascia un po' di amarezza. L'inattesa introduzione del parlato nella nostra lingua lascia comunque ben sperare sulla volontà di realizzare un eccellente lavoro, ma per quanto visto sinora si capisce che i cartelli "lavori in corso" siano ancora ben piantati nel terreno. Un'altra cosa che la società francese dovrebbe fare è dare alla community europea un sito come quello americano, eccezionale strumento di monitoraggio delle attività dei player sui server.





Arrivati negli scenari, la prima cosa da fare è "buffarsi" insieme ai propri commilitoni per prepararsi ad affrontare al meglio il nemico...



...che ovviamente si sarà preparato allo stesso modo. La differenza la fanno l'affiatamento del gruppo e la capacità di sopravvivenza...



le del gameplay di WAR si basa sull'RvR. Lo stratagemma usato da Mythic per far sì che i giocatori ne vengano coinvolti sin da subito consiste nell'averlo legato a doppio filo con quel PvE spesso considerato dai giocatori più esigenti ripetitivo e privo di fascino, per il tradizionale abuso che se n'è fatto nel voler riempire le molte ore di gioco necessarie

## AL POSTO DELLA CLASSICA DIVISIONE IN ZONE DEDICATE A DIFFERENTI FASI DI EXP, IN WAR SUSSISTE UNA SUDDIVISIONE IN QUATTRO TIER, DI DIFFICOLTÀ CRESCENTE

a raggiungere il livello più alto nei MMORPG. Ebbene, sin dalla prima occhiata alla mappa di gioco ci si rende conto di quanto gli sviluppatori abbiano voluto cambiare le carte in tavola. Al posto della classica divisione in zone dedicate a differenti fasi di exp, in WAR sussiste una suddivisione in quattro scalini (tier) di difficoltà crescente per ogni coppia di razze contrapposte. Ognuno è ovviamente riservato a giocatori di diverso livello, ma ciò che caratterizza maggiormente ogni tier sono i bonus che derivano da quale delle due fazioni sta prevalendo sull'altra, grazie alle azioni dei giocatori. Questi influiscono sulle tre barre che si dovranno riempire: esperienza, influenza e fama. La prima non ha bisogno di particolari spiegazioni, essendo l'unità di misura del nostro livello (sono in tutto 40), che salirà mentre completeremo ogni sorta di quest, ma ha la particolarità non indifferente di riempirsi mentre ci si

occupa delle altre due; la seconda è direttamente legata alle Missioni Pubbliche, quest di ampio respiro ambientate in specifiche aree della mappa, che coinvolgono tutti i giocatori presenti entro un certo raggio. Divise in differenti capitoli, presentano ognuna varie parti, al cui apice ci si dovrà scontrare con un boss, per battere il quale i giocatori sono invitati a collaborare. La ricompensa che ne deriva sono item esclusivi, la cui qualità è direttamente legata alla bontà del nostro contributo, e l'ottenimento di punti influenza, tramite cui potremmo ottenere ulteriore equip per il PG. La terza barra, quella della fama, è collegata ai risultati che otterremo in PvP, uccidendo gli altri giocatori negli scenari, istanze simili in tutto e per tutto ai Battleground di WoW, e nelle zone espressamente dedicate all'RvR, caratterizzate dalla presenza delle Fortezze. Queste dovranno essere conquistate sconfiggendo il mob particolarmente ostico che vi



Sin dai primi livelli è possibile spostarsi in lungo e in largo per tutte le zone della propria fazione andando da un mastro viaggiatore.

## CLASSI E ARCHETIPI

Per le sei diverse razze che compongono le due fazioni in lotta vi è una classe per ognuno dei quattro archetipi basilari. O almeno così sarebbe dovuto essere nelle intenzioni degli sviluppatori, che però, per velocizzare i tempi di pubblicazione, all'uscita ne hanno tagliate quattro. Abbiamo realizzato due schemi che le comprendono tutte, pensando che fosse il modo migliore per darvene una rapida e completa panoramica. In questo modo, inoltre, le quattro carriere eliminate sono immediatamente identificabili. Leggendo la tabella vi salterà all'occhio un'altra peculiarità di WAR: alcune classi sono disponibili solo nel caso scegliate un PG maschio (Prescelto, Predone) o Femmina (Incantatrice). Questo è da far risalire alle limitazioni imposte a Mythic da Games Workshop per rispettare i canoni di Warhammer nella caratterizzazione dei personaggi. Comunque, nonostante tagli e imposizioni dall'alto, le venti classi disponibili sono tutto fuorché poche, considerando che ognuna offre abilità, armi e equipaggiamento unici ed esclusivi!



Razza	Tank	DPS da mischia	DPS da distanza	Curatore
Nani	Spaccaferro	-	Ingegnere	Sacerdote delle Rune
Umani dell'Impero	-	Cacciatore di Streghe	Mago del Fuoco	Prete Guerriero
Alti Elfi	Maestro di Spade	Leone Bianco	Guerriero Ombra	Arcimago



Razza	Tank	DPS da mischia	DPS da distanza	Curatore
Pelleverde	Orco Nero	-	Mandriano di Squig	Sciamao
Umani del Caos	Prescelto (Maschio)	Predone (Maschio)	Magus	Fanatico
Elfi Oscuri	-	Incantatrice (Femmina)	Strega/Stregone	Discepolo di Khaine



...e alla fine si vedono i risultati. Concluso lo scenario, viene stilata la classifica, che tiene conto di uccisioni, morti, danni inferti e cure prestate.

Per spostarci da una zona a un'altra useremo un drago volante. Il viaggio viene rappresentato tramite brevi sequenze precalcolate.



si trova all'interno e i player che la difenderanno, rendendo gli assedi particolarmente impegnativi. Naturalmente, all'aumentare del tier della zona, le strutture si faranno sempre più grandi e complesse, fino a diventare vere e proprie cittadelle, rendendo indispensabili le armi d'assedio di offesa e difesa, come catapulte, arieti e gli immancabili calderoni d'olio bollente. Tutto questo va a comporre la modalità Campagna, che ci vedrà arrivare alle porte della Capitale della fazione avversaria, l'obiettivo ultimo dell'RvR di WAR. Inizialmente, le capitali avrebbero dovuto essere sei, una per ciascuna razza, ma così come è avvenuto per le classi, Mythic ha fatto scattare la mannaia in nome del rispetto dei tempi d'uscita, presentandone alla release solo due, quelle dei regni degli uomini: Altdorf per l'Ordine e la Città Inevitabile per la Distruzione. Esse sono

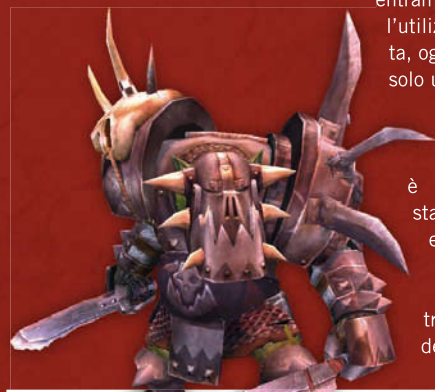
**LE GILDE POTRANNO USUFRUIRE DI STENDARDI DA AFFIDARE A BARDI DESIGNATI PER DISPORRE PARTICOLARI TATTICHE SUL CAMPO DI BATTAGLIA E DA ESIBIRE IN CIMA ALLE FORTEZZE**

caratterizzate da un rango che dipenderà dai successi raggiunti in RvR dalla fazione cui appartengono, all'aumentare del quale verranno sbloccati nuovi contenuti, come dungeon e missioni. La strada verso l'assedio alle capitali sarà lunga e difficile, essendo obbligatorio conquistare prima tutte e tre le fortezze tier 4 dell'opposta fazione, e per riuscirci si dovrà necessariamente far ricorso a crafting e gilde. Riguardo al primo c'è in verità poco da dire: le professioni sono solamente due, che promettono però di essere decisamente utili: Creazione di Spezie e Creazione di Talismani, coadiuvate da quattro abilità di raccolta. Anche se entrambe le professioni richiedono l'utilizzo di diverse skill di raccolta, ogni giocatore potrà impararne solo una, incentivando in questo modo l'economia e il libero scambio. La caratteristica più peculiare del sistema è che non esistono ricette, e starà ai giocatori inventarsene e provarne i risultati. Molto più articolato il discorso riguardante le gilde, che potranno evolversi col passare del tempo: i punti esperienza

accumulati dai membri andranno a farne salire il rank, che darà accesso a moltissime feature esclusive. Parliamo di cose come una taverna con ufficio nella capitale, stendardi da affidare a bardi designati per usufruire di particolari tattiche sul campo di battaglia e da esibire in cima alle Fortezze (occhio a non farli cadere nelle mani degli avversari) e di un calendario per organizzare gli eventi, mica pizza e fichi. Le gilde più efficienti, insomma, avranno di che divertirsi!

**LA TECNICA**  
Non resta che analizzare gli aspetti tecnici, ed è qui che purtroppo arrivano i dolori. Grafica e sonoro sono un tantino deludenti per un gioco del 2008, e oltretutto l'engine non pare ottimizzato a dovere, soprattutto considerando che altro non è se non un'evoluzione di quello di DAoC: se pure il client offre un'eccellente stabilità, e non risulta un autentico mattone come quello di Age of Conan, esso dà ancora dei problemi, tra cui un inspiegabile swap in alcune, determinate zone. La lag è contenuta a rari casi dovuti alla caoticità delle situazioni, e gli effetti delle spell sono tutto som-

mato soddisfacenti. Ciò che ci ha lasciato più perplessi sono le animazioni dei personaggi: le cose sono sicuramente migliorate rispetto alla beta, ma da un prodotto che vuole giocarsela alla pari con WoW ci aspettavamo qualcosa di meglio. Il discorso peggiora parlando dell'intelligenza artificiale: d'accordo che il gioco si basa sul PvP, ma mob ed NPC che restano immobili mentre stiamo riempiendo di mazze un loro compare a un metro di distanza sono un qualcosa che non vorremmo più vedere (linkare tutti i pull pareva brutto, eh? ndToSo). Ci sono poi alcune pecche che certo potranno essere presto sistemate con una tempestiva patch: il sistema di chat alquanto rozzo, una migliore interfaccia per i gruppi, una qualche sorta di metodo per scrivervi le ricette utili e diversi altri miglioramenti già in cima alle richieste dei player. Nel frattempo, non resta che sollazzarsi con un PvP davvero divertente, che comincia da subito e che è destinato a durare per un bel po', almeno fino a quando Blizzard non si darà una svegliata, in quella direzione. ■



La frenesia in RvR richiederà ampie dosi di allenamento per riuscire a destreggiarsi in mezzo alla confusione che regna negli scontri.



Ogni razza possiede la propria cavalcatura. Questo è un maiale da guerra orchesco, anzi, orkesko. Gli estimatori delle k hanno trovato il loro ambiente ideale, con buona pace del povero Adso (ma lol! ndToSo).

# Crysis Warhead

▶ clicca qui e guarda il trailer!

CPU: Single Core 2,2 GHz  
(Core 2 duo 2,66 GHz)  
RAM: 1 GB (2 GB)  
SCHEDE VIDEO: GeForce 6800GT,  
ATI Radeon 9800 256 MB  
(GeForce 9800GT 512 MB)  
SPAZIO SU HD: 15 GB  
CONNESSIONE: ADSL



SVILUPPATORE: Crytek - PUBLISHER: EA - DISTRIBUTORE: EA  
MULTIPLAYER: Internet - LOCALIZZAZIONE: Completa - PREZZO INDICATIVO: € 34,90

crysiswarhead.ea.com

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

## Giudizio

Difficile valutare Crysis Warhead in maniera complessiva. Le novità, nel senso generale del termine, non sono sembrate all'altezza dei comunicati stampa, pur senza per questo motivo risultare complessivamente inutili o addirittura inesistenti. Le dichiarate ottimizzazioni non hanno risolto l'enorme richiesta hardware dei livelli di dettaglio più spinti e di certo non hanno cambiato l'impatto "psicologico" nei confronti dei giocatori, lasciando di fatto ogni cosa inalterata, nel bene e nel male. Il multiplayer, per quanto arricchito di opzioni, regole e modalità, non attirerà nuovi utenti anche a causa dell'impianto tecnico. Insomma, Warhead è più di un'espansione e meno di una rivoluzione: è uno stadio intermedio e come tale obbliga il giocatore a dei compromessi.

Una nuova campagna single player più dinamica e violenta  
Nuove armi, mezzi e modalità di gioco online

Le annunciate ottimizzazioni non hanno risolto granché

VOTO  
**80**

**Il più testosterone FPS di sempre è tornato: un inedito capitolo single player, una modalità multiplayer mai vista, nuovi mezzi e nuove armi. Ah, e un engine ottimizzato, almeno nelle promesse degli sviluppatori...**

**A**vevo scritto una gran bella introduzione, che paragonava Crysis con la crisi economica che viviamo in Italia e nel mondo, descrivendone analogie e paradossi, sottolineando quel fenomeno assurdo che porta ad affezionarsi anche alle cose che ti mandano al manicomio di entrambe... Poi mi sono ricordato che sono il Nikazzi e non certo Sabrina Guzzanti, nonostante certe mattine allo specchio la differenza sia molto labile.

E allora via, a rispolverare un canonico "bentornato" a tutti gli appassionati dell'Isola, a tutti quelli che non possono più vivere senza le meraviglie del Cry Engine 2 e a quelli che si accontentano di godere di un gioco ricco di profondità pur senza spingersi nei livelli di dettaglio più avanzati. Bentornati a tutti quelli che hanno donato un rene e una retina per permettersi una configurazione quad-SLI capace di reggere appena appena il cosiddetto Very High e a quelli che invece se ne sbattono e si sono divertiti a

**CI TROVIAMO NELLO STESSO SCENARIO, CON UNA NUOVA MISSIONE E UN NUOVO PERSONAGGIO, MA LO STESSO GENERE DI NEMICI E, SOPRATTUTTO, LA STESSA NANOTUTA CHE TANTO FA "SUPEREROE DOTATO DI ARMI E POTERI PARTICOLARI"**

giocare nonostante configurazioni lontane dall'eccellenza. Uhm, ora a rileggerla così forse era meglio la satira politica, ma ormai è tardi per tornare indietro...

## BRUTTA COSA LE TESTE DI GUERRA

Come probabilmente sanno anche le formiche del mio giardino, Crysis Warhead non è un'espansione di Crysis e non è Crysis 2: è un titolo indipendente dal primo episodio (stand alone, per gli anglofoni) che utilizza lo stesso impianto tecnico del capostipite per raccontare una storia nuova, parallela agli eventi del precedente capitolo ma molto diversa nell'atmosfera complessiva. Oltre a questo, Crysis Warhead propone novità sul lato multiplayer, ora indipendente dal titolo principale e

presentato con il nome di Crysis Wars, e tutta una serie di migliorie più o meno tecniche e più o meno importanti. Andiamo con ordine, però. Prima di tutto concentriamoci sulla trama di questo nuovo episodio. In Crysis Warhead prendiamo il controllo del Sergente Sykes, detto Psycho, un personaggio già presente come comprimario del titolo originale. La sua avventura si svolge, come dicevamo, in un lasso di tempo ben preciso all'interno della storia di Crysis: ciò nonostante, la scelta degli sviluppatori e degli sceneggiatori è stata quella di rendere la vicenda narrata godibile anche per chi non conoscesse una cippa del primo gioco, rendendo di fatto molto debole il collegamento tra le due vicende.

## ENTUSIASMO 9.0

Per i maniaci del frame al secondo la notizia non è certo rivoluzionaria, ma può comunque essere interessante. In Warhead è stata implementata, senza necessità di strani magheggi e fix, una modalità Enthusiast (la cara vecchia Very High, per intenderci) da attivare anche utilizzando la versione DirectX 9.0. Vista la notevole leggerezza del gioco rispetto alla sua controparte DX10, potrebbe essere un buon compromesso per divertirsi al dettaglio più esoso senza per questo violentarsi con un frame rate ingestibile...



Cambio della guardia tra i protagonisti: esce con Nomad, entra Psycho.

### ALIENI E NORD COREANI, È ARRIVATO L'ESECUTORE

Ci troviamo, quindi, nello stesso scenario, con una nuova missione e un nuovo personaggio, ma lo stesso genere di nemici e, soprattutto, la stessa nanotuta che tanto fa "supereroe dotato di armi e poteri particolari". Se la trama altro non è se non un espediente per riportarci sull'isola da un'altra angolazione, almeno nell'atmosfera Warhead si dimostra piuttosto diverso dal primo Crysis. L'intera vicenda è decisamente più orientata all'azione diretta, allo scontro

### A PRIMA VISTA SI DIREBBE CHE WARHEAD, PUR CONFERMANDO I LATI POSITIVI DEL PRIMO CRYSIS, ABBA QUALCOSA IN MENO DI QUANTO CI SI ATTENDEVA

a fuoco selvaggio rispetto al gameplay più ragionato e strategico a cui eravamo abituati. Le novità introdotte in termini pratici, dalle nuove armi (un lanciagranate e un fucile impreciso ma devastante dalla corta distanza) al veicolo ASV (nelle sue due versioni che montano armi diverse per fanteria e mezzi corazzati), vanno verso

questa direzione più aggressiva, mentre le missioni presentate sembrano garantire maggiore libertà di movimento e strategie alternative. Purtroppo tutta questa libertà, unita a una serie di missioni non certo al pari di quelle giocate nel primo Crysis per quantità e qualità, fanno di Warhead un titolo molto più breve del fra-

tello maggiore: in base alla voglia di soffermarsi nei vari scenari di scontro o di utilizzare i mezzi per muoversi rapidamente da un punto all'altro, l'intera trama può esaurirsi anche in una esigua manciata di ore.

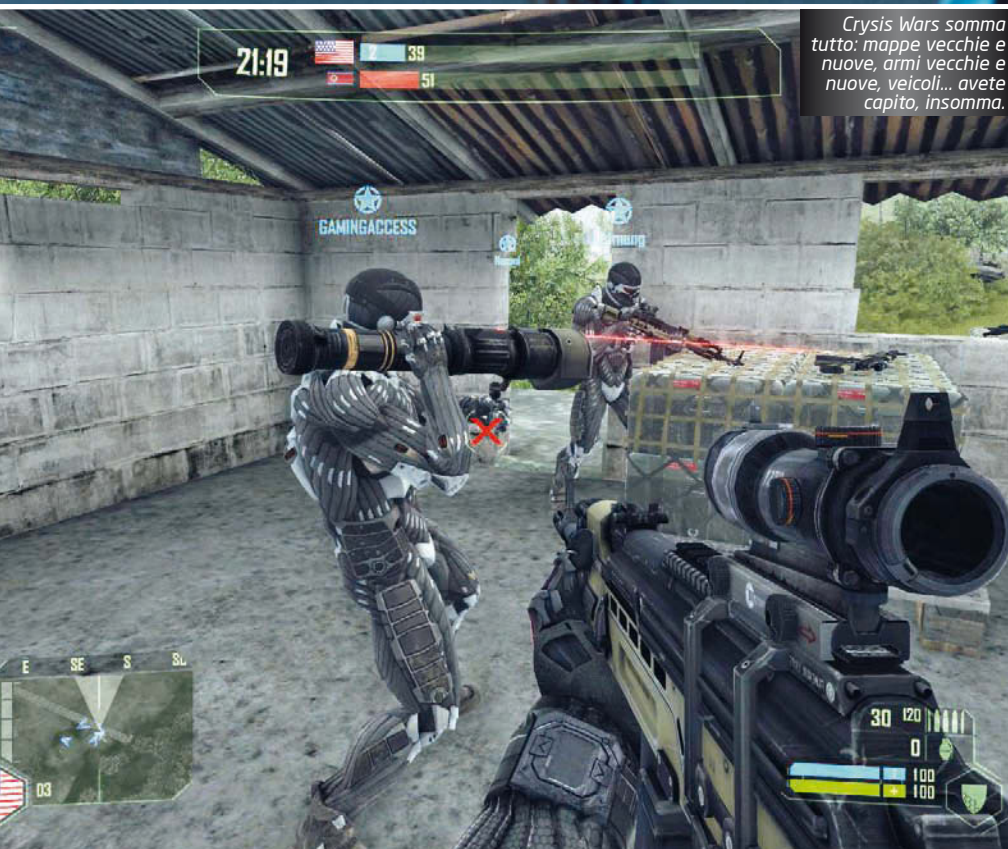
Anche la tanto annunciata implementazione di una fisica più presente nelle dinamiche di gioco e meno velleitaria del primo Crysis sembra cadere nel nulla: a conti fatti, è vero che in molte situazioni la possibilità di far precipitare barili e tronchi sui nemici può dare un vantaggio, ma da Crytek e i



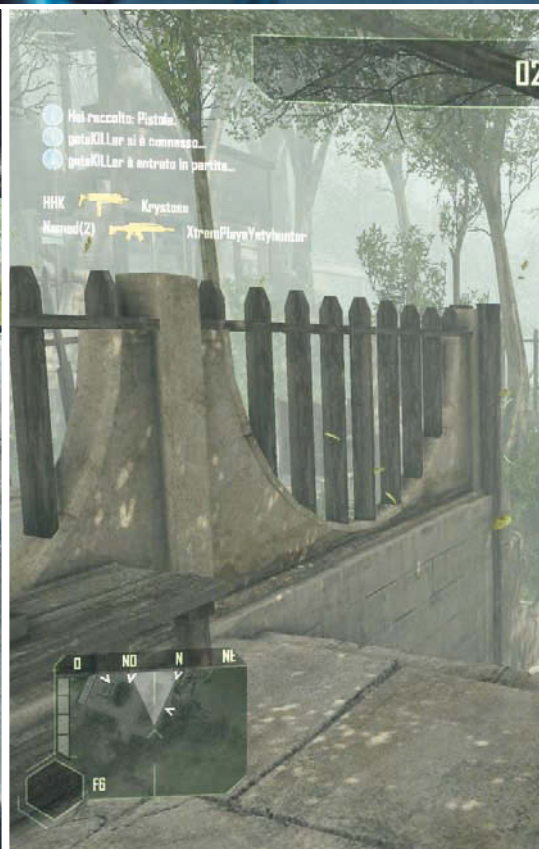
Il livello di ottimizzazione promesso non c'è stato: effetti luce e particellari migliori ci sono, certo, ma nessun guadagno di frame al secondo per nessun livello di dettaglio...



La trama di Warhead si svolge sull'isola, in ambiti diversi da quelli raccontati nel primo Crysis.



*Crysis Wars somma tutto: mappe vecchie e nuove, armi vecchie e nuove, veicoli... avete capito, insomma.*



*I nuovi veicoli, così come quelli vecchi, hanno un ruolo importante nella campagna in solitario. Ma in multiplayer diventano devastanti.*



suoi ci aspettavamo qualcosa di più complesso di queste idee basilari e non certo innovative.

### IL MOTORE DELLA COMMOZIONE

Single player più violento ma trama breve e troppo slegata dall'originale, nuovi mezzi e nuove armi ma fisica meno influente del previsto. A prima vista si direbbe che Warhead, pur confermando i lati positivi del primo Crysis, abbia qualcosa in meno di quanto ci si attendeva. Purtroppo questa impressione è confermata anche analizzando dal punto di vista pratico la nuo-

va implementazione del Cry Engine 2, il celebre motore grafico delle meraviglie e delle inconsolabili lacrime di chi, nonostante l'impegno economico e di ottimizzazione, proprio non riesce a far girare tutto al massimo livello di dettaglio. Ricordate le promesse di Crytek di portare il nuovo episodio a funzionare fluido e godibile anche su un PC da 600 dollari? Beh, questa promessa in particolare sembra essere stata mantenuta, sebbene il maggior livello di fluidità sia più da imputare al calo di prezzo delle schede grafiche che al lavoro degli sviluppatori: Warhead migliora in qualche modo l'uso dell'illuminazione globale, ag-



*A differenza del primo Crysis, le situazioni di Warhead prevedono molta più forza bruta e istinto: Psycho e la sua tuta sono macchine da guerra, dopotutto...*



La struttura delle mappe Instant Action mostrano spaccati diversi dal tradizionale ambiente dell'isola...



La nuova modalità multiplayer di Crysis Wars somma il lavoro di squadra all'azione frenetica del tradizionale FFA.

giunge qualche nuova texture più definita e qualche shader più dettagliato anche senza andare sul parametro Very High (ora rinominato "Entusiasta") (ma che bella traduzione... ndToSo), ma di certo non cambia la fame cronica per potenza di calcolo, memoria e unità di elaborazione grafiche. In più, l'aver eliminato un livello di settaggio grafico sembra aver ulteriormente aiutato a mascherare l'impossibilità di alleggerire il Cry Engine pur senza rinunciare agli annunci tranquillizzanti. La situazione non è cambiata di molto e se è migliorata è in gran parte merito di ATI, Nvidia e dei borsellini di tutti noi.

## LA VERSIONE MULTIPLAYER PRENDE IL NOME DI CRYSIS WARS E PROPONE, DI FATTO, LE STESSO OPZIONI DEL SUO EQUIVALENTE IN CRYSIS, PIÙ UNA SERIE DI NUOVE IMPLEMENTAZIONI DISSEMINATE QUA E LÀ

### LA GUERRA È CRISI

Nella confezione di Warhead, come dicevamo in apertura, single player e multiplayer sono stati separati, rendendo di fatto installabile anche solo uno dei due aspetti di gioco. La versione multi prende il nome di Crysis Wars e propone, di fatto, le stesse opzioni del suo equivalente in Crysis, più una serie di nuove implementazioni disseminate qua e là. Dal punto di vista pratico, in

Crysis Wars sono presenti le due modalità di gioco già esistenti (Instant Action e Power Struggle), più una terza chiamata Team Instant Action. Questa, come lascia intendere il nome, altro non è che una via di mezzo tra le opzioni originali: offre lo scontro a squadre unito a un combattimento più serrato e meno strategico di quanto non disponibile nel complesso CTF di Power Struggle. Un mix ben riu-

scito, oggettivamente, molto più leggero e divertente di quanto il nome non lasci intendere anche grazie alle sette mappe aggiuntive, a cui si sommano le 14 mappe originali (contando quelle già pubblicate in forma di patch). Per gli appassionati, Crysis Wars è sicuramente un qualcosa in più di quanto non sia normalmente il multiplayer per la stragrande maggioranza degli FPS, anche se non possiamo non sottolineare come la mancanza della famigerata ottimizzazione ricada anche sull'engine del multiplayer, rendendo tuttora molto difficile apprezzare lo scontro a fuoco senza dover rinunciare ad antialiasing o scendere di risoluzione. ■

L'hovercraft, altra novità di Warhead: guidarlo sul ghiaccio è un'impresa non da poco...



La libertà di movimento offerta dalle nuove missioni permette di scegliere tra molti percorsi alternativi.



CPU: Single Core 1.0 GHz (Single Core 3 GHz)  
 RAM: 512 MB (1 GB)  
 SCHEDA VIDEO: Scheda 3D 128 MB con Shader Model 2.0 (Scheda 3D 512 MB con Shader Model 3.0)  
 SPAZIO SU HD: 4.2 GB  
 CONNESSIONE: Nessuna



SVILUPPATORE: TT Games - PUBLISHER: Warner Bros. Interactive Entertainment - DISTRIBUTORE: Warner Bros. Interactive Entertainment  
 MULTIPLAYER: Assente - LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli - PREZZO INDICATIVO: € 29,90

SITO: [www.legobatmangame.com](http://www.legobatmangame.com)

# LEGO Batman

🎥 [clicca qui e guarda il trailer](#)

A cura di Hector Pacuvio [hectorpacuvio@sprea.it](mailto:hectorpacuvio@sprea.it)

## Giudizio

TT Games ci ha preso gusto ed è difficile darle torto: LEGO Batman nasce sulle solide fondamenta posate dai vari LEGO Star Wars e LEGO Indiana Jones, riuscendo però a dimostrarsi migliore di tutti i suoi predecessori. Da applaudire il maggiore dinamismo nell'azione, le idee che danno più profondità all'intera faccenda e la solita, grandiosa, cura nella realizzazione grafica e immaginifica dell'universo di Gotham riletto sulla base dei mattoncini LEGO. Questo non vuol dire che tutto vada al meglio: il cuore di LEGO Batman è ancora quello di un gioco d'azione che andrebbe ripulito e perfezionato. Così come qualcuno potrebbe storcere il naso di fronte a una certa semplicità, ma la missione non è certo quella di stressare, quanto di divertire e rilassare. E quindi...

**Diciotto anni dopo, Jack Nicholson può finalmente dirsi soddisfatto.**

**LEGO BATMAN NON È UN GRANDISSIMO VIDEOGAME, MA È UN GIOCO ESTREMAMENTE DIVERTENTE**

Gli ambienti si rivelano sempre piuttosto particolareggiati e il numero di nemici su schermo raggiunge anche cifre ragguardevoli. Ma tanto sono tutti idioti come Kikko (quanta saggezza. ndToSo).



Burton non deve essere esattamente l'idolo di Knutsford. Le ventimila anime (circa) che popolano le strade della cittadina ai piedi di Manchester, da tempo si lamentano dei costi degli immobili: secondo uno studio del 2005, comprare casa qui vuol dire spendere più che in ogni altro paesino rurale o metropoli del nord dell'Inghilterra. Burton se ne sbatte altamente, e in veste di Managing Director di Traveller's Tales ha le tasche foderate di sterline. Con svariati milioni di copie di LEGO Star Wars piazzate nei quattro angoli del globo, il team inglese di istanza proprio a Knutsford si è scrollato di dosso un'etichetta antipatica, quella che diceva "salve ragazzi, noi proprio di giochi decenti non ne facciamo da mezzo secolo... ma ve

🟢 Grande cura dei personaggi  
 Gioco più divertente

🔴 Collisioni da migliorare  
 Sistema di controllo migliorabile

VOTO **82**





L'Inseguimento di Due Facce

Le missioni a bordo dei mezzi di Batman e Robin, veloci e piuttosto ben fatte, riescono a spezzare il ritmo dei livelli più classici.

## IL LEVEL DESIGN RICHIEDE APPROCCI DIFFERENTI E PROPONE UN CERTO NUMERO DI PUZZLE CAPACI DI DARE UNA RINFRESCATA CONTINUA (O QUASI) ALL'AZIONE

l'abbiamo detto che Leander era nostro?"

### COLPO DI GENIO

Poi arriva il 2005, e con lui il primo dei due episodi di LEGO Star Wars, un caso più unico che raro nel mondo dei videogiochi. Uno strepitoso e geniale "mash up" tra due universi così lontani, eppure così vicini. Da una parte i mattoncini danesi che hanno monopolizzato l'infanzia (e non solo) di una generazione, dall'altra gli jedi di Lucas che hanno marchiato l'immaginario cinematografico della stessa, identica generazione. Il passo è stato breve: si uniscono i due marchi in un videogioco d'azione tutto sommato caratterizzato da meccaniche prevedibili e piuttosto approssimativo in molti reparti (collisioni, reattività del sistema di controllo, telecamere virtuali...). Eppure funziona, perché quei personaggi, con quelle espressioni... come non farsi prendere? E via con le betoniere ricolme di pound dirette nel paesino del Cheshire. L'ampio preambolo è fondamen-

tale per ricordare da dove nasce e dove pretende di andare LEGO Batman: Il Videogioco. Per una volta tanto i ragazzi di Burton sono liberi da sceneggiature preconfezionate: a differenza di quanto accaduto con i due titoli dedicati a Luke Skywalker



e all'ultimo indirizzato ai fanatici del Dottor Jones, LEGO Batman non si rifà a nessuna pellicola cinematografica. Non solo, TT Games si è ritrovata a dover lavorare per la prima volta sotto l'occhio vigile di Warner Bros. Interactive Entertainment, che ha acquisito l'intera etichetta un anno fa, dopo aver constatato i problemi di Burton a trovare parcheggio per la sua sedicesima Lamborghini. Messa da parte la pratica LEGO Indiana Jones, con cui TT Games ha concluso il suo rapporto di lavoro legato ad Activision, gli inglesi si sono dannati nella lavorazione del miglior LEGO Qualcosa pubblicato fino a oggi. Che è il qui presente LEGO Batman, caso mai non si fosse ancora capito.

### MILLE INFLUENZE

La furbizia di Warner e di TT Games, pur impossibilitata ad appoggiarsi a una celebre trilogia, non è comunque venuta meno. Solo chi è atterrato negli ultimi giorni da Marte può non ricordarsi del battage pubblicitario e mediatico che ha anticipato e accompagnato l'arrivo nelle sale de Il Cavaliere Oscuro, secondo episodio delle nuove avventure di Batman, portato su schermo da Christian Bale e dall'ormai defunto Heath Ledger. Bene, LEGO Batman non ha ufficial-

## IL MIO LEGO

All'interno del manicomio di Arkham è presente un'apposita stanza che permette di creare il proprio personaggio LEGO preferito. Si può operare su qualsiasi elemento dell'omino del LEGO: braccia, gambe, capelli, testa, vestiti... I pezzi sono moltissimi, tutti mutuati dai tanti personaggi presenti nei sei episodi principali. Quello che vedete qui ritratto è il Raffo. Vi piace? Dite di sì, che è meglio.



mente nulla a cui spartire con i due lungometraggi di Christopher Nolan. Eppure è anche vero il contrario. Il Batman inglese di TT Games riprende l'umore classico dei suoi predecessori, ma tratteggia i felloni e il povero Robin utilizzando i toni tipici del telefilm anni '60 che infilò la pancera di Adam West nel cerebro di milioni di ragazzini. L'uomo pipistrello, però, pare proprio quello di Bale: voce greve e poca voglia di scherzare. L'atmosfera generale, data dalle scelte cromatiche e soprattutto dalla colonna sonora firmata Danny Elfman, è quella dei due Batman di Tim Burton. Troppa grazia? Non crediate: proprio nella cura dell'atmosfera, delle espressioni, dell'intero universo che va a ricreare, LEGO Batman (come i suoi predecessori) trae linfa vitale. Non è una bestemmia, è verissimo che un videogioco è fatto dal suo gameplay, dalle sue idee "controller alla mano", eppure LEGO Batman è qualcosa di differente.

### PAPE SATAN, ALEPPE!

Per i fan del videogioco serio, per chi non concepisce che il suo passatempo preferito possa essere svilito e semplificato per futili motivi, LEGO Batman è divertente quanto l'acqua santa per Dracula. In LEGO Batman non si muore mai. In LEGO Batman i combattimenti alla fin fine si vincono







Le fasi finali del secondo episodio portano i nostri due addirittura allo zoo, in cui si godono la vista di questi leoni sotto la neve. Dolcissimo, no?



Anche i cattivi hanno la possibilità di far finire le cose a modo loro, grazie ai tre episodi dedicati ai pazzi del manicomio Arkham.

## PER LA PRIMA VOLTA IN UN GIOCO LEGO, BATMAN PERMETTE DI VIVERE LE VICENDE NARRATE NEI PANNI DEI CATTIVI

anche premendo senza troppa convinzione lo stesso tasto a ripetizione. In LEGO Batman si usano fondamentalmente tre pulsanti. Insomma, che diavolo sarebbe 'sta roba? Beh, LEGO Batman non è pensato per chi conta i giorni che lo separano dal debutto del prossimo Call of Duty o per quelli che ancora coccolano la confezione originale di Steel Panthers. TT Games lo sa e chi lo compra lo sa: un gioco LEGO serve per rilassarsi e farsi qualche risata. Sotto quest'ottica, il titolo funziona splendidamente: i siparietti tra Batman, Robin e la cricca di cattivi decisi a mettere a ferro e fuoco Gotham City strappano sorrisi a ripetizione. Le animazioni, la cura per i dettagli a base di LEGO nella ricostruzione degli ambienti, le armi, i costumi alternativi... tutto è pensato e funziona per avvolgere il giocatore in un universo che ha voglia di spiegare come sia possibile ricreare tutto utilizzando una marea di mattoncini colorati. La possibilità di lavorare seguendo una sceneggiatura "personale", però, deve aver influenzato in maniera non indifferente il lavoro di TT Games. I meriti di LEGO Batman, difatti, non si esauriscono nello strepitoso lavoro scenografico, andando a toccare anche le meccaniche di gioco. Non solo il ritmo si rivela più incalzante ma anche lo sviluppo dei quindici livelli (suddivisi in tre differenti episodi) si rivela ricco di idee e capace di snodarsi attraverso momenti differenti, andando a dimostrare un dinamismo inedito nei giochi LEGO visti fino a oggi.

de approcci differenti e propone un certo numero di puzzle capaci di dare una rinfrescata continua – o quasi – all'azione. Non solo costumi aggiuntivi, però: LEGO Batman butta nel calderone un buon numero di veicoli, con tanto di interi livelli dedicati alla guida della Batmobile, solo per citare uno dei molti a disposizione del dinamico duo. Il tutto, comunque, non funzionerebbe se non si appoggiasse a un buon design dei livelli, come già detto in precedenza. E sotto questo punto di vista, tutto funziona piuttosto bene. Ancora una volta ogni fase è pensata per ospitare i due protagonisti, che si danno una mano attivando interruttori contemporaneamente o costruendo passaggi per permettere all'altro di oltrepassare senza problemi un punto che le sue caratteristiche "naturali" non gli permetterebbero di affrontare. Sotto questo punto di vista si dimostrano intelligenti anche i livelli "motorizzati" già citati, dato che

Batman e Robin utilizzano differenti mezzi, ognuno dotato dei suoi pro e dei suoi contro.

### SOCIETÀ SEGRETE

LEGO Batman, comunque, non è pensato unicamente per i giocatori occasionali o i più giovani. Certo, il livello di difficoltà è tutto sommato risibile e l'unica sfida tra i due e la gloria imperitura è rappresentato dallo studio dei puzzle, più che dagli scontri fisici con gli avversari. Ma... ma se si vuole portare a casa l'intero bottino, ovvero se si vogliono raccogliere tutti gli oggetti segreti e ottenere punteggi utili per comprare i personaggi secondari e attivare tutti gli stupidissimi extra disponibili... beh, allora la questione cambia. I designer di TT Games si sono dati da fare per creare sfide degne di nota, capaci di richiedere l'utilizzo tanto delle abilità "manuali" del giocatore quanto delle risorse cerebrali, fondamentali per trovare i pezzi di LEGO utili per creare meccanismi adatti a raccogliere oggetti segreti e bonus assortiti.

### ON THE WILD SIDE

Per la prima volta in un gioco LEGO, Batman permette di vivere le vicende narrate nei panni del Joker o di Enigma o del Pinguino o di Catwoman o di... insomma, ci siamo capiti.

Dopo aver ultimato almeno due dei tre episodi principali di Batman e Robin, è possibile entrare nel covo dei

cattivi, che poi sarebbe il manicomio di Arkham, il corrispettivo della Bat Caverna. Qui prende vita la seconda metà del gioco, con i tre episodi da affrontare nuovamente, questa volta ai comandi degli antagonisti dei due eroi. Il bello è che non si tratta degli stessi identici livelli, riproposti con qualche modello poligonale differente ma, quasi sempre, di stage diversi, pensati appositamente per sfruttare le abilità peculiari degli ex "boss". Sempre nel manicomio trova posto la stanza utile a creare il proprio personaggio LEGO preferito, ma di questo parliamo in uno spazio apposito (nella pagina precedente, nDSS).

### IL MALE DENTRO

LEGO Batman è quindi il gioco del secolo? Assolutamente no. Divertente, strabondante di personalità e ricco di opzioni, il titolo TT continua comunque a denunciare seri problemi in alcuni aspetti fondamentali. Il sistema di controllo non è ancora affidabile al cento per cento, così come continuano a dare alcune noie le collisioni tra i personaggi e alcuni elementi degli ambienti.

Allo stesso modo, in qualche caso, il personaggio controllato dalla CPU tende a risultare fin troppo inutile e ci sono delle leggerezze qua e là sia nella calibrazione del livello di difficoltà, sia nella leggibilità di quello che sta succedendo su schermo. Tradotto: LEGO Batman non è un grandissimo titolo, ma è un gioco estremamente divertente, capace di curare il suo immaginario con rara abilità e furbizia e sicuramente più ricco e dinamico dei suoi predecessori. Jack Nicholson ora sa dove Batman "pesca" quei suoi "magnifici giocattoli": dalle scatole del LEGO, è ovvio. ■



## COSTUMIZZATEVELI

Tanto Batman quanto Robin hanno a disposizione cinque ulteriori costumi a testa. Ogni costume, naturalmente, permette di sfruttare nuovi poteri dei due eroi. Batman riesce a diventare addirittura un bombarolo capace di piazzare cariche esplosive, oppure può giocherellare con una pistola sonora utile per frantumare vetri e cristalli o, ancora, planare placidamente con un mantello potenziato. Meglio lasciare la sorpresa almeno degli ultimi due costumi. Dal canto suo Robin si trastulla con degli stivaloni magnetici fondamentali per camminare a testa in giù su particolari passaggi metallici, oppure riesce a nuotare grazie a delle assurde pinne o a risucchiare pezzettini LEGO sfruttando un aspirapolvere che i Dyson manco lo vedrebbero.



### TRAVESTITISMO

Menzione particolare va fatta per i tanti costumi a disposizione di Batman e Robin, come sottolineato in un riquadro presente da qualche parte in queste pagine. I due eroi possono contare su cinque ulteriori "trasformazioni", il che è solo un modo come un altro per dire che il level design richie-

CPU: CPU: Single Core 2,6 GHz  
(Single Core 3 GHz)  
RAM: 1 GB (2 GB)  
SCHEDA VIDEO: GeForce6800/  
RadeonX800 (Geforce7900/Ra-  
deonX1900)  
SPAZIO SU HD: 5,5 GB  
CONNESSIONE: Nessuna



SVILUPPATORE: Katauri Interactive - PUBLISHER: IC Company - DISTRIBUTORE: Leader  
MULTIPLAYER: Assente - LOCALIZZAZIONE: Completa - PREZZO INDICATIVO: € 49,90

SITO: [www.kings-bounty.com](http://www.kings-bounty.com)

# King's Bounty: the Legend

▶ clicca qui e guarda il trailer!

A cura di Ivan "Kikko" Conte [kikko@gmail.com](mailto:kikko@gmail.com)

## Giudizio

Questo nuovo esponente del genere GdR con combattimenti a turni è proprio un gran bel "pezzo di software". Bello da vedere, intrigante da giocare e sufficientemente complesso da tenere sul chi va là anche l'appassionato più incallito del genere. Le uniche pecche sono da ricercare in una curva di apprendimento non propriamente agevole e in una telecamera che a volte proprio non riesce ad assecondare la volontà di chi si trova davanti allo schermo. Poco male, visto che i pregi di King's Bounty sono talmente evidenti da mettere in secondo piano qualsiasi pecca superficiale. Fatelo vostro se cercate tanto una sfida impegnativa (a volte anche troppo!), quanto un mondo ricco di cose da fare e quest da completare.

Visivamente carismatico e pieno di stile  
Longevità alle stelle  
Portarlo a termine è un'impresa ardua...

...forse troppo, per i giocatori poco esperti

VOTO **87**

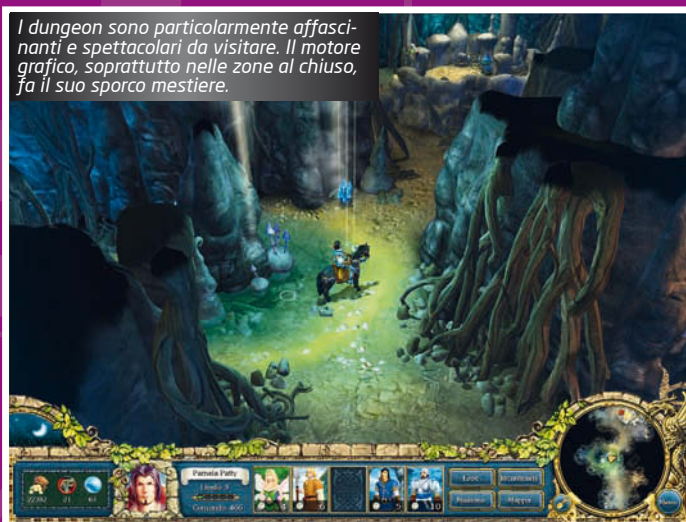
**Non vi è mai capitato di rimanere sorpresi e affascinati da un titolo inaspettatamente bello e coinvolgente, nonostante la totale assenza di hype ad accompagnarlo?**

**D**avvero una bella sorpresa autunnale questo King's Bounty. Presentatosi un po' in sordina, il codice review che ho avuto il piacere di provare si è rivelato davvero un gran bel pezzo di software.

Ve lo dico subito, prima che vi facciate strane idee: Katauri Interactive ha estratto dal cilindro un titolo complesso e di ampio respiro, che non lascia scampo al neofita non avvezzo alle dinamiche articolate di un GdR con combattimenti a turni. L'ambientazione fantasy trae ispirazione dai classici del genere, ma è accompagnata da alcune scelte stilistiche e cromatiche che ricordano ora Age Of Wonders 2, ora World Of Warcraft, ora (soprattutto) Heroes Of Might and Magic V. Questo miscuglio di stili riesce comunque a produrre un risultato unico, sia dal punto di vista visivo, sia da quello del gameplay. In sostanza, quello che possiamo fare nel mondo di King's Bounty è esplorare le numerose location, dedicandoci tanto alla trama principale, che vede la scalata

**KATAURI INTERACTIVE HA ESTRATTO DAL CILINDRO UN TITOLO COMPLESSO E DI AMPIO RESPIRO**

*I dungeon sono particolarmente affascinanti e spettacolari da visitare. Il motore grafico, soprattutto nelle zone al chiuso, fa il suo sporco mestiere.*



nobiliare del nostro alter ego verso il trono, quanto all'incredibile mole di missioni secondarie. Queste ultime non solo portano via una gran quantità di tempo per essere completate, ma sono incastonate nell'ambientazione con

critero e non sembrano per nulla slegate dagli accadimenti della trama in quanto a coerenza e pertinenza. Oltretutto, buona parte delle quest può essere risolte tanto utilizzando la forza bruta, quanto tecniche più sottili ed ele-

Il covo dei ladri è infognato in un antrò nei pressi della spiaggia a nord della capitale. L'edificio sembra preso da Wow, non trovate? (P.S.: tenete presente che il Conte ha visto, come "high end" di Wow, la sola zona dei Barrens. ndToSo).



## DI FRONTE A UNA STRUTTURA COME QUELLA DI KING'S BOUNTY, LA PRIMA COSA CHE SI DEVE METTERE IN CONTO È IL DEDICARE PARECCHIO TEMPO ALL'ESPLORAZIONE

ganti, facendo leva sulle capacità oratorie del nostro personaggio durante i canonici dialoghi a scelta multipla.

### UN BOTTO DI ESPLORAZIONE

Di fronte a una struttura come quella di King's Bounty, la prima cosa che si deve mettere in conto è il dedicare parecchio tempo all'esplorazione. Ogni locazione pullula di NPC con cui dialogare, oggetti da trovare, segreti da scoprire, anfratti in cui entrare e via di questo passo. Ovviamente non è che si possa impunemente girare in lungo e in largo per il mondo di gioco senza che nessuno ne abbia a male, anzi. È quindi necessario equipaggiarsi bene e preparare un piccolo esercito che ci sia fede-

le servitore sul campo di battaglia. Questo può essere fatto assoldando mercenari, maghi o creature presso i diversi negozi presenti o grazie all'intercessione di personaggi più o meno loschi, sparsi in ogni area visitabile. La messa in posa di una truppa equilibrata non può prescindere dalla classe del nostro alter ego, che va scelta all'inizio del gioco tra le tre disponibili: guerriero, paladino o mago. Come è lecito attendersi, la prima classe prevede l'utilizzo della forza bruta e degli attacchi corpo a corpo, l'ultima l'uso della magia, mentre quella di mezzo è tut-



Quando si incontra un fascio di luce come questo, è facile che, scavando con la pala, si possa rinvenire qualcosa di interessante.

## NON FATEMI ARRABBIARE!

Mano a mano che si prendono sberle durante i combattimenti, viene ad aumentare di valore un particolare indicatore detto "Rabbia" che, una volta riempito, consente di evocare sul campo di battaglia gli "Spiriti Della Rabbia" (wow, originali! ndToSo). Queste sono creature clamorosamente potenti e in grado di ribaltare le sorti della tenzone nel giro di qualche secondo. La possibilità di evocarle non è comunque data fin dall'inizio del gioco, ma sarà necessario proseguire lungo la trama principale e accumulare un sufficiente numero di punti esperienza prima di potervi accedere.



to sommato un buon compromesso per chi è alla ricerca di una soluzione mista che salvi capra e cavoli.

### UN ESAGONO PER AMICO

Visto che non siamo qui a pettinare le bambole, vediamo di entrare nel merito della meccanica degli scontri. Una volta approcciata una truppa nemica, lo scenario cambia radicalmente e ci si ritrova in una sorta di campo di battaglia suddiviso a esagoni,

Quella staffa sembrerebbe innocua ma è uno dei boss facoltativi più duri da affrontare durante le prime quest.





Il veleno è una delle magie migliori da utilizzare sulle unità con pochi punti ferita, che possono capitolare nel giro di qualche turno senza che ci si debba troppo sbattere nel combattimento.



I campi di battaglia hanno un look che rispecchia abbastanza fedelmente la locazione rappresentata nella mappa generale.



Quale altro gioco vi consente di menarvi su un isolotto di cinquanta metri quadrati?



Un campo di battaglia complesso e articolato come questo lascia presagire grandi difficoltà durante il combattimento.

con entrambe le milizie schierate e pronte alla pugna. Il tutto si svolge come nel più classico dei GdR tattici, sfruttando le peculiarità di ogni componente e il sempre utile libro delle magie e delle pergamene. L'uso del tomo è consentito una sola volta per turno e ogni azione compiuta tramite esso ha un costo in mana, che deve essere tenuto in considerazione per non ritrovarsi a corto di magie proprio nel momento topico della battaglia. Ogni elemento della nostra truppa ha anche un tot di "punti azione" da spendere per ogni turno, grazie ai quali può muoversi di una certa quantità di caselle e intraprendere le "attività" consentite dalla

## KING'S BOUNTY È UN TITOLO CON UNA CURVA DI APPRENDIMENTO NON AGEVOLE, A MENO DI NON VIVERE A PANE E GDR TATTICI

propria razza. Queste spaziano dal semplice attacco diretto all'uso di differenti abilità in grado di lanciare buff e debuff sui compagni o sui componenti delle milizie nemiche. Alla fine della battaglia un pannello riassuntivo ci illustra il risultato e l'elenco dei caduti da una parte e dall'altra. Questo ci consente di ragionare sull'opportunità di andare a rimpinguare le truppe, piuttosto che di modificare completamente le tipologie di unità, qualora dovessimo esserci accor-

ti di aver sbagliato l'approccio con l'archetipo di nemici presenti in quella zona.

### PIAN PIANINO, FINO ALLA META

Come detto, King's Bounty è un titolo impegnativo, non immediato e con una curva di apprendimento non agevole, a meno di non essere di quelli che vivono di pane e GdR tattici. Ciò premesso, va aggiunto che il titolo di Katauri Interactive è un degnissimo concorrente di Heroes Of Might And Magic V, al quale si ispira apertamente pur mantenendo un'identità propria in quanto a stile e contenuti. Dopo parecchie ore di gioco starete ancora lì a chiedervi se sia più interessante dedicarsi alle sottoqueste per mezzo dell'esplorazione e dell'uso del cervello, piuttosto che concentrarsi sulla pulizia di una zona alla ricerca di oro e di pun-

ti esperienza, o ancora spendere tempo nello sviluppo delle abilità del personaggio e del suo equipaggiamento. Da qualsiasi parte lo si prenda, King's Bounty diverte, impegna alla morte senza sfociare nella frustrazione e consente una crescita e una personalizzazione del proprio alter ego e delle abilità davvero profonda. Tecnicamente parlando, King's Bounty ha stile da vendere, come già ho avuto modo di sottolineare in apertura. Le ambientazioni sono ricche di dettaglio ed estremamente curate dal punto di vista della palette di colori utilizzata. Il frame rate, peraltro, si mantiene sempre e costantemente sopra i 60 fps anche quando la telecamera ha un angolo basso di inclinazione rispetto al terreno e il motore deve calcolare un orizzonte più lungo. Se proprio si deve muovere qualche critica dal punto di vista tecnico, bisogna puntare il dito verso una gestione della telecamera non propriamente ottimale, soprattutto a causa di una rotazione automatica e innaturale negli spazi aperti che tende a spostare la visuale sempre dietro al personaggio, anche quando vorremmo mantenerla altrove. Insomma... se non si fosse ancora capito, King's Bounty, dopo un inizio un po' così, mi è piaciuto davvero un sacco. Certamente la complessità di alcune dinamiche e una difficoltà generale nei combattimenti non lasciano troppo spazio di manovra a chi non è avvezzo al genere. Un titolo per tutti quelli che solitamente definiamo "duri e puri", con un cervello sopraffino (e perché tu ti sei divertito, allora? ndToSo). ■



Un cimitero è senza dubbio uno dei posti migliori per fare buone scoperte e mettere in saccoccia un po' di punti esperienza.

## IT SOUNDS GOOD

L'accompagnamento musicale di King's Bounty è uno dei punti di forza del gioco. Difatti, sebbene gli effetti sonori non brillino particolarmente per efficacia e originalità, le tracce audio che marcano le singole location si rivelano non solo azzeccate, ma particolarmente toccanti in certi passaggi. Talvolta vi sorprenderete a chiudere gli occhi per qualche secondo godendo del momento, senza pensare a quanto stia accadendo sullo schermo.

CPU: Single Core 3.0 GHz  
(2.2 GHz Dual Core)  
RAM: 1 GB (2 GB)  
SCHEDE VIDEO: ATI Radeon  
X1800/Nvidia GeForce 7800 (ATI  
Radeon 2600/Nvidia GeForce 8600)  
SPAZIO SU HD: 8 GB  
CONNESSIONE: ADSL



SVILUPPATORE: Simbin - PUBLISHER: Atari - DISTRIBUTORE: Atari MULTIPLAYER: LAN, Internet  
LOCALIZZAZIONE: Completa - PREZZO INDICATIVO: \$ 44.00/29.00 (sola espansione)

SITO: [www.gtr-evolution.com](http://www.gtr-evolution.com)

# GTR Evolution

▶ clicca qui e guarda il trailer!

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

## Giudizio

I Simbin tornano sulla scena riconfezionando – per la seconda volta – il loro prodotto di punta e proponendoci quella che possiamo considerare la migliore offerta del periodo post Arno. GTR Evolution in versione completa è un buon acquisto per chi ha lasciato sullo scaffale Race e Race07, grazie al numero di vetture utilizzabili e alla community multiplayer attiva, sempre sorretta da una costante evoluzione tecnica. Non mi sentirei invece di consigliare l'acquisto del semplice aggiornamento a prezzo ridotto: ventinove dollari su Steam per un solo tracciato (anche se si tratta della madre di tutte le piste) e un gruppo nutrito di missili GT dall'altalenante modello di guida, non reggono il confronto con il rapporto qualità/prezzo del primo rFactor che passa.

■ Stupenda versione del Nordschleife e bella selezione di vetture GT.

■ Troppo costosa come espansione.  
■ Modello di guida di alcune vetture poco entusiasmante

VOTO  
**74**

**Vi siete rotti le scatole di guidare i soliti catorci da 250 cavalli? Se la risposta è affermativa, i Simbin hanno la soluzione a tutti i vostri problemi di piedino pesante.**

Dopo quasi un anno di relativa calma, i Simbin tornano alla carica con un nuovo simulatore di guida a metà tra il gioco completo e l'espansione. Anche se i fasti del tritico GTR/GT Legends/GTR 2 sono ormai lontani, il gruppo svedese capitanato da Heinrik Roos (ma orfano da tempo di Doug Arno e Ian Bell, già al lavoro sul simulatore di guida ufficiale della Ferrari) si ripropone all'attenzione del grande pubblico con un prodotto solo in parte inedito. GTR Evolution è, infatti, il "reimpacchettamento" della versione finale di Race07 al termine di una lunga campagna di aggiornamenti che ha preso praticamente tutto lo scorso inverno. Per insaporire la pietanza, i nostri hanno pensato di aggiungere un corposo secondo piatto sotto forma di una nuova serie di vetture di categoria GT dalla cavalleria mostruosamente esagerata, sulla falsariga di quelle già viste in azione in GTR 2. L'obiettivo era quello di colmare il vuoto in termini di pura potenza nei confronti dei piloti più esperti, che di associare Monza a una vettura WTCC non volevano sentirne proprio parlare. Nel contempo, era necessario mantenere viva e attiva la community di Race e proporre nuovi contenuti in

## GTR EVOLUTION NASCE PER SODDISFARE DIVERSE ESIGENZE

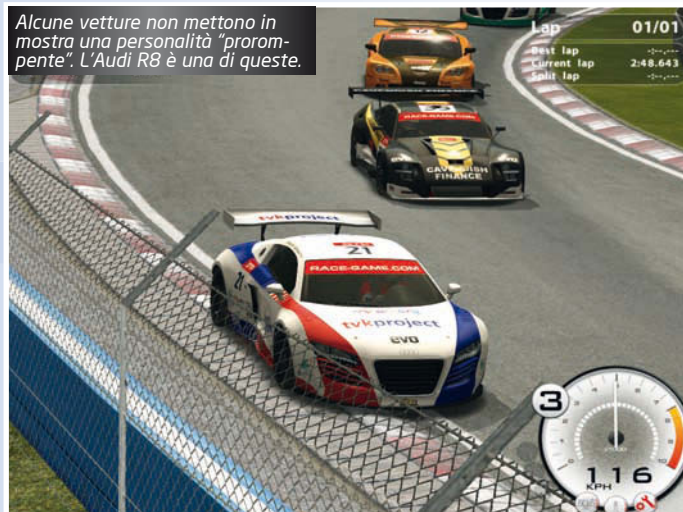
grado di rendere il titolo in questione un simulatore di guida buono per tutte le stagioni. Ci sono riusciti?

### VERSIONE COMPLETA...

GTR Evolution nasce per soddisfare diverse esigenze: buona parte dei

contenuti presenti sono la riedizione pura e semplice di quanto è possibile giocare attualmente scaricando da Steam Race07. Vetture, piste e campionati non cambiano di una virgola rispetto all'ultima versione del gioco, affinata dopo mesi di continui aggiornamenti alla fisica e al motore grafico.

Alcune vetture non mettono in mostra una personalità "prorompente". L'Audi R8 è una di queste.





Lo specchietto virtuale è una vera benedizione, soprattutto pensando alla sua assenza nel primo Race.

... giri e tempi.

Tutte le info necessarie su posizione, distanza dagli avversari...

Marce, contagiri, velocità, carburante, danni e pit-stop in un'unica soluzione.

I cockpit sono tutti molto belli e dettagliati: piacevole il movimento delle mani sul volante.

L'intelligenza artificiale è più che buona anche se non si notano miglioramenti essenziali rispetto al comportamento dei piloti nei precedenti titoli Simbin.



L'offerta, considerata la quantità di mezzi presenti e campionati disputabili, è più che buona, nonostante si tratti di qualcosa di già visto. Chi si era perso in prima battuta l'uscita ha quindi un'ottima occasione per recuperare il terreno perduto, portandosi a casa il pacchetto completo che mette già di suo parecchia carne al fuoco. L'intero campionato WTCC con tutte le vetture e le piste ufficiali in varie configurazioni garantisce parecchi mesi di corse se ci si appassiona alla categoria; l'offerta migliora andando ad analizzare le altre categorie disponibili, che comprendono le potenti e divertenti Formula 3000, i prototipi biposto con varie motorizzazioni e le inedite ma piacevoli competizioni monomarca, storiche e moderne. Il miglioramento costante, facilitato dalla "scarsa" potenza del-

le vetture, ha progressivamente fatto recuperare terreno al brand, che ora è in grado di soddisfare le esigenze di un vasto pubblico anche grazie alla possibilità di correre con la modalità arcade (vedi box) per chi non si vuole cimentare nella simulazione vera e propria. Da oggi, tuttavia, il marchio può iniziare a fare concorrenza a se stesso proprio grazie alle nuove vetture della sezione GT con una particolare offerta commerciale: se siete già possessori di Race07 è infatti possibile acquistare separatamente su Steam il pacchetto dei soli contenuti inediti per la cifra di 29 dollari. Un affarone?

### ANCHE STRAVOLGENDO IL SETUP, IL COMPORTAMENTO DI GUIDA DI MOLTE GT TENDE A UNA RASSICURANTE NEUTRALITÀ

#### ... O SEMPLICE AGGIORNAMENTO?

In realtà non si tratta di un parco macchine completamente nuovo: anche se suddivisi in tre categorie diverse, alcuni bolidi li abbiamo già utilizzati proprio in GTR 2. A Viper Competition Coupè, Saleen R7, Corvette C5 e Lister Storm, si aggiungono Aston Martin DBR9, Audi R8 GT Concept, Gumpert Apollo GT, Koenigsegg CCGT, Marcos MarcoRelly GTS, Mosler MT900R, Seat Toledo GT, Spyker C8, SunRed SR21, BMW Z4 GTR, Gillet Vertigo Streiff e Seat Cupra GT, alcune di esse in diverse varianti. Proprio saltando da una macchina all'altra sulla stessa

## È UN INFERNO VERDE

Così, nel 1967, Jackie Stewart aveva definito la pista del Nordschleife, che da tempo immemore ospitava le più prestigiose gare tedesche, compreso il gran premio di Formula Uno. Oltre venti chilometri di curve, saliscendi, rettilifici che hanno fatto la storia dell'automobilismo grazie al fascino di un tracciato che non ha eguali al mondo in termini di difficoltà e prestigio, a eccezione probabilmente della nostra Targa Florio. La riproduzione dei Simbin della pista tedesca è di grande livello: anche se si tratta dell'unica pista inedita di GTR Evolution, è stata realizzata molto bene e con dovizia di particolari per ciò che concerne il "contorno", le scritte con la vernice sull'asfalto e i box del nuovo e del vecchio impianto. Per imparare a padroneggiare le vetture su questo circuito occorre molta pazienza: è essenziale impararlo a memoria in ogni punto, così da anticipare le numerose curve cieche sparse un po' ovunque. Per la serie Race si tratta di un'aggiunta molto importante, che aumenta la qualità di un parco tracciati privo di molte piste di valore assoluto rimpiazzate da circuiti spesso anonimi. La community alle sue spalle ha tuttavia lavorato bene e molti tra gli impianti più belli del mondo sono stati prontamente convertiti da GTR 2 per essere giocati online.



Se vi siete persi Race07 e adorare le monoposto, GTR Evolution potrebbe essere la soluzione dei vostri problemi...

pista ci si rende conto immediatamente dei pregi e dei difetti essenziali del nuovo titolo Simbin, ovvero il grande coinvolgimento che deriva dalla guida di alcune vetture e il feeling decisamente piatto restituito da numerose altre. Gli esempi sono lampanti e tangibili in base all'anzianità dei modelli testati: le vetture storiche derivate da GTR 2 tradiscono immediatamente una fortissima personalità, percepibile dalla sensibilità all'acceleratore e dal comportamento del telaio con il force feedback attivato. Basta salire sulla Viper per iniziare a combattere con il tremendo sovrasterzo. Dopo una mezzora di adattamento, si passa a uno qualsiasi dei mezzi inediti (il fenomeno è più evidente con Gumpert Apollo GT, Koenigsegg CCGT e Audi R8 GT) e ci si accorge che, anche stravolgendo l'assetto, il comportamento

Il sistema di replay è sempre lo stesso da ormai qualche anno. Come il motore grafico, del resto.



## IL MULTIPLAYER GARANTISCE GARE SENZA LAG FINO A VENTI GIOCATORI, MA SOLO SU SERVER DI BUONA QUALITÀ

di guida tende verso una rassicurante neutralità ed è privo di quella personalità che punisce o premia le manovre al limite svolte con le vetture descritte in precedenza. Non si tratta di una fotocopia del modello di guida per ciascuna delle supersportive inedite, ma le differenze sono sicuramente minori di quello che era lecito attendersi e la motivazione sembra ovvia: i Simbin non hanno avuto il tempo (o la possibilità) di analizzare i dati costruttivi delle macchine reali ed effettuare lo stesso lavoro di riproduzione svolto per il resto del parco macchine. Nulla di particolarmente penalizzante, per carità, ma vista la natura di GTR Evolution era lecito attendersi una maggiore profon-

dità, anche considerando il prestigioso passato degli sviluppatori svedesi che lo hanno realizzato.

### EVOLUZIONE, COSTANTE, NEL TEMPO

Graficamente parlando, non ci sono effetti speciali in stile Telefunken da segnalare se non che, per merito del continuo lavoro di evoluzione svolto negli ultimi due anni, il gioco è stato continuamente rifinito in tutti i suoi aspetti tecnici essenziali. Il primo

riguarda l'ottimizzazione dell'engine G-Motor 2 che, all'epoca di Race, si era rivelato un autentico disastro in termini di fluidità persino su macchine veloci. Il livello di dettaglio di livree, vetture e tracciati è buono, anche se alcune varianti delle macchine non sponsorizzate sono penalizzate da "skin" monocolori non proprio eccezionali. A questi aspetti, tutto sommato standard per un prodotto del genere, si aggiungono altre novità come la rielaborazione della pioggia, che rende

molto bene l'effetto "nube d'acqua" quando ci si trova in scia e i segni degli impatti a muro negli incidenti più violenti, accompagnati anche dalla "strisciata" delle gomme. Come per l'originale Race07, il salto qualitativo maggiore rispetto a GTR 2 deve essere ricercato nel sonoro: anche per le nuove vetture GT è disponibile un vasto campionario di effetti interni all'abitacolo, che contribuiscono ad aumentare notevolmente il coinvolgimento. Nulla da segnalare, infine, per quanto riguarda il multiplayer, perfettamente in linea con la funzionalità del titolo originale, che garantisce gare senza lag fino a venti giocatori, ma solo su server di buona qualità. ■

La qualità delle livree per le vetture GT è più che buona. Non tutte, però, sono ricoperte da sponsor: in alcuni casi si limitano a un monocolor piuttosto anonimo.



## MODALITÀ PER TUTTI I GUSTI

Le modalità con cui è possibile cimentarsi alla guida di tutte le auto proposte in GTR Evolution sono numerose e, grazie a un ampio menu di personalizzazione, danno modo di adattare il gioco alle esigenze di un pubblico molto vasto. Oltre al classico WTCC e ai campionati monomarca di Race07, è possibile prendere parte a molte competizioni organizzate in vari appuntamenti o in una gara secca. Per chi ritiene la guida simulata troppo impegnativa è possibile attivare i classici aiuti o anche dedicarsi a una immediata opzione arcade, che nasce per far avvicinare i novizi totali alle potenzialità della guida simulata. Per i patiti della corsa contro il tempo, assolutamente immancabile è il Time Attack, che permette di confrontare i propri tempi con quelli degli appassionati di tutto il mondo.



Le vetture che vedete qui non sono proprio una passeggiata da guidare in modalità simulazione.



I prototipi Radical sono suddivisi in quattro motorizzazioni: la versione da 280 cavalli è solo per gente con lo stomaco forte.



CPU: Single Core 2 GHz (Single Core 2.2 GHz)  
RAM: 512 MB (1 GB)  
SCHEDE VIDEO: ATI Radeon X1300/Nvidia GeForce 6600 (ATI Radeon 2400/Nvidia GeForce 8600)  
SPAZIO SU HD: 3 GB  
CONNESSIONE: Nessuna

SVILUPPATORE: Edge of Reality - PUBLISHER: Sega - DISTRIBUTORE: Halifax  
MULTIPLAYER: Assente - LOCALIZZAZIONE: Completa - PREZZO INDICATIVO: € 44,98


SITO: [www.sega-italia.com](http://www.sega-italia.com)


# L'Incredibile Hulk

A cura di Ezio Carasci

## Giudizio

L'Incredibile Hulk è un gioco davvero mediocre, pieno com'è di errori e di bug. Non solo, infatti, il comparto tecnico lascia molto a desiderare, con una grafica poco dettagliata e un motore fisico ridicolo, ma anche la struttura di gioco risulta poco ispirata e originale. Non tutto è da buttare, però. La longevità si attesta su livelli "normali" e anche il sistema di controllo è semplice e intuitivo. Nonostante questi pregi, però, L'Incredibile Hulk rimane un prodotto poco divertente. La sensazione è che questo titolo sia stato messo in commercio in fretta e furia, senza un adeguato lavoro di rifinitura, pur di farne coincidere l'uscita con l'arrivo nelle sale cinematografiche del nuovo film basato sul grosso omone verde. L'ennesima occasione sprecata, insomma.

 Hulk è pur sempre Hulk  
Si rompe tutto

 Pessima grafica  
Trama inesistente

VOTO  
**45**

**Ne è passata di acqua sotto i ponti dall'ultimo titolo per PC dedicato a Hulk. Che l'inaspettato ritorno sia legato all'imminente uscita di un nuovo film dedicato a questo super eroe?**

Anche se i ragazzi di oggi crescono a pane e manga (vi dice niente Naruto?), quando ero giovane io i miei fumetti preferiti erano quelli americani. È così che sono diventato un accanito fan di tutti gli eroi Marvel, dall'Uomo Ragno, fino agli X-Men. Comprensibile quindi che, non appena arriva un nuovo videogioco incentrato su uno di questi personaggi, mi aggiro famelico per la redazione, chiedendo al ToSo l'assegnazione della corrispondente recensione. Ora, i casi sono due, o il ToSo mi odia, oppure ho fatto male a insistere per L'Incredibile Hulk. I ragazzi di Edge of Reality, infatti, hanno prodotto un titolo davvero mediocre. Innanzitutto la trama è solo accennata e viene raccontata tramite dei miseri filmati di intermezzo della durata di qualche secondo. In una New York messa alle strette dai terroristi dell'Enclave, c'è un solo nerboruto e verdastro paladino della giustizia che può mettere fine alle violenze: Hulk. Il problema è che l'infima qualità della narrazione fa sì che l'intera vicenda assuma dei contorni indistinti, tanto che capiterà spesso di trovarsi nel bel mezzo di una missione, senza aver chiare le ragioni del perché stiamo agendo così. A peggiorare ulteriormente le

cose ci pensa una struttura di gioco poco ispirata. L'Incredibile Hulk, infatti, riprende il caro e vecchio free roaming in stile GTA visto che la mappa di gioco è disseminata di missioni, mini-giochi, bonus e oggetti da raccogliere. Il problema è che girovagare per le strade di New York, alla ricerca di nuove sfide, risulta un compito ingrato. Tutta colpa di un level design poco ispirato, che presenta una metropoli costruita da una serie di scatoloni tutti uguali che si ripetono all'infinito. Come se non bastasse, poi, le varie missioni presentate si rivelano incredibilmente ripetitive e noiose. Questo, però, dipende in parte dalla scarsa sfida offerta dai nemici che, oltre a essere dotati di una bassa intelligenza artificiale, risultano anche poco resistenti ai colpi. Un quadro così poco edificante viene ulteriormente rovinato dal pessimo comparto tecnico. Non solo il sonoro si attesta su livelli mediocri, con un accompagnamento ripetitivo e degli effetti poco realistici, ma anche la grafica lascia molto a desiderare. Le varie ambien-

*Non preoccupatevi: con un paio di colpi, anche gli avversari più duri e grossi andranno al tappeto.*



tazioni presentate, infatti, sono povere di particolari e anche il motore fisico grida vendetta, visto che basterà tirare un pugno a un nemico per vederlo volare via come una pallina impazzita. Un vero peccato. La longevità si attesta su livelli normali (una decina di ore per completare l'avventura) e anche il sistema di controllo è preciso. Uno degli elementi più interessanti, poi, è rappresentato dalla possibilità di distruggere tutto: basterà prendere a pugni un edificio per farlo crollare. Il problema è che, nonostante questi pregi, L'Incredibile Hulk risulta un titolo poco divertente e per nulla intrigante. Insomma, se amate per davvero i super eroi fareste meglio a orientarvi su altro. ■



# L'ABBONAMENTO PAGALO VIA WEB

TGM TI REGALA UN FAVOLOSO MOUSE  
O UNO SCONTO ECCEZIONALE!

Vai su [www.tgmonline.it/abbonamenti](http://www.tgmonline.it/abbonamenti)

## PERCHÉ ABBONARSI?

- Se le poste dovessero smarrire una copia, basta tu ci scriva un'e-mail e ti prolunghiamo l'abbonamento
- La rivista arriva direttamente a casa tua!

Sottoscrivendo l'abbonamento ricevi a casa il tuo mensile preferito e puoi gestirlo dal WEB

**AVRAI UNA CABINA  
DI COMANDO PERSONALE**

## ECCO TUTTO QUELLO CHE CI POTRAI FARE

- ✓ puoi spostarlo quando cambi indirizzo, anche solo per un mese
- ✓ puoi interrompere la spedizione durante le vacanze
- ✓ puoi controllare quando lo abbiamo spedito
- ✓ puoi verificare se ti sta per scadere l'abbonamento
- ✓ puoi rinnovarlo da solo risparmiando tempo, denaro e fastidi

PER OGNI INFORMAZIONE ULTERIORE RIVOLGERSI A [ABBONAMENTI.TGM@SPREA.IT](mailto:ABBONAMENTI.TGM@SPREA.IT)

e in **REGALO** per chi sceglie l'abbonamento  
con gioco, **MOUSE RAZER SALMOSA!**

RAZER  
**Salmosa**  
high precision 3G infrared gaming mouse



THE  
speed OF ^ LIGHT



Mouse Professionale, 1800dpi con sensore infrarossi 3G!

SCEGLI LA FORMULA ABBONAMENTO CHE PREFERISCI TRA:



## DVD SCONTO 25%

**13 Riviste**  
**13 DVD Demo**  
**13 Giochi completi**

**€ 84**

**Codice abbonamento:**  
**980-170-DV02-037**



## DVD + GIOCO

**13 Riviste**  
**13 DVD Demo**  
**13 Giochi completi**

**€ 109**

**Codice abbonamento:**  
**980-170-DV02-037**



**RAZER**  
**Salmosa™**  
high precision 35 infrared gaming mouse

CPU: CPU: Single Core 2 GHz  
(Dual core 2 GHz)  
RAM: 1 GB (2 GB)  
SCHEDE VIDEO: ATI Radeon  
X1650/GeForce 6600 (ATI HD  
2900/nVidia 8800)  
SPAZIO SU HD: 5 GB  
CONNESSIONE: Nessuna



SVILUPPATORE: Master Creating - PUBLISHER: Eidos - DISTRIBUTORE: Halifax  
MULTIPLAYER: Assente - LOCALIZZAZIONE: Completa - PREZZO INDICATIVO: € 44,99

SITO: [www.legend-game.com](http://www.legend-game.com)

# Legend Hand of God

A cura di Mario Baccigalupi

## Giudizio

Nonostante tutti i suoi difetti, Legend: Hand of God non è un titolo da disdegnare a priori, soprattutto per chi ama la tradizionale immediatezza degli hack'n'slash. A fronte di una realizzazione tecnica dignitosa ma non eccelsa, il titolo può comunque trascinare verso il suo epilogo gli appassionati del genere, grazie a buoni dialoghi (pur se inseriti in un background al minimo storico in fatto di originalità) e ad alcune trovate in grado di donare fluidità all'impianto visivo, come la "fatina-cursore" o il discreto sistema di gestione delle animazioni in game. Detto questo, però, il voto tiene conto anche dell'altalestante qualità di altri aspetti tecnici, non esenti da piccoli bachi, e della scarsa qualità in termini di "presenziazione" del prodotto, rilevabile nella grafica dell'interfaccia e delle schermate gestionali.

■ Animazioni dinamiche, buon sistema d'illuminazione.

■ Alcuni bachi minori e impianto fin troppo tradizionale.

VOTO  
**62**

**Dalla Germania arriva un nuovo action RPG con un'impostazione classica che più classica non si può. Preparatevi ad artefatti magici e portali demoniaci, se ancora ne avete voglia...**

**E**vviva, stavolta c'è qualcuno che nemmeno ci prova a essere originale. Nel genere degli action RPG, o meglio in quello più specifico degli hack'n'slash, si sono viste ormai tutte le declinazioni possibili in termini di soggetto e trama, dalle recenti atmosfere sci-fi di

**IL PROTAGONISTA TARGON PROPONE SET DIVERSI DI ANIMAZIONI A SECONDA DI CHI GLI SI PARI INNANZI, DAI PICCOLI TROLL FINO A GIGANTESCHI DRAGHI**

Space Siege alle varianti mitologiche ispirate a diverse tradizioni storiche (greca per il buon Titan Quest, normanna per il trascura-

bile Loki), senza che però siano state aggiunte componenti di rilievo a un gameplay davvero difficile da aggiornare. Sarà per questo che lo sviluppatore teutonico Master Creating, come vedremo fra poco, per il suo Legend: The Hand of God non si è fatto alcuno scrupolo nel riproporre, per l'ennesima volta, gli stessi meccanismi di gioco che hanno fatto grande la serie di Diablo, e nemmeno nel ricorrere a una trama quasi naif nel suo "snudare" tutti i cliché delle storie fantasy tradizionali (orchi, draghi, artefatti per scongiurare catastrofi soprannaturali, portali demoniaci e via di questo passo). In effetti, sono rimasto un po' perplesso quando, ormai calato nelle ovvietà del soggetto di Legend, ho saputo del coinvolgimento nella stesura della sceneggiatura della celebre game writer americana Susan O'Connor, autrice de-



Soprattutto all'inizio del gioco, le animazioni del protagonista colpiscono per la loro plasticità: qui sto facendo volare le braccia mozzate del primo zombie incontrato.

Il Cinematic Combat System, non certo rivoluzionario, permette di osservare animazioni realistiche e coerenti con le dimensioni dei mostri.



Nei livelli indoor, generati casualmente, le ombre vengono proiettate dalla nostra fatina personale, qui posizionata tra Targon e lo spettro verdastro.



## LEGEND: BUG OF AGEIA

A volte, piccoli errori possono portare a consistenti perdite di tempo, come nel caso del baco provocato dai driver Ageia all'avvio di L.HoG.

Molti di noi, infatti, hanno già una versione del software PhysX sul proprio PC, magari installata durante la fase di setup di altri videogame, ma l'RPG di Master Creating non sembra in grado di riconoscerla. In questi casi, per far partire il gioco è necessario aprire l'editor di registro di Windows e cancellare ogni voce riguardante il programma (le ultime release, ovviamente, portano il marchio di Nvidia), per poi installare la versione inserita nel DVD del gioco. Tutto chiaro? Se così non fosse, basta una rapida ricerca online per trovare una dettagliata descrizione del procedimento. D'altronde, le spiegazioni tecniche "in prosa" vengono davvero male.

gli screenplay di Gears of War e, soprattutto, dell'avvincente BioShock: in soldoni, il solito reame medievaleggiante (Aris) è improvvisamente scosso dalla solita apocalisse minacciata dalle forze del male, mentre per salvare il mondo bisogna ritrovare il solito, potentissimo, oggetto magico dall'aura leggendaria (l'Hand of God del titolo). Il nostro eroe, tale Targon, appartiene alla solita confraternita di mistici guerrieri (L'Ordine della Fiamma Sacra), e proprio nel momento dell'iniziazione viene chiamato al suo solito destino di salvatore delle razze civilizzate. Nonostante i costanti déjà vu provocati dall'impianto narrativo, però, va anche detto che il lavoro della O'Connor si fa sentire nei convincenti dialoghi e nell'ironia di fondo che spesso li permea, mentre il background del mondo di Aris è basato sull'universo fantastico creato per il browser game Tanoth, già da tempo disponibile online. Se l'impostazione dell'inter-

## IL LAVORO DI SUSAN O'CONNOR SI FA SENTIRE NELL'IRONIA DI FONDO CHE PERMEA I DIALOGHI, MENTRE IL BACKGROUND DI ARIS È BASATO SULL'UNIVERSO DEL BROWSER GAME TANOOTH

faccia di L.HoG, semplice ma graficamente fin troppo spartana, continua a oscillare tra tradizione e "frettolosità" realizzativa, un discorso un po' diverso si può fare su altre caratteristiche del gioco, che coinvolgono il lato tecnico nel tentativo di rendere l'esperienza visiva più credibile e fluida rispetto alla media del genere: sotto la definizione di "Cinematic Combat System", infatti, non si cela un rinnovato meccanismo di controllo dei combattimenti, peraltro identico a quello dei predecessori, bensì una feature in parte mutuata da serie action come Prince of Persia, per cui il nostro personaggio è in grado di combattere coerentemente (almeno dal punto di vista visivo) alle dimensioni del nemico. In buona pratica, ciò significa che Targon propone animazioni diffe-

renti a seconda di chi gli si pari innanzi, dai piccoli troll fino a giganteschi draghi, sfoggiando una plasticità notevole e rendendo così un po' meno snervante la ripetitività degli scontri, per quanto spettacolari essi siano. Inoltre, un plauso va anche alla "piccola grande" idea riguardante il cursore per muovere il personaggio nelle vaste aree di gioco, elevato in questo caso a co-protagonista e incarnato in una graziosa fatina capace di illuminare i vostri passi anche nei dungeon più oscuri (generati in modo casuale, al contrario degli scenari all'aperto), integrandosi con l'ambientazione e mettendo in evidenza le indubbie qualità del sistema di illuminazione dinamica. A fronte di un'altalenante qualità delle texture e degli





Le interfacce sarebbero anche funzionali e pulite, se non fosse per un'impaginazione grafica davvero approssimativa. Peccato.



Tranquilli, questo non è il boss finale. È solo un draghetto terribilmente difficile da buttare giù, a meno che non abbiate "grindato" ai limiti delle possibilità umane.

## L'APPORTO DI AGEIA E DEL SUO ENGINE PHYSX NON SI FA SENTIRE COSÌ TANTO, SE NON NELLA DISPOSIZIONE ABBASTANZA NATURALE DEI CADAVERI LASCIATI SUL NOSTRO CAMMINO

di compenetrazione. Chiudiamo rapidamente questa carrellata sugli aspetti tecnici parlando del motore fisico, grazie al quale, una volta tanto, il nostro eroe non si incastrerà tra le casse in mezzo allo scenario: a parte questi particolari, però, va anche detto che l'apporto di Ageia (ora proprietà di Nvidia) e del suo engine PhysX non si fa sentire così tanto, se non nella disposizione abbastanza naturale dei cadaveri lasciati sul nostro cammino, ma anzi è stato foriero di problemi inaspettati e piuttosto fastidiosi per l'utenza (e per questo ve li segnaliamo in un box).

## LEGGENDARIA LEGGEREZZA

Come abbiamo detto in apertura, i Master Creating hanno puntato senza mistero a rendere il loro gioco semplice e immediato (come farà, con una potenza produttiva ben superiore, anche Blizzard in Diablo III), eliminando tutti i fron-

zoli non necessari, a partire dal sistema di crescita del vostro personaggio. Ecco quindi che Targon potrà seguire senza grossi problemi i vostri gusti in merito allo stile di combattimento, attivando due fra i cinque rami di specializzazione disponibili (con tutti i poteri correlati), mentre anche le skill sono ridotte a una manciata di voci da far avanzare livello dopo livello. È un peccato, però, che questi ultimi aspetti si presentino a noi attraverso schermate non proprio bellissime a vedersi, o almeno non in linea con la discreta resa grafica dell'engine. Buona infine la longevità dell'avventura (solo single player), per quanto la varietà degli ambienti e la discreta caratterizzazione di mostri e personaggi non riescano a sofferire alla ripetitività di vaste porzioni di gameplay, improntate al grinding selvaggio così da poter eguagliare (o superare) il livello dei nemici di turno, fino al boss dei boss. ■

effetti (le esplosioni, ad esempio, sono davvero poco convincenti), la generazione in tempo reale delle ombre appare infatti impeccabile in ogni situazione, mentre lo stesso non si può dire per i bug (minori) che minano il comunque valido comparto delle animazioni, a partire da un fastidioso problema di path finding e



I combattimenti in mischia sono praticamente inevitabili in tutti gli hack'n'slash. Per questo ho sempre prediletto i guerrieri con poco mana e molti muscoli.



# Schemi, fumetti, enigmi

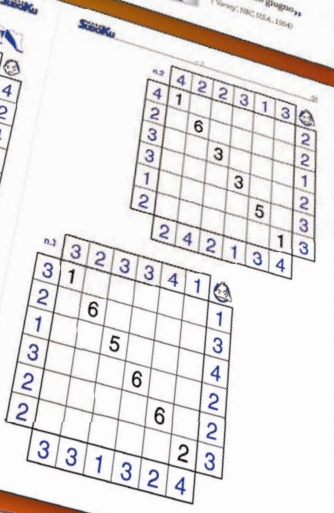
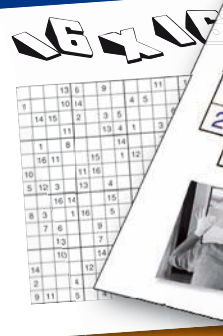
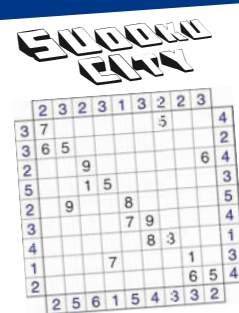
# SUDOKU MESE:

## tutto IL MEGLIO

## per IL TUO DIVERTIMENTO



**COSTA SOLO 1,50 €**



CPU: Single Core 1,5GHz  
(Single Core 1,5 GHz)  
RAM: 256MB (512MB)  
SCHEDE VIDEO: GeForce 6600/  
Radeon 9700 (GeForce 7800/  
Radeon X1800)  
SPAZIO SU HD: 66 MB  
CONNESSIONE: Nessuna



SVILUPPATORE: Telltale Games - PUBLISHER: Telltale Games - DISTRIBUTORE: Telltale Games  
MULTIPLAYER: Assente - LOCALIZZAZIONE: Assente - PREZZO INDICATIVO: € 6

SITO: [www.telltalegames.com/strongbad/strongbadiafree](http://www.telltalegames.com/strongbad/strongbadiafree)

# Strong Bad's Cool Game for Attractive People - EPISODE 2 - Strong Badia the Free

A cura di Massimo "XAM" Svanoni [massimosvanoni@sprea.it](mailto:massimosvanoni@sprea.it)

## Giudizio

Anche Strong Badia the Free non è un'avventura in senso tradizionale. È un collage di giochi o situazioni "montate" sulla struttura di un'avventura grafica; più che un videogame, lo definirei un passatempo adatto a un pubblico di casual gamer. Per amarlo dovette adorare il personaggio e l'umorismo acido che Matt Chapman riesce a trasmettere con la sua voce a tutto il prodotto. Ha un feeling molto forte, non c'è dubbio. E, per dirla tutta, questo secondo episodio osa qualcosa in più buttandola un po' sulla satira politica: storpiando i nomignoli e ironizzando sulle abitudini, i vari staterelli che il protagonista vuole annettere al suo impero sono chiaramente riconoscibili. Personalmente preferisco la serie di Sam&Max ma è indubbio che anche questo lavoro meriti di essere "giocato" (virgolettato voluto) fino in fondo.

■ Stile unico, in tutto e per tutto; personaggi-tà molto divertenti; voci eccezionali

■ A livello di sostanza non c'è molto: si gira, si clicca e si giochicchia; "all in slang english"

VOTO **73**

**Puntuale, arriva il secondo episodio delle avventure di Strong Bad; dove andrà a parare il sadismo del luchador di Chapman?**

Telltale non tradiscono le attese e mi piacerebbe rovistare nei loro conti per capire quanto, al giorno d'oggi, possa costare la realizzazione di un'avventura grafica in forma episodica. La questione mi è balzata alla mente pensando ai conti effettuati in pubblico da Ron Gilbert qualche anno addietro, qualcosa che portava a cifre apparentemente inaudite (mi pare si parlasse di 1 o 2 milioni di dollari). A ogni modo e a occhio e croce, questa mi pare una forma meno onerosa per la produzione e anche con qualche rischio in meno. Ma bando alle ciance: torniamo al nostro (già amato) personaggio di Strong Bad alle prese con un problema gravissimo.

## LA MINACCIA DI THE KING OF TOWN

Avendo già descritto il setting con il primo episodio non starò a ripetermi, quantomeno non in modo approfondito. Ricordate Strong Bad? Il bamboccio con la maschera da lottatore messicano che vive con i fratelli Strong Sad (eterno depresso) e Strond Mad (folle culturista)? Come si diceva il mese scorso, una delle sue passioni è quella di rispondere in modo sapido a tutte le mail che gli capitano sotto

**IL VERO FIORE ALL'OCCHIELLO DELLA PRODUZIONE, OLTRE AL CHARACTER DESIGN E AL RITMO CHE I DISEGNATORI E GLI SVILUPPATORI SONO RIUSCITI A IMPARTIRE, SONO LE VOCI**

I personaggi sono davvero idioti; il combattimento contro Strong Mad (che richiama un po' D&D) porta a risultati al limite del demenziale.



tiro, giocando spesso con i nomi dei mittenti. Ebbene, il divertimento è finito. Proprio così: The King of Town (non voglio iniziare a tradurre i nomi dei personaggi...) ha posto una tassa proprio sulle mail e un fantomatico

"idiot filter" ha provveduto a spedire l'importante missiva nella spazzatura. Come è ovvio, il nostro è finito ben oltre qualsiasi limite con il risultato di essere ora agli arresti domiciliari. Tutti i folli personaggi creati da Matt

Questo sottogioco è abbastanza divertente, ma quando capirete la sua meccanica lo farete vostro nel giro di qualche minuto...



Strong Bad incoraggia la sua truppa quasi fosse William Wallace...



The first thing you'll notice about The Of Town is that he smells like fresh-baked breads. Do not be fooled!

Chapman sono stipati fuori di casa in segno di civile protesta, ma una barriera invisibile impedisce al protagonista di uscire e il solo tentativo gli regala una bella bruciatura.

La premessa porta poi a una geniale re-interpretazione di un Medioevo feudale in cui, in realtà, gli staterelli che il protagonista cercherà di anettere sotto il proprio regno fanno il verso alle nazioni di oggi e ai loro vizi. La satira si ferma qui e il registro ironico passa a concentrarsi sulla particolarità dei personaggi che circondano Strong Bad, vero e proprio punto focale della questione. Resta quindi il senso del sarcasmo fine a se stesso presente anche nel primo episodio. Indipendentemente dal voto finale o da quella che è la sostanza di questo gioco, di cui parleremo tra poco, vi confesso immediatamente una

## DI ENIGMI CHE POTREBBERO DEFINIRSI TALI NE HO TROVATI DUE, MA DAVVERO QUESTO NON È IL SENSO DI STRONG BAD

cosa: alla seconda istanza della serie, mi sono innamorato dello stile di Chapman; i personaggi sono a dir poco eccezionali e il fuoco creativo del nostro è ai massimi livelli. Non trovo svarioni stilistici e ogni pensata in qualche modo sorprende o strappa un sorriso; il vero fiore all'occhiello della produzione, oltre al character design riuscito e al ritmo che disegnatore e sviluppatori Telltale con il loro mestiere riescono a impartire, sono le voci. Come vi accennavo la volta scorsa, sono tutte opera di Chapman, a esclusione di quella di Marzipan. Ma il lavoro che ha fatto sinora è eccezionale: ogni personaggio ha il proprio

inconfondibile timbro e il solo sentire Strong Bad mi manda in brodo di giuggiole (senza menzionare la "mascotte" The Cheat o le tre o quattro parole di Strong Mad). Giocare a questo titolo equivale a guardare un cartoon interattivo. Se dal lato della qualità estetica non può che essere un complimento, purtroppo ci troviamo su una rivista che si chiama The Games Machine e ne consegue che questo non sia del tutto un bene.

### VOLGIO GIOCARE

Una veloce partita a Strong Bad lascerà indubbiamente amareggiato

Ogni personaggio ha il proprio regno da anettere, persino l'innocuo The Cheat, che in questo episodio ha un ruolo di maggior spessore (e oltretutto è il mio idolo!). Per riuscire nell'impresa occorre capire cosa desidera ciascuno di questa banda di matti.



qualsiasi avventuriero di vecchia data o hardcore gamer che sia. E questo ha una spiegazione immediata: il titolo è dichiaratamente pensato per il mercato casual. Il concetto è: non stiamo troppo a pensar su a questo o a quell'enigma, concentriamoci sulla storia e sull'interazione dei personaggi. Non a caso, pur nella semplicità di tutte le situazioni, esiste un sagace helper in-game che vi prende per la manina qualora proprio non ce la facciate. Non a caso, al termine dell'avventura, potrete proseguire nella modalità libera, continuando con i vari sottogiochi.

Del primo episodio restano le vignette della serie Teen Girl Squad da completare (questa volta sulla parete di una caverna e con un'ambientazione preistorica), il set fotografico dove sbizzarrirsi con i capi di abbigliamento trovati (permangono quelli precedentemente recuperati e, come prima, potete salvare le foto in una cartella apposita) e la raccolta di "memorabilia" vari. C'è un nuovo videogame, un picchiaduro "matematico" ispirato a Double Dragon in cui dovrete uccidere tanti nemici quanto è il valore di X in un'equazione a video (!); poi un boardgame strategico, in cui sarete chiamati alla conquista del castello bloccando le varie pedine nemiche.

Oltre a tutto ciò, il fondamento rimane quello dell'avventura grafica molto, molto semplificata. Il che significa raccolta di oggetti e utilizzo degli stessi su qualche personaggio o qualche elemento dello scenario. Di enigmi che potrebbero definirsi tali ne ho trovati due, ma davvero questo non è il senso di Strong Bad. E, sebbene non rappresenti l'avventura ideale per il sottoscritto, non posso esimermi dall'apprezzarne le qualità e dal consigliare comunque un giro di prova. Se però siete alla ricerca di un'avventura vera e propria, allora non è qui che dovrete cercare. ■



CPU: Single Core 3.5 GHz  
(Dual Core 2.2 GHz)  
RAM: 1 GB (2 GB)  
SCHEDE VIDEO: GeForce 6600  
GT/Radeon X1600 (GeForce 8600/  
Radeon HD 2600)  
SPAZIO SU HD: 8 GB  
CONNESSIONE: ADSL

SVILUPPATORE: Pandemic - PUBLISHER: Electronic Arts - DISTRIBUTORE: Electronic Arts  
MULTIPLAYER: Internet - LOCALIZZAZIONE: Completa - PREZZO INDICATIVO: € 44,90

SITO: [www.mecs2.com](http://www.mecs2.com)

# Mercenaries 2: INFERNO DI FUOCO

A cura di Mirko "TMB" Marangon [tmb@sprea.it](mailto:tmb@sprea.it)

## Giudizio

Inutile girarci intorno, la conversione PC di *Mercenaries 2* è sostanzialmente "rotta". Quel poco di buono presente nelle edizioni PS3 e Xbox 360 è stato completamente spianato per dare spazio a uno dei peggiori adattamenti degli ultimi anni, degno della Capcom dei tempi andati. I bug sono talmente tanti che viene da mettersi le mani nei capelli: la fluidità è praticamente assente, il sistema di controllo inutilmente complicato e spesso i caricamenti superano i 30 secondi. Viene da chiedersi se i Pandemic avessero davvero voglia di lavorare a questa versione, perché l'impressione che se ne ricava è quella di un gioco programmato nei ritagli di tempo. Un'occasione sprecata, perché alla fine pur senza essere un capolavoro, *Mercenaries 2* poteva pure regalare qualche ora di sano e ignorante divertimento.

Si può distruggere tutto  
C'è il Techno Viking. Prende 55 per quello.

Tecnicamente terribile  
Conversione pessima  
Caricamenti lunghi e tediosi

VOTO  
**55**

**La vita del mercenario è brutta: devi sempre cercarti un datore di lavoro nuovo perché il tuo spesso viene ucciso, hai a che fare con i peggiori dittatori del pianeta e in più rischi di finire dilaniato da un lanciarazzi. Certo, poi c'è quel discorso dei soldi, tanti soldi...**

Lo so a cosa state pensando: "ma dove diavolo è finito *Mercenaries*, il primo?". Domanda lecita, del resto il precedente *Playground of Destruction* è uscito solo su PS2 e Xbox, circa tre anni fa oltretutto, in un periodo in cui ormai si sentiva solo parlare delle nuove versioni delle appena citate console. Non era un capolavoro, ma nemme-

**IL PAESAGGIO APPARE SCARNO, CON UNA PALETTE DI COLORI TUTTA TENDENTE AL MARRONCINO, TAPPEZZATO DA TEXTURE MOLTO SLAVATE E DI QUALITÀ DECISAMENTE ALTALENANTE**

no un brutto gioco. Il problema è questo, quindi: era abbastanza piacevole da volerne un seguito? Forse no, ma i Pandemic evidentemente

non la pensano come me e quindi si sono spremuti le meningi per tre anni, dando vita a un titolo che doveva esprimere al massimo le potenzialità del primo capitolo.

*Mercenaries 2* si presenta come il più classico dei free roaming game, ovvero quei titoli alla GTA nei quali si ha a disposizione una mappa più o meno vasta, con numerosi obiettivi da portare a termine in ordine sparso. Un po' (tanto) come in *Just Cause*, nel corso del nostro distruttivo peregrinare potremo e dovremo combattere per una fazione piuttosto che per l'altra, schierandoci di volta in volta con chi ci paga meglio o con chi ci sta più simpatico. Questo ci farà entrare nelle grazie dei leader di questi gruppi, portandoci diversi vantaggi: potremo acquistare nuove armi e soprattutto nuovi mezzi, eviteremo di farci crivellare ogni volta che ci notano e, cosa non da poco, avremo accesso a diver-



Purtroppo sulle strade la varietà dei mezzi non è proprio all'ordine del giorno... e si vedono praticamente sempre e solo gli stessi modelli.

Un classico QTE: ogni volta che vorrete prendere un mezzo militare, vi toccherà convincere il suo occupante a suon di mazze.

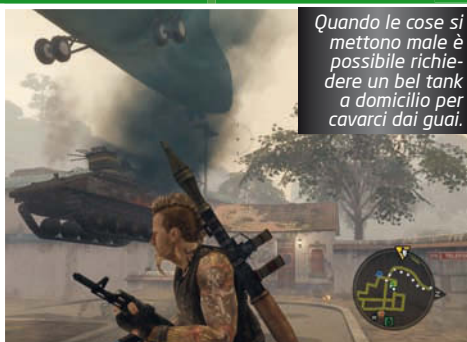


## SEPARATI ALLA NASCITA

Uno dei tanti fenomeni nati in seno a YouTube è quello del Techno Viking, una sorta di vichingo grosso come un armadio, fuori come un balcone, che a una specie di Love Parade balla (si fa per dire) a ritmo di hardcore music. Impossibile non notare le incredibili somiglianze fra il gigante nordico e Mattias Nilsson, il biondo mercenario di Mercenaries 2, l'unico con del vero carisma fra l'altro. Difficile non pensare che i Pandemic non si siano quantomeno ispirati, anche perché Mattias si considera lui stesso un vichingo...



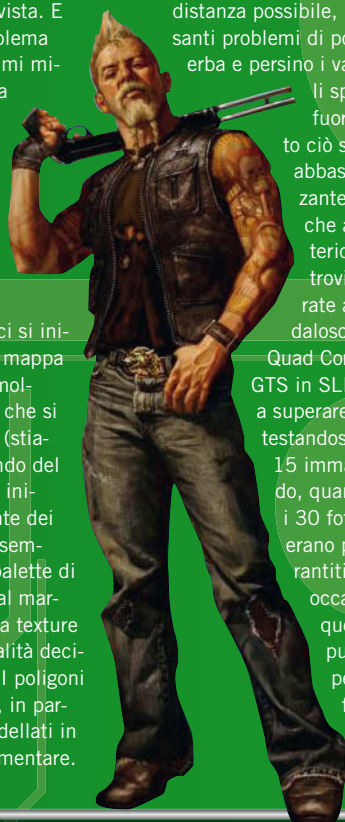
In alcune missioni dovrete chiamare i rinforzi affinché conquistino determinati avamposti.



Quando le cose si mettono male è possibile richiedere un bel tank a domicilio per cavarci dai guai.



se missioni, alcune essenziali per il prosieguo della trama. Fantastico, roba mai vista. E questo è il primo problema di Mercs 2: dopo i primi minuti di gioco si ha una fortissima sensazione di déjà-vu, come se improvvisamente fossimo tornati indietro di un tot di anni, al primo GTA insomma. Superata la prima missione, una sorta di tutorial, ci si inizia a muovere su una mappa che appare in realtà molto più piccola di quel che si potrebbe immaginare (stiamo pur sempre parlando del Venezuela). L'impatto iniziale non è esattamente dei migliori: il paesaggio sembra scarso, con una palette di colori tutta tendente al marroncino, tappezzato da texture molto slavate e di qualità decisamente altalenante. I poligoni sono pochini: i mezzi, in particolare, risultano modellati in maniera piuttosto elementare.



Oltretutto, pur spostando il rendering del paesaggio alla massima distanza possibile, permangono pesanti problemi di pop up: alberi, erba e persino i vari autoveicoli spesso balzano fuori dal nulla. Tutto ciò sarebbe di per sé abbastanza imbarazzante, se non fosse che ad aggravare ulteriormente il tutto troviamo un frame rate a dir poco scandaloso: il gioco su un Quad Core con 2 9800 GTS in SLI non riesce mai a superare i 20 fps, attestandosi su medie di 15 immagini al secondo, quando su console i 30 fotogrammi fissi erano praticamente garantiti in quasi ogni occasione. Tutto questo senza neppure l'antialias, perché attivarlo fa ulteriormente precipitare le prestazio-

ni! Nemmeno portare la risoluzione alla canonica 1024x768 riesce a risollevare la situazione, a dimostrazione della pessima scalabilità dell'engine.

### QUALCOSA DI BUONO?

Bisogna ammettere che almeno dal punto di vista delle esplosioni e della distruttibilità degli ambienti le cose funzionano decisamente meglio, ma in compenso la fisica applicata agli oggetti è completamente campata per aria, alla faccia dell'Havok. Un'altra assurdità è legata al sistema di controllo: a parte il pessimo supporto per mouse e tastiera (provate a controllare una macchina con i tasti, se ci riuscite), non è certo memorabile l'implementazione del joypad. La cosa è particolarmente evidente nei Quick Time Event, quando occorre "inserire" una determinata sequen-

za di tasti: il fatto è che mentre su console bastava seguire le chiare indicazioni a video, su PC gli sviluppatori hanno ben pensato di sostituire i simboli del pad con delle icone relative a una determinata azione. Il risultato è che voi dovrete intuire a cosa si riferisce il disegno, ricordarvi a quale tasto è legato e quindi premerlo. Ovviamente tutto ciò in un tempo che va dal nullo all'infinitamente basso. Le numerose missioni non sarebbero neppure così tanto malvagie... alla fine Mercs 2 è un titolo che fondamentalmente non tradisce la sua natura: è l'equivalente dei film natalizi con rutti e scorgeghe, probabilmente troppo cacciarone per alcune persone, ma potenzialmente divertente, basta non prenderlo troppo sul serio. Peccato davvero che la versione PC sia un tale crogiolo di bug da farti scappare la voglia di giocarlo... ■

**PUR SPOSTANDO IL RENDERING DEL PAESAGGIO ALLA MASSIMA DISTANZA POSSIBILE, PERMANGONO PESANTI PROBLEMI DI POP UP: ALBERI, ERBA E PERSINO I VARI AUTOVEICOLI BALZANO SPESSO FUORI DAL NULLA**



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.

## SINS OF A SOLAR EMPIRE

**S**ins of a Solar Empire è stata una delle più belle sorprese che mi siano mai capitate da quando sono in redazione: si tratta di uno degli strategici più complessi e massivi (nel vero senso del termine) mai giunti via Digital Delivery sul mio hard disk e, a distanza di sei mesi dalla pubblicazione, su quello di altri cinquecentomila acquirenti. Un record per una piccola azienda come Stardock che, paradossalmente, non ha nemmeno protetto dalla copia il suo gioco giusto per il gusto di dare uno smacco morale ai pirati. Come avevo anticipato all'interno della recensione sul numero di marzo, SOASE era un titolo dall'enorme potenziale multiplayer legato alla sua struttura di RTS multiplayer completamente aperto: tanta fiducia è stata assolutamente ben riposta se pensiamo al numero di acquirenti appena citato e alla community che si è sviluppata sul forum ufficiale in lenta, ma continua espansione. Per uno strategico completamente orientato al multiplayer si tratta di una condizione essenziale per garantirsi nel tempo una community viva e attiva, come sta accadendo per il gioco di Stardock. Alla possibilità di trovare migliaia di giocatori pronti a disintegrare la vostra flotta sono da aggiungere altri meriti facili da elencare. In termini di supporto, Stardock ha lavorato sodo per risolvere i problemi legati alla fase di lancio, in particolare il bilanciamento delle unità che l'enorme feedback presente sul forum ha permesso di affinare. Con il tempo sono venuti fuori alcuni banchi di varia

natura che hanno trovato soluzione in un'unica gigantesca patch pubblicata lo scorso luglio in grado di soddisfare tutte le necessità emerse nei primi quattro mesi di commercializzazione. Tanto per dimostrare che non stanno perdendo tempo, gli intrepidi sviluppatori americani hanno annunciato giusto prima di andare in stampa l'avvio di un programma di microespansioni che prenderà il via dal prossimo autunno: si tratta di una serie di aggiornamenti a pagamento (9.90 \$) che aggiungeranno tre moduli distinti da acquistare separatamente. Al momento è stato reso noto il contenuto della prima microespansione, Entrenchement, che, come suggerisce il nome stesso, permetterà ai giocatori di edificare una serie di strutture difensive intorno ai pianeti, per rendere più difficile la loro conquista. Una novità molto interessante e probabilmente terribilmente apprezzata da tutti gli appassionati nel momento in cui sarà disponibile tramite il sistema di Digital Delivery personalizzato di Stardock, Impulse. Tanto per aggiungere la giusta ciliegina sulla torta, non

possiamo far altro che toglierci il cappello per quanto riguarda il comparto del modding, destinato al successo fin dal primo giorno grazie alla lungimiranza degli sviluppatori che, in concomitanza con la pubblicazione del gioco, hanno reso disponibili tutti i tool di sviluppo per mappe e mod che ogni appassionato avrebbe potuto desiderare, oltre alla sezione dedicata sul sito ove pubblicare i propri lavori. Il risultato è sotto gli occhi di tutti con decine di mappe, replay e centinaia di mod dedicati alla rielaborazione di SOASE per quanto riguarda la grafica, il gameplay, o entrambi gli aspetti. Tra i lavori in via di sviluppo, i più promettenti sono quelli dedicati a ricreare le grandi battaglie spaziali della filmografia moderna, Guerre Stellari e Galactica su tutte. Si tratta di opere titaniche che richiederanno ancora qualche tempo prima di vedere il vuoto dello spazio. Per l'epoca fareste bene a munirvi di una copia del gioco, anche in relazione alle voci di un imminente taglio di prezzo della già appetibile (per noi europei) versione completa.

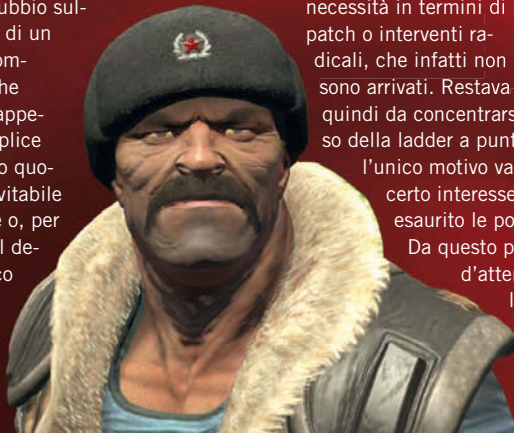


VOTO TGM  
N° 233/91



# THE CLUB

**G**iunto sui nostri hard disk giusto dopo le vacanze natalizie, The Club era uno sparatutto dal vago sapore arcade che non ha mancato di divertirci per qualche pomeriggio di carneficina organizzata. Al termine della recensione ne lodavamo l'immediatezza esprimendo, tuttavia, qualche dubbio sull'effettiva longevità di un titolo privo di un comparto multiplayer che potesse elevarne l'appetibilità oltre la semplice mezz'oretta di gioco quotidiana, fino all'inevitabile arrivo sullo scaffale o, per le versioni in digital delivery, il più prosaico oblio dovuto alla cancellazione dai nostri. L'immediato postvendita



non ha visto particolari novità anche se la buona realizzazione tecnica di The Club non aveva fatto presagire particolari necessità in termini di patch o interventi radicali, che infatti non sono arrivati. Restava quindi da concentrarsi sull'eventuale successo della ladder a punteggio, che rappresentava l'unico motivo valido per presupporre un certo interesse da parte di chi aveva esaurito le possibilità del single player. Da questo punto di vista, un minimo d'attenzione c'è stata visto che le ladder sono abbastanza popolate e i record si alternano con notevole frequenza, segno di

una community tutto sommato competitiva per quanto riguarda le sfide online. Questo non ha permesso di sviluppare una minima attitudine al modding che potesse portare a nuove mappe o scenari: la completa mancanza di supporto da parte di Sega sotto questo punto di vista (niente editor o SDK) relega The Club nella categoria dei titoli fire and forget che, per la loro stessa natura, mancano drammaticamente di rigiocabilità e per questo motivo sono destinati a un rapido oblio.



**VOTO TGM**  
**N° 233 68**



# JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

**D**i street racer sono pieni, o quasi, più o meno tutti gli scaffali dei negozi: quando si parla di titoli PC, il campo si restringe drasticamente e, alla fine della fiera, i brand che se la giocano sono più o meno sempre gli stessi da qualche anno a questa parte. La serie Juiced, giunta al secondo capitolo con Hot Import Nights, si è ritagliata la sua piccola fetta di pubblico che nel corso degli anni ha seguito le peripezie dei piccoli missili targati THQ. Stavolta, purtroppo, non è andata altrettanto bene come in prima battuta in quanto, in seguito alla decisione di THQ di scaricare lo sviluppatore giusto pochi mesi dopo la pubblicazione, il supporto

del gioco ne ha risentito in modo netto limitandone, e di parecchio, le possibilità di affermarsi sul lungo periodo. La fine dei rapporti è coincisa con la mancata pubblicazione di qualsiasi patch che potesse migliorare la non eccelsa situazione dal punto di vista del supporto online, decisamente lacunoso in termini di qualità delle partite multigiocatore con e senza collisioni. Questo, unito ad altre problematiche di natura tecnica rimaste sul tavolo, non ha aiutato a mantenere intatta la base giocante, la quale, solo un mese e mezzo dopo l'uscita del gioco, è stata messa di fronte all'evidente qualità di Grid. Questo, tuttavia, non giustifica lo scarso supporto dei

Juice Games ad HIN, per il quale ci si è limitati al mantenere online la piacevole feature di scaricare il DNA di amici e avversari per gareggiare con team immaginari nei campionati proposti dal gioco. La mancanza di tool di sviluppo adeguati a disposizione del pubblico ha anche impedito la creazione di una community di modder capace di andare oltre le possibilità dell'editor di vetture, relegando Juiced 2 nel limbo dei titoli apprezzabili in single player ma poco appetibili in un'ottica comunitaria, nonostante la promettente vocazione iniziale.

**VOTO TGM**  
**N° 230 67**



# BUDGET ZONE

A cura di: Davide "ToSo" Tosini [iltoso@sprea.it](mailto:iltoso@sprea.it)



Se siete degli amanti della guerra virtuale, i budget di questo mese vi manderanno letteralmente in brodo di giuggiole. Non ci credete? Leggete un po' qui sotto...

## Battlefield 2142

**D**i sparattutto online ne sono pieni gli scaffali dei negozi. Pochi tra loro, però, possono vantare una profondità pari a quella di Battlefield 2142. Il capolavoro dei ragazzi di DICE, infatti, è un titolo davvero eccezionale, perfetto per tutti gli appassionati degli scontri online.

Non solo le arene di gioco risultano varie e ispirate, ma si avrà anche a disposizione un gran numero di armi diverse. Si tratta di strumenti di morte che risultano ben bilanciati e obbligano i vari contendenti a specializzarsi in una determinata funzione. Per esempio, se vogliamo uscire vivi da

uno scontro, occorrerà che la nostra squadra annoveri tra i suoi elementi anche dei soldati di supporto, indispensabili per rifornire di munizioni gli altri commilitoni.

L'elemento più interessante di questo titolo, però, è rappresentato dalla nuova modalità di gioco chiamata Titan. Grazie a essa ci si confronterà contro altri guerrieri in carne e ossa in una cruenta battaglia il cui obiettivo è la distruzione della nave d'appoggio avversaria. Per farlo, bisognerà conquistare i siti missilistici presenti sulla mappa per bersagliare l'astronave da terra.

All'indirizzo [www.electronicarts.it](http://www.electronicarts.it) potrete reperire l'ultima versione della patch (la 1.25), indispensabile per risolvere alcuni dei bug presenti nella versione originale del gioco.

Per chi non si accontenta, poi, collegandosi al sito [www.fileplanet.com](http://www.fileplanet.com), sarà possibile scaricare mod e mappe aggiuntive, perfette per aumentare ulteriormente la longevità di questo titolo.



**Titolo**  
**Battlefield 2142**  
**Publisher**  
**EA**  
**Collana**  
**EA Classics**  
**Prezzo**  
**€ 14,90**

**Requisiti minimi**  
Processore: 1.7 GHz - RAM:  
1 GB - Scheda video: 256  
MB - Sistema operativo:  
Windows 2000, XP, Vista

# 90

## Supreme Commander

**S**e Supreme Commander non vi dice niente, i casi sono due: o non amate gli Strategici in Tempo Reale, oppure siete cresciuti a pane e RTS e, per uno strano caso del destino, non avete ancora giocato a questo titolo. Nel primo caso, tanto vale che passiate alla pagina successiva, visto che le prossime righe saranno dedicate a quello che forse è il miglior gioco di strategia uscito negli ultimi anni. Nel secondo caso, invece, continuate a leggere.

Come dicevamo poc'anzi, Supreme Commander è un titolo eccezionale. Innanzitutto, l'ambientazione è davvero evocativa visto che presenta un futuro iper-tecnologico in cui tre fazioni, ognuna dotata di specifiche abilità e armi, si scontrano per il dominio del pianeta. Uno degli elementi più interessanti è rappresentato dall'ottimo sistema di zoom che, oltre a permettere una visuale a livello del terreno, perfetta per immedesimarsi nello scontro, consente anche di guardare la

battaglia da lontano, grazie a una sorta di visione continentale dello scenario bellico. D'altro canto, l'obiettivo degli sviluppatori era proprio quello di mettere il giocatore di fronte a una vera e propria guerra totale e, proprio per questa ragione, il numero di unità in campo è davvero elevato. Si va dalle classiche truppe appiedate, fino a letali mech da combattimento.

Troverete l'ultima patch (la versione 1.1.3280), collegandovi al sito [http://supremecommander.filefront.com/files/Supreme\\_commander\\_114index](http://supremecommander.filefront.com/files/Supreme_commander_114index). Allo stesso indirizzo, poi, potrete reperire anche mod e mappe aggiuntive, perfette per rendere ancora più varia l'esperienza di gioco.



**Titolo**  
**Supreme Commander**  
**Publisher**  
**THQ**  
**Collana**  
**Gamer's Choice**  
**Prezzo**  
**€ 9,90**

**Requisiti minimi**  
Processore: 1.8 GHz -  
RAM: 512 MB - Scheda  
video: 128 MB - Sistema  
operativo: Windows 2000,  
XP, Vista

# 90

# 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.**



■ **Software House:** Daniel Remar ■ **Prezzo indicativo:** freeware

La piccola Ijji si sveglia da un coma profondo, ma invece di essere accolta dagli occhi lucidi dei parenti come nei telefilm, trova un comitato di benvenuto ben più sgradevole e agguerrito: i Tasen, una razza aliena che, per sopravvivere essa stessa dall'attacco dei suoi nemici, ha ben pensato di invadere la Terra e sterminare tutti i suoi abitanti. Ovviamente, come rappresentante della suddetta specie, Ijji non può certo accettare che l'umanità venga annichilita dalla prima razza aliena che passa e, per tanto, le toccherà trovare un modo per restituire ai Tasen il favore. Ijji è un platform game con elementi di sparatutto a scorrimento multidirezionale che ricorda, a tratti, un po' Impossible Mission per C64 e un po' Flashback per Amiga, con qualche incursione di Turrigan qua e là. Non manca neppure un pizzico di gioco di ruolo, visto che possiamo raccogliere punti da spendere a piacimento in alcune abilità particolari e, cosa decisamente gradita, ci sono un sacco di dialoghi e di testi da leggere per poter gustare a fondo la trama. Ijji è un gio-



Titolo

■ ■ ■  
Periodo di prova  
■ ■ ■ **limitato**  
Sito  
[www.remar.se/daniel](http://www.remar.se/daniel)

GALE

**90**



co di rarissimo spessore nel mondo dello sviluppo indipendente, tanto dal punto di vista della giocabilità quanto della sceneggiatura, inoltre le richieste di sistema assolutamente minime e la cura con cui sono stati disegnati i livelli lasciano piacevolmente sorpresi. Certo, non ha la super grafica 3D e tutto il resto... ma chisseneffrega? Assolutamente da provare, visto che è bello e pure gratis!

## TIME OF WAR

■ **Software House:** Oniric Games ■ **Prezzo indicativo:** € 14,00

La guerra messa in atto dalla Sixcorp, futuristica e stereotipata multinazionale con il pallino della dominazione del mondo, è il pretesto per questo mediocre pronipote di Commando, un vecchio gioco da sala che impazziva negli anni '80. In questo caso, però, potremo ruotare la visuale a 360° e sparare verso un mirino libero di muoversi su tutto lo schermo, cercando di colpire i nemici che, odiosamente, ci sparano da qualche parte oltre il bordo del monitor. Time of War è un gioco mal concepito e noioso, che inizia nel peggiore dei modi e non solletica particolarmente la voglia di tirare fuori la carta di credito, ma chi è in debito di sparatutto classici può anche dargli un'occhiata: in fondo la grafica non è niente male e la demo serve proprio a quello...



Titolo

**Time of War**  
Periodo di prova  
■ ■ ■ **Primi livelli**  
Sito  
[www.timeofwargame.com](http://www.timeofwargame.com)

GALE

**49**

## GRAVITRON 2

■ **Software House:** Dark Castle Soft. ■ **Prezzo indicativo:** € 3,50

Gravatron è una vecchia conoscenza per i miei due o tre lettori: ne avevamo già parlato in un altro appuntamento del Try'n'buy alcuni mesi fa. Incoraggiati da tanto successo, però, i programmatori del gioco hanno deciso di trasformare questo ottimo freeware in un appetibile gioco shareware che, però, difficilmente avrà carisma sufficiente per indurvi a spenderci dei soldi. Se non altro, questi soldi sono veramente pochi: 3 euro e mezzo per gustarsi oltre 40 livelli di azione spaziale "retro-sty-le" e scaricarsi gratuitamente dozzine di livelli disegnati con l'apporto editor. Qualche aggiustamento ai controlli della nostra nave lo rendono migliore del vecchio freeware, ma un po' scoccia che con la prima scusa disponibile quest'ultimo sia stato tolto dalla rete. Se non lo avete mai giocato provatelo, non ve ne pentirete.



Titolo

**Gravatron 2**  
Periodo di prova  
■ ■ ■ **50 min. - primi livelli**  
Sito  
[xout.blackened-interactive.com](http://xout.blackened-interactive.com)

GALE

**70**

**Dopo quasi due anni di assenza torna un evento dedicato ai giochi di guida tra le pagine di TGM: e che evento! Se GTR 2 era pane per i denti di pochi appassionati, quest'anno con Grid non avete proprio più scuse. Anche se non potrete partecipare alle imminenti finali WCG di Colonia, siamo sicuri che i premi messi in palio da Sennheiser sapranno consolarvi più che adeguatamente!**

EVENTI

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

## WORLD CYBER GAMES 2008



**Dopo la non esaltante edizione italiana, le olimpiadi dei videogiochi tornano in Europa per la prova d'appello sulla maturità del netgaming nel vecchio continente.**

**È** proprio vero: quella che aspetta i prossimi World Cyber Games è una prova d'appello che in molti si preparano, a ragion veduta, a contestare. L'impressione è che gli effetti della diffusione dei MMO stiano iniziando a farsi sentire e le comunità degli sparattutto e RTS più giocati inizino ad assottigliarsi sempre di più a discapito della qualità globale. In questo scenario, che tende a diventare ogni giorno sempre più di nicchia, spiccano ancora eventi di grido come i WCG o l'appena conclusa Electronic World Sports Cup di cui parliamo nell'apposito box. Ma prima veniamo al sùcco: come detto, l'edizione 2008 dei WCG si terrà nella splendida cittadina tedesca di Colonia all'interno della Convention Halle. La scelta della cornice teutonica tedesca era pressoché scontata vista la tradizione che da anni vede molte formazioni germaniche alternarsi ai vertici del multiplayer mondiale in molte discipline. I dubbi sulla bontà organizzativa di questo evento sono decisamente pochi vista la qualità delle infrastrutture e la tradizionale connettività dei provider centroeuropei. Dal 5 al 9 Novembre si

accenderanno quindi i riflettori sulla fase finale della competizione maggiormente rappresentativa a livello mondiale dell'E-Sport, soprattutto per le modalità di selezione dei candidati, che ogni anno portano all'attenzione del pubblico personaggi sempre nuovi. L'impressione di molti addetti ai lavori, tuttavia, è che l'evento si sia da tempo fossilizzato su una formula che punta tutto su titoli talmente storici da risultare quasi arcaici. L'anzianità di fondo di Counterstrike 1.6, Starcraft, Warcraft III e Age of Empires non ci spinge certo a denigrarne le qualità; il problema è che le medaglie di livello in queste discipline vanno sempre ai soliti noti in termini di nazioni, un aspetto che contribuisce a penalizzare la spettacolarizzazione di fondo che è alla base del successo di pubblico di questo genere di manifestazioni. La mancanza di ricambio in questo settore è resa ancora più grave dall'assenza di altri titoli di contorno sullo stesso livello: se si eccettuano la serie FIFA e Need for Speed, poco altro è giocato dagli europei che, in molte occasioni, si sono lamentati della cristallizzazione delle di-

scipline. Paradossalmente, la stessa situazione non si è verificata sulle console dove il ricambio è costante e attira, com'è giusto che sia, nuovi appassionati ogni anno. Siamo quindi arrivati a un punto di svolta? L'impressione è che la campanella dell'ultimo giro sia suonata: di questo chiederemo conto ai membri della nazionale italiana di ritorno da quel di Colonia a evento concluso. L'evento finale delle selezioni nostrane si è tenuto al Romics quando questo numero di TGM era in stampa. Tenete d'occhio le pagine di TGM Online per l'annuncio della formazione completa!

### ESWC: DA PARIGI A SAN JOSE'

L'edizione dell'Electronic Sports World Cup ha segnato una netta rottura con il passato sotto molti punti di vista: lasciata la location parigina che per anni ha fatto da sfondo all'evento, i soldi pesanti del main sponsor hanno portato la competizione nella Silicon Valley di San José, con buoni risultati dal punto di vista organizzativo, ma una minore esposizione dell'evento, per forza di cose, nei confronti del pubblico europeo. A differenza di WCG, va dato merito agli organizzatori di aver messo in cantiere un evento variegato e divertente: oltre al dualismo consolidato di Counterstrike 1.6 (vinto per il secondo anno di fila dai Meet Your Makers) e Warcraft III, hanno avuto l'intelligenza di ripescare Quake III per far tornare in cima quella macchina da guerra che è Cypher e proporre ottimi eventi di Team Fortress 2 e Call of Duty 4 con grande soddisfazione del pubblico presente. Come potete vedere dalla foto, non è mancata presenza femminile ad allietare gli astanti nonostante le orripilanti cuffie rosa.



Colonia farà da sfondo alla fase finale dei WCG 2008: riusciranno salsicce e crauti a mettere in crisi lo stomaco dei fortissimi finalisti coreani nelle discipline di strategia in tempo reale?



# DRIVING GRID TGM CHALLENGE

**I giochi di guida tornano su TGM con un evento dedicato allo street racer più giocato dell'anno!**

**E**bbene sì, cari maniaci delle quattro ruote: a quasi due anni di distanza dallo splendido evento organizzato in collaborazione con Ligo in occasione del lancio di GTR 2, ecco un'altra competizione che non mancherà di fare la felicità di chi si è portato a casa una copia dello splendido gioco di guida di Codemasters. Stiamo parlando di quel Race Driver Grid che grazie

a grafica spettacolare, grande varietà di vetture e un ottimo supporto multigiocatore si è imposto come nuovo punto di riferimento per tutti gli appassionati di street racing. Per questo motivo abbiamo deciso di deliziare con l'organizzazione di un torneo organizzato dagli attivissimi ragazzi dell'Associazione Sportiva A.S. Cry nella persona di Lazarus & Jackkkk, che si occuperanno della gestione dell'evento con la stessa solerzia con cui hanno gestito le coppe di Team Fortress 2 e Call of Duty 4. La manifestazione sarà articolata in competizioni 1vs1 in modalità andata e ritorno, in modo da permettere ai giocatori di disputare una gara creata dall'avversario e una gara creata da loro stessi per equilibrare le eventuali problematiche di lag. Il pilota che non ospiterà la partita avrà il diritto di scegliere il primo percorso mentre il suo avversario sceglierà il secondo. Le scelte sono limitate a quattro tipi di campionati e relative piste: la varietà è tuttavia garantita dall'ampia scelta di tracciati disponibili (vedi box). La formula del tracciato a richiesta obbligherà i giocatori ad allenarsi per riuscire a essere competitivi in ogni situazione e con ogni vettura: poiché il torneo adotterà la formula della Double Elimination, con accoppiamenti casuali, la selezione sarà durissima fin dalle prime battute e non ci sarà spazio per più di un errore. Al termine delle iscrizioni, e una volta composto il tabellone con i vari accoppiamenti, ogni gara concordata dovrà svolgersi entro sette giorni dalla sua esposizione sul tabellone. Tale data può essere ulteriormente posticipata se entrambi i piloti sono d'accordo, ma solo fino a un massimo di tre giorni oltre i sette iniziali. Gli admin cercheranno di adottare un comportamento rivolto



al massimo fairplay, nella speranza di evitare sconfitte a tavolino: come al solito, il forum di TGM sarà l'unico strumento ufficiale per comunicare la data e l'ora scelta, che dovrà essere confermata da entrambi i piloti.

E ora veniamo alle tempistiche. Lunedì 22 ottobre sarà aperta la sezione dell'evento nella FragZone di TGM Online, in cui saranno attive le iscrizioni completamente gratuite per tutti i partecipanti: il termine ultimo per partecipare sarà venerdì 7 novembre. Il lunedì successivo inizieranno le ostilità che dovrebbero terminare, fatti salvi particolari ritardi, entro le vacanze di Natale. Per i vincitori saranno delle feste particolarmente piacevoli, visti gli splendidi premi messi in palio dallo sponsor ufficiale della manifestazione, l'azienda tedesca Sennheiser, un vero punto di riferimento per tutti gli audiofili!

## TALENTO OVUNQUE

Partecipare alla Grid TGM Challenge non sarà uno scherzo: per vincere bisognerà allenarsi con quattro categorie di vetture diverse su una dozzina di tracciati tra i più impegnativi del mondo, tra piste moderne, storiche e di fantasia. Se volete partecipare, ecco la sintesi di vetture e tracciati su cui dovrete sudare sangue nei prossimi mesi...

Le Mans Series GT1 (EU) (Donnington, Nurburgring, Jarama, Istanbul, Spa)  
Brembo World GT (INT) (Shibuya, Jarama, Instabul Park, Long Beach, Washington, Nurburgring)  
Kenwood Global series (INT) (San Francisco, Washington, Jarama, Shinuya, Nurburgring)  
Bridgestone Challenge (INT) (Detroit, Washington, Nurburgring, Istanbul Park, Milano, Okutama)



## PREMI DA AUDIOFILO

Quale occasione migliore di un evento multigiocatore dedicato a un titolo prestigioso come GRID per proporvi premi di tutto rispetto? Sennheiser ha deciso di supportarci con la selezione di cuffie che vedete qui a lato; partendo dall'alto verso il basso, il primo, secondo e terzo classificato riceveranno PC 350, 131 e HD201 rispettivamente. Buona fortuna!





# COMMUNITY AI CONFINI DEL MODDING

**Quando la passione dà fastidio ai big dell'industria...**

**N**on capita spesso nel mondo dei videogiochi che un produttore prenda una posizione netta nei confronti degli utenti che realizzano modification per i loro prodotti. Quanto è accaduto all'inizio dello scorso mese di settembre dà effettivamente un po' da pensare su quelli che potrebbero essere, in futuro, gli sviluppi dell'attività del modding sotto vari punti di vista. La querelle prende spunto dalla recente pubblicazione del nuovo simulatore di guida (più che altro corposo aggiornamento di Race07) da parte dei Simbin. A poche ore di distanza dall'uscita del gioco su Steam era possibile trovare online le prime versioni modificate del piatto forte dell'espansione, la pista del Nordschleife che molti appassionati stavano attendendo con ansia. Tuttavia, la situazione era un po' diversa da quello che ci si aspettava. Non si trattava di una versione modificata per lo stesso GTR Evolution (e Race07) ma di una conversione per rFactor; in pratica, la concorrenza. Apriti cielo: tempo una notte e i Simbin hanno dato alle stampe un comunicato di fuoco in cui si minacciava la cessazione da parte dell'azienda dello sviluppo di nuovi titoli PC per passare alle console (dove milioni di utenti, notoriamente, possiedono un volante da dedicare ai simulatori di guida) o, persino, interventi legali nei confronti di chi aveva violato il contratto di licenza. Quella della conversione di vetture e tracciati da un simulatore all'altro è una pratica relativamente recente che nel corso degli anni ha incontrato il favore degli utenti. La diffusione di rFactor e, soprattutto, di giochi di guida realizzati con motori grafici marchiati ISI (GTR, GTR2, GT Legends, Race ed rFactor, appunto) ha contribuito alla quasi tota-

le intercambiabilità dei file che è giunta anche ai tracciati realizzati a suo tempo dai Papyrus per Grand Prix Legends e Nascar Racing Season 2003. Dopo le minacce, la situazione è parzialmente tornata alla normalità, soprattutto grazie alla comparsa dei primi mod dedicati a GTR Evolution, come del resto si auguravano i Simbin stessi. La vicenda, tuttavia, ha fatto riflettere molti, noi compresi, per l'attitudine di alcune aziende verso il fenomeno del modding, soprattutto se consideriamo il fatto che proprio i Simbin sono entrati nell'industria grazie a uno dei migliori mod mai realizzati per F1 Challenge. C'è chi ne ha fatto una bandiera sostenendo sempre e comunque gli artigiani del byte (Activision, Valve), chi non se ne cura più di tanto (Ubisoft) e chi, nel mezzo, si comporta a seconda del titolo o della convenienza per cercare di portare sempre più acqua al proprio mulino. È improbabile che le cose cambieranno anche dopo questa presa di posizione piuttosto netta: tuttavia un primo seme della discordia tra sviluppatori e giocatori è stato piantato. Il timore è che questo genere di atteggiamento possano confluire in altri settori del modding dove gli esempi di reverse engineering si sprecano. Spesso sono finite nel mirino dei legittimi proprietari dei diritti



*Un clic e la versione per rFactor del Nordschleife è bella e che pronta. I Simbin, tuttavia, non hanno gradito.*

d'autore le conversioni di titoli storici con nuovi motori grafici. Gli esempi si sprecano: molto conosciuto è Classic Doom, rielaborazione molto fedele dei livelli di gioco del capostipite id con il nuovo motore grafico di Doom III. In questo caso si rimaneva "in famiglia" e nessuno ha contestato più di tanto. Le cose sono andate in modo meno liscio per Pool of Radiance Remastered, storico RPG diSSI completamente ricostruito per l'Aurora Engine di Neverwinter Nights 2: erano girate voci di una possibile azione legale da parte di Ubisoft, detentrica dei diritti di sfruttamento delle proprietà intellettuali di SSI, ma tutto si è concluso in un nulla di fatto. A quando la prossima presa di posizione?

*Il lavoro svolto con Classic Doom è stato immenso (in ogni senso). Ovviamente id Software non ha avuto nulla da obiettare.*



*Lo stupendo modulo di Pool of Radiance è stato a lungo sotto i riflettori di Ubisoft.*



# BETAMACHINE

**La serie di Battlefield si prende in giro da sola con un titolo davvero divertente e curato. E se non vi piacciono le pistole, c'è Runes of Magic!**

## BATTLEFIELD HEROES

**S**iamo finalmente riusciti a mettere le mani su una beta key per il nuovo pargolo gratuito di casa Electronic Arts e la prima impressione è stata decisamente positiva: un'interfaccia completamente web based fa da cornice allo scontro cartonesco tra i due eserciti di Battlefield Heroes che hanno molto a che spartire con l'aspetto estetico di Alleati ed Asse della Seconda Guerra Mondiale. Lo stile grafico, come potete vedere dalle foto, è assolutamente delizioso e non lascia adito a dubbi sulla demenzialità di base di un prodotto che sembra nascere per intrattenere i casual gamer: sotto la scorza "spiritosa", però, si propone di dare sfogo agli impulsi agonistici di grosse squadre di hardcore gamer armate fino ai denti. La natura di titolo a classi (soldato per tutte le stagioni, armi pesanti, commando con funzionalità stealth) viene fuori prepotentemente nel momento in cui si decide di dar fuoco alle polveri delle mappe (solo due), strutturate per accogliere squadre da otto-dieci assaltatori in cui la modalità è quella classica della serie Battlefield, ovvero l'esaurimento dei ticket della squadra avversaria. Per perseguire l'obiettivo occorre mantenere il possesso dei punti di controllo cercando, nel contempo, di portare a termine una serie di minimissioni in stile "achievement" che permettano di far acquisire al nostro personaggio una serie di abilità speciali aggiuntive, oltre a quelle proprie della classe che impersona. Il gameplay è frenetico e divertente anche grazie all'introduzione di aerei e carri dal potenziale offensivo decisamente ridotto, che permettono alla fanteria di avere qualche minima possibilità di salvezza. Oltre a questo, spicca l'ottimo level design dei due scenari menzionati, con un sacco di zone da interpretare correttamente dal punto di vista tattico: posizioni da sniper, strettoie per mezzi corazzati e postazioni nascoste alla vista degli aerei che popolano i cieli del campo di battaglia. Proprio la guida degli aeromobili si è rivelata l'aspetto più spassoso della produzione, grazie alla possibilità di effettuare un sacco di stunt con persino dei commilitoni in piedi sulle ali. Una vera goduria che potrebbe aumentare con l'introduzione di nuove modalità e contenuti creati dagli stessi utenti grazie all'editor, attualmente in fase di preparazione. Al momento, i piani di EA sono per una pubblicazione gratuita del gioco con la possibilità di acquistare abbellimenti puramente estetici per il proprio personaggio tramite un sistema integrato di microtransazioni: prezzi e termini del servizio devono tuttavia essere ancora resi noti.

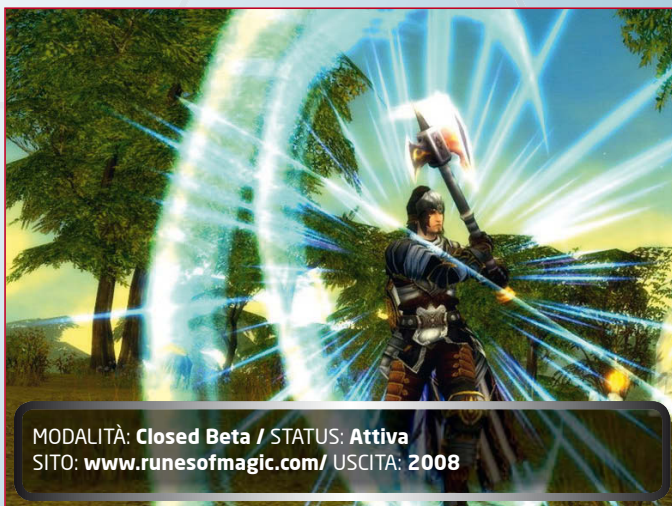
## RUNES OF MAGIC

**H**a recentemente aperto i battenti Runes of Magic, l'ennesimo MMORPG fantasy free to play sviluppato dalla coreana Runewaker Entertainment e distribuito digitalmente da Frogster Interactive, l'online publisher teutonico che tra qualche mese si occuperà del ben più atteso Chronicles of Spellborn. RoM è balzato all'attenzione della community europea per una lunga serie di caratteristiche che lo differenziano dall'infinito marasma dei prodotti di massa orientali, a cominciare da un imprinting molto simile a quello di World of Warcraft, sia dal punto di vista grafico sia da quello tecnico. Il mondo di Taborea, in cui è ambientato il gioco, come il più celebre Azeroth è diviso in diverse regioni, costellate da dungeon attraverso cui procedere in gruppo per affrontare i numerosi boss nel tentativo di far salire di livello il proprio personaggio. Oltre alle classiche istanze statiche sono presenti gli scenari dinamici, in cui i mostri e i tesori vengono creati casualmente in tipico stile hack n' slash, conferendo all'esplorazione quell'atmosfera ricca di suspense propria di titoli come Diablo o Sacred. Innovativo è anche il sistema a classi doppie, che consente al proprio personaggio di accumulare le abilità di due diverse specializzazioni: all'inizio i giocatori potranno scegliere tra le classiche carriere di Warrior, Rogue, Scout, Mage, Priest e Knight, tutte con skill esclusive. Raggiunto il decimo livello si potrà quindi selezionare una seconda classe, per un totale di ben trenta combinazioni; sarà quindi possibile vedere un Priest combattere con un'ascia, oppure un guerriero scagliare frecce con l'arco, regalando un'inedita complessità tattica nel dover riuscire a sfruttare le abilità corpo a corpo e quelle a distanza, con diverse possibilità di scelta a seconda dei gusti di ognuno in PvE e PvP.

Approfondendo questi due aspetti, non mancano più di seicento serie di quest, che daranno accesso a un vasto ventaglio di oggetti configurabili tramite rune (un po' quello che si vedrà coi legendary items di LotRO), e il player versus player, che comprenderà duelli, battaglie nelle arene e guerre tra clan, con tanto di reputazione, ranking e ladder. A completare il quadro troviamo il sistema di crafting, supportato da case d'asta, vendor e fornitori individuabili sulla mappa e addirittura l'housing, tramite cui si potranno costruire case ammobiliate per sé o sedi per le gilde.



MODALITÀ: **Closed Beta** / STATUS: **Attiva**  
SITO: <http://www.battlefieldheroes.com/> USCITA: **Inverno 2008**

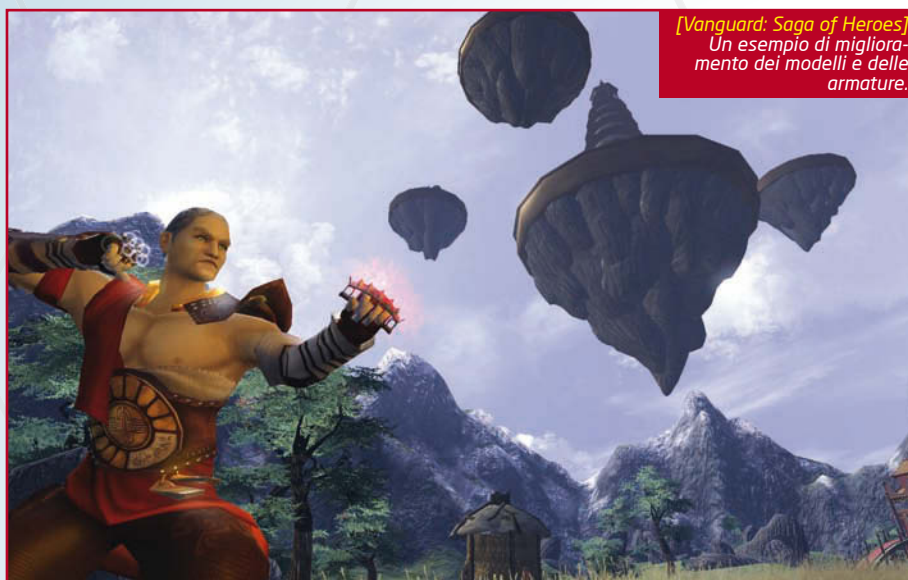


MODALITÀ: **Closed Beta** / STATUS: **Attiva**  
SITO: [www.runesofmagic.com/](http://www.runesofmagic.com/) USCITA: **2008**

# MASSIVENEWS

**Le più succose anticipazioni sul mondo in continua evoluzione dei MMOG: tutto quello che fa "massnotizia" è qui!**

L'appuntamento di questo mese con la kermesse dei Massive Multiplayer è all'insegna di espansioni, aggiornamenti e patch dedicate a titoli più o meno blasonati. Iniziamo con Vanguard: Saga of Heroes, gioco fantasy sviluppato da Sigil Games e in forza a Sony Online Entertainment, che torna a incuriosire gli appassionati del genere grazie al suo sesto Game Update gratuito, tra le cui feature, oltre a numerosi e sospirati bug fix, sottolineiamo l'introduzione dell'anticipatissima nuova area grazie alla quale è possibile provare il gioco gratuitamente, la Isle of Dawn: chi possiede un account a pagamento può ora scegliere se far nascere i suoi nuovi personaggi o nelle aree di partenza razziali, o nella appena citata Isle of Dawn, mentre i nuovi giocatori hanno l'opportunità di esplorare il mondo di Vanguard, limitati all'interno dell'area trial, fino al decimo livello del proprio PG. Gustose novità anche per quanto riguarda il comparto grafico, teatro di un restauro considerevole dei modelli che ha reso i personaggi maschili più "manzi" e quelli femminili più... "femminili". Vengono (ri)messe sul piatto anche numerose opzioni di personalizzazione del proprio avatar precedentemente disattivate per questioni di performance. Decisamente una ventata d'aria fresca per Vanguard che, dopo la release avvenuta nel gennaio 2007, è stato protagonista di un drastico abbandono da parte dell'utenza a causa dei numerosi bug e problemi sia sul piano del gameplay, sia su quello delle performance. Sempre restando in ambito fantasy, segnaliamo gustose novità anche riguardo a EverQuest 2, altro titolo prodotto da Sony che, dopo l'introduzione gratuita della nuova zona di gioco



[Vanguard: Saga of Heroes] Un esempio di miglioramento dei modelli e delle armature.

chiamata Vexar, si prepara per la sua quinta espansione, The Shadow Odyssey, sulla carta non inferiore, per quanto riguarda la lista dei contenuti, alle precedenti aggiunte dedicate al titolo e il cui lancio è previsto per il giorno 18 Novembre. Il nuovo continente di gioco si estenderà su un'area molto più grande di Kur-nak e comprenderà ben quattro zone dedicate ai raid, venti nuove istanze per gruppi singoli - Befallen, Guk, Miragul, Mistmoore e Najena sono l'esempio di alcuni nomi - e, notizia decisamente ben accolta dagli appassionati, nessun ulteriore innalzamento del livello massimo dei personaggi, bensì sessanta nuovi Achievement

Points (cuore del sistema di Alternate Advancement del personaggio, tipico di EverQuest e EverQuest 2, che permette di assegnare dei punti, ottenibili completando quest, sconfiggendo mostri particolari, scoprendo nuove aree, nuovi oggetti ed entrando in possesso di status item, a delle abilità contenute in un classico skill-tree e migliorare la performance dei propri personaggi) che raggiungono così la cifra totale di duecento: l'idea alla base del nuovo sistema di Alternate Advancement è di dover assegnare un minimo di dieci AP a un tier prima di poter passare al successivo. Naturalmente è previsto anche un ampliamento dei contenuti di gioco attuali: gli sviluppatori hanno promesso che almeno cinque nuove Heritage Quest, lunghe e impegnative avventure che ricompensano il giocatore con oggetti unici e status point, verranno introdotte con l'espansione e eventi riguardanti le future linee di trama sono già presenti nel gioco; i Void Beast sono i segnali dell'avvento



[EverQuest 2: Shadow Odyssey] EverQuest 2 è ancora oggi uno tra i Massive Multiplayer più curati nel comparto grafico.



[EverQuest 2: Shadow Odyssey] La nuova espansione proporrà svariate ambientazioni: da caverne ghiacciate a cripte costruite sotto vulcani attivi.



**[City of Heroes]** Di giorno: supereroi. Di notte: medico e imbianchino?



**[City of Villains]** Alcuni scorci di aree metropolitane sono davvero suggestivi, e lo saranno ancora di più quando potremo abbellirli a nostro piacimento.

della Shadow Odyssey che sarà teatro, fra le altre cose, del ritorno a Norrath di alcune divinità tra cui Anasthi Sul, disponibile per essere venerato dai giocatori (che magnanimità!).

Nuovo grosso, grasso aggiornamento in cantiere anche per City of Heroes e City of Villains, pionieri del fenomeno Massive Multiplayer in chiave supereroica: preparate i vostri personaggi a vestire una "identità segreta in borghese", perché una tra le novità della prossima Issue 13 sarà il Daily Job, ovvero l'assegnazione di un lavoro di copertura; peccato che la nostra identità segreta sarà così segreta da non permetterci di vestire i panni di un alter ego "civile" sullo schermo, ma solo al di fuori del gioco. Questa offline-feature assegnerà a ogni area di Paragon City e Rogue Island un Daily Job (poliziotto, studente universitario, medico e via di questo passo) che garantirà dei bonus temporanei all'esperienza acquisita, similmente al sistema di rest presente in World of Warcraft, oltre che buff, badge speciali e titoli per tutti coloro che avranno la costanza di "sloggarlo" nella medesima area per un numero minimo (non ancora specificato) di volte.

La punta di diamante della Issue 13 sarà però l'introduzione di una novità molto particolare, precedentemente associata ai Massive Multiplayer solo da Ryzom (tornato, quest'ultimo, recentemente alla ribalta dopo quasi un anno di silenzio pressoché totale) nel Ryzom Ring, ovvero la creazione di missioni personalizzate: un'interfaccia intuitiva per decorare le mappe, milioni di combinazioni disponibili per creare ostacoli e obiettivi – primari e secondari – delle missioni e possibilità di strutturare una vera e propria serie di avventure concatenate l'una con l'altra, il tutto con un'adeguata ricompensa in esperienza e valuta di gioco.

I giocatori voteranno le creazioni dei loro colleghi "architetti" e i "top rated" saranno ricompensati con badge specifici, nella migliore tradizione di CoH e CoV, e ulteriori oggetti, mappe e mostri da poter usare in fase di creazione delle missioni. In caso di risposta positiva da parte dell'utenza, CoH e CoV affiancherebbero di fatto Ryzom come rivoluzionari Massive Multiplayer i cui contenuti sono creati dagli utenti per gli utenti, fermo restando che sarà da verificare la gestione da parte di NCSoft del fragile equilibrio tra libertà data ai "creativi" e possibili exploit.



**[Vanguard: Saga of Heroes]** Volo d'uccello su un attracco di Isle of Dawn, nuova area trial del titolo.

## Gioco del Mese - AirRivals <http://www.airrivals.net/>

Questo free to play coreano, con item mall, inscena una guerra a colpi di caccia interstellari. Possiamo scegliere con quale fazione allearci all'interno della classica dicotomia tra imperiali (Bygeniou) e ribelli (Arlington), per poi prendere parte a sanguinosi scontri nei cieli sovrastanti il pianeta Phillon. Trattandosi di un prodotto coreano, il comparto grafico è decente, soprattutto per quanto concerne la cura dei modelli (le astronavi, in particolare), sebbene le texture lascino in più occasioni a desiderare, e in perfetto stile Manga (ricorda in più occasioni Neon Genesis Evangelion, tanto per avere un paragone "visivo"), mentre la crescita del personaggio si riduce all'ammazza-ammazza già tristemente sperimentato in molte altre occasioni. Il punto di forza del titolo, e il motivo per cui vi invito a provarlo, risiede però nel PvP: gli esiti degli scontri sono fortemente determinati dalla prontezza di riflessi del giocatore, particolare che rende Air Rivals un titolo in cui l'abilità personale conta in buona misura.



# MODIFICATION

Quando gli italiani ci si mettono di buona lena, non ce n'è per nessuno!

## FPS - FRAGGING FREE



**E**ra parecchio tempo che non arrivavano mod di eccellente qualità da parte di sviluppatori italiani per gli FPS più giocati: dopo lo stupendo Azure Sheep di cinque anni fa per Half-Life e l'altrettanto bello Substance a opera di nostri connazionali, è la volta di un



progetto ambizioso che non mancherà di far parlare di sé. Si tratta di Fragging Free, una modification singleplayer basata su Doom III e la sua espansione Resurrection of Evil che farà impazzire tutti gli appassionati dello sparatutto id. Il lavoro svolto è di prim'ordine sotto tutti gli aspetti per quanto riguarda l'ambientazione, le armi e i nuovi mostri introdotti in un mod che non perdona in quanto a difficoltà anche i giocatori più esperti. Fragging Free comprende una decina di livelli inediti molto grandi in cui le sparatorie si sprecano: anche a livello di difficoltà normale vanno via dieci ore intere di gioco, molto più di parecchi titoli completi ed espansioni presenti sul mercato. Anche lo storyboard è ben concepito: prende ispirazione dagli avvenimenti che tutti conosciamo nel gioco originale e parla di nove marine che negli intenti di Betruger avrebbero dovuto essere demonizzati. Uno di loro tuttavia (il protagoni-



sta) riuscirà a sfuggire a questo crudele destino e cercherà di porre fine alla minaccia uccidendo i suoi ex compagni ormai trasformati in superboss cattivissimi guidati dalla portentosa AI realizzata da Ivan, l'autore del mod, per poi per arrivare a far fuori Betruger una volta per

tutte. Anche se alcune ambientazioni non sono molto curate (gli esterni in particolare), le nuove armi, i nuovi mostri, le scene scriptate e la possibilità di controllare i demoni in terza persona, rendono Fragging Free un mod eccezionale per intensità e longevità, di cui la community italiana potrà andar fiera per parecchi anni a venire.

Titolo **FRAGGING FREE**  
 Gioco **DOOM 3:**  
**RESURRECTION OF EVIL**  
 Sito <http://www.moddb.com/mods/fragging-free>

GLOBALE

91

## DRIVING - 1975 GTO



**N**on c'è niente da fare: per correre con i vecchi scassoni degli anni settanta occorre possedere una copia di GT Legends. Se da tempo siete appassionati del titolo SimBin, ecco una bella sorpresa, dedicata a chi adora bruciare frizioni come fossero wurstel su una piastra da campeggio. Il World Championship 1975 GTO mod permette di utilizzare due delle vetture più famose dell'epoca anche con l'engine di rFactor: basta sprofondarsi in un ossequioso inchino verso il modder di rFactor Jolo per come ha saputo creare questo mod pieno delle migliori vecchie glorie dell'epoca, tra BMW, CSL e Porsche 911, caratterizzate da un sacco di skin diverse. Come il suo precedente mod, Historic GT & Touring Car, il lavoro di Jolo si basa, curiosamente, sul possesso del disco di GT Legends che verrà richiesto durante la fase di installazione. Un sacrificio da poco visto che proprio noi di TGM vi abbiamo regalato il gioco quasi un anno fa...



## FPS - CRYSIS ADVANCED AI



**D**opo l'ottimo Fragging Free, arriva un altro mod di grande qualità che manderà in delirio tutti i fan di Crysis: se stavate aspettando una scusa buona per ricominciare da capo l'intera campagna singleplayer, eccola arrivare sotto forma di



un ottimo mod che rivoluziona completamente l'intelligenza artificiale dei nemici, in particolare i soldati coreani additati da più parti come il difetto maggiore di un gioco in ogni caso di altissimo livello. Questo minomod del peso di un megabyte cambia radicalmente il comportamento dei militari durante le sparatorie, gestendo in modo completamente diverso le coperture rispetto alla posizione del giocatore ed evitando di mandarli a morte compiendo attacchi suicidi in campo aperto. Una piccola rivoluzione che rende il gioco tremendamente più difficile, ma anche molto più appassionante e che non potete, assolutamente, fare a meno di installare, in particolar modo se vi siete appena bevuti Warhead come fosse acqua fresca...

Titolo **1975 GTO**  
 Gioco **RFACTOR**  
 Sito [www.rfactorcentral.com](http://www.rfactorcentral.com)

GLOBALE

82

Titolo **ADVANCED AI**  
 Gioco **CRYSIS**  
 Sito <http://crymod.com>

GLOBALE

96

# FRAGZONEDVD

Uno dei mesi meno prolifici dell'anno si preannuncia dal raccolto strepitoso...

Dal punto di vista estetico, *The Delta Sector* è probabilmente il più bel mod mai realizzato per *Far Cry* in senso assoluto.



**N**on fatevi ingannare dalle ridotte dimensioni del box dedicato ai contenuti del Silver DVD di questo mese: come credo mai sia accaduto finora, lo scarso numero di mod pubblicati coincide con l'arrivo di quelle che, con tutta probabilità, possiamo definire le migliori modification del 2008. Come avete potuto vedere dalle recensioni nella pagina precedente, la qualità è altissima, al punto da far considerare almeno tre di essi come delle vere e proprie Killer Application in grado di farvi reinstallare il gioco originale, e, nel caso di *DooM 3*, anche l'espansione. La recensione entusiastica di *Fragging Free* dovrebbe avervi convinto a sufficienza a riguardo: lo stesso concetto si può esprimere per *Advan-*

*ced AI*, che rielabora l'intelligenza artificiale di *Crysis* trasformando il lavoro di Crytek in un'avventura completamente nuova che vale la pena, in senso assoluto, rigiocare daccapo. Lo stesso concetto si può esprimere per *The Delta Sector*: anche se l'IA dei nemici non è all'altezza di quelli originali, solo l'opera di rielaborazione grafica di questo spettacolare mod merita di farvi rimettere mano all'originale *Far Cry* giusto per farsi venire l'acquolina in bocca in attesa del seguito. Passando agli altri mod di questo mese, il livello si mantiene elevato con l'ottima total conversion multiplayer *Stargate 2*, che porta le fazioni della serie televisiva sui campi di battaglia virtuali di *Half-Life 2*. Sempre in termini di sparatutto, visto l'arrivo di *Clear Sky*, non poteva mancare l'occasione per rinfrescarsi la memoria con *Priboi Story*, mod di ottima fattura per il primo titolo della (ormai) serie S.T.A.L.K.E.R., che propone una serie di quest inedite e numerose modifiche al gameplay in termini economici e per quanto riguarda gli scontri nelle campagne intorno alla centrale di Chernobyl. Pensano a chiudere il cerchio di questo mese l'immane mod per *rFactor*, il *1975 GTO* e la versione beta di quello che si annuncia un vero e proprio capolavoro che non mancheremo di riproporvi al momento

## GO BUY SKILL

Ne abbiamo parlato nella prima pagina di questa *FragZone* e ci torniamo sopra in questa sede perché stiamo parlando di tre demo per *Call of Duty 4* di altissima qualità. Se non avete idea di come affrontare le mappe più difficili dello sparatutto *Activision*, ecco l'occasione giusta per imparare qualche truccetto grazie al clan più forte del mondo, i leggendari *Pandemic!*



## CONTENUTI SILVER DVD



**PRIBOI STORY MOD**  
PER *STALKER: SHADOW OF CHERNOBYL*

**1975 GTO CARSET**  
PER *rFACTOR*

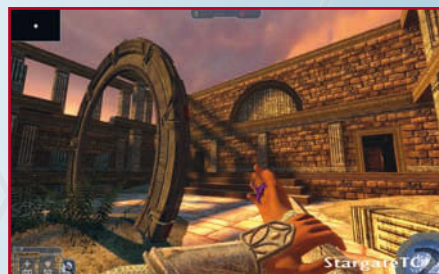
**ADVANCED AI MOD**  
PER *CRYSIS*

**THE DELTA SECTOR MOD**  
PER *FAR CRY*

**OBLIVION ONLINE MOD**  
PER *OBLIVION*

**STARGATE 2 TOTAL CONVERSION**  
PER *HALF LIFE 2*

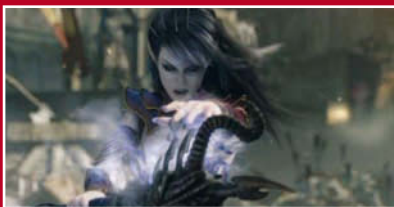
**FRAGGING FREE MOD**  
PER *DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL*



Finalmente potrete impallinare gli antenati degli egizi a suon di *P90* in una stupenda total conversion multiplayer di *Stargate* per *Half-Life 2*.

della pubblicazione in versione finale. Quell'*Oblivion Online* che permette di esplorare le lande di Tamriel in collaborazione con altri undici giocatori in rete locale o su Internet. Semplicemente eccezionale!

## TGM TELEVISION



L'orda di orchi assetati di sangue tutti presi a gridare "Waaaagh!" è ormai arrivata da un mese: voi che avete a cuore la vostra vita sociale state cercando di starne lontani perché sapete benissimo che anche solo dieci minuti di *Warhammer Online* potrebbero rovinarvi la vita per i prossimi tre anni, per non parlare dell'esborso pecuniario per l'abbonamento mensile. Noi non vi diciamo niente, ma magari un'occhiatina allo splendido cinematic trailer potreste anche dargliela. Suvvia, cosa volete che sia un semplice video introduttivo?

# HARDWARE

A cura di: Paolo Besser paolone@sprea.it

Il mercato delle schede video ha ricevuto uno scossone con l'arrivo di R700 che, come prevedibile, ha praticamente spazzato via la concorrenza. Ma in queste pagine abbiamo spazio anche per parlare di altro...

THE  
GAMES  
machine  
MARK07

## I NOSTRI BENCHMARK

Ogni scheda video viene valutata lanciando tre giochi di riferimento scelti dalla redazione e rilevando quante immagini al secondo riescano a produrre a diverse risoluzioni, con e senza filtri, al livello massimo di dettaglio. Il valore del TGM Mark 07 tiene principalmente conto delle risoluzioni verticali a cui la media dei giochi mantiene un livello minimo di fluidità, pari a 45 fps, a cui vengono sommati i frame prodotti alle risoluzioni di riferimento (800x600 e 1280x1024 per le schede video economiche, 1024x768 e 1600x1200 per le altre fasce di mercato). TGM Mark 07 tiene conto del prezzo, della qualità visiva e delle prestazioni, scostandosi in maniera netta e decisa dalla mag-



gior parte dei benchmark tradizionali. I nostri test, salvo in casi specifici, sono condotti su un "test-bed" composto da un processore Intel Core2 Duo E8400 a 3 GHz su scheda madre MSI X38 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 a 64 bit, il tutto alimentato con un Enermax Galaxy da 1000W. 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*

## NEWS IN BREVE

### SLI E CROSSFIRE FINALMENTE INSIEME

Ci ha dovuto pensare Intel, che aveva già tentato con successo l'esperimento nella sua piattaforma Crossfire, ma finalmente noi videogiocatori non dovremo più scegliere la scheda madre in base alle schede video che decideremo di comprare: il nuovo chipset X58, infatti, potrà operare indifferentemente con più schede ATI o più schede Nvidia nelle rispettive configurazioni multi-rendering. Nvidia, tuttavia, si è riservata il diritto di decidere su quali schede madri X58 abilitare lo SLI.



### ECCO LE "PICCOLE" DI AMD

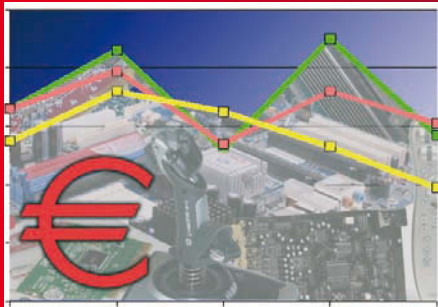
AMD ha recentemente presentato le sue nuove schede di fascia "media" e "minima", rispettivamente la serie HD4600 e HD4500, caratterizzate rispettivamente da 320 e 80 shader core, compatibili con le DirectX 10.1 e dotate del decoder HD UV2, come le sorelle maggiori. Alcuni modelli usano le tradizionali memorie DDR3 al posto delle più comuni, almeno sulle schede video, GDDR3, una scelta dovuta al fatto che, secondo AMD, le due tipologie di memoria offrono le medesime prestazioni, ma le più economiche DDR3 abbattano ulteriormente i costi di produzione.

### IL NETBOOK DI LG

Anche LG ha deciso di buttarsi a capofitto nel mondo dei netbook, i piccoli computer dal prezzo stracciato e dalla massima "portabilità". Il suo nuovo X110, presentato alla fiera IFA di Berlino, è dotato di un processore Intel Atom 270 a 1,6 GHz, può montare fino a 4 GB di RAM e adotta un disco fisso tradizionale da 2,5", da 80 a 120 GB di capienza a seconda della configurazione. I prezzi al pubblico variano, in base agli optional, tra i 399 e i 499 euro. La disponibilità di questo computer è prevista per fine ottobre.



## 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 affaroni del mese!

NEW	mon	EIZO 30 SX3031W-BK	€ 2.400
	cpu	INTEL CORE 2 EXTREME QX9770	€ 1.260
	vid	RADEON HD4870 X2	€ 419
	vid	GEFORCE GTX 280	€ 399
	mon	SAMSUNG SYNCMASTER 245B	€ 349
	vid	GEFORCE GTX 260	€ 269
	mem	OCZ DDR3 12800 PLATINUM 4GB Kit	€ 239
	vid	RADEON HD4870	€ 229
	scm	MSI X48 PLATINUM	€ 209
	cpu	INTEL CORE2 QUAD Q9300	€ 199
	vid	GEFORCE 9800 GTX+	€ 179
	mon	SAMSUNG - 19" lcd SM920NW wide	€ 179
	cpu	INTEL CORE2 DUO E8500	€ 149
	vid	RADEON HD4850	€ 145
NEW	cpu	AMD PHENOM X4 9950	€ 129
	cpu	INTEL CORE2 DUO E8200	€ 125
	cpu	AMD PHENOM X3 8750	€ 99
	vid	RADEON HD 3870 512 MB GDDR4	€ 99
	vid	RADEON HD 3850 256 MB	€ 79

LEGENDA: cpu = processore centrale; scm = scheda madre; vid = scheda video; aud = scheda audio; mem = memorie; hdd = disco fisso; mon = monitor; var = varie ed eventuali

Vista la difficoltà a reperirlo, il monitor da 30" inserito nel borsino fino al mese scorso è stato sostituito in corsa da un nuovo arrivato, l'ottimo SX 3031 W-BK di Eizo, più costoso ma anche più raffinato e versatile, visto che oltre ad avere caratteristiche tecniche ideali per i videogiochi, permette anche l'uso di applicazioni grafiche più serie. Per il resto, ci troviamo di fronte a un improvviso saliscendi dei prezzi, dovuto all'asestamento di alcuni prodotti strategici - probabile conseguenza del rientro dopo la pausa estiva. In picchiata, invece, i costi delle memorie RAM e dei dischi fissi. AMD, infine, ha annunciato un taglio del listino processori, già incluso in questo borsino.

# IL PC IN BREVE

I componenti giusti per creare tre configurazioni da gioco: top (per i maniaci), ottimale (miglior rapporto prezzo/prestazioni) ed economica (per risparmiare).

## PROCESSORE



**INTEL CORE2 EXTREME QX9770 € 1.260**

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...

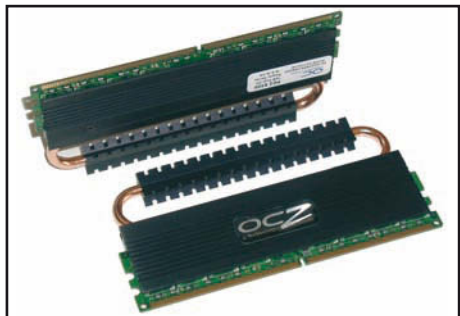
**INTEL CORE2 DUO E8400 € 135**

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 € 89**

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.

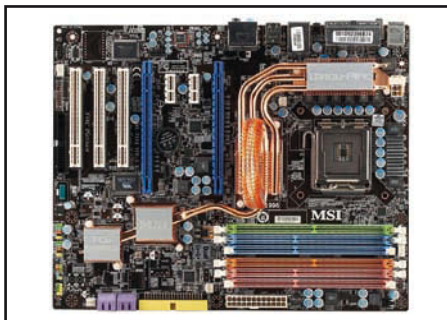
**2 GB CORSAIR XMS3 PC3-10600 € 105**

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 € 209**

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 € 460**

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 € 129**

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 € 99**

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



**2x RADEON HD4870 X2 € 838**

Due schede Radeon HD4870 X2 forniscono, grazie ai loro 4 processori grafici, la massima potenza oggi disponibile. Ma anche tre sarebbero sufficienti...

**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



**EIZO SX3031W-BK € 2.400**

30 pollici, 2560x1600 pixel, rapporto di dimensioni 16:10, immagini molto chiare, tempo di risposta di 6 ms e chiave HDCP compresa nel prezzo (nella foto). Costoso ma grande.

**SAMSUNG SYNCMASTER 245B € 349**

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



#### + PRONTA PER CROSSFIRE

È possibile installare fino a 4 schede in modalità Crossfire-X, oppure scegliere una qualunque combinazione con gli altri modelli della serie HD4800.

#### + VENTOLA EFFICIENTE

Per la versione Toxic della Radeon HD4850, Sapphire ha scelto un dissipatore a corona di Zalman. La ventola è abbastanza silenziosa, ma soprattutto fa il suo dovere, mantenendo la temperatura della GPU a livelli umani, finalmente. In compenso, la scheda occupa due slot invece di uno singolo.

#### + CONSUMI CONTENUTI

Come tutte le altre HD4850, questa scheda di Sapphire consuma poco. Qualunque alimentatore da 500W dovrebbe essere più che sufficiente a gestirne una. Notevole il fatto che per questa scheda, Sapphire abbia utilizzato un PCB diverso da quello di riferimento di AMD.

#### + FREQUENZE PIÙ ELEVATE

Le frequenze di 650 MHz per la GPU e di 2.300 MHz per le memorie (512 MB di GDDR3) consentono a questa scheda di piazzarsi esattamente a metà strada tra una HD4850 "normale" e una Radeon HD4870 (o anche a una GeForce GTX 260, visto che il livello è quello). A un costo sostanzialmente inferiore.

#### + DISSIPAZIONE PASSIVA

Sapphire non ha ritenuto necessario raffreddare attivamente le memorie. Temevamo che ciò avrebbe innalzato eccessivamente le loro temperature, ma tutti i nostri dubbi erano infondati: anche nelle sessioni di benchmark più spinte, hanno mantenuto una temperatura decisamente bassa.

#### ! ATTENTI AL CAVO!

Sapphire deve essersi accorta solo in un secondo tempo che la lunghezza del cavo di alimentazione della ventola non era sufficiente, e così ha utilizzato una piccola prolunga per collegarlo al PCB. Quando armerete la scheda nel case, fate attenzione a non scollegare questa piccola prolunga per errore, o rischierete di friggere la scheda video!



# RADEON HD4850 TOXIC

Produttore: Sapphire Prezzo al pubblico: € 169

Sicuramente ricorderete la recensione della Radeon HD3870 Toxic, caratterizzata da un originale e sottilissimo dissipatore a camera di vapore. Una soluzione efficiente, che però i tecnici di Sapphire non hanno riproposto su questo modello. Per la versione "Toxic" della Radeon HD4850, quindi, Sapphire ha scelto una via molto più tradizionale, ma non per questo meno efficiente: un bel dissipatore a corona realizzato da Zalman (una vera autorità nel settore del raffreddamento), montato su una piastra azzurra, leggermente più corta di quella di AMD. Il dissipatore è montato

direttamente sul processore grafico e non include le memorie che, invece, sono raffreddate con delle semplici alette passive. Pensavamo che la cosa avrebbe avuto un impatto negativo sulle temperature raggiunte dalla scheda – e in fondo gli 85° raggiunti con tanta serenità dalle altre HD4850 lasciavano parecchio spazio allo scetticismo – ma per fortuna ci sbagliavamo: con questo dissipatore si torna tranquillamente nella norma, sia per la GPU (che si scalda, ma senza diventare roven-

te come un ferro da stiro), sia per le memorie, che invece restano fresche anche nelle peggiori condizioni di utilizzo. La scheda esce "overclockata di fabbrica" a 650/2.300 MHz, andando a piazzarsi esattamente a metà strada (lo vediamo nel grafico del benchmark) tra una normale HD4850 (che costa 30 euro in meno) e una GeForce GTX 260 (che però costa ben 100 euro in più, una differenza a dir poco ingiustificata). Grazie alle peculiarità del dissipatore possiamo spingerci anche oltre, arrivando a lambire i risultati della sorella maggiore HD4870 (229 euro): tirando le somme, scegliendo la HD4850 Toxic di Sapphire avremmo

qualche frame in meno sullo schermo, ma anche 60 euro in più nel portafogli, portandoci a casa la stessa qualità visiva, le stesse potenzialità nell'alta definizione e tutte le meravigliose promesse delle DirectX 10.1. Considerando che il dissipatore Zalman, da solo, costerebbe sicuramente di più dei 30 euro di differenza richiesti rispetto a una HD4850 normale, vale sicuramente la pena spenderli.

**SAPPHIRE UNISCE LA POTENZA DEL PROCESSORE RADEON HD4850 CON L'EFFICIENZA DI UN DISSIPATORE ZALMAN. E FA UN OTTIMO LAVORO.**

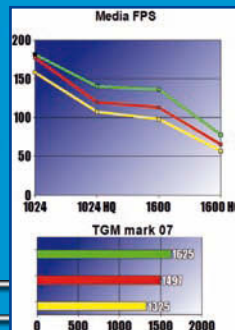
9.0

1497

## I BENCHMARK

Abbiamo messo a confronto fra loro una Radeon HD4850 "normale" (funzionante alle frequenze imposte da AMD, linee gialle), la Radeon HD4850 Toxic di Sapphire (linee rosse) e una GeForce GTX 260 (linee verdi). Come possiamo notare, la Toxic si è piazzata esattamente a metà strada fra le due, offrendo un rapporto tra prezzo e prestazioni decisamente vantaggioso.

THE GAMES machine MARK07



# RADEON HD4870

Produttore: Gainward Prezzo al pubblico: € 229

Gainward ha cominciato da poco a produrre schede video basate su processori Radeon e, in attesa dei suoi tradizionali "modelli elaborati" - per altro già annunciati, ma non ancora disponibili al momento di scrivere - ha messo sul mercato alcuni modelli aderenti agli standard proposti da AMD, limitandosi a cambiarne l'adesivo sul dissipatore. Dunque ci troviamo di fronte a una scheda video del tutto analoga a mille altre, destinata a scontrarsi con loro unicamente sul fronte del prezzo. Premesso doverosamente questo, non resta che ricordare le caratteristiche di questa famiglia di schede video: compatibilità garantita alle librerie DirectX 10.1 e OpenGL 2.0, decoder hardware ad alta definizione UVD2 (il migliore sulla piazza), supporto della chiave HDCP per la visualizzazione di contenuti protetti, decoding dei canali audio integrata e, cosa che a noi giocatori interessa più di tutte, potenza da vendere, in grado di rivaleggiare tranquillamente con la più costosa concorrente GeForce GTX 260, in confronto alla quale si presenta anche tecnologicamente più avanzata. Con la Radeon HD4870, caratterizzata dall'uso di memorie GDDR5 particolarmente veloci, si può arrivare tranquillamente a giocare qualsiasi titolo attuale fino a 1920x1200 pixel, limitandosi a qualche dettaglio in meno soltanto in una sparuta minoranza - composta essenzialmente da Crysis e Assassin's Creed. Nulla, però, che ne riduca in qualche modo il valore. L'unico problema, semmai, è che questa scheda costa in media 60 euro in più della Sapphire HD4850 Toxic, senza che tra le due vi sia tutta questa grande differenza sul lato



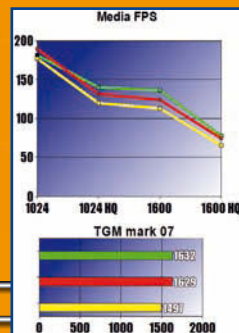
- + Ottima velocità generale con i giochi.
- + Ottima qualità visiva.
- + Buon rapporto prezzo/prestazioni.
- Niente di originale sotto il sole.

delle prestazioni. L'acquisto, insomma, va ponderato in base alle nostre aspettative e a cosa diamo maggiormente importanza: se al framerate o al budget. Nel grafico, la linea rossa indica la HD4870 di Gainward, messa direttamente a confronto con una GeForce GTX 260 (linea verde) e la HD 4850 Toxic di Sapphire (linea gialla) recensita nella pagina a fianco. Come si nota, sono tre schede video dalle prestazioni medie piuttosto simili, ma i loro prezzi possono variare sensibilmente. A voi la scelta.

**8.0**

## I BENCHMARK

THE  
GAMES  
machine  
MARK07



**1629**



# Radeon HD 4870 X2

Produttore: HIS Prezzo al pubblico: € 419

Le Radeon HD4870 X2 sono certamente le schede video più chiacchierate del momento, e il motivo è semplice: sono le più potenti sul mercato, capaci di piegare qualsiasi gioco alla loro volontà, anche i più riottosi, a risoluzioni elevatissime come 1920x1200 e 2560x1600 pixel, roba da grandi schermi insomma, permettendosi pure lo sfizio di attivare i filtri per migliorare le immagini. Tutto questo viene dall'uso combinato di due GPU RV770 (HD4870) e dalla più ampia disponibilità di memoria che si sia mai vista su una scheda video, ben 2 GB totali di GDDR5 a 3.600 MHz di frequenza. Numeri che, per funzionare a dovere, hanno bisogno solo di alcuni accorgimenti: un alimentatore da almeno 600 Watt con 36A totali sulle linee da 12V, una scheda madre con chipset AMD o Intel, un processore centrale abbastanza potente e, soprattutto, Windows Vista, possibilmente a 64 bit. Quest'ultimo per due motivi fondamentali: i driver sono sviluppati principalmente per questa piattaforma e poi la memoria montata sulla scheda video, a causa di limiti intrinseci dei vecchi sistemi operativi a 32 bit, potrebbe rubare spazio utile alla RAM di sistema. Infine, ricordatevi le nostre prove incrociate tra schede video e schede madri: anche le HD4870 X2 "soffrono" se vengono installate su schede madri con

chipset Nvidia, per cui fate attenzione agli abbinamenti. Per il resto, vale lo stesso discorso delle "schede tutte uguali ma con l'adesivo diverso" che abbiamo affrontato nella metà pagina precedente: questa scheda è esattamente identica a quelle di riferimento di AMD, tanto nella forma, quanto nelle specifiche, nelle frequenze e nel dissipatore. Il che non è necessariamente un male, ma nemmeno una scelta particolarmente invidiabile: il calore prodotto dalla scheda è decisamente alto, sopportabile ma alto. Se non altro, è mediamente silenziosa. Nel grafico, le linee verdi indicano l'andamento della concorrente Nvidia GTX 280, mentre le rosse quello della HD4870 X2.

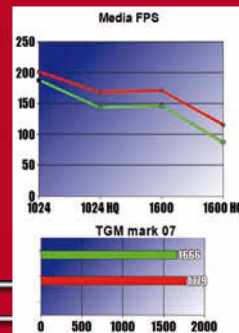
- + Le prestazioni migliori sulla piazza.
- + Poco rumorosa nonostante l'ingombro.
- Consuma abbastanza.
- Problemi con schede madri Nvidia.



**9.0**

## I BENCHMARK

THE  
GAMES  
machine  
MARK07



**1779**

# HWNR 300 WIRELESS ROUTER

Produttore: Hercules Prezzo al pubblico: € 70

Esteticamente parlando, questo è uno degli aggeggi dal look più controverso che mi siano mai capitati di fronte: un piccolo monolito nero dotato di tre antenne su braccia orientabili che, a seconda della vostra sensibilità, potrebbe evocare il piacevole ricordo dell'astronave in miniatura con cui giocavate da bambini, ma anche quello più minaccioso delle famigerate antenne per i cellulari, capaci di terrorizzare interi quartieri di ogni città. Di sicuro, piazzandolo sulla scrivania, vi ricorderà costantemente che attorno a quelle tre antenne si forma un simpatico campo magnetico e, usandolo, non sarà inusuale porre qualche interrogativo sull'impatto che potrebbe avere sulla salute. Poi, per carità, le stesse ansie andrebbero riservate anche a tutti gli altri prodotti della medesima categoria, e forse anche no, solo che pochi di loro hanno un aspetto ricercato, ma nel contempo inquietante, come questo. Le scelte di design, in ogni caso, poco c'entrano con le qualità tecniche di questo router, mediamente molto buone, capace di trasmettere nell'etere i dati fino a una velocità puramente teorica di 300 Mbps,

secondo il protocollo 802.11n, o meglio secondo la revisione 2.0 della bozza presentata per standardizzare il medesimo, la stessa usata da Intel nella sua recente piattaforma per portatili Centrino 2. In realtà, i nostri test si sono fermati molto prima, a circa 90 Mbps, un risultato comunque egregio visto che, finalmente, possiamo trasmettere dati su una rete wireless con una velocità prossima a quella delle più diffuse reti locali via cavo. Certo, con quest'ultima soluzione si può arrivare facilmente al Giga-bit per secondo, ma occorre avere la giusta (=costosa) attrezzatura tra cavi, switch e router. La configurazione è semplice e non occorre essere degli amministratori di rete per installarlo, ma una cosa probabilmente non vi piacerà: è un router, per l'appunto, e basta. Non potete usarlo per collegarvi direttamente a Internet e, in giro, esistono numerosi aggeggi multifunzione che includono modem, router, switch di rete e punto d'accesso wi-fi, che magari non sono altrettanto veloci, ma restano co-



- + Prezzo accessibile.
- + Facile da gestire.
- + Look spaziale...
- ...ma un po' inquietante!

munque affidabili e disponibili allo stesso prezzo. Inoltre le velocità teoriche delle reti wireless sono sempre molto distanti da quelle pratiche e, alla fine, per ottenere il massimo occorre sempre essere nella stessa stanza e soprattutto disporre di apparati di ricezione perfettamente compatibili tra di loro. L'interoperabilità di questo router è buona, essendo compatibile anche con i precedenti protocolli 802.11b e 802.11g, e pure con la tecnologia MIMO. Però andrebbe considerato il suo acquisto solo se in casa abbiamo un portatile o una scheda di rete compatibile con la versione 2 della bozza del protocollo 802.11n. Come quella nel box.

7.0

## HERCULES HWNP 300

Prezzo al pubblico: € 68

Se vogliamo ottenere il massimo dal router HWNR 300, è meglio dotarsi anche di una buona scheda di rete per la ricezione dei dati: in questo caso non c'è niente di meglio di una scheda di rete PCI HWNP 300, prodotta sempre da Hercules e capace di gestire il traffico con la stessa versione del protocollo. Anch'essa è dotata di tre antenne, posizionate su un comodo piedistallo e orientabili con una certa libertà.



## GENIUS SLIM 1322 AF

Produttore: Genius Prezzo al pubblico: € 29

È inutile resistere, prima o poi verrete assimilati. Stiamo parlando, naturalmente, di quell'esercito poco silenzioso e un po' esizibionista che ama chattare amichevolmente su Internet, con MSN Messenger o con qualunque altro programma dello stesso genere, facendosi vedere con una webcam. E nulla sfugge all'impietoso occhio elettronico: soprattutto se la connessione è buona, al nostro interlocutore arriveranno tutte le nostre espressioni facciali e, peggio ancora, tutti quei gesti che siamo soliti fare quando siamo certi che nessuno ci vede. In ogni caso, se proprio ci tenete alla vostra piccola porzione di grande fratello, ma non avete soldi da buttare via in cianfrusaglie, questa webcam può fare al caso vostro: costa poco e funziona. Certo, non ha la mirabolante risoluzione di 2 megapixel come le sorelle più costose, e non ha neppure il microfono, per cui se intendete trasmettere anche il prodotto delle corde vocali dovrete necessariamente procurarvene uno a parte, oppure una di quelle bellissime cuffie microfunate che vanno per la maggiore nel gioco in rete. In ogni caso, la Slim 1322 AF ha diverse carte da giocare oltre al prezzo: si mette a fuoco da sola, è molto leggera e facile da montare



- + Prezzo stracciato.
- + Compatibile con i programmi più diffusi.
- + Driverless su XP e Vista.
- Non ha il microfono.

su un pannello LCD e, cosa sicuramente gradita a tutti gli utenti di Windows XP SP2 e Vista, non ha bisogno di driver per funzionare. La si in-



▲ L'immagine ottenuta da questa webcam è più nitida di quanto il suo prezzo ci farebbe sospettare. Volendo, possiamo aggiustarla ulteriormente modificandone i parametri.

serisce in una porta USB 2.0 e verrà riconosciuta automaticamente come una periferica composta, facilmente utilizzabile da Messenger e da tutti i programmi che gestiscono i protocolli di acquisizione video del sistema operativo. L'immagine è piuttosto chiara e ben contrastata, favorendone l'utilizzo anche in spazi chiusi e male illuminati, e se proprio la funzione di autofocus non ci piace, possiamo sempre disabilitarla. Non è un prodotto per chi cerca il massimo, ma è ottimo per chi non vuole spendere troppo.

7.5

# PHENOM X4 9950 BLACK EDITION

Produttore: AMD Prezzo al pubblico: € 129

**Q**uando mai abbiamo visto un processore "di fascia top" costare così poco? Mai. Ma si potrebbe facilmente obiettare che non abbiamo mai visto nemmeno un processore "di fascia top" uscire oggi e offrire le stesse prestazioni di un concorrente che ha più di un anno sulle spalle, e anche questo sarebbe vero, perché purtroppo la situazione in cui si è venuta a trovare AMD è proprio questa. Il nuovo Phenom 9950 BE è uscito sul mercato da poco più di un mese, ed è già stato oggetto di un pesantissimo taglio del prezzo, che ormai lo pone di diritto nella fascia più economica del mercato, pur essendo di fatto il Phenom più veloce che AMD abbia prodotto fino a oggi. Questo processore dispone di 4 core che operano a 2,6 GHz, mentre la frequenza del bus HyperTransport è pari a 2 GHz. Il valore del TDP è più alto rispetto ai fratelli minori: 140W, una cifra tutto sommato accettabile in un sistema da gioco – quasi certamente già vessato dai consumi della scheda video – ma un problema sul fronte della compatibilità: dato che AMD aveva dichiarato ai produttori valori massimi più bassi, diverse schede madri non riescono a gestire correttamente questo processore, per il quale



un aggiornamento del BIOS potrebbe rivelarsi insufficiente. La scheda madre, dunque, va scelta con una certa cura, assicurandosi che sia compatibile con questo specifico modello e, per andare sul sicuro, è meglio indirizzarsi subito su un esemplare di fascia più alta, visto che solitamente sono proprio queste le schede madri pensate per l'overclock e per subire carichi energetici più alti rispetto alla media. Detto questo, il Phenom X4 9950 BE, forte del suo moltiplicatore sbloccato, si pre-

- + Facilmente "overclockabile".
- + Prezzo assolutamente aggressivo.
- Qualche problema con diverse schede madri.
- Prestazioni al di sotto delle aspettative.

sta piuttosto bene all'overclock. Purtroppo non si possono raggiungere le prestazioni dei concorrenti Core 2 Quad a 45 nanometri, ma in fondo quello che riesce a fare questa CPU da 65 nanometri dovrebbe soddisfare la maggior parte dei videogiocatori: montato su una scheda madre con chip-set AMD 790 e accoppiato con una Radeon HD4800, consente comunque di realizzare un'ottima macchina da gioco a prezzi ridicolmente bassi. Il problema, semmai, restano le prestazioni in senso assoluto: ha senso, per un processore nuovo, raggiungere a stento i medesimi "numeri" che i concorrenti offrivano già più di un anno fa? Se rispondere a questa domanda non vi spaventa, e siete dei fedeli clienti di AMD, allora non preoccupatevi più di tanto e godetevi il Phenom. Ma se guardate soprattutto i benchmark per misurare il vostro grado di soddisfazione e avete a disposizione un budget più alto ricordatevi che, pur traendo, in questo caso non commetterete peccato.

**7.5**

# LION SQUARE CPU COOLER

Produttore: ASUS Prezzo al pubblico: € 45

**“U**n tempo, un famoso generale dovette combattere contro un nemico molto più forte. Allora fece ricamare sugli scudi dei soldati l'effigie di un leone, dalla cui bocca poteva uscire la lama della spada". Sembra una di quelle allegre storielle di onore e sacrificio che caratterizzano la produzione cinematografica orientale, e in effetti è così: non ci è dato sapere se il famoso generale abbia vinto o perso, ma secondo la leggenda le generazioni successive "associano all'immagine del leone la Forza, il Coraggio e la Buona sorte". Cosa non si direbbe per vendere un dissipatore! Già, perché alla fin fine la leggenda del famoso generale serve solo a motivare la presenza del leone sul coperchio di un nuovo prodotto ASUS, un dissipatore universale per CPU Athlon, Phenom e Core2 dell'attuale generazione. Il blocco è composto da una spessa base metallica a diretto contatto con la superficie del processore, collegata a una palafitta stratificata di alette per mezzo di otto heatpipe dall'incredibile diametro di 8 mm, tra le più spesse che si siano mai viste. All'interno del blocco dissipatore, nascosta alla vista, c'è una ventola tachimetrica che può essere facilmente pilotata dalla scheda madre, la cui velocità di rotazione dipende dalla temperatura del processore. ASUS sostiene che questo dissipatore sia assolutamente silenzioso, dichiarando un rumo-

re operativo di soli 16 dB. Una misurazione che ci sembra fin troppo ottimista, a dire il vero, anche se bisogna ammettere che il Lion Square non dà assolutamente fastidio alle orecchie. Quello che è certo, però, è che questo dissipatore funziona. Misurando le temperature del nostro testbed, si è rivelato decisamente più efficace del dissipatore standard di Intel, con una diminuzione del calore in idle pari a circa il 30%. Una differenza che si è fatta ancora più marcata a pieno carico (40%) e applicando un leggero overclock (45%). Ne consegue che è possibile usare il Lion Square sia per ottenere temperature più basse in linea generale, sia per dare qualche "spintarella" in più alle frequenze del processore in piena tranquillità. L'unico avvertimento che occorre dare riguarda l'altezza dell'oggetto che, in totale, supera i 10 centimetri, rendendo problematica la sua installazione sui case più sottili. Niente da dire in merito alla procedura di installazione, invece: finalmente ASUS ha capito che non è piacevole smontare l'intero computer solo per montare una dannata ventola, e ci ha fatto la grazia di usare gli attacchi standard per questo dissipatore.



- + Facile da montare.
- + Molto silenzioso.
- + Efficiente.
- Molto alto.

**8.0**

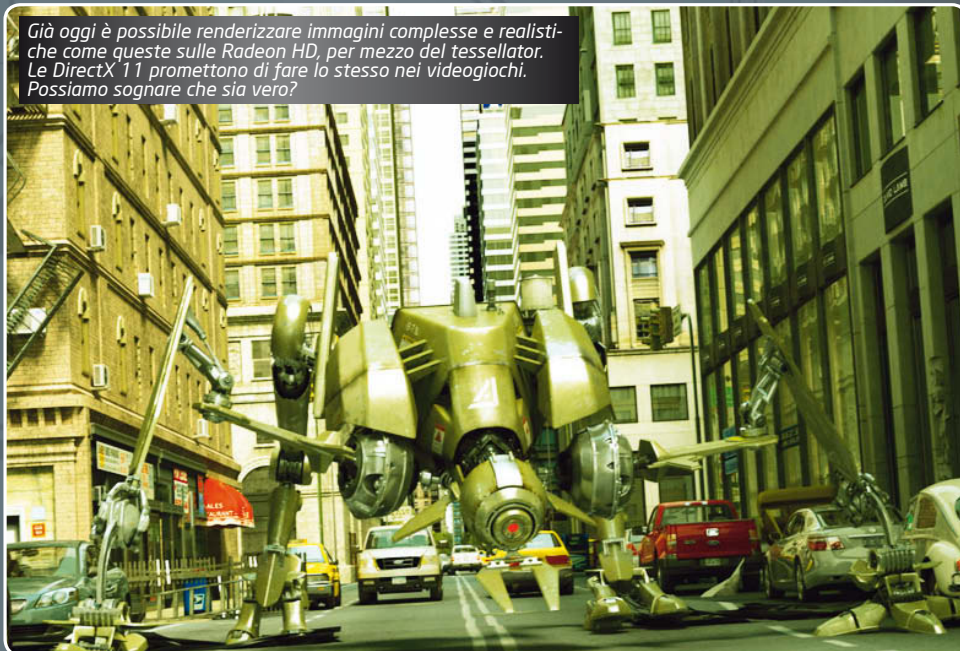
**Emergono alcuni dettagli interessanti sulla prossima versione delle librerie DirectX. Vediamo cosa ci riserveranno.**

## Uno sguardo al futuro

L'estate sembra essere un periodo molto caldo per gli sviluppatori di videogiochi. A parte l'ottimo e ormai consolidato appuntamento di Lipsia, vanno necessariamente ricordate anche altre due occasioni per fare il punto della situazione: il Gamefest di Microsoft e l'Nvision organizzato da Nvidia. In questi due "summit", in particolare, sono emerse alcune notizie in anteprima sulla natura delle librerie DirectX 11, sulla cui data di uscita c'è ancora il riserbo più assoluto. La voce più accreditata, tuttavia, le vedrebbe uscire in concomitanza con Windows 7, il successore di Vista. Le DirectX 11, in ogni caso, funzioneranno anche su Windows Vista e, questa è una novità piuttosto gustosa, molte delle loro caratteristiche saranno compatibili anche con le attuali schede video DX10 e DX10.1 (tutte le serie GeForce 8, 9 e GTX, tutte le Radeon HD2000 e successive). Trattandosi poi di un'estensione delle attuali librerie, non ci sarà un brusco taglio con il passato com'è avvenuto con l'uscita di Windows Vista e, la cosa farà certamente piacere agli sviluppatori, con un solo set di API sarà possibile impiegare una vasta gamma di schede video, non sarà dunque necessario ricorrere a eseguibili diversi com'è capitato di vedere con giochi in DX9 e DX10.

### PROCESSI MULTIPLI

Ormai tutti i processori per il mercato mainstream, ovvero quello interessato in qualche modo ai videogiochi, dispongono di almeno due o quattro core. In futuro, invece, la nuova architettura Nehalem prevederà la possibilità di montare su un'unica piastra di silicio fino a otto core, per di più capaci di eseguire due thread ciascuno. AMD non è rimasta a guardare e, già nei mesi scorsi, ha mostrato alcuni prototipi di architetture dotate di 6 core, segno evidente che oramai la vecchia informatica, capace di eseguire un solo processo alla volta, è ormai morta e sepolta. Eppure, i videogiochi non hanno ancora tratto molti benefici da queste architetture. Uno dei motivi risiede nella difficoltà di scrivere motori grafici multithreading usando le librerie DirectX 9 e 10: la cosa è tecnicamente possibile ma, come spiegano sul sito gamedev.net, molto complicata: "i problemi sono dovuti all'uso di lock messi apposta per impedire che qualcosa vada storto durante le chiamate alle API. L'accesso asincrono è possibile, ma irto di difficoltà, in quanto richiede di svolgere una decodifica in un thread secondario



*Già oggi è possibile renderizzare immagini complesse e realistiche come queste sulle Radeon HD, per mezzo del tessellator. Le DirectX 11 promettono di fare lo stesso nei videogiochi. Possiamo sognare che sia vero?*

e quindi di comunicare il risultato a un thread principale, che però può andare facilmente in stallo". Le DirectX 11 risolveranno questo problema con appropriati accorgimenti, che offriranno agli sviluppatori maggiore libertà nell'impiego di thread concorrenti e di elaborazioni parallele. "L'interfaccia del dispositivo Direct3D supporterà diversi processi di rendering contemporaneamente – spiega Kevin Gee sul sito Gamasutra – Un processo primario, detto immediate context, stabilirà i tempi messi a disposizione dal processore grafico, mentre gli altri processi, detti deferred context, potranno essere creati dallo sviluppatore dell'applicazione a seconda delle proprie esigenze. Il lavoro svolto da ciascuno di essi può essere veicolato su un thread separato, gestito da un core diverso del processore centrale. In questo modo è possibile raccogliere più istruzioni concorrenti per la GPU e, quindi, inviarli al processore grafico al momento opportuno". In pratica, le nuove librerie promettono di favorire, più delle versioni precedenti, la realizzazione di giochi capaci di sfruttare i nuovi processori centrali a core multipli. La buona notizia, in questo caso, è che non servirà avere per forza una scheda video DirectX 11, ma sarà possibile usare thread concorrenti anche sul

## UN APPROCCIO PIÙ FISICO

Le DirectX 11 introdurranno anche un nuovo tipo di shader chiamato Compute shader. Se non lo vedete nello schema che riassume la nuova catena di rendering non preoccupatevi: il suo scopo, infatti, ha poco a che vedere con la grafica in quanto pensato per operazioni più generalizzate. Si tratta della risposta di Microsoft agli sforzi compiuti da AMD e Nvidia di accelerare sulla GPU operazioni matematiche normalmente eseguite dai processori centrali, usando tecnologie aperte o proprietarie come OpenCL e CUDA. Con i compute shader qualsiasi scheda video di fascia DX10, 10.1 e 11 sarà in grado di affrontare calcoli che con la grafica non hanno nulla a che vedere, ma che per esempio potranno gestire la simulazione delle leggi fisiche, la conversione di formati video, lo studio di fenomeni statistici e così via. Che sia la fine di PhysX, Havoc e altri motori simili? Questo sarà tutto da vedere.



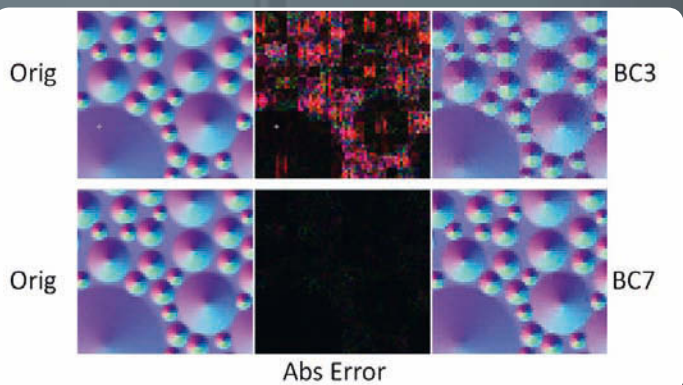
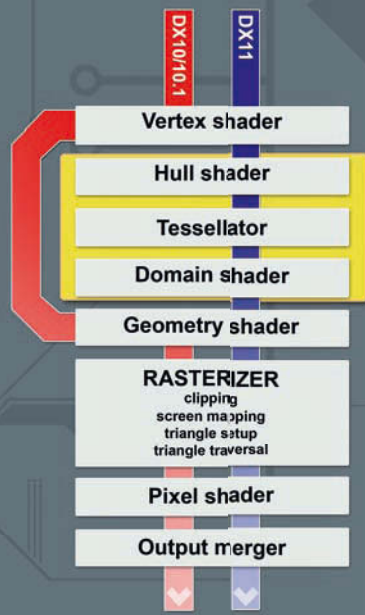
Le attuali schede DirectX 10 e 10.1. Inizialmente si era detto che la cosa fosse possibile addirittura per le più vecchie schede DirectX 9, ma la notizia non ha poi trovato ulteriori conferme.

### USO DEL TESSELLATOR

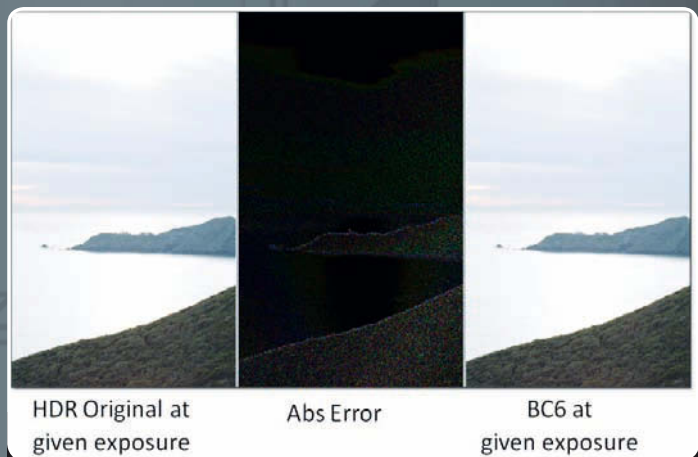
Una delle novità più apprezzate nelle recenti schede Radeon è stata l'introduzione dell'unità tessellator che permette, in parole molto povere, di ottenere superfici e modelli 3D molto accurati partendo da primitive più semplici e utilizzando delle regole matematiche, occupando molto meno spazio in memoria di quanto sarebbe stato necessario se lo stesso modello, invece, fosse stato realizzato con tecniche più tradizionali e sfruttando un maggior numero di poligoni. Questa unità, purtroppo, è rimasta praticamente inutilizzata dai programmatori di videogiochi, per evitare problemi di compatibilità con le schede Nvidia che ne sono del tutto prive. Eppure, proprio l'uso del tessellator ha permesso a JulesWorld, un'azienda molto quotata nel settore degli effetti speciali cinematografici, di realizzare un renderer in ray-tracing capace di visualizzare e animare una scena in tempo reale, a 60 frame per secondo e pure con antialiasing, su una singola Radeon HD4870, alla risoluzione HD 720p (<http://www.tgdaily.com/content/view/38145/135>). Con le DirectX 11 sarà possibile sfruttare le stesse tecniche anche nei videogiochi, dato che il tessellator diventerà un pre-requisito standard per ottenere la certificazione. Proprio per favorire l'impiego di questa unità, la nuova pipeline di rendering prevede l'inserimento di tre nuovi stadi rispetto alle DirectX 10 e 10.1, l'hull shader, il tessellator e il domain shader: il tessellator non può lavorare da solo, ma ha bisogno di alcuni parametri passati dall'hull shader. Si ottengono così i vertici che verranno trasmessi al domain shader, che ne gestirà tutti i dati in base a parametri già stabiliti, prima che il risultato dell'elaborazione passi ai geometry shader, già visti e analizzati ai tempi delle DirectX 10. Al momento non ci è dato sapere se questa funzionalità sarà messa a disposizione anche delle attuali schede video DirectX 10.1: la presenza del tessellator e l'impiego di

shader generici sono indubbiamente di buon auspicio, ma è molto più verosimile che i giochi programmati per usare il tessellator si aspetteranno di trovare hardware dichiaratamente compatibile con le librerie DirectX 11 nel loro complesso e, quindi, di nuovi modelli di schede video. Ciò non dovrebbe gettare nessuno nello sconforto: basta vedere quanti giochi usino attualmente le DirectX 10 e 10.1, per tranquillizzarsi. Siamo ancora lontani dal rilascio delle DirectX 11, e quindi ancora più lontani dal loro effettivo impiego.

*Ecco confrontate tra di loro le pipeline di rendering delle DirectX 10/10.1 e 11. Le nuove librerie prevedono l'introduzione di tre nuovi passaggi, finalizzati all'uso dell'unità tessellator.*



*Il nuovo algoritmo di compressione BC7 per le texture e le normal map sarà più efficiente dell'attuale BC3, e questa foto lo dimostra (fonte: Kevin Gee/Gamasutra).*



*BC6 sarà l'algoritmo di compressione per le immagini in HDR. Come mostrano il confronto diretto e la sottrazione centrale, le immagini ai lati sono quasi identiche (fonte: Kevin Gee/Gamasutra).*

### MIGLIORE COMPRESSIONE DELLE TEXTURE

Un altro artificio per risparmiare memoria – e, di conseguenza, ottenere prestazioni migliori – sarà l'introduzione di due nuovi algoritmi di compressione per le texture, destinati a mandare in pensione quelli impiegati in precedenza (DXT). Con il primo, chiamato BC6 ("block compression"), sarà possibile ridurre fino a un sesto l'ingombro delle sorgenti per le immagini in HDR, mantenendo tuttavia la qualità quasi del tutto inalterata. L'algoritmo BC7, invece, verrà usato per le altre texture e per le normal map, ovvero delle "texture" particolari destinate a descrivere la profondità delle increspature sulle superfici e ad aggiungere dettagli ai modelli 3D senza usare un maggior numero di poligoni. Anche in questo caso si è preferito dare la precedenza alla qualità visiva, senza però rinunciare a un buon rapporto di compressione: secondo Microsoft, il nuovo algoritmo consente di ottenere normal map decisamente più precise a parità di spazio occupato, rispetto all'algoritmo BC3 attualmente in uso. Già che stiamo parlando di texture, forse è opportuno menzionare anche una piccola rivoluzione che riguarda le loro dimensioni consentite, che passeranno dagli attuali 4K a ben 16K.

## DALLA RENDER FARM ALLA SCHEDA VIDEO

L'unità tessellator funziona secondo i principi della suddivisione delle superfici, inventata nel 1978 da Edwin Catmull (che lavora alla Pixar, ben nota per i suoi lungometraggi realizzati al computer) e Jim Clark. Senza scendere in dettagli matematici troppo complessi, la tecnica consiste nel partire da una mesh piuttosto semplice (come nell'esempio tratto da Wikipedia, un cubo) e individuare tutti i punti medi di ogni poligono che la compone, quindi modificare l'orientamento delle facce secondo un modello matematico e ripetere queste operazioni fino a che non si è ottenuto un modello 3D molto più complesso. In realtà, le DirectX 11 useranno una versione particolare di questa tecnica, più adatta a un'implementazione sugli streaming processor delle schede video, approssimata per mezzo di patch bicubiche. Per ogni quadrilatero della mesh vengono create una patch geometrica e un paio di patch tangenti: la prima fornirà un'approssimazione

della superficie di Catmull e Clark, le seconde verranno invece impiegate per l'applicazione delle ombre e del displacement mapping. Questa tecnica, finalizzata da Charles Loop (Microsoft) e dal ricercatore Scott Schaefer (Texas A&M University) permette di ottenere risultati pressoché indistinguibili da quella originale, ma rende necessario l'uso di strumenti particolari chiamati hull e domain shader, per i quali le DirectX 11 prevedono esplicitamente due stadi nella catena di rendering.



# CONSOLEMANIA CORNER

A cura di: TMB e il ToSo

**Nintendo, il calcio, il calcetto, le macchine e un po' di Forza. Sì, possiamo dire che questo mese c'è davvero tutto nel ConsoleMania Corner.**

## Wario Land: The Shake Dimension

Dopo aver passato gli ultimi anni alle prese con splendide raccolte di assurdi minigiochi (Wario Ware) o discutibili avventure (Wario World, Master of Disguise), è venuto il tempo per Wario di tornare alla sua saga principale: Wario Land. In occasione di The Shake Dimension Nintendo fa quello che in molti gli hanno chiesto di fare negli ultimi due secoli: tornare a proporre un gioco di piattaforme tutto 2D su di una console casalinga. Già, perché il nuovo Wario Land per Wii si gioca rigorosamente come un gioco di piattaforme di un'epoca andata, potendo contare su di una splendida realizzazione grafica tutta bidimensionale (e caratterizzata da animazioni tendenzialmente strepitose), con tanto di telecomando Wii da tenere in orizzontale, neanche fosse il controller di un NES. La bella notizia è che tutto funziona davvero bene: il level design è intelligente e, per quanto arrivare alla fine del gioco non sia poi una missione del tutto improba, ben altro impegno serve per riuscire a scovare tutti i tesori nascosti, che poi permettono anche di accedere a nuovi livelli. In ogni schema, inoltre, ci sono un bel po' di missioni secondarie capaci di alzare il livello di difficoltà tanto da fare

felice anche chi è cresciuto a pane e funghetti verdi.

Il telecomando Wii viene sfruttato per dare letteralmente una scossa ai mondi di gioco, dato che agitarlo si tramuta, su schermo, in uno sganassone a terra da parte di Wario, che manda a gambe all'aria i nemici. Ma non solo: il protagonista può raccogliere gli avversari e lanciarli in modo del tutto simile a quanto avveniva in Yoshi's Island, con la direzione del lancio decisa dall'inclinazione del telecomando. E via di questo passo.

The Shake Dimension non ha davvero nulla di realmente nuovo da offrire, ma tutto quello che si prefiggeva di fare, lo fa con classe e sapienza: se cercate un gioco vecchio stile, quindi, procedete tranquillamente verso la cassa. **Hector**

GLOBALE

90

Wii



## Calcio Balilla

Ha senso ipotizzare un videogioco sul Calcio Balilla? Tralasciate l'ovvio problema del politically (dis)correct che sottende alla creazione di un videogioco con un ovvio riferimento fascista nel titolo. Figurarsi, il problema non è quello. Il problema è che alcuni giochi vanno affrontati nella realtà, con gli amici, con un supporto fisico che fornisca le giuste sensazioni e un feedback che, nonostante un minimo di buon impegno da parte degli sviluppatori, Calcio Balilla per Wii non riesce a ridare. Il sistema di controllo si appoggia ovviamente al telecomando, da impugnare come fosse la stecca di un calcio balilla, ma guai a immaginare di poter usare contemporaneamente due telecomandi per gestire due stecche... non se ne parla neanche. Aggiungete al tutto una generale confu-

sione nella gestione dell'intera faccenda e un tasso di divertimento particolarmente basso e capirete che no, non ha senso ipotizzare un videogioco sul Calcio Balilla. **Hector**



## Subbuteo

Per chi oggi si aggira attorno ad oltre ai 30 anni (almeno), il Subbuteo è stato uno dei motivi per cui ringraziare la divinità dei passatempi. Interi pomeriggi spesi con il campo verde da stendere e i giocatori ciondolanti da prendere a ditte fanno parte del bagaglio culturale di almeno

GLOBALE

62

NINTENDO DS

un paio di generazione. Lo stesso paio di generazioni che 505 Game Street vuole riacchiappare con questo Subbuteo per Nintendo DS. Il gioco non è male e chiaramente il team di sviluppo ha dimostrato passione e dedizione verso il progetto. Il problema vero è che non ha molto senso realizzare nemmeno un videogioco sul Subbuteo (oltre che sul calcio balilla), perché i ritmi sono incredibilmente dilatati. Se si gioca da soli, ci si annoia presto, se si gioca in due... allora è meglio provare a recuperare per davvero una scatola del Subbuteo (quello reale). Non è un brutto titolo, ma si adatta male al formato "videogioco". **Hector**



## Ferrari Challenge Trofeo Pirelli

**D**evo ammettere che quando ho sentito parlare per la prima volta di Ferrari Challenge ero piuttosto scettico sulla sua realizzazione e di certo non mi sarei mai aspettato che venisse fuori un titolo così ben confezionato. Del resto, immaginare una software house dei "bei tempi andati" come la System 3 alle prese con un mostro come PlayStation 3 mi aveva fatto pensare al peggio, specialmente considerata la selva di prodotti mediocri sfornati da alcuni dei più altisonanti nomi dell'industry. Invece la sorpresa è stata notevole: ritrovarmi alla guida delle rosse di Maranello e scoprire che non solo tecnicamente il gioco ce la fa (non è PGR4, ma si difende), ma a livello simulativo può dare la paga a titoli ben più blasonati (e non facciamo nomi, vero Polyphony?) è una cosa che non ha prezzo. Il modello di guida è ottimo, a tal punto che un volante potrebbe davvero restituire un'esperienza ancora più coinvolgente, cosa non da poco. Non

si tratta a ogni modo di un titolo semplice da domare: salire su una Ferrari non è esattamente come mettersi alla guida di una Panda e ve ne renderete immediatamente conto; ci vuole davvero pochissimo per finire fuori strada e se non si imparano a gestire perfettamente acceleratore e freno può diventare davvero un'impresa arrivare sul podio. Diciamo che se il vostro ideale è Burnout, fareste meglio a lasciar perdere. In compenso, chi è alla ricerca di una valida alternativa a GT5 Prologue e si è già spolpato GRID, potrà tranquillamente sollazzarsi con Trofeo Pirelli, che oltretutto è pure un'esclusiva PS3. Merce rara oramai. **TMB**

GLOBALE

85



## 1942: Joint Strike

**C**ontinua la saga del revival anni '80 in casa Capcom. Così, fra un ottimo Bionic Commando Rearmed e un po' meno esaltante Commando 3, giunge il remake di uno degli shoot'em up più belli mai prodotti dalla casa nipponica. Purtroppo anche questa volta non siamo di fronte a un capolavoro, anzi, diciamo che 1942 si è rivelato piuttosto deludente. Sarà la palette smorta, lontano ricordo di quella supercolorata dell'originale, sarà il non troppo ispirato design, sarà il livello di difficoltà artificialmente alto, ma proprio non sono riuscito a digerire questa trasposizione next-gen. Si salva giusto la modalità a due giocatori, ma per il



resto rimane uno spara e fuggi abbastanza piatto, poco ispirato e oltretutto molto breve (appena cinque livelli). Provaci ancora Capcom, ma con un po' più di impegno la prossima volta! **TMB**

GLOBALE

60

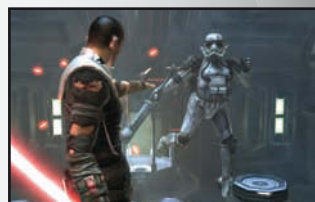


## Star Wars - Il Potere Della Forza

**U**na console next-gen, delle spade laser, una manciata di jedi e i poteri della Forza sono gli ingredienti di questo nuovo titolo Lucas che, pur non costringendo a spellarsi le mani per gli applausi, riesce a intrattenere e divertire per un buon numero di ore. Lo schema adottato da LucasArts è quello canonico dei titoli action in terza persona e ci metterà nei panni dell'allievo di Lord Fener, dandoci in pasto un po' di jedi buoni da mandare a quel paese (no, non quello lì, ma quello là!). Graficamente piacevole, con un sistema di controllo convincente, Star Wars - Il Potere della Forza riesce a ridestare interesse per una saga che, purtroppo, mancava da troppo tempo sui nostri (piccoli) schermi. **ToSo**

GLOBALE

82





# MEDIA MACHINE

A cura di: Massimo Monti [ilvad@sprea.it](mailto:ilvad@sprea.it) e Giuliana Molteni [giulianamolteni@sprea.it](mailto:giulianamolteni@sprea.it)

## THE VERVE - FORTH

EMI

Undici anni, tanto è passato dall'ultimo disco dei Verve (Urban Hymns - 1997). Era il disco di Bittersweet Symphony e di Lucky Man, quello capace di lanciare nella stratosfera del pop-rock inglese (e mondiale, visti i tempi) il gruppo di Wigan. Un'era differente, in cui MTV ancora imponeva il passo e le mode e in cui il team di Ashcroft e McCabe pareva destinato alla conquista del globo. Almeno fino allo scioglimento, il secondo della giovane vita dei Verve, già sul vertice dell'autodistruzione nel 1995. Forth è il quarto album, come indica con un "sagace" gioco di parole il titolo, ed è un bel disco. Dieci pezzi per ricordare quello che sanno fare i Verve, da molti visti come "i Coldplay prima dei Coldplay e molto meglio dei Coldplay": ancora tanta melodia allora, come nello splendido singolo Love is Noise o Judas, ma non solo. Nell'infuocata e dilatata Numbness i Verve rifanno i Verve degli esordi (A Storm in Heaven), in Noise Epic semplicemente ricordano come si costruisce una possente cavalcata all'inglese. Il più grande pregio di Forth è il suo stesso limite: non si spinge più in là di quanto si fossero già spinti i tre dischi precedenti. Tutto quello che volevate sapere dei Verve lo sapevate prima di Forth, ora lo potete riscoprire, ma non aspettatevi incredibili colpi di coda o sorprendenti e nuove intuizioni. A volte va bene anche così. **BiO**



83

## ALICE COOPER - ALONG CAME A SPIDER

STEAMHAMMER/SPV

Quando si parla di Alice Cooper non si può non pensare alla storia dell'heavy metal, ma il venticinquesimo lavoro dell'iniziatore dello Shock-Rock è ben lungi dall'essere altrettanto leggendario. Along Came a Spider sviluppa in undici tracce la trama di un morboso racconto horror: i testi sagaci e grotteschi e questa accattivante intuizione creativa ne costituiscono i pregi più evidenti. Il protagonista è un serial killer, Spider, che conserva le sue vittime avvolgendole nella seta dopo averle mutilate di una gamba con l'intento di assemblare un gigantesco quanto orrendo ragno. La situazione si complica quando l'assassino s'innamora della sua ottava vittima. Dal punto di vista strettamente musicale il disco vanta la collaborazione del mitico Ozzy e del sapiente Slash, ma né questo, né il rispetto e l'affetto dovuti all'inossidabile Mr. Cooper, bastano a farne un capolavoro. Nonostante alcuni brani siano ben riusciti (Your Feminine Side, Vengeance is Mine), altri sembrano poco convincenti (I Know Where You Live, Killed By Love e Salvation), mentre l'intero CD è ammantato da un'aura retrò che sporadicamente si apre a sonorità innovative. In sostanza un album coerente, che migliora dopo alcuni ascolti senza suscitare grandi entusiasmi, eppure un più che dignitoso capitolo di una carriera sempreverde.



65

Silvia Moretti - [silvia.moretti@katamail.com](mailto:silvia.moretti@katamail.com)

## LACRIMAS PROFUNDERE

SONGS FOR THE LAST VIEW - NAPALM RECORDS

Tedeschi, attivi dalla metà degli anni '90, ecco tornare i Lacrimas Profundere sulla scena musicale con un ottavo lavoro in studio e una grossa novità: Rob Vitaccia, un cantante nuovo di zecca. Ma non illudetevi, questa è l'unica novità, soprattutto se teniamo conto che la differenza fra il vecchio e il nuovo è quasi impercettibile. Ci troviamo di fronte all'ennesima minestra tiepida di goth rock che prende spunto da band come Him e Sister of Mercy con influenze provenienti da Paradise Lost e Depeche Mode. Ormai si è perso il conto delle band con queste sonorità e dispiace molto che nessuno si metta in gioco e osi davvero, creando qualcosa di nuovo. Nonostante la produzione sia affidata a John Fryer (Nine Inch Nails) non c'è canzone che rimanga in testa, non un singolo o un aspetto interessante per cui valga la pena concentrarsi su quest'insipido lavoro. Forse le linee vocali, così tenebrose e ammiccanti, scaldano i cuori di molte ragazzine dark. Noi preferiamo tremare dal freddo. **Alessandro Sozzi - [lamelight@tin.it](mailto:lamelight@tin.it)**



50

## ANATHEMA

HINDSIGHT - KSCOPE

Come tutte le raccolte mai prodotte nella storia commerciale della musica, anche questo Best Of degli Anathema è affetto da un male incurabile: è essenzialmente inutile, un oggetto per fan collezionisti o per novelli estimatori con poca voglia di approfondire album per album la controversa discografia della band inglese. Dunque buttiamolo via e corriamo a comprare il nuovo capolavoro di Mango? Fortunatamente non dobbiamo ridurci a tanto. Anche perché Hindsight è sì una banale raccolta, ma anche una banale raccolta acustica. Nove brani più un inedito, in cui Cavanagh e soci rileggono alcune delle migliori composizioni tratte dai lavori più recenti, dando loro una nuova anima più o meno apprezzabile. Se, infatti, brani come Angelica, Fragile Dreams e Flying guadagnano qualcosa in questa nuova veste (pur non differendo in maniera sconvolgente dagli originali), lo stesso non si può dire per One Last Goodbye e Are You There?. Apprezzabile, anche se non entusiasmante, è l'inedito Unchained (Tales of the Unexpected): raffinato, malinconico, vicino allo stile di Nick Drake, per altro già utilizzato per l'arrangiamento di altri brani di questa raccolta.



Luca Addabbo  
[luca.addabbo@sprea.it](mailto:luca.addabbo@sprea.it)

70

## TESTAMENT

THE FORMATION OF DAMNATION - NUCLEAR BLAST

Era dal 1999 che Chuck Billy e soci non disintegravano le nostre orecchie con il loro thrash metal al vetriolo: a differenza di The Gathering, stavolta ritroviamo nei Testament la formazione originale, eccezione fatta per Paul Bostaph dietro le pelli, e un songwriting sempre tiratissimo ma più raffinato ed efficace. Difficile non apprezzare il riffing di Peterson e Skolnick, violento ed esaltante per tutta la durata del disco; anche per Chuck Billy la terribile malattia è ormai un lontano ricordo, e l'ugola è tornata devastante e convincente come un tempo. Ne sono prova tracce come la cattivissima title-track, dove il buon Chuck si esibisce in un growl infernale quanto maestoso, o la poderosa The Persecuted Won't Forget, una sorta di bignami di quanto i Testament sono stati e sono tornati a essere: puro thrash metal di grande qualità. Ottimo anche l'apporto di Paul Bostaph, uno che quando si tratta di pestare duro non è secondo a nessuno, ma sa farlo con classe e la giusta tecnica: ascoltare The Devil Has Landed per credere. Un grande ritorno, un album coinvolgente e granitico: manna dal cielo per i thrasher di ieri, di oggi e di domani.



Uccio - [uccio82@gmail.com](mailto:uccio82@gmail.com)

84



## ALLA RICERCA DELL'ISOLA DI NIM

**RIFUGIARSI IN MONDI IMMAGINARI O VIVERE LA VITA VERA?**

**R**icca edizione MHE su due dischi, con un audio strepitoso, per potenza e costante dettaglio. Immagine perfetta, limpidissima, dai colori vivi e compatti. Poco meno di tre ore di materiale extra. Troviamo, oltre ai commenti, quattro speciali: "il cannocchiale di Nim", con l'opzione "picture in picture" che mostra diversi backstage in contemporanea con la scena finita; "Abigail bambina e attrice"; "gli amici di Nim"; "lavorare nell'acqua". Seguono interviste a protagonisti e cast, tre scene eliminate, e il filmato "In viaggio con Kel 12" sul concorso abbinato. Alexandra, agorafobica e ipocondriaca, scrittrice di romanzi avventurosi il cui protagonista è Alex Rover, una specie di Indiana Jones eroico e spavaldo, vive a San Francisco barricata in casa. Ma un giorno riceve una richiesta d'aiuto da un'appassionata lettrice dei suoi romanzi, Nim (Abigail Breslin, bambina autosufficiente e coraggiosa), rimasta da sola nell'isoletta sperduta nella quale vive col padre, che si è perso nell'oceano. Alexandra sarà costretta ad abbandonare il suo nido sicuro per gettarsi nel mondo esterno, denso di incognite per lei terribili: tassisti, addetti alla dogana, hostess, traghettiatori. Sempre impegnata in divertenti battibecchi con il suo avventuroso alter ego (Gerard Butler interpreta sia questo personaggio che il papà di Nim), Alexandra (un'inusitata Jodie Foster) scoprirà che vivere la vita è molto meglio che limitarsi a scriverne. Gradevolissimo film per ragazzini accompagnati, prodotto dalla Walden, una garanzia per questo tipo di prodotti, il film è una piacevole e surreale commedia, che, oltre a lanciare un messaggio ecologico, tratta spiritosamente il tema della "metà oscura" degli scrittori.



## I SOPRANO QUINTA STAGIONE

**TUTTO CAMBIA... IN PEGGIO**

**C**ome nelle vite della gente "normale", anche per il boss le cose cambiano. Escono di galera dopo 20 anni alcuni vecchi boss, ben decisi a riprendere le antiche posizioni. Insieme a loro, anche il cugino di Tony, Tony Blundetto (Steve Buscemi), che però sembrerebbe ambire a un'esistenza regolare. Adriana continua a collaborare forzatamente con l' FBI (ma non è la sola...), mentre fra lei e Tony sembra nascere un ambiguo "sentimento". Del resto la separazione con Carmela procede nell'ostilità più totale e anche la bella analista respinge le sue avance. Carmela dal canto suo si lancia timorosa in un'avventura passionale col fascinoso preside del figlio (David Strathairn) e per questo verrà respinta dal confessionale del prete di famiglia (omicidi sì, ma un adulterio...). Zio Junior, in una sorta di contrappasso divino, scivola nell'Alzheimer dopo averlo simulato in tribunale. La tensione serpeggia nel gruppo, alcuni membri si azzuffano come cani rabbiosi per pochi dollari. La morte del vecchio padrino Carmine scatena la lotta per la successione. Inesorabilmente, nella Famiglia chi ha sbagliato pagherà il prezzo più alto. L'assedio per Tony, aumentato almeno di 15 kg dall'inizio serie, non si sa se per suoi problemi o per necessità di sceneggiatura, è su tutti i fronti, il pericolo può arrivare da ogni direzione. Nell'edizione su quattro dischi l'immagine è di buona pulizia e più che soddisfacente definizione, l'audio italiano è in un buon stereo ma si consiglia sempre la traccia in inglese in DD 5.1 per le voci originali. Come extra, i commenti dei registi Peter Bogdanovich, Steve Buscemi, Mike Figgis, Rodrigo Garcia e dell'attrice Drea De Matteo.



## THE OFFICE

**VITE DA UFFICIO, FANTOZZI DOCET**

**P**iccolo capolavoro. Scritta, diretta ed interpretata da Rick Gervais, divenuta un caso mondiale con filiazioni in USA (con Steve Carell come protagonista), Germania e Francia, arriva su DVD la prima stagione della serie The Office, quasi un documentario su una specie in via d'estinzione, "l'impiegato medio", aggrappato alla propria scrivania a qualunque prezzo. The Office non stimola la risata facile, anzi le imbarazzanti performance dei personaggi mettono quasi a disagio. Il capufficio è David Brent, convinto di essere un brillante, spiritoso colto uomo di mondo, amico dei suoi dipendenti, mentre in realtà è un terrificante gaffeur, viscido ma patetico, pomposo e logorroico, degno superiore di un gruppo di lavoratori uno più inetto dell'altro, tutti disposti a subire ogni oltraggio pur di non perdere "il posto", per viltà o ignoranza ancorati allo sbiadito ufficio, con le poche donne mitizzate per pura disperazione ad oggetti di desiderio irraggiungibile. Scorrettezza e ipocrisia sono all'ordine del giorno. Fuori, un'Inghilterra di provincia, squallida e noiosa, malinconica e misera. Mai però la serie risulta deprimente, anche nel sarcasmo più feroce, nell'ironia più spietata si sa che la salvezza è possibile, basta avere il coraggio di... licenziarsi. Può essere apprezzata da chiunque, ma soprattutto da chi abbia avuto la sventura di lavorare in ambienti simili (e non sono pochi...). L'immagine è molto pulita e nitida, nella resa della fotografia originale poco satura. L'audio è uno stereo di buona definizione. Anche se Gervais è doppiato dall'ottimo Roberto Pedicini, si consiglia la visione in originale con sottotitoli.



## THE HUNTING PARTY - I CACCIATORI

**UN'AVVENTUROSA CRONACA MOLTO ATTUALE**

**I**l film (indipendente) è tratto da un articolo del giornalista Scott Anderson, che ha vissuto in parte un'esperienza simile, insieme a quattro amici (che nel film compaiono come comparse). Due reporter d'assalto, Simon giornalista e Duck operatore, hanno condiviso zone di guerra in ogni parte del mondo, rischiando la vita e assistendo ad atrocità di ogni genere. Ma il conflitto in Bosnia provoca un crollo psicologico in Simon, facendolo espellere dal network. Divenuto inaffidabile, non trova più ingaggi e sparisce nei meandri delle mille piccole guerre in giro per il globo. Duck invece, ritornato in patria come un eroe, inizia una folgorante carriera, lontana però dal suo precedente stile di vita. Ma il destino farà incontrare nuovamente i due amici. Con la promessa di un'esclusiva mondiale, Simon convince Duck e un suo giovane e inesperto aiutante, a lanciarsi nella caccia a un criminale di guerra di cui afferma di conoscere il nascondiglio. Ma tutta la zona protegge l'uomo e chi non lo ama lo teme. Lo strano terzetto, in cui ciascun personaggio è in cerca del suo riscatto, si troverà a giocare una partita rischiosa, che però dimostrerà come il comportamento della comunità internazionale sia molto sospetto. Là dove la CIA ha fallito, possono mai arrivare tre giornalisti allo sbando che si improvvisano investigatori? Ottime performance del cast, per un film molto attuale e realistico, come dimostra la recente e "fortunosa" cattura del leader bosniaco Karadzic. L'immagine restituisce la fotografia quasi documentaristica del film, con pulizia e nitidezza. L'audio è molto potente e di costante dettaglio, molto coinvolgente nelle scene di guerra e d'azione. Fra gli extra, cinque scene eliminate, un making of di 10 minuti e una bella chiacchierata di mezz'ora con i veri giornalisti ed il regista/sceneggiatore.

**Regia:** Jennifer Flackett, Mark Levin  
**Cast:** Jodie Foster, Abigail Breslin, Gerard Butler  
**Distribuzione:** MHE  
**Audio:** DTS e DD 5.1 italiano, inglese  
**Sottotitoli:** italiano non udenti  
**Schermo:** 2.40:1

FILM ..... 75  
 AUDIO/VIDEO ..... 100  
 EXTRA ..... 90

GALEALE **88**

**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  
**Schermo:** 1.77:1

FILM ..... 100  
 AUDIO/VIDEO ..... 80  
 EXTRA ..... 60

GALEALE **80**

**Regia:** Rick Gervais, Stephen Merchant  
**Cast:** Rick Gervais  
**Distribuzione:** Dolmen  
**Audio:** 2.0 italiano, inglese  
**Sottotitoli:** italiano, italiano non udenti  
**Schermo:** 1.77:1

FILM ..... 100  
 AUDIO/VIDEO ..... 80  
 EXTRA ..... 70

GALEALE **83**

**Regia:** Richard Shepard  
**Cast:** Richard Gere, Terrence Howard, Jesse Eisenberg  
**Distribuzione:** Dolmen  
**Audio:** DD 5.1 italiano, inglese  
**Sottotitoli:** italiano, italiano non udenti  
**Schermo:** 2.35:1

FILM ..... 75  
 AUDIO/VIDEO ..... 90  
 EXTRA ..... 75

GALEALE **75**

# REPLAY

A cura di: Francesco Di Lazzaro [prodocevano@sprea.it](mailto:prodocevano@sprea.it)



Dopo il Replay "ultramoderno" del mese scorso, dedicato a una console di nuova generazione come il Dreamcast, eccome uno riservato a un glorioso computer che ormai ha più di 20 anni, il Commodore 16/Plus 4. In sede di Focus parliamo del Plus4Emu, uno dei migliori programmi dedicati all'emulazione dell'8 bit in circolazione. Le recensioni svizzerano, spero a fondo, due titoli fra i più divertenti tra quelli disponibili per la piattaforma in questione. Buona lettura!

## IL PLUS4EMU

**D**i emulatori dedicati al Commodore 16/Plus 4 ne esistono diversi, compreso lo Yape cui abbiamo dedicato un focus qualche tempo fa. Il Plus4Emu però si differenzia dagli altri perché in pieno sviluppo: l'ultima release, la 1.2.8.1, è stata rilasciata a fine Luglio, e gli update si susseguono con regolarità circa una volta al mese. Il sito ufficiale ([plus4emu.sourceforge.net](http://plus4emu.sourceforge.net)) è assai curato ed è lo specchio della serietà con cui l'autore del programma, l'Ungherese Istvan Varga, porta avanti il suo lavoro; in pochi mesi il Plus4Emu è passato dallo stato di progetto embrionale a quello di software di riferimento, insieme al già citato Yape, nel campo dell'emulazione dedicata all'8 bit Commodore.

Già installandolo si possono cogliere alcuni tocchi di classe che sottolineano la bontà del lavoro di Istvan: lanciato l'eseguibile infatti, oltre alle solite opzioni tipiche di ogni installer, sarà possibile abilitarne una che ci consentirà di scaricare automaticamente tutti i bios necessari per avviare l'emulazione, assolutamente imprescindibili per il corretto funzionamento dell'applicativo e presenti nello stesso sito di riferimento.

Ottima anche la doppia possibilità offerta di utilizzare Plus4Emu in modalità software (supportata anche dai PC privi di accelerazione video) o Open GL, eventualità questa che ci consentirà di sfruttare le librerie in questione per ottenere una visualizzazione grafica decisamente migliore. L'emulatore supporta tutte le principali periferiche disponibili per Commodore 16/Plus 4: sarà quindi possibile sfruttare tanto le tape images che i file .prg, dumpati direttamente dalle cartucce, allo scopo di rigiocare sui nostri schermi ogni genere di titolo, indipendentemente dal supporto di provenienza (cassetta o cartridge). È disponibile anche l'opzione floppy (che supporta il 1551, drive sviluppato appositamente per il Plus 4), quella printer, per l'emulazione della stampante, e perfino quella light pen, dedicata alla riproposizione della penna ottica, periferica ai tempi poco diffusa. È possibile inoltre configurare una coppia di layout da tastiera e utilizzarli in sostituzione dei due joystick collegabili alle piattaforme originali: non è purtroppo previsto alcun supporto per i moderni pad. Tra tutti gli emulatori C16/4 in circolazione questo è quello che più si avvicina alle prestazioni delle macchine originali. Il livello di emulazione è altissimo, e in molti test effettuati, con diversi giochi e programmi, solo raramente ho riscontrato qualche lieve imperfezione, soprattutto di carattere grafico. Il punto debole, a oggi, è la mancanza di una possibilità di visualizzazione a schermo intero: il miglior compromesso possibile, in modalità Open GL, è impostare una risoluzione di 1152x864 su una finestra a pieno schermo, buona soluzione "d'emergenza" che non annulla però completamente il difetto.



## Blitz Bomber

**A**vevete mai provato a giocare un titolo che per essere completato richiede la pressione di un solo tasto? Probabilmente è difficile anche credere che un simulatore simile possa esistere, e invece è esattamente così. Blitz Bomber ci vede alla guida del nostro bombardiere monolico, che improvvisamente ha finito la benzina. Siamo costretti ad un atterraggio di fortuna, ma sotto di noi i palazzi e i grattacieli che costituiscono la città che stiamo sorvolando ci impediscono qualsiasi genere di manovra. Da qui l'idea guerrafondaia che ci viene per salvarci la vita: radere al suolo l'intera metropoli in modo da poter atterrare sul terreno, finalmente sgombro. Per farlo disponiamo di un numero di bombe infinito, ma non possiamo sganciarne più di una alla volta: questo vuol dire che prima di poter utilizzare un nuovo ordigno dovremo attendere che il precedente abbia raggiunto il suolo. Il nostro obiettivo è distruggere l'intero abitato in modo da poter atterrare sani e salvi. Una volta devastata una città passeremo a quella successiva, composta da edifici più alti e difficili da eliminare. BB è tutto qui: semplice e immediato, con grafica spartana e quasi monocromatica (con l'eccezione dell'aereo che è rosso e della pista, tutta verde) e pochi effetti sonori a fare da sottofondo; un simulatore d'altri tempi, inspiegabilmente divertente, che farà la felicità dei nostalgici.

Software House:

**Commodore**

Sistema:

**Commodore 16/Plus 4**

Emulatore:

**Yape, Plus4Emu**

Anno: **1984**



## Harbour Attack

**S**ottomarini, mezzi da sempre fondamentali nelle battaglie quanto nelle missioni di ricognizione, nonché per portare attacchi a sorpresa a navi e postazioni ostili. Guidarne uno per una missione quasi suicida, ma che se portata a termine con successo può garantire la vittoria nella guerra, è una bella responsabilità, ed è esattamente quello che succede in Harbour Attack. Il nostro scopo sarà impadronirci e distruggere un importante porto nemico, guidando un unico sommergibile dotato di cannoni capaci di sparare orizzontalmente o verso l'alto. Il gioco è strutturato su tre differenti livelli: nel primo ci dovremo avvicinare al porto e superare, guidando con abilità il nostro mezzo, un settore minato. Nel secondo ci troveremo a fronteggiare le forze avversarie poste a protezione del nostro obiettivo: navi e aerei compariranno sullo schermo a coppie, e sarà necessario distruggerne un certo numero, senza essere colpiti, per procedere. L'ultimo quadro ci vedrà impegnati nella battaglia per conquistare e radere al suolo il porto: bisognerà devastarlo ed eludere tutte le postazioni difensive, distruggendole una per una. Un prodotto tutto sommato lineare, corredato da una grafica semplice e piuttosto colorata, e da una serie di effetti sonori abbastanza fastidiosi. Meno bello di Blitz Bomber, si lascia giocare e risulta piuttosto divertente. Piacerà agli appassionati.

Software House:

**Commodore**

Sistema:

**Commodore 16/Plus 4**

Emulatore:

**Yape, Plus4Emu**

Anno: **1984**



# TIME MACHINE

RELOADED

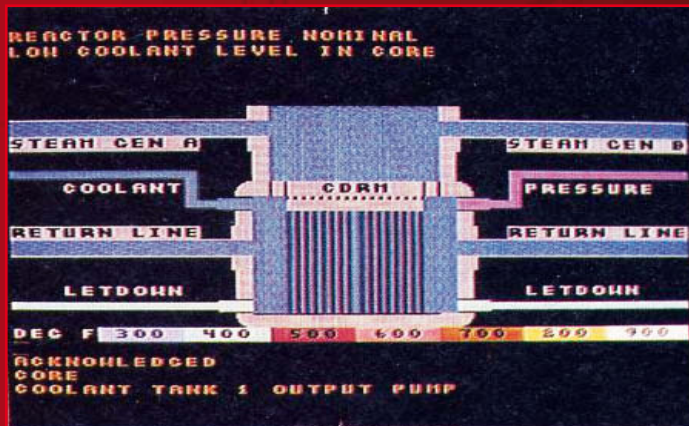
A cura di: Danilo Dellafrana (danilo.dellafrana@gmail.com)

Un viaggio a ritroso nella storia dei videogiochi e tra i videogiochi che per poco non hanno fatto la storia.

## The Chernobyl Syndrome (U.S. Gold) & The China Syndrome (Spectravision)

Ultimamente, complice la svendita di software in un ipermercato locale, ho fatto mio un grosso quantitativo di giochi per PC tra cui l'atomic edition di S.T.A.L.K.E.R., titolo testato, non particolarmente apprezzato ma irrifutabile nel suo case metallico a un paio di euro. Mentre sfogliavo avidamente il dossier della zona tra mutanti, radiazioni e armi varie, la memoria si è spontaneamente rivolta all'incidente di Chernobyl, al nucleare in generale e a eventuali risvolti videoludici. S.T.A.L.K.E.R. non è stato il solo gioco ad avere come background il più grande disastro nucleare della storia; nel 1988 la U.S. Gold pubblica The Chernobyl Syndrome per C64, titolo che mette il giocatore ai comandi di una centrale nucleare simulando i procedimenti quotidiani che portano alla produzione di elettricità e mette in campo gli eventuali rischi come malfunzionamenti o incidenti causati dall'uomo. Il titolo ebbe una diffusione estremamente limitata, probabilmente frenata dall'artwork di copertina che vedeva un uomo spazzato via da un'esplosione atomica alle sue spalle, giudicata universalmente di pessimo gusto considerando il riferimento alla tragedia di Chernobyl. Una scelta infelice quanto inopportuna considerando la natura rigorosamente riflessiva della simulazione che, nel peggiore dei casi, permetteva di avviare le procedure di evacuazione e lanciare l'allarme san- cendo il Game Over senza riferimento alcuno a quello che sarebbe accadu-

to in seguito. Collegato al computer di controllo della centrale, il giocatore poteva visualizzare diversi pannelli per tenere sotto controllo l'andamento e la produttività del reattore, mentre dei messaggi testuali nella parte superiore avvisavano in caso di anomalie o problemi. Diagrammi di temperatura e raffreddamento del nucleo, grafici di rendimento, spie d'allarme e un indicatore delle barre di grafite presenti nel nucleo erano alcune delle schermate da tenere sotto controllo per un corretto funzionamento del reattore, possibilmente avendo a portata di mano il manuale che ne spiegava a grandi linee l'uso, con un linguaggio inizialmente disorientante e più adatto agli addetti ai lavori che al videogiocatore medio. E probabilmente ai succitati addetti ai lavori (tipo gli studenti d'ingegneria) era rivolto TCS: a metà strada tra la simulazione e un software educativo, rappresentava un piatto decisamente indigesto per uno smanettone che aveva finito cinque minuti prima di blastare alieni con Delta. Pochi sanno però che il gioco ebbe un precursore concettuale diversi anni prima su VCS 2600. The China Syndrome, prodotto dalla Spectravision nel 1982, condivideva con The Chernobyl Syndrome solo parte del titolo e l'ambientazione, trattandosi a tutti gli effetti di un'arcade, relegando ogni parvenza simulativa al manuale, che presentava schemi con spaccati di reattori nucleari e mappe di Spectraville, fittizia località in cui sarebbe sorta la centrale. Questa, in seguito a un terremoto,



▲ La natura simulativa del titolo era apprezzabile solo appoggiandosi al manuale, che presentava anche annotazioni storiche su Chernobyl.

sarebbe divenuta instabile e nei panni di un supervisore avremmo dovuto tenere a bada il livello di contaminazione. Sostanzialmente lo schermo era diviso in tre parti e dentro ognuna rimbazzava un pixel rappresentante una particella atomica con un movimento simile alla pallina di Breakout: il compito del giocatore era quello di afferrare questi elettroni con un mirino (il manuale lo definisce un braccio robotico) evitando nel frattempo ostacoli come un turbine di raffreddamento. La difficoltà era data dal fatto che le particelle tendevano a scindersi dopo un po', innalzando oltre il livello di guardia la radioattività se lasciate "proliferare", terminando la partita. Nove i livelli di difficoltà prima di reiniziare il gioco d'accapo com'era consuetudine nei videogame dell'epoca, con lo schermo che veniva colorato di rosso e la

scritta "meltdown" che lampeggiava alla base per simboleggiare l'esplosione in caso di sconfitta. Prima di ricominciare dal primo livello però, appariva una schermata con la scritta "All Clear", che il manuale invitava a fotografare e a inviare alla software house per ricevere una "meritata ricompensa", di cui ai giorni nostri nessuno sa nulla. Cosa c'entra la Cina nel titolo del gioco? Una nozione elaborata dal fisico Ralph Lapp dipinge uno scenario estremo secondo il quale, in seguito a un incidente nucleare, il materiale radioattivo di una centrale americana potrebbe perforare la crosta terrestre attraversando diametralmente il pianeta e raggiungere la Cina dall'altra parte del mondo. Un film con lo stesso nome venne girato nel 1979, pur senza avere alcuna relazione con il videogioco qui trattato.



◀ L'artwork del gioco non è mai apparso sulle riviste italiane, facendo una timida apparizione solo su Zzap! inglese.

▶ The China Syndrome compensava la sua anima arcade con il folkloristico manuale che imitava un opuscolo operativo per aspiranti supervisori.



# MOBILE ZONE

A cura di: Tobia Bearzotti tobix@sprea.it

**L'assassino del blockbuster targato Ubisoft perde una dimensione arrivando sugli schermi dei nostri cellulari. Ma questo mese i Transformers la fanno da padrona, con un validissimo strategico a turni.**

## Assassin's Creed

Piattaforma: Java2ME  
Sviluppatori: Gameloft  
Sito Internet: www.gameloft.it

**P**ur avendo riscosso solo in parte il successo sperato, Assassin's Creed rimane uno dei giochi che ha generato più hype della scorsa stagione. Su cellulare si presenta in due versioni: normale e HD. La prima, dedicata alla maggior parte degli smartphone e cellulari in commercio, presenta una struttura da platform bidimensionale. La grafica



è molto curata, sia nei fondali che nei movimenti del personaggio. Sia per l'ambientazione orientaleggiante che per i "salti" del protagonista, ci è sembrata una versione moderna di Prince of Persia, ma con un po' più di sangue, movimenti e combo disponibili.

L'interfaccia di comando è comunque piuttosto immediata, dovremo utilizzare tutti i tasti del cellulare per controllare i movimenti e l'attacco o la difesa in caso di scontro.

Le tredici missioni e il livello di difficoltà medio-alto garantiscono una buona longevità. La versione HD, invece, è dedicata ai pochi smartpho-

ne recenti dotati di schermi a maggior risoluzione e acceleratore 3D (esempio HTC P5500, Nokia N81 e N82, Samsung SGH-i450). I livelli sono ben 23, la grafica è completamente 3D con un dettaglio più che buono.

Il gameplay si arricchisce di alcuni mini-giochi e dalla possibilità di utilizzare sei armi differenti. Nel complesso un buon gioco d'azione, che non brilla per elementi innovativi, ma si distingue per una longevità e difficoltà sopra la media.

**85** **90**  
(versione 2D) (versione 3D)

## Transformers G1: Awakening

Piattaforma: Java2ME  
Sviluppatori: Glu Mobile  
Sito Internet: www.glu.com

**D**opo il blockbuster cinematografico, che ha riportato in auge i Transformers, e dopo un platform bidimensionale dedicato alla pellicola uscito lo scorso anno, Glu ci presenta un nuovo gioco ispirato direttamente alla serie televisiva degli anni ottanta. G1, infatti, sta per Generation One, cioè la prima storia del cartone animato originale. Questo titolo propone un gameplay piuttosto raro per cellulare: si tratta di uno strategico a turni. Ogni livello sarà costituito da una mappa, in cui dovremo spostare i nostri robot seguendo una griglia a maglie quadrate. Ogni robot avrà proprie caratteristiche di mobilità, resistenza, velocità, forza, difesa, ed eventuali capacità speciali. Queste peculiarità potranno essere ancora più evidenziate, o del tutto assenti, quando l'unità si trasformerà nel mezzo originale. La trasformazione, ovviamente, si può eseguire soltanto una volta, al termine di un turno di movimento, di conseguenza dovremo stare molto attenti a come sposteremo le nostre unità vicino al nemico. Oltre a combattere i Decepticon, sfruttando più o meno semplici tattiche di offesa, dovremo anche presidiare delle colonne energetiche, che renderanno i nostri robot più efficienti e letali. Perderle significherà essere più deboli. Ottima la longevità: la modalità Storia riprende le vicende iniziali dei Transformers e, livello dopo livello, incontreremo tutti i principali personaggi "iniziali" della serie (alcuni robot non sono presenti, in effetti, ma potrebbero esserci in un capitolo successivo). Una volta completata, potremo decidere di combattere scegliendo arena e nemici, oppure sfidare un nostro



amico (ovviamente a turni, sullo stesso telefono). Altalenante l'aspetto grafico: durante il gioco i robot sono bidimensionali, con un'animazione unica di trasformazione. Quando attaccheremo un nemico, invece, partirà un "filmato" con una animazione tridimensionale dei due contendenti. Peccato che l'animazione è unica per ogni personaggio, un po' di varietà avrebbe giovato. Leggermente trascurata anche la grafica delle mappe: pochi elementi presenti, e fin troppo semplificati, rendono il gioco un po' troppo simile ad un "board game". Apprezziamo comunque l'originalità del titolo, che risulta comunque molto piacevole e decisamente consigliato ai fan di Optimus Prime.

**88**

# TALENT ZONE

in collaborazione con: <http://gamepro.it>

La realizzazione di un videogame mainstream può richiedere spesso notevoli investimenti, uno dei tanti motivi che spingono le aziende a coinvolgere i giocatori durante le fasi di pre-produzione con l'intento di raccogliere utili feedback.

**SPEDITECI I VOSTRI LAVORI!**  
[gmasina@gameprog.it](mailto:gmasina@gameprog.it)

## TALENT SCOUT

## Milestone e playtesting: Pietro Guardini a colloquio con Gianluca Masina

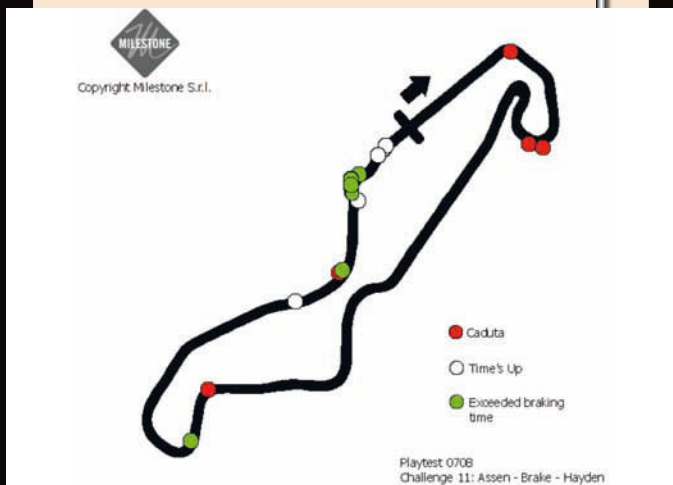


“In poco meno di due mesi si sono iscritte 35 persone con fasce di età comprese tra i 19 e i 53 anni”, annuncia con soddisfazione

Pietro Guardini (in foto), responsabile della sezione PlayTesting in Milestone.

Mediante la compilazione di un modulo presente sul sito ufficiale dell'azienda milanese, è possibile prendere parte a sessioni di playtesting. “Tramite il playtesting riusciamo a capire le reazioni dei partecipanti a un videogioco e queste includono aspetti comportamentali, cognitivi ed emozionali”, puntualizza Pietro che poi ci tiene a chiarire alcuni termini. “Mi sono accorto che spesso gli utenti confondono la figura del play tester con quella di beta tester. Il play tester prova il videogioco e riporta le proprie opinioni riguardo alcune caratteristiche. Il beta tester invece deve procedere in maniera analitica e sistematica eseguendo ogni possibile combinazione di azioni, anche quelle che a un giocatore non passerebbero mai per la testa”. Milestone effettua playtesting principalmente su prodotti interni in sviluppo, non escludendo quelli già in commercio per eventuali comparazioni: “L'ultima sessione di playtesting è stata effettuata su MotoGP 08 mentre le prossime riguarderanno un prodotto ancora top secret”, confessa Guardini. Un lavoro non da poco, anche dal punto di vista organizzativo. Si parte dalla richiesta dei game designer di avere un feedback sul prodotto, al fine di convalidare alcune scelte di design, oppure migliorarle utilizzando i commenti raccolti. Bisogna poi decidere quali compiti assegnare ai partecipanti, quali feedback raccogliere e con quali strumenti (interviste, questionari, registrazioni video). “Terminate queste fasi si possono finalmente se-

lezionare e accogliere in sede i candidati più adatti. Il cerchio si chiude quando presento ai game designer il documento finale con l'analisi di tutti i feedback”, informa Guardini. Le sessioni di MotoGP 08 sono servite a verificare il bilanciamento della difficoltà nelle cosiddette “sfide” che consistevano nell'effettuare un giro di pista rispettando determinate condizioni. In particolare, in una di queste era necessario completare un giro sul circuito di Assen: “Si doveva utilizzare il freno in modo limitato e tagliare il traguardo entro un tempo limite”. Nell'illustrazione fornita da Pietro si può notare la distribuzione spaziale degli eventi che non hanno permesso il completamento della sfida. I cerchi verdi indicano in quali punti del tracciato i partecipanti hanno esaurito la quantità di frenata a loro disposizione. I cerchi bianchi indicano dove si è esaurito il tempo a disposizione mentre i rossi, infine, rappresentano le cadute. Lo stesso Pietro fa notare che i problemi si sono verificati quasi esclusivamente nei pressi del traguardo, questo indica il buon bilanciamento della sfida: “Basterà un minimo di pratica in più per arrivare al successo”. Lo staff Milestone, inoltre, è sempre disponibile ad ascoltare con piacere i pareri e i consigli dei giocatori: “coloro che prendono parte alla nostra iniziativa sono di solito molto preparati riguardo alla game industry, mostrano rispetto e interesse verso chi lavora nel settore. Alcuni mi chiedono come intraprendere la carriera nello sviluppo videogame e magari diventare beta tester di professione. La partecipazione al Programma di Playtesting è sicuramente un buon inizio per mettere alla prova le proprie sensibilità e capacità nel comunicare”, conclude Guardini. Lo spirito di sacrificio, la preparazione tecnica, l'esperienza e la passione rimangono comunque requisiti fondamentali.



**La rivista che ti svela tutti i segreti  
del mondo del Poker e le strategie  
per vincere sempre**



**SOLO  
3,90 €**



# EUFORIA PARADOSSA

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

**Poesia spam n° 234: "Che sia amici si rallegrano che i nemici invidiano!". Evviva l'ermetismo dell'"auto translate"...**

**P**offorbacco bacconcello, nemmeno fai in tempo a distrarti un momento che già ti ritrovi bello che immerso nell'inverno...

E dire che sembrava ieri che c'era il sole e le scottature e gli gnocchi fritti e le gavettonate! Come passa il tempo, specie quando si è pervasi dalle meraviglie dello spazio-tempo redazionale! Vabbene, non perdiamoci in chiacchiere inutili allora, che se mi distraigo altri cinque minuti è già ora di uova di Pasqua... Ah, un grazie graziolino grazioletto a tutti i supporter del Topaquiz, sempre più numerosi e fedeli: questo mese ho preparato per voi una sfida adatta al vostro grado di preparazione. Vediamo se riuscite a superarla.

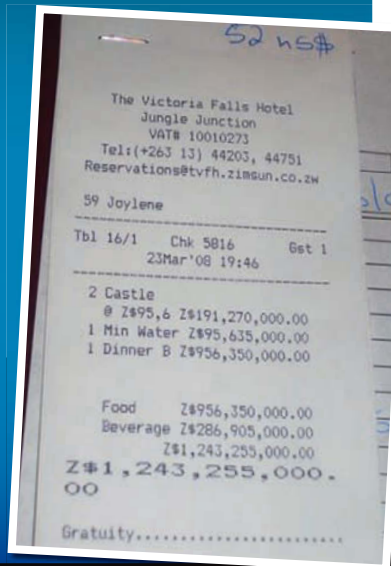
## DITE NO AI NANETTI PUZZA-PUZZA-PUZZA

**S**ono almeno un paio di EP (Euforie Paradosse, un'unità di misura temporale che può indicare dal canonico mese solare al ben più relativo mese redazionale, in alcuni casi composto da 15-16 giorni) che ho nel cassetto questa meraviglia. Mi sembra giunto il momento di condividere con voi lo stupenderrimo zombie da giardino, un'installazione da far impallidire i sette così e la loro bianca massaggiatrice personale. Volete mettere l'invidia di parenti e amici il giorno che, attraversando il vostro feudo (ammesso che l'abbiate, un feudo... Lo zombie sul geranio della nonna proprio non ci può stare), vedranno questo essere emergere dal terriccio in tutto il suo agghiacciante e ceramico splendore? Consigliato a tutti, dai 14 minuti di vita in su.



## INFLAZIONISSIMA SPRINT

**P**oi ci lamentiamo dell'Italia. Guardate lo scontrino recuperato dall'amico paradosso che si fa chiamare CapaTozza. Descrive nei dettagli una cena in un ristorante dello Zimbabwe, per la precisione alle cascate Vittoria: 1 miliardo, 243 milioni e 235 miliardi di dollari zimbabwesi (o zimbelli, che dir si voglia) vi paiono una cifra ragionevole? Non so, forse l'acqua minerale a 95 milioni è un po' cara... Certo, non oso immaginare il portafogli che si deve avere da quelle parti per acquistare qualcosa di un po' costoso: il prossimo che incontro che dice che in Italia i prezzi sono alle stelle lo mando a visitare le cascate...



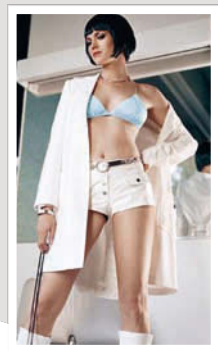
## ALTRO CHE LA CARTELLA DI DRAGONBALL E DELLE WINKSH...

**V**olete un borsello degno di non sfigurare alle più prestigiose cene di lavoro? Un qualcosa che si abbina a tutto, un modello pressoché eterno per design e stilosità? Perché non questo splendido "My documents" in finto pixel, trattato per sembrare ancora più pixeloso di quello vero? Ah, sappiate che nessun monitor è stato ucciso per realizzare questo oggetto di gran moda. Ora scusatemi, ma vado a fare un bagno caldo nell'heat pipe...



## TOPA CHE ERI T.O.P.A. A LAS VEGAS

**U**ra, quante risposte per l'ultimo Topaquiz! Un plauso veloce ma meritato almeno ai primi cinque Sherlock Holes che hanno individuato in Amanda Tapping (Aliso Konosciuta As Samantha Carter di Stargate SG-1) la topattrice in questione: pacche sulle spalle a Emanuele "Manuè" (la prossima voglio un soprannome meno estroso, promesso?), Faida81, Gemini, Orco\_bello (ecco, questo è un nome come dico io) e Zotthar69. Un "maddechè ahò prize", invece, lo merita Daniele P.: generalmente non premio gli errori, ma uno che mi scrive "L'attrice in questione è Kathryn Janeway, che interpretava il comandante della Voyager nella serie Star Trek" merita la maglia nera dei Topo-investigatori... Passiamo al nuovo Topaquiz: la ragazza in oggetto è un'interprete di lungo corso di una delle serie televisive americane più famose degli ultimi 10 anni, anche se recentemente ha deciso di lasciarla (per poi pentirsi e ritornare, i casi della topa). Altro non mi pare il caso di dire, visto che è semplice... Ok, si chiama come uno dei canali televisivi che la trasmette, contenti?





# BOVABYTE

che... sentite, io sono morto dal sonno, decidete voi!

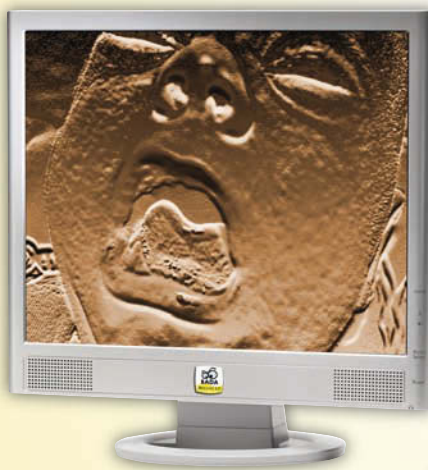
A cura di: Noi Bovas [bovabyte@bovabyte.com](mailto:bovabyte@bovabyte.com)

**PRENTAL ADVISORY**  
Ebbene sì, il Paolone è diventato papà lo scorso 29 luglio. Ma ogni occasione, anche la più lieta, è buona per vedere il lato malvagio delle cose! :-)

## Provate anche voi l'ebbrezza della paternità! CON NIUBB-OS IL PC VA TRATTATO COME UN FIGLIO

L'ultima cosa che un giovane uomo vorrebbe fare è riprodursi: per amore di precisione, il fine di ogni rispettabile sabato sera è ciò che accade nove mesi prima, ma normalmente l'interesse si ferma lì. Con il passare del tempo, però, il tarlo della famiglia felice comincia inesorabilmente a inghiottire i neuroni del malcapitato, fino a quando non accade l'irreparabile: cede alle lusinghe della concubina che, nel frattempo, è stata promossa a fidanzata e poi addirittura a moglie o convivente. È lei che normalmente comincia un'opera di persuasione sull'opportunità di preservare la specie e, come giustamente scriveva Daniel Pennac, quando una donna sente il desiderio di maternità non c'è luogo sulla Terra ove un giovane uomo possa nascondersi efficacemente. Tanto vale, dunque, convincersi e passare nove mesi a dire giocondi agli amici: "sai, presto diventerò papà", e a ignorare volutamente i bonari avvertimenti di chi, indeciso se spazzare via o meno tanto entusiasmo, si limita a dire "ah bè, te ne accorgerai", o al limite: "hai finito di dormire". Tutte queste avvertenze e modalità d'uso spicciole non potranno mai, in nessuna maniera, descrivere efficacemente il turbinio pirotecnico di emozioni che il diventare padre comporta. Per questo motivo, abbiamo deciso di consigliare a tutti NiubbOS (1), il primo sistema operativo pensato per fare crescere il PC e insegnare ai giovinastri scapestrati, che passano tutto il giorno davanti ai

giochini (naturalmente friggendosi il cervello), il difficile mestiere del genitore (2)(3). Eccone una breve recensione.



L'interfaccia utente di NiubbOS prevede unicamente un volto sullo schermo e l'impiego delle casse acustiche. Per l'input, possiamo usare un microfono e una webcam. Col mouse possiamo simulare le carezze. Anche quelle più ruvide, se serve.

### I PRIMI DIECI MINUTI

Innanzitutto, va specificato che non possiamo installare NiubbOS di persona: dopo aver preparato la partizione, dobbiamo portare il PC in un centro di assistenza tecnica autorizzato. Appena installato, NiubbOS prende possesso del computer e inizia a emettere un lungo, straziante pianto disperato. Attorno a noi, preoccupati per l'abuso sovrabbondante della scheda audio e delle casse, si formerà una cricca di utenti già navigati che ci rassicurerà: "Tranquillo - ci diranno - è normale che faccia così: deve farsi le ventole di raffreddamento!". I primi giorni passano in relativa tranquillità: ogni tanto il tecnico ci farà vedere il PC dandoci due dritte sull'eliminazione dei file inutili che NiubbOS, con protervia insistenza, continuerà a generare sul nostro computer, senza che possiamo farci niente. I problemi sorgono appena tornati a casa, quando il computer continuerà a strillare e a generare tonnellate di file inutili e pure puzzolenti.

### REGISTRAZIONE OBBLIGATORIA

Che NiubbOS ci darà dei grattacapi risulta subito evidente. Il tecnico del centro di assistenza ci spiegherà che dobbiamo obbligatoriamente accettare la EULA, dare un nome al computer, registrare il software, ottenere per la nostra copia un cd-key univoco e decidere quale tecnico si occuperà, per i prossimi dodici anni, della nostra installazione di NiubbOS, tutte le volte che qualche programma smetterà improvvisamente di funzionare. Se non altro, il tecnico è gratis. Peccato però che sia quasi sempre irreperibile, che nella sala d'attesa ci siano sempre delle lunghe code in cui è facile beccarsi un virus, e che per avere un parere meno approssimativo sia sempre necessario pagare un altro tecnico. Ogni tanto se ne trova uno che, con straordinaria pazienza, ci aiuta a risolvere gratuitamente i problemi al telefono. Ma è merce rara.

### IL SOFTWARE IN DOTAZIONE

NiubbOS è un sistema operativo finalizzato all'evoluzione della sua intelligenza artificiale. In altre parole, una volta che lo installiamo non possiamo più usare il computer, se non per soddisfare le esigenze del sistema operativo stesso, fino a che il software sarà diventato autonomo. Un po' come Windows Vista, insomma, ma più soddisfacente. Nei primi giorni di funzionamento, non possiamo nemmeno accedere ai programmi: essi partono da soli a orari cadenzati o, nella peggiore delle ipotesi, quando vogliono loro e in ordine perfettamente casuale. I programmi prevedono un sofisticato sistema di riconoscimento vocale che ci richiede di dire qualsiasi sciocchezza al computer, anche la più stupida, purché sia la nostra voce a dirgliela. Per i primi giorni si può usare anche un registratore, ma in quelli



successivi NiubbOS comincerà a elaborare un proprio programma di scansione biometrica, per cui a quel punto sarà in grado di riconoscere l'utente e i suoi parenti. Normalmente, l'esposizione alla webcam di nostra mamma, papà o suocera farà emettere al computer dei suoni piacevoli, quando invece toccherà a noi stare lì davanti, partirà il pianto ininterrotto (4).

## INTERFACCIA UTENTE

Con NiubbOS vengono fornite in dotazione due periferiche USB, una a forma di ciuccio, una di biberon. Quest'ultima va a batterie e ne consuma almeno un paio al giorno, numero per altro destinato a crescere nei mesi successivi. Nei primi dodici mesi di funzionamento, l'interfaccia utente è costituita unicamente dai lamenti proferiti dalle casse. Se siamo fortunati, i medesimi saranno leniti dal collegamento della periferica a forma di ciuccio. In caso contrario, e comunque più volte al giorno a intervalli quasi regolari, dovremo inserire quella a forma di biberon facendo sempre attenzione alle pile di ricambio. Quando nessuna delle due periferiche funziona, tocca guardare dentro il disco fisso e rimuovere tutti i file inutili e puzzolenti generati nel frattempo (la rimozione va effettuata manualmente, più volte al giorno, posizionando il computer su un tavolo apposito, detto "fasciatoio", smontando il disco e pulendone la superficie con delicatezza, almeno fino a quando NiubbOS non impara a cancellarli da solo). Quando neanche questo espediente funziona, occorre chiamare il tecnico. Che non risponderà al telefono. Quasi cosa faremo in sua attesa, il PC andrà avanti a emettere un pianto straziante (4).

## SERVIZI DI SISTEMA

NiubbOS prevede l'avvio automatico di una serie di daemon finalizzati al logorio del nostro sistema nervoso centrale. Uno di essi, certamente il più piacevole, è in grado di stabilire correttamente se è giorno o notte e, nel secondo caso, richiama una procedura di wake-up del sistema, cui può seguire una richiesta per 1) una sessione extra di pulizia dei file in eccesso; 2) l'inserimento della periferica USB a forma di biberon; oppure 3) entrambe le cose in sequenza casuale. Ignorare le richieste del sistema può portare, secondo alcuni, addirittura all'inseppimento del disco fisso e delle altre periferiche. Altri, invece, ritengono che ignorando sistematicamente le richieste notturne di NiubbOS, quest'ultimo termini automaticamente il processo del fastidioso daemon. Per intensificare l'azione di tutti gli altri.

## SOCIAL NETWORKING

La maggiore differenza tra NiubbOS e gli altri sistemi operativi è che se gli altri generano la più totale indifferenza di chi ci sta attorno (a parte magari i cuginetti appassionati di videogiochi), NiubbOS attira i parenti come i fiori le api. E con le api, arrivano anche le punture: "guarda, si comporta proprio come te", "è tutto il suo utente principale", "eh, ma gli aspetti migliori li ha presi dall'utente secondario", "è bellissimo, somiglia tutto a [inserire il nome del componente oggettivamente più brutto della famiglia]", ecc. In compenso, allontanerà tutti gli amici che ci frequentavano volentieri fino al giorno prima dell'adozione del sistema operativo. È particolarmente gradito, però, il fatto che i parenti si sentano regolarmente nel dovere di fornirci periferiche, skin e commodity aggiuntive per far funzionare meglio NiubbOS, o per renderne l'aspetto più piacevole.

## IN DEFINITIVA

Si diventa utenti di NiubbOS o per una ispirazione momentanea, o con un cammino di preparazione psicoattitudinale lungo e tortuoso, oppure per aver preso la scatola sbagliata dallo scaffale. Quali che siano le nostre ragioni, NiubbOS cambierà in modo articolato e irreversibile il nostro modo di usare il computer, ponendoci di fronte a questioni e a decisioni serie, dalle conseguenze spesso definitive. L'impossibilità di formattare il disco fisso ci spinge a operare con la massima cautela, ma anche a vincere le paure, affrontando i problemi con un misto di razionalità e istinto del tutto soggettivo, impossibile da generalizzare in un manuale. Per questo, nessun libro là la "NiubbOS for Dummies" potrà mai essere abbastanza esaustivo. NiubbOS, soprattutto nei primi giorni di utilizzo, tirerà fuori il peggio della nostra abnegazione, evidenziando gli aspetti più masochisti del nostro carattere e, nonostante questo, ci darà un sacco di inspiegabili, insuperabili soddisfazioni. Provare per credere (5).



*Il ciuccio USB non funziona? Il PC ha fame. Occorre inserire un paio di batterie da 1,5V e attendere che il computer le abbia consumate tutte (ci vuole una mezzoretta). Col passare del tempo, serviranno più pile. No, le ricaricabili non vanno bene (troppo comodo, se no).*



*Il computer strilla senza apparenti motivi? Il primo dispositivo di emergenza da utilizzare è questa meravigliosa tettarella USB.*

## NOTE A MARGINE

- (1) I più grandi etimologi moderni concordano nel dire che il termine "niubbo" derivi dall'inglese "newbie", contrazione gergale di "newborn", neonato. Tutte le professoressine di Italiano concordano nel dire che "niubbo" e il derivato "nabbo" siano parole orrende, il cui uso nei temi giustifica una grave insufficienza. Approviamo la decisione.
- (2) Uno dei sintomi più evidenti della corrosione neurale in corso è la progressiva disaffezione verso i videogiochi, che porta l'hard core gamer dapprima a uscire di casa, poi a giocare solo a Bejeweled e affini, e infine a ritenere i videogiochi potenzialmente dannosi per la prole, esattamente come faceva suo padre con lui. Cosa che, per altro, scatenava le sue ire infantili.
- (3) Corollario: quando vi dicono "non puoi capire certe cose, devi diventare genitore, prima" non guardate male mamma e papà. Vi stanno dicendo la verità.
- (4) Importante: il pianto ininterrotto funziona esattamente come la suoneria di un telefono cellulare. Fino a quando non si esaurisce la richiesta contingente, continuerà a "squillare" e nulla potrà fermarlo.
- (5) Citazione di Guido Angeli, icona delle prime emittenti TV private e degli spot pubblicitari di un noto mobilificio biellese negli anni '80. La sua recente scomparsa è per noi Bovas motivo di grande tristezza.





## PROSOPOPEA - 8 SETTEMBRE 2008

[Veloce per necessità]

La fisarmonica temporale colpisce ancora e mozzo qui, per infilarle in questa edizione, tutte le lettere che posso. Ricky si diventerà a trovare una soluzione.

Intanto vi lascio con un pensiero al volo: se EA pensa che non già la pirateria, ma la vendita dell'usato sia un male, finiremo per chiudere il TGM Bazar e tornare

a comprare videogiochi a prezzo pieno? Ci sarà modo di aggirare i vincoli che proveranno a introdurre?

Massimo Svanoni

### PASSION

Caro Xam, first of all auguri per i 20 anni (e me li faccio anch'io per i 10 che vi seguono!) poi vengo subito al dunque della mia missiva. Nell'ultima Prosopopea ti sei soffermato sul concetto di divertimento e io ho una esperienza fresca da narrarti a tal proposito, che nello stesso tempo vale come civile contestazione alla rece di Pro Cycling Manager '08, che mi è parsa una stroncatura un po' forzata del gioco. Il mio più recente brillio di entusiasmo è sintetizzato da un Giro d'Italia organizzato online con alcuni amici vinto per soli due secondi all'ultima tappa! Un glorioso finale dopo momenti di tensione che andando indietro nel tempo potrei paragonare alla mitica vittoria sul cattivone Funfrock in LBA. Io concordo con l'autore della rece quando dice che PCM è indigesto per i neofiti, ma credo (c'è una community italiana anche piuttosto viva) che i pedalatori gamer non siano affatto delusi dalla versione di quest'anno (giusto invece il giudizio del 2007), che pur brutta graficamente (esistono però tanti update fatti dagli utenti che migliorano la situazione e disponibili in rete) sa offrire molto a chi ha la pazienza di studiare allenamenti e strategia per una carriera vincente. L'IA sarà imperfetta, ma giocando a livello difficile o con avversari umani, trovo la sfida più che accettabile. Insomma, per me è da analizzare meglio. Non capisco perché RB Rally (che pure amo) è spartano ma figo e PCM non può esserlo. Poca passione per il ciclismo in reda? Comunque restate i migliori! Bye

Dane

Auguri a te per i dieci anni di fedeltà, intanto. È bello leggere del tuo entusiasmo ciclistico che evidentemente non ha colto il recensore; può capitare, ha scritto quel che pensava. Intanto riposta anche le tue parole. Questa tua vittoria al fotofinish mi fa venire in mente altri due episodi simili. Siamo nel '92, credo, lui è 4d Sport

*Boxing e io sono un giovane pugile poligonale. La mia carriera è stata lunga, con qualche basso, ma tante soddisfazioni. Alla fine sono riuscito a raggiungere la cima e posso sfidare il campione, lottare per il titolo. Dietro quella cintura c'è tutto quello che ho fatto sinora, a iniziare dalla scelta del nome e dell'aspetto. Ci sono migliaia di pugni uno dietro all'altro, decine di urla.*

*Lo sfido. Lui è potente e veloce, non mi lascia chance di attacco. L'incontro è combattuto ma alla fine il braccio che si alza è il suo. Penso "ora mi preparo e lo sfido di nuovo; questa volta so come attaccare e lo batto", ma il mio pugile è vecchio e quella era la sua ultima chance: si ritira. Un'amarezza intensa è l'emozione che prevale; il gioco che ti ferisce, che ti segna. Chi ha letto il bellissimo Ashita no Joe (Rocky Joe) e ha indugiato sulle ultime tavole sa cosa ho provato. Di questo sono sempre stato grato a Mindscape. Il secondo episodio che mi salta in mente accade qualche anno dopo. Lui è FIFA '96, io e un mio amico (ciao, Sosso) vestiamo la maglia azzurra. In coop era meno facile, ma riusciamo ad arrivare alla finale. Contro il Brasile. La partita è combattuta e finisce 2-2. Si va ai supplementari. Sudiamo come maiali, ma non molliamo. È il 119esimo, la strada è quella dei rigori. Proviamo un ultimo cross disperato: si avventa Baggio e la infilza di volè! Fischio finale. Gioia e tripudio, partono i fuochi d'artificio (era la prima volta che li vedevo in-game e fu una sorpresa): la soddisfazione è di quelle che non si dimenticano (infatti).*

### RECLAMO

Polemica. Questo penserai quando leggerai questa missiva. E sia. Bollami pure come polemico, non me ne può fregare de meno. Prendo in mano TGM n°237 e leggo sulla copertina in alto a sinistra "Videogiochi per PC". Bene, ho il PC, odio le console, TGM è la rivista che fa per me. Allora come mai il Silvestri fa un intero editoriale su GTA IV che, guarda

caso, per PC non è (ancora) uscito? D'accordo che l'editoriale sono "pensieri a ruota libera" ma in questo contesto mi è sembrato veramente fuori luogo. Come mi è sembrato fuori luogo spiattellarmi a metà pagina la figlia di ADSO, d'accordo che è bellissima, ma non ho trovato professionale usare mezza pagina di TGM per mostrare al mondo la sua progenie che, sebbene sia meravigliosa, con i "Videogiochi per PC" non c'entra proprio niente. Mi sono permesso di farvi questi appunti perché so che la reda è sempre stata molto attenta ai suggerimenti e anche ai "reclami" (per usare un parolone) dei lettori e perché, nella vostra intenzione, TGM non è la "Vostra" ma la "Nostra" rivista. Un saluto,

Jekko

*Una di quelle missive che si titolano con "riceviamo e volentieri pubblichiamo". La tua osservazione ci sta. Eppure, ti rispondo, il nostro mestiere è guidato dalla passione. Da sempre. Una passione che qualche volta travolge e ci lascia sconfinare. Per una mail come la tua sulla bimba di Adso ne arriva un'altra da parte di una copia che ha avuto una bimba uguale e che vuole mettersi in contatto con lui. Questo non per dire che pubblicheremo tutta la prole della redazione, ma che l'eccezione ogni tanto ci sta. Qualche stralcio di umanità, qui e là. Quanto a GTA IV, la faccenda è diversa. Noi siamo appassionati prima ancora che professionisti, si diceva. E giochiamo. Giochiamo anche con le console, pur se non le trattiamo direttamente (o in minima parte). E questo è un (lungo) periodo in cui i clamori del mercato passano di là; io pure sto giocando a GTA IV e ho trovato interessante la riflessione di Stefano, un parallelismo agganciato al gioco per ora esclusiva console, ma facilmente applicabile a un qualsiasi altro episodio della saga, uscito anche su PC. Quel che scrivo somiglia un po' a una difesa d'ufficio, ma ciò che in realtà conta, a parer mio, è proprio lo spunto riflessivo. Qualcosa che dovrebbe*

## A CHI LO SPEDISCO? DAI, CHE È FACILE!

### MULTIGIUOCO

Elvin scrive tutto quello che c'è, ma fondamentalmente nel suo cuore c'è ancora il frag ([fragzone@sprea.it](mailto:fragzone@sprea.it)).

### TGM BAZAR

Volete un iPhone G3 a 3€ nuovo imbballato? C'è, ma l'annuncio dura giusto 10 secondi prima dell'intervento dello Xam o del buon Somax.

### TGM MAIL

Gvilla contro tutti? Ma no, ma no, c'è spazio anche per del sano entusiasmo. Veeeeeero? [www.tgmonline.it/tgmmail](http://www.tgmonline.it/tgmmail)

### RAFFOSENTIQUA

Il Raffo ha due monitor e ama spostare le cose dall'uno all'altro. Regalategliene un terzo, spendendolo [araffosentiqua@sprea.it](mailto:araffosentiqua@sprea.it).

**IL MIO PIÙ RECENTE BRILLIO DI ENTUSIASMO È SINTETIZZATO DA UN GIRO D'ITALIA ORGANIZZATO ONLINE CON ALCUNI AMICI VINTO PER SOLI DUE SECONDI ALL'ULTIMA TAPPA**

DANE

essere di stimolo a un qualsiasi gamer che si rispetti, indipendentemente dalla macchina ludica che ha in casa. O vogliamo tornare alle sterili diatribe console vs PC di una volta?

### DATEMI UNA G, DATEMI UNA T...

"Non li fanno più i giochi di una volta...", "Non mi trasmettono nessuna emozione questi videogiochi moderni...". Ormai da un po' di tempo a questa parte nella TGM Mail appaiono spesso frasi come queste. Mi viene da pensare che TGM sia una rivista letta esclusivamente da gente a cui non piacciono più i videogiochi di oggi, ma io mi chiedo: "come fanno a non piacervi?!?". Come fate a non entusiasmarvi mentre giocate con GTA IV (ma come! non è ancora uscito per PC! ndSS) oppure (per citare un videogioco per PC) con Crysis? Quest'ultimo non tanto per le sue qualità, ma per la sfida di farlo girare al massimo: ricordo ancora come rimasi deluso

**MI VIENE DA PENSARE CHE TGM SIA UNA RIVISTA LETTA ESCLUSIVAMENTE DA GENTE A CUI NON PIACCIONO PIÙ I VIDEOGIOCHI DI OGGI**  
**DOMIKING IV**

quando scoprii che con la mia scheda video raggiungevo a malapena i 10 fps, però ricordo anche l'entusiasmo che provai quando arrivò a casa la scatola delle mie nuove schede video (una non basta). Fantastico vedere il numero "45" in alto a sinistra durante le sessioni di gioco!

Come potrei dimenticare esperienze come Mafia, GTA San Andreas, Oblivion, F.E.A.R. e Call of duty 4 (e questi sono solo alcuni dei titoli fantastici usciti recentemente che mi sono davvero piaciuti). Sarà la mia giovane età, sarà che sono pochi anni che mi sono appassionato al mondo dei videogiochi, ma io la situazione non la vedo affatto nera. È vero che i capolavori sono sempre più rari, ma non mi sembra che 20 anni fa uscisse un Baldur's Gate tutti i giorni...

Videogiocatori!!! Svegliatevi ed entusiasmatevi per i capolavori di oggi! (secondo me su TGM c'è tanto pessimismo perché GTA IV ancora non è arrivato)(aridaje... ndSS)

**Domiking IV, Re di Liberty City**

*Ne sono arrivate un po' su questa falsariga. Ho pubblicato quella di Domiking IV il Re perché sono un po' sadico e perché ben si appaiava alla precedente.*

*La passione che valica il formato. Però però, cari miei. Questa volta mi avete deluso. Tutto l'entusiasmo di cui scrivete non può limitarsi al numerino di un frame rate. Dai, non ci credo. Ci deve essere qualcosa che vien fuori dalle viscere, qualcosa che vi travolge; santa pazienza, anche dovesse trattarsi di un solo istante sintetizzato in una*

*riga di testo, va bene. Ma voglio sapere. Dimenticavo di scriverlo prima: bravo Dane.*

## WOW, CHE COPPIA!

Cominciai a giocare a WoW nel lontano 2005 (3 PC fa), mese di aprile, e da quel momento non ho mai smesso. Nel gennaio 2006 conosco Serena, ci frequentiamo, ci piaccio, e sei mesi dopo andiamo a vivere insieme. Al tempo, con amici esteri (sono su Earthen Ring), raidavamo Molten Core, Onyxia et similia. A novembre 2006, Serena (da sempre grande appassionata di videogame - Heroes of Might and Magic in tutte le sue forme) mi fa: "quasi quasi provo anche io a giocare così magari facciamo le cose insieme anche se non so con tutti quei tasti e abilità, magari mi incasino...". E io: "certo!".

Prendiamo un account di prova 15 gg, si crea un hunter Pubù, arriva al livello 20 in un battibaleno; upgradiamo l'account, poi, arrivata al 33, giocherellando e senza andare in quest frenzy, decide di farsi un Blood Elf priest. È il 16 gennaio 2007, esce TBC; lì il colpo di fulmine.

Ora è la main healer della nostra gilda (Legione del Tuono), ha settantato l'hunter e questiamo insieme con altri pg, per settantarli assieme. Il 21 giugno 2008 ci siamo sposati. Dal vero, non su WoW. Ora io sono il secondo healer di gilda (con un holy pally) ed è uno "sballo" fare a gara di healing in raid assieme.

Se vi capita di fare un salto su Earthen Ring, noi e i nostri amici (gli stessi con cui si esce la sera) siamo là. Poi dicono che WoW fa male alle coppie; non è WoW, sono le coppie che magari devono imparare a condividere le cose di tutti i giorni.

**Andrea Baruzzi**

*Mi riprometto di non parlarne più, poi*

## QUALCHE SOMIGLIANZA?

**G**iusto per non sospendere il tormentone di questo periodo, vi mostro quel che mi viene in mente quando osservo la copertina di quel gioco lì... Speriamo solo che l'attaccante ucraino di ritorno all'ovile abbia un destino diverso e non inizi a sgraffignare auto ai suoi compagni di squadra... :-D

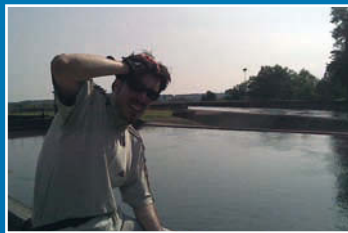


# AVVERTENZE D'USO

Nell'idea originale, questo box doveva essere una strisciata, infilata al confine della TGM Mail. Con la nuova grafica ideata per il ventennale si avvicina al concetto con il sottoscritto che casca dal pero, come nelle migliori collaborazioni simbiotiche. Ma in fondo in fondo, chissene. Quel che conta è il risultato e ne approfitto per chiedervi commenti. Anche qui, sparsi, tra un termine e l'altro.

## +10/15 EURO

Il prezzo di una Collector's Edition. Dedicata a chi pensa che i videogiochi costino troppo...



## BICI

A dimostrazione che questa riedizione qui non disdegna le due ruote, ecco una squallida istantanea che non mancherà di far venire la pelle d'oca a tutte le creature sensibili che ci seguono. Ah, quelle alla mie spalle sono le Cascate del Niagara...

## CONSOLE VS PC

Sinonimo di diatriba, secondo il linguaggio della TGM Mail del tempo che fu. Fortuna che ne siamo usciti, va'...

## DONNE E VIDEOGIOCHI

Dai, che ci siamo (vedasi ultima mail).

## FIFA '96

Quando il calcio su PC non pretendeva ancora di essere fotorealistico. Ma ledetti brasiliani...



(10) Rai



## FUNROCK

Quello che (non) vedete al centro dell'immagine è proprio lui, il dottor Funrock. Di Little Big Adventure ho un ricordo piacevole e se non erro anche il Silvestro ne fece una malattia... (confermo, ndSS)



## ROCKY JOE

"Ho bruciato... tutto... fino in fondo... in cenere bianca"

## XAM

Uomo che in questo momento desidera fortemente una bella fetta d'anguria. E basta. Alle volte la felicità è questione di semplicità...

# DECALOGO DEI DIRITTI

Ringrazio William Zannoni per la segnalazione e nondimeno Brad Wardell (CEO di Stardock) che l'ha concepito. Leggete un po' qui, che poi magari ne parliamo.

"Noi Giocatori del mondo, al fine di assicurare un'esperienza più godibile, di stabilire parità tra giocatori e publisher e di promuovere il benessere generale della nostra industria poniamo in essere quanto segue:

i giocatori hanno il diritto di restituire i giochi che non funzionano sui loro computer, per riceverne un risarcimento totale [...] di pretendere che i giochi siano pubblicati in uno stato completo

[...] di esigere sostanziosi aggiornamenti dopo il rilascio di un gioco

[...] di richiedere che download manager e updater non debbano compiere aggiornamenti per poter giocare

[...] di esigere che i requisiti minimi indicati significhino poter giocare adeguatamente sul computer indicato

[...] di pretendere che i giochi non installino driver nascosti o software potenzialmente dannoso senza il loro espresso consenso

[...] di ri-scaricare le ultime versioni dei giochi in loro possesso in qualsiasi istante

[...] di non essere trattati come potenziali criminali da sviluppatori e publisher

[...] di pretendere che un gioco in singolo non li obblighi a connettersi a internet ogni volta che desiderino giocare

[...] che i giochi installati su disco fisso non richiedano a un CD o DVD di rimanere nel lettore

Applausi a scena aperta? Qualche appunto? Qualche aggiunta?

**QUANTE CONSOLE CI SONO AL MONDO? DECINE DI MILIONI. QUANTI COMPUTER CI SONO AL MONDO? CENTINAIA DI MILIONI**  
**FABIO RIGHETTI**

arrivano mail come questa...

## CRYTEK, HAI TOPPATO, HAI TOPPAAAAAAAATO! (O NO?)

Vorrei rispondere alla lettera del Sig. Gabriele Villa pubblicata sul nr. del ventennale.

Crytek non ha toppato a non proporre Crysis per console; quante console ci sono al mondo? Decine di milioni. Quanti computer ci sono al mondo? Centinaia di milioni. Certo, non tutti i computer al mondo sono usati per giocare, ma resta sempre un ampio margine di mercato. Per esempio nell'Est europeo i computer sono ancora la piattaforma di gioco preferita. Tutti parlano della crisi dei PC game ma nessuno vuole mollare questo mercato dalle enormi possibilità di vendita.

Per quanto riguarda le richieste Hardware, è vero: far girare Crysis al massimo sul mio monitor da 21" a 1660x1200 è veramente costoso, troppo. Possiamo però modificare le impostazioni e goderci Crysis anche su PC meno potenti in DX9. Sig. Villa, ha provato Gears of War? La mia impressione, non tecnica, è in rapporto a quello che mi fa vedere sia molto più pesante di Crysis.

La Pirateria. Lei non è disposto a spendere 50 euro per Crysis mentre per i prodotti Blizzard sì. Mettiamola così: i giochi che le piacciono li compra, quelli che non le piacciono ma è curioso di vedere li compra usati o in offerta a mesi di distanza dalla loro uscita, oppure, mi consenta, scaricati da un P2P?

Ci sono troppi "Casual Gamer" che scaricano, questo è il problema. Un consiglio: compri solo i giochi migliori nello stile che le piace; gli altri, che siano usati o in offerta o "scaricati", li lasci dove sono: non le piaceranno comunque.

**Fabio Righetti**

*PC PC. Mannaggia a lui. Noi ci cambiamo ancora, qualcuno lo definisce "terminale di gioco per l'online", qualche altro lo sconsiglia (ehm...) e coloro che non mollano, tra voi, lo vedono come il baluardo dell'engine. L'orizzonte che si allontanerà sempre e che nessuna console saprà mai raggiungere.*

*Ce ne sono milioni in tutto il mondo. Quanti di questi sono equipaggiati per Crysis? I tripla A di oggi cercano di avere ampie vedute e talora pubblicano anche PC perché tanto gli conviene (Devil May Cry 4 e Resident Evil 5 sono sviluppati su PC, convertiti e pubblicati su console, poi*

*ottimizzati e infine pubblicati di nuovo sui personal).*

*Parlando con l'amico Diduz, vengo a sapere che i Telltale pensano addirittura all'iPhone, dopo aver percorso la via prolifica del Wii. Ma non abbandoneranno il PC, dove c'è una community troppo importante.*

*Che cos'è allora il PC, oggi? Un portale sull'online e basta? Che succederà quando le community di gamer su console diverranno più numerose? Succederà mai che un giocatore casuale, uno che appartiene alla marmaglia dei giovinastr frequentatori di social network (in altri termini un enorme potenziale bacino ludico), migri definitivamente su console? C'è ancora chi gioca duro, qui?*

*Sì, dai, sì. Per ora fidatevi della mia parola.*

## MEGASERIAEDITION

Ho acquistato Alone in the Dark. Non posso definirmi un fan di vecchia data, però le ultime avventure mi avevano interessato. Ma non mi sono limitato ad acquistare la versione "dvd+manualeinscaladigrigi"; ho fatto la pazzia e mi sono portato a casa la "megaseriaedition" con tanto di cavatappi a forma di licantropo in omaggio. E ne sono soddisfatto.

Perché, avrò anche speso 15 euro in più, ma mi sono portato a casa delle minchiatine da appassionati che non vedranno scendere il loro valore del 90% nei prossimi mesi, come succede col gioco, e soprattutto non si trovano sul mulo e in rete. Cose come il dvd del making of, il libro stampato a colori con gli artwork del gioco, la colonna sonora, ecc...

Tutti particolari che inducono qualcuno a cui possa interessare il gioco a lanciarsi nell'acquisto quando questo è appena uscito, ossia quando costa una sbarca, ossia quando i distributori fanno i margini più alti. Ma allora perché continuo a vedere in giro giochi da 49,90 con dentro il dvd e basta, film da 24,90 senza nemmeno un'extra, cd musicali con un booklet di una pagina?

Se l'acquirente finale non percepisce valore aggiunto rispetto a ciò che può scaricare senza nemmeno alzare il culo dalla sedia, allora non lo alzerà mai, e tanto vale vendere via internet come fa Steam, coi prezzi ridotti all'osso. Nei negozi ci aspettiamo qualcosa di meglio: così si combatte la pirateria. Non so se vi ricordate i vecchi giochi nelle scatole di cartone...

**Ruben Caroli**

*Diciamo che sì, me li ricordo (e qui ne approfitto per un saluto a Fabio di Brindisi, collezionista gentiluomo). Leggere la tua lettera mi ha fatto però una certa strana impressione; un po' come osservare me stesso da*

*un punto di vista esterno. I titoli che godono di un certo hype escono ormai in due formati: quello normale squallido e quello che contiene un certo "valore". 10/15 euro di differenza. Ovviamente i target sono due (qualche volta tre, vedi Halo 3): il giocatore e basta e il malato, che forse ha bisogno di qualcosa di diverso, di "ancora più solido" per distinguersi dal resto della marmaglia giocante. È una pulsione strana, quella che porta all'oggetto da collezione. Raccolgo action figure e paccottiglie varie; cosa me ne faccio? Avrò mai ascoltato il CD con le musiche di una special edition?*

*Mi sento un po' preso per i fondelli, pure se ci sono dentro in pieno, a livello vintage. Mi verrebbe da difendermi sostenendo che una volta l'extra era la norma, era quasi, come dire, innocente; ora viene prodotto metodicamente con una mira, uno scopo e una qualità proporzionale al target di riferimento. Ma probabilmente è solo un dettaglio e sono malato niente meno che come tutti voi collezionisti del giorno d'oggi.*

## QUELLE CHE... IL VIDEOGIOCO

Perché, in fondo, ci siamo anche noi.

Quelle che non sai mai se il tuo avversario fa sul serio.

Quelle che non sai mai se stanno prendendo sul serio te.

E che se poi vinci tu, non ammetteranno mai di aver fatto sul serio. Che non importa quanto sei brava a questo o quel gioco, ma verrai ricordata sempre per il puzzle game di turno.

Quelli che all'Itis raccontano di aver giocato per tre giorni, e si prendono dello sfigato. Ma se fai prento aziendale, o altra scuola femminili, nemmeno provi ad aprire bocca. Noi che ci vediamo, un giorno, a giocare coi nostri figli, ma solo dopo i compiti.

Quelle che le Barbie erano divertenti, sì, ma Doom era meglio.

Che fino alla quinta elementare, tutto bene, ma alle medie non sai più con chi giocare.

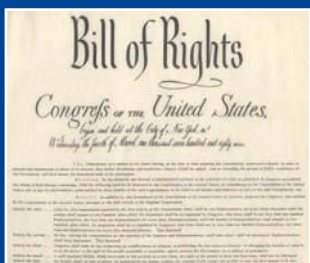
Quelle che nei MMORPG non devono fare finta. Quelle a cui danno lo stesso del fake.

Non per orgoglio, non per rivendicazione, giusto perché in fondo ci siamo anche noi. Quelle che han giocato. Quelle che sono donne, e continuano a giocare.

**Chu**

## AU REVOIR

Ma sì, ma sì, ho finito anche stavolta. Spengo, me ne vado e saluto. Tanto piacerà e ci si vede il mese prossimo.





# RAFFO SENTI QUA!



Gentili signori, siamo qui oggi riuniti per il Raffo Senti Qua. In questa pagina della rivista si parla di filosofia, di domande esistenziali, di sesso, e di videogiochi. A dire il vero non mi pare di aver mai parlato di videogiochi in senso stretto, e non penso che inizierò questa volta. Questo prologo ha la funzione di rispondere alla domanda che sorge sicuramente in molti di voi e cioè: "Ma di che cacchio si parla nel Raffo Senti Qua?", ecco, siete accontentati.

La barza che fa ridere solo me e l'orso Balù.

Una signora si lamenta con un'amica delle botte prese dal marito.

Amica: "Pensavo che tuo marito fosse all'estero per lavoro!"

Signora: "Eh, anch'io lo pensavo..."

Raffo

## BACK IN TIME

Sublime cantore del tempo che fu, stenterai a credere a ciò che ti scrivo: io sono te, tornato dal 2016. Ti (mi?) parrà assurdo, ma ascolta: ripensando a quegli anni - 2007/2008 -, un qualcosa di ben preciso procurava profonda amarezza alla tua/mia mente: non un lettore che compiacesse il desiderio di vederci inviare dei soldi. Che fare allora? Ben conoscendo la mia/tua genialità, niente di più semplice che inventare una macchina del tempo, tornare nel 2008 e inviare dei soldi sul mio/tuo conto corrente. Poiché non mi ricordo le coordinate bancarie, mandamele appena puoi così ti/mi faccio un bonifico come si deve: crepi l'avarietà dei lettori! ci vediamo nel futuro, eccelso me stesso.

Umberto Visani

*Ci stavo quasi per credere, poi ho visto la tua firma e ho passato qualche nottata a riflettere sul motivo per cui nel futuro dovrei cambiare nome e cognome. Certo, visti i debiti che sto accumulando la cosa potrebbe anche avere un*

*senso, ma in fondo credo che tu sia un impostore il cui intento unico è quello di rubarmi i -35 euro che ho sul conto. In ogni caso, siccome si tratta appunto di un debito di 35 euro, ti ho inviato le coordinate bancarie, grazie per avermelo estinto.*

## I CUCCIOLI DI PICCIONE ESISTONO (PARTE FORSE 3)

Caro Raffo, devo dire che mi avevi quasi convinto con le tue teorie sui cuccioli di piccione, questo fino a quando leggendo l'ultimo numero di Focus ho notato che, evidentemente un lettore di TGM, chiedeva proprio se esistevano o no. Beh, la risposta dell'esperto è stata proprio che esistono!

Cosa puoi dire in tua discolpa?

Samuele Rodi

*Effettivamente anche io ho letto quel numero di Focus e devo ammettere di esserci rimasto un po' male, voglio dire, è davvero incredibile che un esperto in piccioni cerchi di convincere i lettori di una falsità: è sotto gli occhi di tutti che i cuccioli di piccione non esistono, i piccioni nascono adulti, questa è la natura, che ci piaccia o meno. Ah, tanto per ribadire il concetto: i piccioni sono esseri schifosi e devono essere sterminati (concordo ndTMB).*

## PREZIOSI CONSIGLI

Donnaiolo di un Raffo, (forse) Ho un problemino che riguarda il gentil sesso nei miei confronti: il fatto che con me non è mai gentile (che battuta, eh?). Infatti quando vado con gli amici a donne, non ho trovato MAI una che ci stesse con me. Immancabilmente ogni volta che usciamo tutti i miei amici si divertono, mentre io mi rovino di alcol per dimenticare. E una volta sbronzo le ragazze mi stanno ancora più lontano. Canto e ballo ma nessuna ci sta, come mai?

Ciccio88

*Eh sì, sono proprio un donnaio- lo io, mi hai beccato. Comunque mi sento di rincuorarti: la percentuale di ragazzi che riescono a combinare con delle femmine è bassissima, lo si può facilmente dedurre in discoteca, dove per quanto una ragazza sia abominevole, è puntualmente attorniata da almeno 3 famelici spasimanti. Per quanto riguarda l'alcool, hai sbagliato strategia, non sei tu che devi bere ma le ragazze. Agli occhi di una ragazza ubriaca l'aspetto di un maschiotto passa da mostriciattolo insignificante a spogliarellista professionista. Questo in teoria a dire il vero, tutta la strategia salta nel momento in cui nel raggio d'azione dell'ubriaca ci sia un maschio più appetibile di te.*

AveRaffo, TGMturi te salutant!

Oltre ad avere scoperto che esiste la birra Raffo(tm) da te sponsorizzata (e bevuta immagino), vorrei porti un quesito che mi assilla da tempo e per cui non ho trovato risposta: perché quando in televisione c'è la pubblicità dei wurstel Aia, si sente dire che porta in tavola la simpatia e l'allegria? Sono cose che si mangiano e io non lo sapevo? In tavola perché ci vuole la simpatia o l'allegria? Ti prego rispondi a questo annoso quesito che da alcuni mesi mi sta togliendo il sonno. Amen ossequi, tuo adepto.

Nicola Sacchi (El\_Nicko)

*Per quanto riguarda la birra Raffo, devo ammettere di averne saputo l'esistenza qualche anno dopo che mi si chiamava così; fra l'altro per anni ho cercato di entrare in possesso della maglia del Taranto Calcio sponsorizzata da questa birra, ma invano.*

*Chiudendo questa pagina di grande tristezza e passando all'allegria in tavola, c'è evidentemente stato un malinteso: Jessica Simpatia e Deborah Allegria sono due ragazze di malaffare molto procaci e scroccone. La pubblicità vuol fare maliziosamente intendere che comprando quei prodotti, si avrà modo di trovarsi per casa queste due donzelle...*

## I VIDEOGIOCHI FANNO MALISSIMO

Sublime profeta del cambiamento venturo Raffo, mi permetto di disturbare la tua augusta persona per sottoporerti un problema a mio giudizio di difficile soluzione.

Stamane, pettinandomi dinnanzi allo specchio, all'improvviso ho esclamato, guardandomi negli occhi: "Ma io questo lo conosco, è Guybrush Threepwood!". Prima ancora di poter ragionare su tale mia affermazione, mi sono subito trovato a dire: "Sono un temibile pirata!" Colto da preoccupazione, ho cercato di rimembrare i famosi insulti per i duelli pirateschi, e li ho ricordati tutti, giungendo a rompere lo specchio simulando una stoccata in un parossismo di lucida follia. Cosa devo pensare? O, meglio, che fare? L'idea migliore mi è parsa di provare a trattenere il respiro per dieci minuti, ma attendo un tuo sapiente vaticinio prima di procedere. Tuo mesmerico adepto.

Umberto Visani

*Caro, Umberto, ci ho pensato a lungo e sono giunto alla conclusione che non ci sia nulla da fare, ormai hai il cervello completamente in pappa per colpa dei giochini del computer.S.*

*Fai così: comprati un pappagallo (anche finto se vuoi) e inchiodatelo sulla spalla, poi vai a giocare a pallone in autostrada, ne uscirai fortificato e le donne cadranno ai tuoi piedi.*

## LA LETTERA SCELTA A CASO DEL MESE

(Questa lettera non ha risposta perché non è che qua possiamo rispondere a tutte le lettere che pubblichiamo, abbiamo di meglio da fare! A parte gli scherzi se davvero ancora non sapete il motivo per cui questa lettera non ha risposta dovrete aspettare il prossimo mese).

Salve Raffosentiqua, mi rivolgo a te perché mi sembri una persona comprensiva e altruista.

È da molto tempo che di notte non riesco a dormire, perché ogni 3X2 sento dei rumori e degli scricchiolii in casa. Io ho già provveduto, nell'ordine:

- a chiudere bene sempre tutti i rubinetti di casa
- ho ucciso tutte le farfalline notturne (sai quelle che crescono nel riso)

- controllare che le finestre non cigolino, idem le porte

Mi è anche venuto il dubbio che siano i mobili, ma non credo, perché son pieni di roba e non respirano.

Aiutami ti prego.

Saluti ansiosi

L'uomo senza fili

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

**RSV1000 R** : **KIT ESSENZIALI** : **SUZUKI GSX-R6**  
 L'Aprilia in prova di durata : Tutti i prodotti più interessanti : Risparmia con una moto del 2004

**FAST BIKES**

**N° 4**  
 Ottobre 2006

**BOLIDI D'OCCASIONE**

Suzuki GSX-R1000 '07 • Yamaha YZF-R1 '07 • Kawasaki ZX-10R '04 • Honda VTR1000 SP

**OLTRE I LIMITI**  
 Le soluzioni che rivoluzionano

**LA PRIMA**  
 Ninja 250  
 VS R125 VS VTR

**KEVIN**

**FOLLIA FETISH**

**EVOLUZIONE DELLA SPECIE**

**NEWS** **ACCESSORI** **SPORT** **TECNICA**

**Sprea** **ITALY** FAST BIKES N°04 - MENS - ANNO I-08 € 3,90



DISTRIBUZIONE IN TUTTE LE PUNTEGGIATE SPA, MILANO - PUBBLICAZIONE PERIODICA - PER INFORMAZIONI E PER LE ISCRIZIONI: WWW.FASTBIKES.IT

**Sprea** **ITALY** **Pura adrenalina** Tutti i mesi in edicola



Adso da Melk è uno dei fondatori di NGI, si è occupato dell'organizzazione di eventi legati al gaming quali World Cyber Games, NGI Lan e Smau ILP. Attualmente spera che per prepararsi a quello che lo attende siano sufficienti intense sessioni di Sim Baby.

## PER INTANTO GRAZIE

**Sfegatati giocatori di videogame PC significa per molti anche "esperiti" o più comunemente "smanettoni". Quante volte questa fama ci ha inguaiato con amici e parenti?**



La noinea vigente tra il Volgo Non Giocante e Nemmanco Informatizzato (per brevità denominato VNGNI) di noi santi videogiocatori incalliti, oltre alla solita stantia e ritrita di "sfigati che passano il loro tempo in stanzette buie mentre magari fuori c'è il sole, rimbambendosi lentamente ma inesorabilmente davanti a un monitor chissà a fare cosa poi, ma sarà divertimento quello lì?", è anche quella di Maestri Assoluti di Qualunque Configurazione e/o Installazione e/o Utilizzo di Software Più Disparati (sempre per brevità MAQCIUSPD), ovvero depositari della Verità Relativa al Grande Mistero del PC (per brevità... no, mo' basta dai), in ogni sua possibile accezione. O per farla breve, e usando un loro termine gergale, gli "smanettoni".

La frase con cui veniamo appellati, diventando subito dei non-sfigati nel momento del LORO bisogno, è tipicamente: "Uè, te che sei uno smanettone!" di solito accompagnato da un sorrisetto liquido e mellifluido, un fare capzioso e affettato, uno sguardo peloso e interessato e un tipico gesto delle mani a simulare tutte e dieci le ditte che si muovono compulsivamente su una immaginaria tastiera posta a mezz'aria.

Di solito la frase prosegue con un "dovrei fare xyz" (dove con xyz si può inten-

dere un sito web, installare una rete, foritocco, acquisizione di filmati, insegnare a "usare il PC", ecc.), "dovrei comprare un PC nuovo" fino alla temuta "ho il PC a casa completamente incasinato, puoi venire a fare un salto?".

Ora, qui sta a noi valutare il nostro grado di parentela/amicizia con il soggetto in questione e/o se trattasi di amica o collega, quanto bonazza. (io solitamente glisso con "mi spiace ma mi intendo di videogiochi ma non di computer, ndSS) Nel secondo caso, la definizione "smanettone" potrebbe creare una qualche imbarazzante incomprensione, visto che ha quel ché fra il nerd e l'onanista: uno che "si pasticcia" con una mano mentre con l'altra sfiora la tastiera con malcelata lascivia e bavetta ai lati della bocca.

Superata questa fase diciamo che siamo in qualche modo costretti a buttare via una serata che poteva essere dedicata alla "qualunque", dovendoci recare nella tiepida cuscina del committente.

Di solito gli scenari sono una cosa del tipo: dopo averci presentati al resto della famiglia come il "maghetto del PC che è venuto a sistemare il computer", veniamo scortati nell'apposita stanzetta. Invitati a sederci al tecnologico desco, si viene osservati come se stessi per perpetrare il più incredibile degli incantesimi, come se per "imparare il computer" significasse osservare i gesti rituali di uno sciamano per poi ripeterli di nascosto.

Nella realtà ci si scontra con una pletora di casi umani molto più che



desueti: programmi scaricati da non si sa dove, virus presi cliccando "ad minchiam" su qualunque finestra il tastino OK senza leggere nulla, installazione di qualunque, e dico QUALUNQUE, software più inutile che più inutile non ve n'è e altre tristezze varie.

Quando poi non si becca il super paranoico da virus, hacker, intrusioni non autorizzate ed altre amenità varie. Quello che "per stare tranquilli" ha installato almeno due antivirus, un paio di firewall software e anche quel programma anti hacker suggeritogli da "uno che ne sa a pacchi che lavora dal mio benzinaio".

Potrei raccontare centinaia di aneddoti tra il triste, il tragico e il comico. Da quello che mi dice che vuole un antivirus perché è "preoccupato visto che il PC lo usano anche i miei figli" (ho dovuto spiegargli che se avevano fatto tutte le vaccinazioni poteva stare tranquillo), fino a quello impaurito da un ladrocinio di dati personali dal suo PC, che per essere tranquillo bruciava i floppy che non gli servivano più.

Per non parlare di quelli che ti chiedono con fare losco e un pelo porcino di "procu-rargli" videogiochi "senza pagare" o anche e soprattutto (qui si giustifica il "porcino" che ho scritto prima) film dei generi più disparati che per un qualche arcano motivo non passeranno mai nei

palinsesti di prima, seconda e terza serata di alcun canale televisivo. Quantomeno in quelli non criptati. Per anni ho fatto il crocerossino dell'informatica, correndo a casa dell'uno o dell'altro (spingendomi fino "all' amico dell'amico dell'amico") avendo come unica ricompensa un caffè, un dolcetto quando va bene e la mitica frase che ha segnato quella fase della mia vita "Per intanto grazie, eh". "Per intanto"? Cosa sta a significare?

Forse che oramai abbiamo un conto aperto e che un giorno forse ci regoleremo? Che ti senti in obbligo di richiamarmi quando vuoi solo per un caffè e una girella stantia?

Ora mi sono cotto il razzo, e ho sviluppato una serie di frasi rituali e/o strumenti di difesa. Un tempo mi preoccupavo anche di apparire comunque gentile, poi ho pensato che il fascino del Burbero Genio dell'Informatica non aveva eguali. Esempio, alla domanda: "Ehi tu che sei uno smanettone, dovrei comprare il PC", la mia risposta è un secco "Vai al (inserire qui una catena di negozi dediti alla tecnologia di preferenza, visto che anche se metto il nome di qualcheduno non mi arriva manco un mezz'euro), lì ci sono tre modelli di PC a tre prezzi in crescendo. Quello che costa meno sarà una ciofecca tra sei mesi, quello medio tra nove, quello più alto tra un annetto. Decidi tu."

Sapido, diretto, veritiero e con quel non so che di "e non mi rompere più le balle" che sa di definitivo.



# BACKSTAGE

A cura di: Paolo Besser, paolone@sprea.it

## UNA PIATTAFORMA

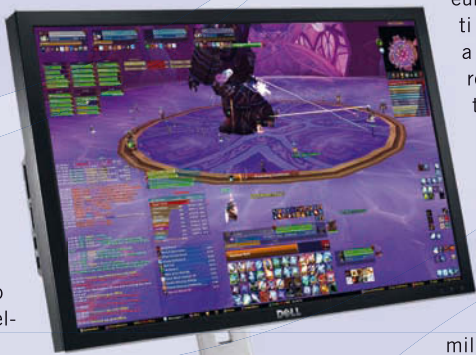
**Nessuna macchina da gioco offre il rapporto tra prezzo e prestazioni dei PC**

La diatriba tra i sostenitori del PC e quelli delle console è sempre aperta: basta collegarsi a qualsiasi forum di appassionati per assistere a discussioni degne del Bar Sport il lunedì mattina, con i primi e i secondi intenti a snocciolare titoli, dati tecnici, potenzialità facilmente dimostrabili e altre tutte da dimostrare, senza dimenticare il fattore più importante, quello che spesso fa pendere l'ago della bilancia da una parte sola: il prezzo. Eh sì, di fronte a console che ci permettono di giocare facilmente a capolavori come i vari Guitar Hero, Metal Gear Solid 4, GTA IV in anteprima o addirittura in esclusiva, con una qualità visiva generale indubbiamente alta, a prezzi ormai

I motivi sono tanti: i venti di guerra tra AMD e Nvidia nel settore dei processori grafici, quelli tra AMD e Intel per i processori centrali, l'abbattimento dei costi di produzione di dispositivi vitali come le memorie RAM e i dischi fissi, nonché l'attuale situazione vantaggiosa – almeno per noi – dell'euro sul dollaro, valuta

disc, ma non tutti sono interessati a questa mirabolante facoltà e, per un lettore BD che possa anche scrivere sui comuni DVD±R, la spesa aggiuntiva si limita a 90 euro, destinati per altro a scendere in breve tempo. Il sovrapprezzo, rispetto a una console, è ampiamente ripagato dalle mille cose in

più che un computer permette di fare con maggiore naturalezza, come installare il software che più ci piace, navigare su Internet senza limiti, scrivere le nostre email e così via, senza contare lo sterminato parco software offerto non solo dalle aziende che pubblicano i titoli "tripla-A", ma anche dai circuiti freeware e shareware, che spesso celano delle chicche di straordinaria bellezza, a volte del tutto gratuite. E poi il PC ha una caratteristica destinata a renderlo necessariamente più versatile: per un PC non è difficile fare la console, mentre non è affatto vero il contrario.



abbordabili da chiunque, è piuttosto difficile replicare. I nostri PC, forti dei loro monitor ad alta definizione e delle loro – tradizionalmente costose – schede video, possono offrire solo una risoluzione più elevata o, in alternativa, "altri generi di gioco", ma è piuttosto chiaro che, per il "consolaro" medio, la nostra macchina resta sempre un grigio cassone da qualche migliaio di euro e, in definitiva, meno competitiva rispetto alla sua piattaforma preferita. In realtà, non c'è assolutamente nulla di più sbagliato. Basta dare un'occhiata alla nostra rubrica dell'hardware, e più precisamente alle sue prime due pagine, per rendersi conto che i prezzi dei PC sono scesi ai livelli più bassi mai visti nella storia dell'informatica di massa.

ancora oggi utilizzata per posizionare i prodotti e stabilire le fasce di mercato. Unità centrali, schede madri e schede video non sono mai costate così poco e non sono mai state così potenti, al punto che con 350 euro, oggi, è possibile assemblare un computer adatto al divertimento. Certo, non sarà il più veloce; ma grazie al suo processore Core2 Duo E2200 e alla sua collaudata, ma tutt'altro che obsoleta Radeon HD3850, sarà mediamente più potente di una PlayStation 3 (a parità di prezzo) o di una Xbox 360. E se lo abbiniamo a un televisore Full-HD farà certamente la sua porca figura, visto che con una configurazione simile si può arrivare addirittura a 1920x1080 pixel senza eccessive rinunce. Si potrà obiettare che una PS3 dispone già di un lettore Blu-ray

## LA LISTA DELLA SPESA

Un PC per giocare a soli 350 euro? È sicuramente possibile: ecco come. Dato che i modelli e la loro disponibilità variano in continuazione, mi limito a generalizzarli partendo dalle componenti di base. Nella mia ricerca sono partito da [www.trovaprezzi.it](http://www.trovaprezzi.it), vi consiglio di fare altrettanto:

Scheda madre P35/P45 .....	€ 60+
Processore Core2 Duo E2200 2 GHz.....	€ 65+
2 GB RAM DDR2 .....	€ 35+
Scheda video Radeon HD3850 .....	€ 80+
Disco fisso 250 GB .....	€ 40+
Alimentatore + case + tastiera + DVD .....	€ 70=
TOTALE.....	€ 350



Da 20 anni al vostro servizio  
VIDEOGIOCHI PER PC

240

Novembre '08

Carta € 3,99  
 DVD € 7,90

War is coming  
WAR e in arrivo

# THE GAMES machine

## FIFA 09

EA porta finalmente  
la next-gen sui nostri PC!

## CRYSIS WARHEAD

Crytek ci porta dall'altra parte dell'isola!

**ESCLUSIVA!**

## WARHAMMER ONLINE

Mythic mette sotto assedio World of Warcraft!

**SOLO SU TGM!**

# PES 2009

Konami sul dischetto: chi vincerà la partita?

### DOSSIER

GAME ACCESSIBILITY: IL DIFFICILE RAPPORTO  
TRA VIDEOGIOCHI E PORTATORI DI HANDICAP

THE GAMES MACHINE N°240 - MENS - ANNO 19-08 € 3,99

Sprea  
divori  
ITALY



80240

9 771127 122005

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

WWW.TGMONLINE.IT

v. 8-1

240 THE GAMES MACHINE IN CASO DI MANCATO RECAPITO INVIARE AL CMP DI ROSARIO PER LA RESTITUZIONE AL MITTENTE

Novembre '08

€ 3,99

TARIFA R.O.C. - POSTE ITALIANE SPA - SPED. ABB. POST. D.L. 359/2003 (CONV. IN L. 2702/2004, N° 46), ART.1, COMMA 1, DCB MILANO