

# THE GAMES machine

**BULLET TIME!**

## MAX PAYNE 3

Un uomo **senza più niente da perdere!**

**GRANDE RITORNO!**

## DIABLO III

Preparatevi a **scatenare l'inferno!**

**STRATEGICO!**

## XCOM

Adesso è quello vero...

# DEAD SPACE 3

LA SERIE HORROR DI EA **SBARCA SU UN PIANETA OSTILE!**

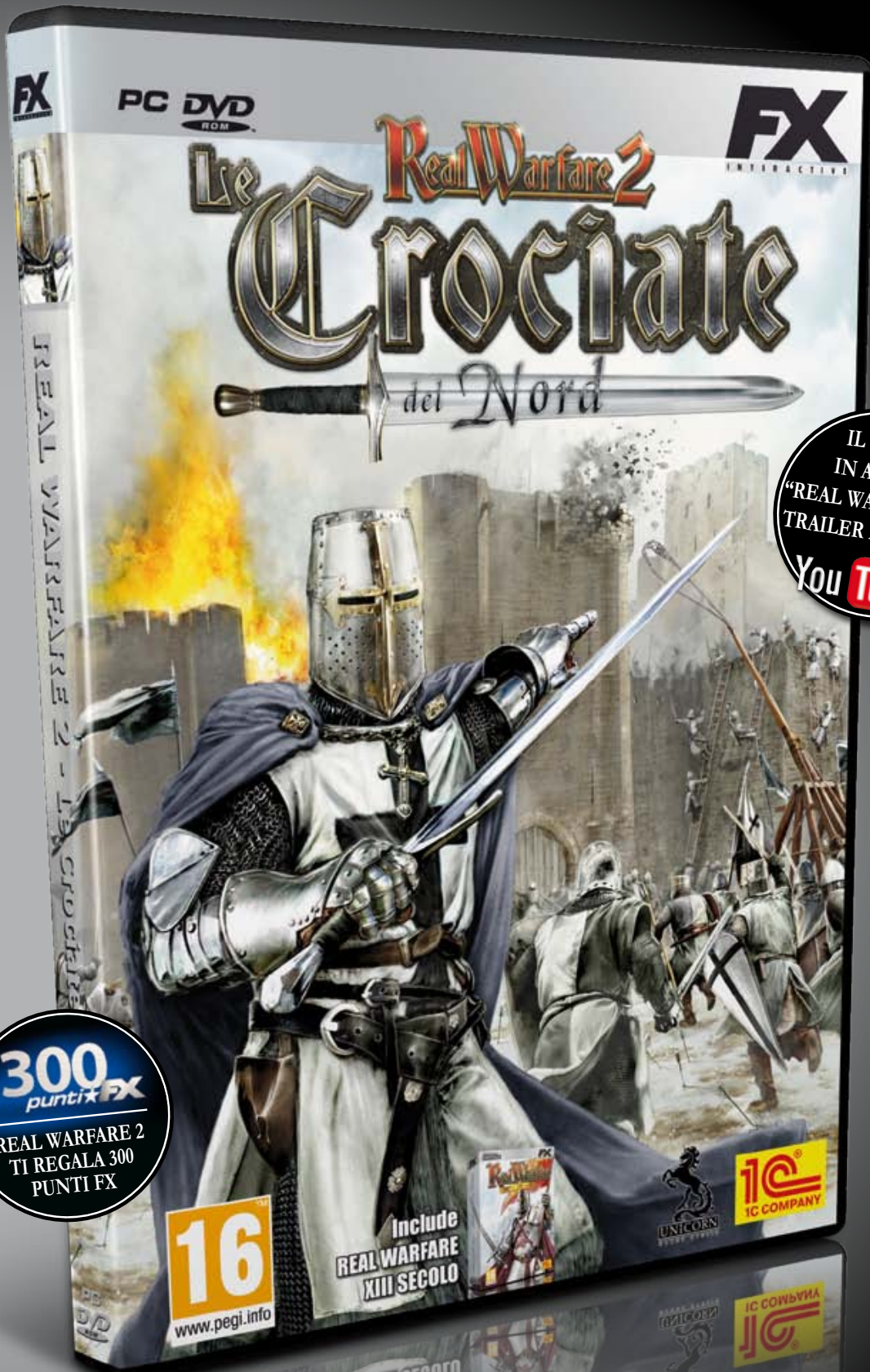
**DOSSIER:** IL CONFINE TRA PIACERE E FOLLIA.  
UN'ANALISI APPROFONDATA TRA DIVERSI MODI DI  
GIOCARRE DI RUOLO...



16

www.pegi.info

Conduci i crociati alla vittoria



Completamente in ITALIANO

300 punti FX

REAL WARFARE 2 TI REGALA 300 PUNTI FX

16 www.pegi.info

Include REAL WARFARE XIII SECOLO

IC COMPANY

IC COMPANY



UNICORN





Conquista  
fortezze  
e castelli



Macchine  
d'assedio  
medievali



Combattimenti  
con fino a  
10.000  
unità



Battaglie  
medievali  
più  
realistiche

EDIZIONE  
COLLEZIONISTA  
**FX**

INCLUDE  
REAL WARFARE  
XIII SECOLO



MIGLIORA IL  
TUO ESERCITO  
DOPO LA  
BATTAGLIA  
FINO A  
RENDERLO  
INVINCIBILE



Bottino  
di guerra



GUIDA UFFICIALE CON TUTTI GLI INDIZI  
E COMPLETO MANUALE A COLORI

NEL TUO NEGOZIO DI  
VIDEOGIOCHI PREFERITO  
A SOLI

**19'95€**

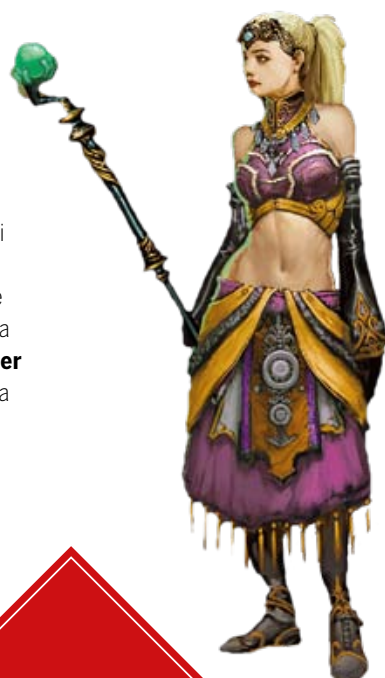
**FX**  
FXINTERACTIVE.COM







# EDITORIALE



# A

lla fine, **Diablo III è arrivato**. Con il suo carico di lamentele, con i suoi disservizi, con le tonnellate di ore giocate in tutto il mondo, con i sei milioni e mezzo di copie vendute dopo trenta secondi dalla commercializzazione. **Lo abbiamo aspettato per dodici anni**, da quando era stata messa la parola fine alle vicende del secondo capitolo e relative espansioni. **Erano tempi diversi, c'erano giochi diversi, una tecnologia diversa. Probabilmente anche noi eravamo diversi.**

Blizzard, un'era videoludica dopo, porta sui nostri PC un gioco la cui struttura è rimasta praticamente immutata rispetto al passato. I più cattivi parlano di "roba vecchia", i più chic di "vintage". La software house di Irvine avrà fatto bene? Avrà sbagliato direzione? **Stando ai dati di vendita, Blizzard ha avuto ragione.**

Stando alle lamentele lette sui forum di mezzo mondo, quelle relative all'errore 37 (un problema dei server di autenticazione che impediva agli utenti di giocare a Diablo III), ha avuto ragionissima.

So che la frase qui sopra rischia di sembrare una contraddizione, ma vedere con quanto accanimento l'utenza volesse la sua dose quotidiana di Sanctuarium, non fa che confermare quello che pensano in molti: **Diablo non è un videogame, è un'epidemia.**

Più coriacea della peste, più penetrante del Virus-T. E ha contagiato tutti, nonostante uno schema di gioco "vecchio" di dodici anni, appesantito, secondo alcuni, dalla necessità di essere sempre online per poter fruire di un'esperienza considerata prevalentemente single player.

La stessa redazione è stata un buon metro di questa febbre. Di titoli, qui, ne passano a decine, ogni mese. Ma difficilmente tutti noi ci troviamo invischiate sullo stesso prodotto, contemporaneamente. Con Diablo III è successo: non c'era persona, tra le mura redazionali, che non stesse girando per i quattro Atti che raccontano la storia di Cain, Leah e del nostro eroe.

**Merito di una gestione dell'hype magistrale o delle effettive qualità del prodotto?** Credo che la risposta più corretta e aderente al vero veda protagoniste entrambe le ipotesi in egual misura. È innegabile, infatti, che Diablo III fosse permeato in ogni suo bit di hype, ma se quel che c'è dentro la scatola è un contenuto vuoto, abbandonarlo non è un crimine e, anzi, risulta praticamente un passaggio obbligato. Basti pensare alle mezze calzette che, nella nostra carriera videoludica, abbiamo lasciato lì, nel limbo, senza rimorso alcuno. Se, invece, ti trovi ad andare avanti a oltranza, e sopporti le ore di coda per entrare nei server, allora qualcosa di buono, sotto, deve pur esserci. E in Diablo III, di buono ce n'è davvero tanto: è sufficiente considerare il "vintage" come "vecchia scuola" per tornare a cliccare come dei pazzi sul tasto sinistro del mouse.

**Davide "ToSo" Tosini  
 iltoso@sprea.it**

**DIABLO III NON  
 È UN VIDEOGAME:  
 È UN'EPIDEMIA PIÙ  
 CORIACEA DEL T-VIRUS.  
 E HA CONTAGIATO  
 DAVVERO TUTTI**

## IDENTIKIT

**NOME: Davide Tosini**

**SOPRANNOME: ToSo**

**TWITTER: @ToSo77**

**GamerTAG: ToSo77**

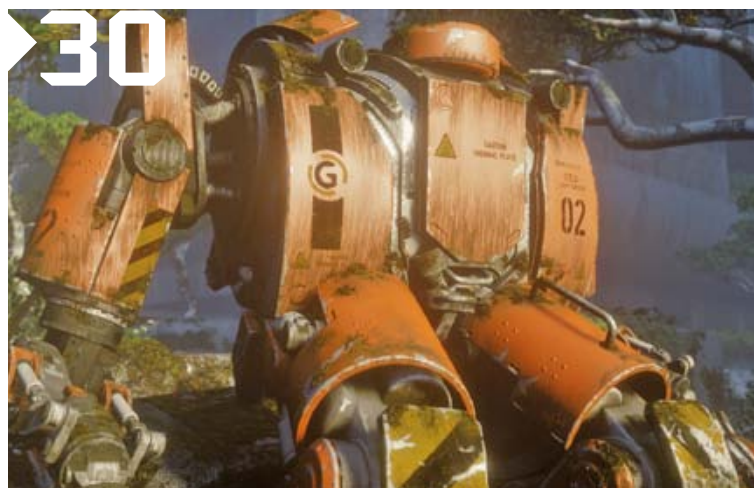
**OST del mese:**

**[youtu.be/FLxODXfKRPO](http://youtu.be/FLxODXfKRPO)**





# SOMMARIO



- 111** Adso!
- 113** Backstage
- 106** Bovabyte
- 104** ConsoleMania Corner
- 5** Editoriale
- 112** Euforia Paradossa
- 8** GamesVillage.it
- 92** Hardware
- 85** IndieZone
- 6** Sommario
- 100** TecnoTGM
- 82** TGM Classic
- 108** TGM Mail
- 102** Time Machine - Reloaded
- 18** TMB's Intro
- 10** Voci di corridoio

## DOSSIER

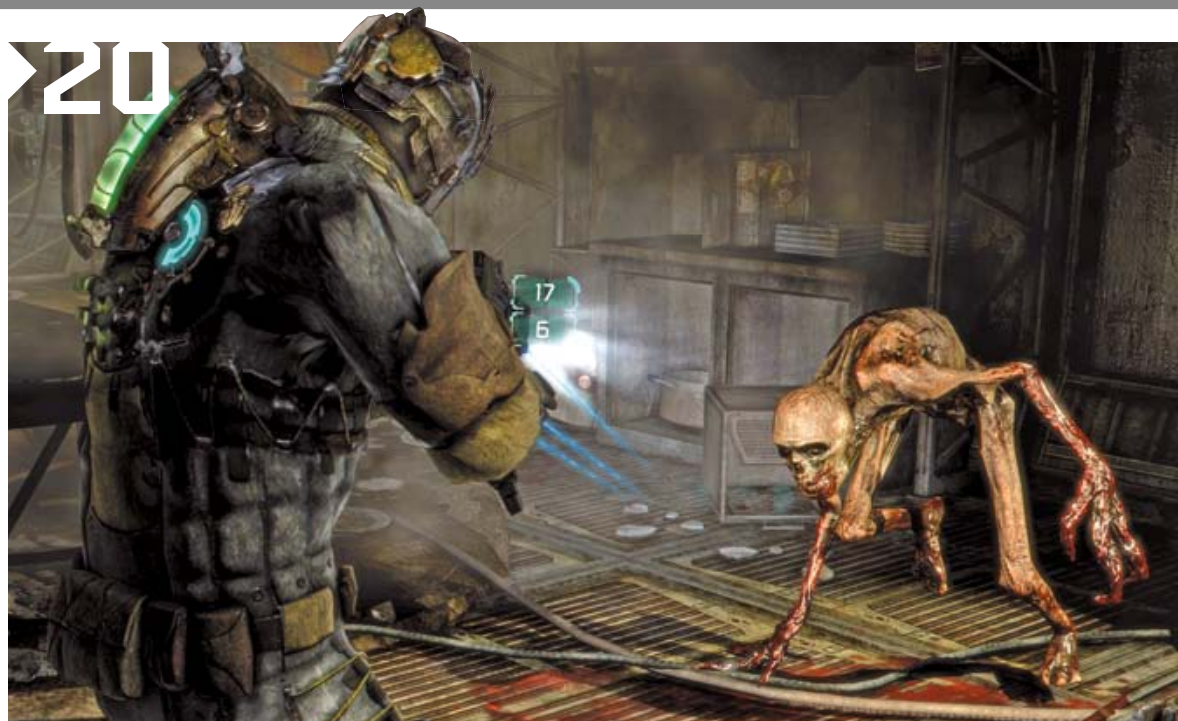
- 12** Il Confine tra Piacere e Follia

## PREVIEW

- 20** Dead Space 3
- 32** Men of War  
Condemned Heroes
- 34** Quattro Chiacchiere con...  
Ivan Venturi
- 30** Reset
- 26** XCOM - Enemy Unknown







## REVIEW

- 40** Diablo III
- 58** DiRT Showdown
- 78** Insanely Twisted Shadow Planet
- 50** Max Payne 3
- 66** Real Warfare II
- Le Crociate del Nord
- 74** Resident Evil
- Operation Raccoon City
- 62** Sniper Elite V2
- 70** Street Fighter X Tekken
- 80** Wozorb







## L'estate è finalmente arrivata, e con lei il caldo, il sudore, le notti passate a giocare a Diablo III... Come dite? Ci si può giocare anche di giorno? E quando dovremmo giocare a tutto il resto, di grazia?

Una volta, molto tempo fa, di questi tempi ero solito scrivere che il periodo delle vacanze era perfetto per staccare la spina, per dedicarsi ad altro, per rilassarsi, non pensare al lavoro e/o ai videogiochi (due elementi che, nel mio caso, tendono spesso a coincidere). Oggi, con due figlie che cominciano a

essere grandicelle, mille impegni dentro e fuori casa, press tour e compagnia bella, le vacanze diventano un'ottima opportunità proprio per giocare in maniera rilassata, per gustarsi la propria passione come merita. Per recuperare uno o due grossi titoli della stagione appena conclusa che per forza di cose ti sei perso



▲ Un altro imperdibile appuntamento settimanale è il "recap" delle notizie, delle recensioni e degli articoli da non perdere usciti negli ultimi sette giorni.



▲ Solo un mesetto ci separa dall'inizio delle Olimpiadi di Londra: cosa c'è di meglio che cominciare ad "allenarsi"?

(la lista di quelli che avresti voluto giocare è talmente lunga che non basta un intero numero di TGM per farcela stare, ma ormai te ne sei fatto una ragione, hai smesso di raccontarti le favolette della buonanotte e sai che a qualcosa di quel che è andato non giocherai mai più), finire

un gioco rimasto in sospeso, e poco altro. Rimane forse lo spazio e il tempo per qualche fuffa su App Store buona per le pause fisiologiche, e basta. Che poi neanche in vacanza riesci davvero a fare tutto, perché i mille impegni magari diventano novecentonovanta ma ci sono sempre, e per-



ché alla fin fine giocare con le bimbe rimane un'attività comunque preferibile al pad. Ma uno i buoni propositi se li può fare ugualmente, no? E voi? Adesso che l'estate comincia finalmente a imporsi, sia sul termometro sia nei ritmi e nei tempi delle giornate, che progetti - videoludici - avete? Contate anche voi di recuperare il tempo perduto, approfittando di qualche offerta promozionale particolarmente allettante, oppure vi stuzzica il pensiero di riscoprire qualche gioiellino del passato, magari di quelli che trattiamo nel TGM Classic ogni mese? Siete di quelli che fuori casa non vogliono proprio pensare ai videogiochi, o che si tirano dietro il portatile o la console anche al mare/montagna/lago? Quale che sia la vostra scelta, l'importante è che non trascuriate mai GamesVillage.it, il nostro/vostro sito di videogiochi preferito, che naturalmente non va mai in vacanza, e anche sotto l'ombrellone vi tiene aggiornati con news, trailer, anteprime speciali, compresa la sempre



▲ **Che siate giocatori su PC o console, su GamesVillage.it non manca proprio niente!**

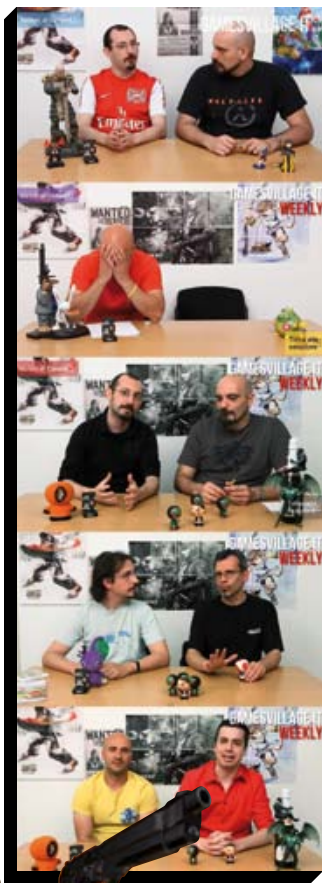
più seguita e amata trasmissione GamesVillage.it Weekly, l'appuntamento con il delirio redazionale camuffato da approfondimento giornalistico serio che ogni venerdì vi racconta il meglio e il peggio della settimana! Il mese che si è appena concluso è sicuramente stato dominato dall'E3, e non poteva essere altrimenti: nonostante alcuni detrattori, quella di Los Angeles rimane ancora, per il momento, la più importante manifestazione di settore dell'anno, e anche noi l'abbiamo seguita in diretta, giorno per giorno, annuncio per annuncio. Online trovate ancora il corposo speciale dove andare a ripescare qualche trailer che potrebbe esservi sfuggito, qualche nuova immagine del gioco che state aspettando con maggior interesse, leggersi i nostri speciali direttamente dalla fiera e parlarne sui nostri forum insieme a un sacco di altra gente. Ma la fiera californiana non ci ha comunque distratti da tutto il

◀ **Continua inarrestabile il successo di GamesVillage.it Weekly, la trasmissione sui videogiochi più stupefacente (ehm) che ci sia!**

resto, sia chiaro: oltre al "solito", ossia news, anteprime, hands-on e recensioni, online trovate anche una serie di speciali di quelli da leccarsi i baffi, a cominciare dai due dedicati a Diablo (guarda caso!), alla sua eredità negli anni di mezzo tra il secondo e il terzo capitolo, alla "potenza" di una software house come Blizzard che sembra riuscire a passare indenne negli anni e nel tempo che passa con la sua capacità di proporre un genere e uno stile di gioco apparentemente sempre uguale a se stesso, ma sempre convincente. E poi ancora, l'altro grande appuntamento di quest'ultimo periodo, ossia il ritorno del tormentato Max Payne, accolto alla grandissima anche su GamesVillage con recensione, videorecensione e speciale

tutto dedicato al multiplayer, più una retrospettiva in due parti su uno dei personaggi più carismatici e amati della storia dei videogiochi, dalla genesi della figura di Max Payne al tormentato seguito uscito due anni più tardi, passando per la (a dir poco) deludente versione cinematografica interpretata da un Mark Wahlberg ancora lontano dai livelli recitativi di The Fighter. Insomma, come sempre si parla di videogiochi (e ci mancherebbe altro!), ma con l'occhio attento a tutto ciò che sta loro attorno, da chi li crea agli altri mondi dell'intrattenimento in cui si espandono con sempre maggior frequenza.

Per questo mese è tutto, ci si becca online! \*





## Torna in azione Company of Heroes 2

Gioiscano gli amanti degli strategici in tempo reale, in particolare di quelli collocati durante la Seconda Guerra Mondiale, scenario che ultimamente è passato un po' di moda... Non per THQ e Relic Entertainment, che all'inizio del prossimo anno faranno uscire Company of Heroes 2, ambientato nella gelida Russia. La campagna single player ci metterà al comando dell'Armata Rossa in uno dei più devastanti teatri bellici della storia, impegnata a respingere gli invasori nazisti alle porte di Mosca. Come il predecessore, CoH2 avrà una ricca componente multiplayer, di cui al momento si sa ancora poco. Il gioco sfrutterà l'Essence 3.0 Engine della medesima software house, che tra le principali novità vanta tattiche dinamiche, una grafica ancor più curata e distruzione dei campi di battaglia in tempo reale. Sito ufficiale: [companyofheroes.com](http://companyofheroes.com).



## Ankama annuncia Fly'n

La software house francese della serie Dofus e Wakfu ha deciso di assegnare a un piccolo team di sviluppatori, "distaccati" dai suoi progetti principali, il non facile compito di uscirsene con un gioco originale e diverso da tutto ciò che la casa ha fatto fino a questo momento. E così, eccoci qui a parlare di Fly'n, titolo di piattaforme e strategia, in arrivo esclusivamente su PC entro la fine dell'anno.



## La caverna di Ron Gilbert

Double Fine Productions e SEGA Europe hanno annunciato il loro nuovo lavoro, un'avventura partorita dalla mente folle e geniale di Ron Gilbert e intitolato The Cave, previsto per PC e console all'inizio del prossimo anno.



Caratterizzato da un gameplay che ricorda alla lontana una fusione tra The Lost Viking di Blizzard e Maniac Mansion di LucasArts, The Cave ci permetterà di affrontare il gioco scegliendo tre tra i sette personaggi disponibili (monaco, avventuriero, contadino, scienziato, gemelli, cavaliere e incursore del tempo), ciascuno dotato di skill uniche e particolarmente assurde (nuoto infinito?); i nostri eroi si avventureranno nella caverna che dà il nome al gioco, ovviamente senziente e parlante, e dovranno risolvere gli enigmi e i puzzle che questa metterà loro davanti. Incuriositi? Noi sì!



In un bislacco universo "naturalista", il giocatore controllerà quattro guardiani degli alberi, ciascuno con un insieme di caratteristiche uniche, il cui compito sarà salvare le piante dalla minaccia di Dyer, un folle asciugacapelli impazzito. Poi magari un giorno o l'altro ci spiegano anche di quali sostanze abusano da quelle parti...



## I vampiri di Kalypso Media

Da quanto tempo non mettiamo le mani su un bel gioco con i vampiri? A pensarci bene, in effetti, la cosa ha del paradossale: in anni in cui il genere stealth sembra aver riscoperto una seconda giovinezza, chi meglio di loro si sa muovere nell'oscurità, non visti, pronti a colpire in maniera silenziosa e letale?

RealmForge e Kalypso Media hanno annunciato DARK, titolo in terza persona previsto per l'inizio

del prossimo anno in cui vestiremo i panni di una creatura della notte impegnata in una storia di cospirazioni e misteri, come giustamente si confà al genere.

Grafica in cel-shading, skill da coltivare in perfetto stile RPG, un po' di tecnologia futuristica che non guasta mai, e ovviamente look ultra-figo da vampiro!



## 007, il leggendario agente segreto

Invece di proporre spin-off inspidi e poco coinvolgenti tratti dalle ultime avventure sul grande schermo (tutt'altro che memorabili) dell'unico agente segreto con licenza di uccidere, Activision ha deciso di giocare la carta della nostalgia con 007 Legends, nuovo FPS in arrivo il prossimo ottobre, nel quale potremo rivivere le più spettacolari avventure degli ultimi cinquant'anni, da Moonraker alla Spia che mi amava. Per saperne di più collegatevi alla pagina 007Legends.com.

## E Van Helsing dove lo lasciamo?

- The Incredible Adventures of Van Helsing è un titolo scaricabile di
- NeocoreGames in arrivo entro la fine dell'anno dove, al contrario di
- DARK, indosseremo i panni del famoso cacciatore di vampiri vissuto
- nell'Europa del diciannovesimo secolo, alle prese con creature della
- notte, e già che ci siamo con vampiri, mummie, morti viventi e stre-
- ghe. Cosa ne dite, ci arrischiamo a dire che il legame con il personag-
- gio creato da Bram Stoker è piuttosto debole?

## Bullet Run, SOE spara in free to play!

Riprendendo parzialmente il concept di Gotham City Impostors, Sony Online Entertainment e ACONY Games hanno deciso di dire la loro nel panorama degli shooter multiplayer a squadre con Bullet Run, previsto entro la fine dell'anno su PC (e probabilmente anche su PS3).

Mosso dall'Unreal Engine 3, Bullet Run sarà uno sparattutto free-to-play, con il suo bel negozietto per booster d'esperienza e oggetti con cui abbellire il proprio alter ego digitale, ambientato in un reality show piuttosto sadico nel quale i concorrenti devono



solo ammazzarsi a vicenda di fronte alle telecamere. La cosa buffa è che possono immediatamente tornare in partita grazie a un pratico macchinario che, partendo dal loro DNA, riesce a resuscitarli in men che non si dica. Altro che lo Schwarzenegger di Running Man!



## Un nuovo film per Tekken

Diciamocelo, il primo non è che fosse poi 'sto gran capolavoro, anzi... Forse per rimediare, forse perché alla fin fine un po' di sganassoni vendono sempre (anche se solo nel mercato home video, a cui sarà probabilmente destinato anche questo nuovo progetto, come il predecessore), la casa di produzione Crystal Sky ha deciso di dare una seconda chance cinematografica alla saga rullacartoni di Namco. La buona notizia è che la regia sarà affidata a Prachya Pinkaew, che ha firmato l'eccellente Ong Bak, uno dei migliori e più originali film di arti marziali degli ultimi anni. Ah, quasi dimenticavo: il film si intitolerà Tekken: Rise of the Tournament, e sarà un prequel dell'originale.



## Ritorna la Federa di Tex Murphy!

Con una campagna di raccolta fondi organizzata su Kickstarter, Chris Jones e Aaron Conners di Big Finish Games hanno annunciato Tex Murphy - Project Fedora, il sesto capitolo della serie di avventure comico-noir di uno degli investigatori più amati dai videogiocatori di tutto il mondo, nuovamente alle prese con misteriosi omicidi, belle donne e alieni nella New San Francisco del 2047 o giù di lì, in un tripudio di enigmi, minigame, esplorazione, trama non lineare e filmati in full motion video. La campagna di finanziamento collettivo si propone di raggiungere la non trascurabile cifra di 450.000 dollari, ma le premesse sembrano incoraggianti: in meno di dieci giorni è già stata raccolta più della metà del denaro, e se le cose vanno come tutti speriamo, lo sviluppo di Project Fedora comincerà quanto prima.

## Quel pomeriggio di un giorno da zombi

Notizia decisamente curiosa, e che merita di essere raccontata, anche se ancora manca un annuncio ufficiale: Overkill Software, la casa di Payday: The Heist (shooter che ci mette nei panni di una banda di rapinatori di banche), sta lavorando a stretto contatto con Valve Software per realizzare - testuale - un ibrido tra il citato Payday e Left 4 Dead, il famoso sparattutto zombesco a squadre. Cosa ne verrà fuori è davvero presto per dirlo (non sappiamo neppure se sarà un titolo nuovo o un "semplice" DLC per L4D), ma di certo la cosa suscita una certa qual curiosità...







# IL CONFINE FRA PIACERE E FOLLIA

**Del perché due giochi agli estremi del Ruolo hanno portato via il tempo e il cuore degli appassionati. Benvenuti nella Terra di Mezzo, tra Skyrim e l'Abisso.**

**N**on prendeteci per gente "demodè", per la scelta di parlare di altri action RPG nel mese in cui è arrivato Diablo III, con il suo minimalismo ruolistico e il suo fascino misterioso. La verità è che, al di là del giudizio sull'ultima fatica di Blizzard, il mondo dei moderni GdR fantasy è dominato da altre e più complesse (sicuramente sotto il profilo tecnico) esperienze interattive: la parola d'ordine di questo articolo è comunque "dungeon crawler", per ragioni che analizzeremo nel dettaglio, ma le declinazioni del concetto prenderanno strade decisamente più aperte e "contemporanee", rispetto alle costrizioni visive e formali degli hack'n'slash. Soprattutto, abbiamo scelto di radicalizzare la materia con un contrasto davvero forte: al Polo Nord c'è una terra enorme e feconda, che accoglie nel suo grembo e al massimo concede qualche piccola bacchettata, quasi affettuosa, sulle mani di chi sbaglia; al Polo Sud, invece, c'è un luogo opprimente

e oscuro, pieno di sofferenza e privazione, che comunque riesce a richiamare a sé schiere di indomiti avventurieri. In effetti, la distanza concettuale fra TESV: Skyrim e Dark Souls è così vasta da balzare agli occhi, immediatamente, a patto di essere minimamente edotti sui GdR d'azione: lungo la disamina di due modi di concepire il Ruolo troveremo la naturale evoluzione degli action-RPG, verso distese sconfinite per dimensione e possibilità, insieme a una sorta di contrazione istintiva, un

**ABBIAMO SCELTO DI RADICALIZZARE LA MATERIA CON UN CONTRASTO DAVVERO FORTE**







La personalizzazione dell'esperienza è uno degli aspetti salienti di Skyrim, con i mezzi originali oppure con quelli forniti dai modder.



ritorno a logiche antiche, come risposta alla dilagante avanzata dell'accessibilità. Difficile, però, etichettare un confronto del genere come Skyrim Vs Dark Souls, o peggio Bethesda Vs From Software: lo scorso anno i due giochi sono stati spesso presenti contemporaneamente nelle case dei giocatori, assunti a esempio di quanto gli RPG fantasy possono offrire, oggi, in termini di varietà ed evoluzione delle regole, su fronti diametralmente

**QUELLA DI DARK SOULS È UNA SORTA DI CONTRAZIONE ISTINTIVA, COME RISPOSTA ALLA DILAGANTE AVANZATA DELL'ACCESSIBILITÀ**

La dimensione e il fascino dei boss, in Dark Souls come nel predecessore, si ispirano alla tradizione degli slasher giapponesi.



TESII: Daggerfall è un gioco tutt'altro che facile, anche nella necessità di bilanciare al meglio l'eroe.

### IL TERZO INCOMODO

La modalità "normale" di Diablo III è l'esempio perfetto di come possa risultare ininfluente, sulla difficoltà del gioco, una struttura regolata da checkpoint e dal salvataggio automatico ogni tot secondi (di caratteristiche e inventario). Anche Dark Souls presenta, sulla carta, un impianto di questo tipo, ma restituisce sensazioni diametralmente opposte per la qualità del looting, per la forza dei nemici e per l'atmosfera degli scenari. In questo senso, anche affrontando Diablo III in modalità Hardcore, magari alla difficoltà Inferno, il gioco di Blizzard continuerà ad evocare suggestioni diverse, meno opprimenti, per quanto un solo decesso possa portare alla fine – perenne! – della partita.

opposti ma entrambi difendibili. Due titoli affamati di tempo ed energie, per ragioni completamente diverse. Due vite separate da percorrere, per sapere tutto e per non sapere nulla, per uccidere o essere uccisi.

### DAL BUIO DI UNA SEGRETA

Nella prima metà degli anni '90, la giovanissima Bethesda Softworks era impegnata con androidi da battaglia e resistenza umana alle macchine, nella pericolosa terra di confine tra cinema, videogiochi e fantascienza. I suoi creativi masticavano parole come Skynet e sigle come T-500, impegnati in videogame per MS-DOS come The Terminator (primo tie-in con questo marchio) e Terminator 2029. Forse, paradossalmente, è per questo che l'approccio ai dungeon crawler all'epoca più in voga,



Se paragonati ai nemici di Dark Souls, i draghi di Skyrim diventano simpatici animali di compagnia. A meno di "moddare" il gioco a dovere.



quelli fantasy in simil-soggettiva, è stato più libero della media, e soprattutto ha portato verso la nascita degli RPG open world della loro accezione moderna, con una serie di titoli dall'identità sempre più precisa. Il sogno del team di Washington DC, già da TES: Arena, è stato quello di condurre i GdR d'azione verso scenari vasti, articolati e privi di troppe interruzioni visive, ricorrendo prima ad algoritmi di generazione casuale, mutuati da altri dungeon crawler per fini opposti, e poi alle infinite meraviglie dello streaming. In termini di interpretazione del ruolo, però, Bethesda non è partita da meccanismi aperti e accessibili, per quanto la caratteristica sia oggi considerata un marchio di fabbrica, e anzi ha avuto modo di dimostrare, con Arena e Daggerfall, di saper proporre gameplay RPG debitamente ostici. Tuttavia, contrariamente a quanto possono immaginare i detrattori meno informati, i cambiamenti verso un gameplay più accessibile sono stati diretti da mani esperte negli RPG "classici", come quelle di Ken Rolston (vecchia volpe del genere, a tutti i livelli e in tutte le forme), capaci di modellare una delle possibili identità dei moderni giochi di ruolo: la capacità di essere avvincente deve essere la principale attrattiva di un'avventura di ruolo, anche a costo di renderne meno stringenti le logiche;

#### IL PRONTUARIO DI GRIMROCK

Come abbiamo ricordato, per quanto il punto di partenza dei dungeon crawler sia condiviso, le opere di Bethesda e From Software prevedono soluzioni inconciliabili: da una parte ci si allontana dall'utilizzo esclusivo di scenari opprimenti, fino ad abbracciare un mondo vastissimo, dall'altra il concetto di dungeon viene addirittura proiettato su qualsiasi ambiente. Nel caso vogliate rispolverare le origini del genere, però, le finestre in DOS e gli acquisti su GoG potrebbero non essere necessari: Legend of Grimrock riesce a dimostrare le potenzialità di un dungeon crawler classico, con soggettiva, logiche in tempo reale e movimenti fra caselle, anche nel panorama dei moderni action-RPG.



**QUELLO DI THE ELDER SCROLLS È IL LORE DI UN CLASSICO GDR OCCIDENTALE, NATO CON UN'IMPONENTE "METASTORIA" ALLE SPALLE**



le regole devono essere precise, ma solo per restituire credibilità e moderato impegno alla simulazione, in modo che diventi efficacemente "retributiva". Il solo dungeon, insieme a scenari dalla simile funzione, non deve più essere l'unico fulcro dell'azione; al contrario, è necessario estendere l'universo di gioco a una moltitudine elementi, che restituiscano l'idea di un mondo in continuo movimento.

È fondamentale che ci siano tantissime cose da fare e da vedere, al punto da superare il tempo a disposizione del giocatore, perché il solo sapere che esistono aumenta la potenza dell'illusione. Dall'altra parte del mondo, fatalmente, troviamo il cuore pulsante di From Software. Anche in questo caso siamo di fronte a un'enorme software house, con esperienza in una moltitudine di generi e con qualsiasi livello di successo commerciale (tendente verso l'alto, comunque). Lo stesso Hidetaka Miyazaki, lead director di Demon's Souls e Dark Souls, ha lavorato su diversi titoli della serie mecha-based Armored Core, prima di diventare uno degli artefici della saga RPG più cattiva del (moderno) videoludico. In realtà, la casa giapponese ha dimostrato immediatamente il suo interesse verso i fantasy RPG, fin dall'esordio nel mondo dei videogame: diversi anni prima dei "due Souls", la saga di King's Field (per PS e PS2) è riuscita a raccogliere lo spirito dei dungeon crawler della prima ora, con efficacia e personalità, attraverso quattro videogame a base di segrete, atmosfere opprimenti e altissime soglie di difficoltà. In qualche modo, dunque, la linea di sviluppo di From Software si dimostra ancora più coerente e decisa, nell'avvicinarsi a un RPG: non solo il ruolo







centrale del dungeon viene potenziato, ma anche tutto ciò che circonda segrete e caverne viene ammantato della stessa, opprimente aura di indeterminazione; ogni cosa diventa "dungeon", in King's Field IV e ancora più in Demon's Souls, che sia un bosco, un picco di montagna o una landa di supplizi e desolazione. Questo è il motivo per cui, aggiungendo artificialmente a Skyrim gli stessi criteri di difficoltà di Dark Souls, il risultato sarebbe un gioco inutilmente cattivo, nel mostrare sullo sfondo centinaia di contenuti per poi concederli, nella sostanza, a una nicchia ristrettissima di eroi (lo so, lo so, molti lo vorrebbero davvero così). Allo stesso modo, pensate a cosa accadrebbe a Dark Souls, se comparisse all'improvviso il quicksave, oppure se le statistiche si facessero d'un tratto meno stringenti: sicuramente avremmo di fronte un action RPG "menzognero", che promette tantissimo nell'atmosfera e poi delude inesorabilmente, non avendo da offrire la stessa meraviglia scenica, luminosa e vastissima, di TESV: Skyrim.

**Un'immagine che ben sintetizza l'essenza estetica di DS: i poligoni sono pochi e le texture slavate. L'atmosfera, però, è eccezionale.**



## IL BACKGROUND STORICO/NARRATIVO DEI DUE GIOCHI DIVENTA ADDIRITTURA UN VESSILLO, PER RICONOSCERE SUBITO L'INCOLMABILE DISTANZA

### IGNORANZA ED ERUDIZIONE

Le enormi differenze nell'approcciare il genere si riflettono, ovviamente, anche nell'applicazione del concetto di "lore". Anzi, il background storico/narrativo degli RPG di Bethesda e From Software diventa addirittura un vessillo, per riconoscere subito l'incolmabile distanza: quello di The Elder Scrolls è il lore di un classico GdR occidentale, nato con un'imponente "metastoria" alle spalle e arricchito lungo i capitoli da infiniti dettagli; il mondo dei giochi di From Software, al contrario, offre a monte pochissimi elementi su cui basarsi, ed è altrettanto avaro di dettagli nel corso del gioco vero e proprio. Le storie di Morrowind, Tamriel e Skyrim sono ispirate alle forme più classiche di high-fantasy, dalle opere di Tolkien fino alle ambientazioni pensate per i rule-set cartacei; rapporto tra reame e feudi, tensioni etniche, civiltà di simil-demoni e draghi sono una ricetta ancora valida, nel mondo di TES, perché invitano a entrare al loro interno con una qualità della ricostruzione scenica (assolutamente) senza pari. In questo caso, in merito alle ispirazioni di base, la posizione di Dark Souls non è del tutto antitetica, ma può diventarlo nel momento in cui ci mettiamo ad analizzare la forma dell'impianto narrativo: descrizioni di item e spell, dettagli dei luoghi e dialoghi fra personaggi contengono informazioni volutamente incomplete sulle vicende in svolgimento, sulla storia antica e sulle leggende di un mondo criptico e oscuro, in modo che il giocatore non abbia mai il quadro complessivo.







## NELLA VISIONE DI MIYAZAKI, IL GIOCATORE DI UN FANTASY RPG DEVE SENTIRSI COME UN BAMBINO CHE SI AVVICINA PER LA PRIMA VOLTA AL GENERE

In una recente chiacchierata, è stato lo stesso Miyazaki (che non è parente, se ve lo state chiedendo, del celebre Hayao) a descriverci il peculiare approccio alla narrazione, tutto studiato in funzione dell'atmosfera: il giocatore deve sentirsi come un bambino che si avvicina al fantasy, non conosce alla perfezione i dettagli del lore e per questo ne rimane colpito, in maniera quasi ipnotica, immaginando gli indicibili misteri nascosti nella nebbia e nell'oscurità.

### SOLUZIONI PER CRESCERE

Anche spostandoci sul fronte del gameplay troviamo una situazione quasi speculare, dalle logiche del combattimento fino al sistema di crescita degli eroi. Dalla parte di DS, la presenza e la reperibilità delle "anime" sembrano ricordare le soluzioni di uno slasher, per quanto gli upgrade siano quasi sempre limitati, in giochi come God of War e Darksiders, all'esclusiva progressione di combo e armi; appena dentro al gameplay, però, ci si rende conto di come la risorsa sottenda a una taratura precisa e implacabile di attributi e abilità, con soglie numeriche risicate al limite e nessuno spazio per errori e ripensamenti. Una simile impostazione è stata studiata per elevare a dismisura la valenza strategica del gioco, unendosi all'impetuoso cooldown della stamina e all'uso delle spell, che in Dark Souls viene portato fuori dall'ambito delle risorse (non più una barra di mana, bensì un preciso numero di utilizzi). Il sistema di crescita di Skyrim, dal canto suo, porta alle estreme conseguenze il percorso di "automatizzazione" già iniziato nei titoli precedenti: il personaggio diventa lo specchio esatto delle azioni del giocatore, momento per momento; un concetto che, apparentemente, sembra legato a tutto il genere, ma che spesso non ha trovato spazio negli RPG più classici, dove la razionalità e la strategia possono prendere il sopravvento sulla pura immediatezza. L'enorme scenario creato da Bethesda, invece, è



Un grifone tenta di ucciderci, nel magnifico Legend of Grimrock. Un must have, per tutti gli amanti dei dungeon crawler degli anni '80 e '90.

Forse è meglio che ci pensi ancora un po'.



tutto un susseguirsi di opportunità e di strumenti che, se usati nel modo giusto, possono portare l'eroe in tutte le direzioni, per assecondare i sogni fantasy di qualsiasi giocatore.

Evocare le conseguenze della morte in Skyrim, poi, significa parlare del nulla. Tutte le caratteristiche legate a un frangente di gioco, dalle statistiche all'equipaggiamento, dalla posizione dei nemici a quella del proprio eroe, possono essere cristallizzate e rimanere in attesa di riutilizzo in caso di errore. Ciò significa, a livello di concept, che uno scenario vale l'altro, come luogo del salvataggio ed eventuale ritorno in gioco, senza alcun simbolismo correlato. Al contrario, nei giochi di From Software i checkpoint acquisiscono un valore centrale e quasi catartico, come montagne in mezzo allo tsunami, fino ad assumere in Dark Souls la forma ancora più simbolica dei Falò, unici luoghi preposti a salvare la partita e gestire le caratteristiche dell'eroe. Il fuoco come immagine di salvezza, insomma, memoria ancestrale di difesa e protezione.

### LOVING THE COMMUNITY

Se non bastasse quanto detto nell'articolo, le differenze concettuali fra Skyrim e From Software si estendono anche al rapporto con la comunità: l'apertura ai mod amatoriali è una delle caratteristiche centrali della serie di Bethesda, mentre gli sviluppatori di Dark Souls sono addirittura inorriditi dal pensiero che il loro impianto venga stravolto. Quindi, in qualche modo, l'impostazione di base può variare un poco in Skyrim, attraverso modifiche come Deadly Dragons e Enhanced High-Level Gameplay, laddove Dark Souls non può (e non vuole) farlo. Allo stesso tempo, però, l'esperienza messa in piedi da From Software è in grado di "fare comunità" con il suo particolarissimo multiplayer: i "Patti" possono regolare le pulsioni di gruppi di giocatori, motivandoli a entrare nel mondo di un altro utente; allo stesso tempo, le insidie dello scenario diventano motivo di scambio d'informazioni, al di fuori del gioco ma anche al suo interno.







Miyazaki ci ha rivelato di essere sostanzialmente aperto all'idea dei mod. Tuttavia, siamo sicuri che determinati "eccessi" sarebbero banditi.



### IL GIOCO DEI PUNTI DI VISTA

Prima di chiudere, vogliamo dar spazio a fattori contestuali che, per quanto molto diversi fra loro, possono inquadrare ancora meglio la situazione, da una parte e dall'altra. Innanzitutto, rimanendo dalle parti di Dark Souls, va detto che l'utenza esclusivamente PC non conosce nel dettaglio la storia produttiva di From Software, e potrebbe farsi sfuggire il fatto che il gioco, per quanto pieno di caratteristiche originali, è un omaggio agli ostici dungeon crawler degli anni '90; la nicchia di giocatori disposti a farsi barbaramente punire per qualsiasi errore potrebbe ridursi al lumicino,



### PER QUANTO IL PUNTO DI PARTENZA DEI DUNGEON CRAWLER SIA CONDIVISO, LE DUE OPERE PREVEDONO SOLUZIONI INCONCILIABILI

dunque, per questo motivo e anche per i diversi numeri intorno alla piattaforma. D'altra parte, è facile pensare a una naturale superiorità di Dark Souls su Skyrim, in termini qualitativi, principalmente perché il rigore delle regole è prerogativa dei veri appassionati ed esce agilmente vincitore, nelle analisi più superficiali (anche se, dati alla mano, non aiuta più di tanto a vendere il prodotto).

La perentorietà di entrambe le considerazioni, però, viene addolcita da argomenti altrettanto validi: un gioco come DS non ha certo paura di affrontare la "nicchia", ed è anzi capace di richiamare a sé tutti gli amanti degli RPG fantasy più selettivi, in modo compatto; allo stesso tempo, non è nemmeno corretto sancire il predominio qualitativo del gioco di Miyazaki e From Software, affermando la superiorità di un tipo di divertimento (intriso di una componente di sadomasochismo, senza dubbio), rispetto a un altro. Anzi, Dark Souls e Skyrim possono essere usati come "farmaci complementari", per rincorrere traguardi impossibili e lenire il dolore in caso di insuccesso, con un'iniezione di Sangue di Drago. Fatelo anche voi: nel mio caso, i disturbi compulsivi derivati dai decessi di Demon's Souls sono nettamente diminuiti. □



Il falò è il nostro unico amico, in Dark Souls. Fonte di salvezza per il personaggio e per il sistema nervoso del giocatore.



## TERMOMETRO DELL' HYPE

1

### ASSASSIN'S CREED III

Nuova ambientazione e nuovo assassino per il seguito più atteso del 2012!

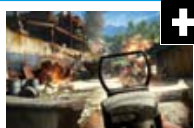


+

2

### FAR CRY 3

Nuovamente su un'isola in mezzo ai tropici, circondati da pazzi furibondi!

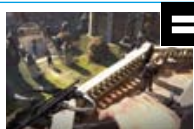


+

3

### DISHONORED

Arkane Studios prova a rivoluzionare il genere stealth.



=

4

### WATCH DOGS

Ubisoft scrive una nuova pagina del genere Cyberpunk.

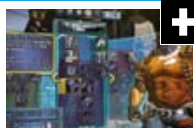


N

5

### BORDERLANDS 2

Hype a manetta per uno dei giochi più interessanti degli ultimi anni.



+

6

### CRYSIS 3

Per Crytek la next-gen è davvero dietro l'angolo.



+

7

### NEED FOR SPEED MOST WANTED

Nuovo reboot della serie a opera dei Criterion.



N

8

### SPLINTER CELL: BLACKLIST

Il grande ritorno di Sam Fisher, più letale che mai.



N

9

### SIMCITY

Il gestionale più famoso di tutti i tempi prepara l'invasione dei nostri dischi fissi...



N

10

### DEAD SPACE 3

I necromorfi non saranno l'unico problema per Isaac questa volta.



N

## LISTA DELLA SPESA

Spec Ops The Line	29/06/2012	2K Games
Baldur's Gate: Enhanced Edition	Giugno 2012	Beamdog
A Game of Dwarves	Q3 2012	Paradox
Brothers in Arms: Furious 4	Q3 2012	Ubisoft
F1 2012	Q3 2012	Codemasters
Inversion	Q3 2012	Namco Bandai
LEGO Batman 2: DC Super Heroes	Q3 2012	Warner Bros.
Mechwarrior Online	Q3 2012	IG Publishing
Of Orcs and Men	Q3 2012	Focus Home
Skylanders Giants	Q3 2012	Activision
Skullgirls	Q3 2012	Autumn Games
Storm Frontline Nation	Q3 2012	Koch Media
Sleeping Dogs	17/08/2012	Square Enix
Sniper Ghost Warrior 2	21/08/2012	FX Interactive
Transformers: Fall of the Cybertron	31/08/2012	Activision
Far Cry 3	07/09/2012	Ubisoft
Il Testamento di Sherlock Holmes	07/09/2012	Focus Home
Borderlands 2	21/09/2012	2K Games
FIFA 13	28/09/2012	Electronic Arts
PES 2013	Q4 2012	Konami
LEGO II Signore degli Anelli	Q4 2012	Warner Bros.
Resident Evil 6	Q4 2012	Capcom
Rocksmith	Q4 2012	Ubisoft
ShootMania	Q4 2012	Nadeo
World of Warplanes	Q4 2012	Wargaming.net
NBA 2K13	05/10/2012	2K Games

## TGM TOP TITLE

1 - PORTAL 2	TGM 273	97
2 - BIOSHOCK 2	TGM 257	96
2 - THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM	TGM 280	96
4 - STARCRAFT II	TGM 264	95
4 - COD4: MODERN WARFARE	TGM 228	95
4 - EMPIRE: TOTAL WAR	TGM 246	95
7 - THE WITCHER 2	TGM 273	94
7 - COMPANY OF HEROES	TGM 213	94
7 - DEUS EX: HUMAN REVOLUTION	TGM 276	94
7 - BATTLEFIELD - BAD COMPANY 2	TGM 258	94
7 - EVERQUEST 2: ECHOES OF FAYDWER	TGM 217	94
7 - BIOSHOCK	TGM 226	94
7 - DRAGON AGE: ORIGINS	TGM 254	94



## IL TGM DI LUGLIO (COL BENE CHE TI VOGLIO)

**L**a rivista che stringete fra le mani è stata mandata in stampa proprio all'inizio dell'E3, la magnifica e distruttiva (per i piedi dei giornalisti) fiera losangelina, di cui vi racconteremo vita, morte e miracoli nel prossimo numero. Tanti i giochi presenti, ma poche le novità vere, in un clima di attesa evidentemente legato a quella benedetta "next-gen" ormai destinata ad arrivare sul finire del 2013. Un piccolo assaggio di quanto previsto per il prossimo futuro però ci è arrivato dagli amici di LucasArts, che con il loro Star Wars 1313, per ora esclusivo PC e vero portabandiera delle DirectX 11, hanno saputo più di tanti demo tecnici darci un'idea ben precisa di quanto ci attende nei prossimi anni. Roba davvero ganza, ragazzi. Per ora, comunque, godiamoci il presente, che non è affatto male,

considerando che abbiamo in copertina nientemeno che il terzo, desideratissimo, capitolo di Dead Space. Questa volta cambia, e non poco, l'ambientazione, mentre appare più che evidente la svolta action (con tanto di campagna co-op) del tutto. Speriamo bene, ma vogliamo dargli fiducia. Sempre in ambito di preview abbiamo il gradito ritorno di un grande classico, il leggendario XCOM, che nella sua incarnazione Enemy Unknown potrebbe davvero tornare ai fasti del passato per la gioia di tutti i fan della serie. Nel mentre vi consigliamo anche di non perdere l'interessante anteprima di Reset a opera del nostro Claudione: trattasi di una piccola perla caratterizzata da una grafica fuori di testa. Ovviamente però il pezzo grosso di questo mese non poteva che essere **Diablo III**. Il gioco-evento di **Blizzard** ha scatenato ogni sorta di

dibattito su web e noi abbiamo voluto sezionarlo peggio che in CSI, prima di esprimere un giudizio. Stesso discorso per **Max Payne 3**, con cui **Rockstar** ha voluto mettere una pietra sopra le discutibili conversioni del passato. E se questo non bastasse, troverete anche le recensioni di DiRT Showdown, Insanely Twisted Shadow Planet, Sniper Elite V2, Street Fighter X Tekken e il terrificante (nel senso negativo del termine, purtroppo) Resident Evil: Operation Raccoon City. Insomma, ce n'è davvero per tutti i gusti, un po' come il gelato. Anzi, visto che mi ci avete fatto pensare, ora vado al baretto a farmi uno di quei Magnum ipercalorici che vanno per la maggiore questa estate. See you later.  
**Mirko "TMB" Marangon**

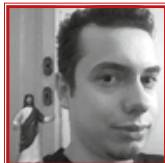
## COSA ABBIAMO FATTO QUESTO MESE?



### Davide "ToSo" Tosini

Il ToSo è ormai diventato come il Big Jim, non come aspetto ovviamente, bensì come personaggio multiruolo. Fa il caporedattore, il grafico, il montatore video e ogni tanto svuota anche i cestini. #poliedrico

**Twitter: @ToSo77**



### Mirko "TMB" Marangon

In questi giorni ho scritto così tanta roba che ancora un po' e mi sanguineranno i polpastrelli. Colpa di Ivan Conte ovviamente, che mi ha costretto a seguire l'E3 come un segugio da tartufo. #vecchiomaledetto

**Twitter: @tmb666**



### Ivan "Kikko" Conte

Il Conte è un po' come i vecchi che guardano i lavori in corso con le braccia dietro la schiena, lamentandosi in continuazione sull'andamento dell'opera. Pensate un po' che ci tocca sopportare ogni santo giorno. #fastidio

**Twitter: @PamelaPatty**



### Claudio "Keiser" Todeschini

Il boiscout della bassa è già in fibrillazione per la prossima fiera, dato che secondo lui l'E3 è un pacco clamoroso, mentre GamesCom no. In realtà, sotto sotto, spera ancora che Sony annunci GT6. #poveroilluso

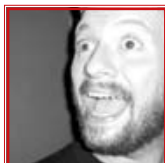
**Twitter: @keiserxol**



### Nicolò "Honto" Digjuni

Il signorino, poveretto, era tanto tanto stanco, quindi ha deciso di punto in bianco di prendersi 15 giorni di ferie, lasciandoci soli al nostro destino. #vendettatremendavendetta

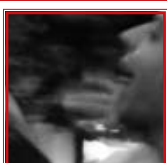
**Twitter: @thegamesmachine**



### Massimo "NKZ" Nichini

Non si può proprio dire nulla di male del Nik, che questo mese ha vissuto, respirato e mangiato solo ed esclusivamente in funzione di Diablo III. E adora l'errore 37. #inquietante

**Twitter: @thegamesmachine**



### Roberto "il Cinese" Turrini

Al Cinese gli eventi videoludici moderni fanno schifo e anche un po' orrore. Ovviamente tutto questo solo ed esclusivamente quando si parla di giochi tripla A, perché appena spunta un indie... #indiano

**Twitter: @ilcinese**



### Mario Baccigalupi

Io l'avevo detto che Mario non doveva recensire Max Payne 3. Che poi lui si immedesima con il protagonista, beve la gassosa con l'aspirina e dopo pretende di sparare con il fucile a piombini sui passanti. #delirioaccarrara

**Twitter: @Ilvariety**



## PREVIEW

SVILUPPATORE:  
**Visceral Games**  
PUBLISHER:  
**Electronic Arts**  
DATA D'USCITA: 2013

A cura di:  
**Andrea "giopep"  
Maderna (giopep@gmail.com)**

[www.deadspace.ea.com](http://www.deadspace.ea.com)

### COMMENTO

Senza dubbio promette di essere un altro Dead Space divertente da giocare, ricco di atmosfera, con novità interessanti dal punto di vista del gameplay. Rimane però da capire quanto queste novità sapranno amalgamarsi con lo spirito della serie, perché il rischio di scontentare i fan integralisti è grosso. La cooperativa, poi, è intrigante: l'idea di inserirla senza compromettere il single player, al contrario di quanto accaduto con Resident Evil 5, è saggia. Insomma, promette bene.

- ➕ **Sembra capace di rinnovarsi profondamente senza tradire lo spirito della serie.**
- ➕ **Punta ad arricchire il gameplay, il ritmo, le ambientazioni, il racconto.**
- ➖ **Il rischio di rovinare l'atmosfera tipica della serie c'è. Visceral cammina sull'orlo del baratro.**
- ➖ **Niente più multiplayer competitivo. Ma in effetti molti lo vedranno come un lato positivo.**

**GIUDIZIO:** ✓✓✓✓✓

**BRIVIDI!**

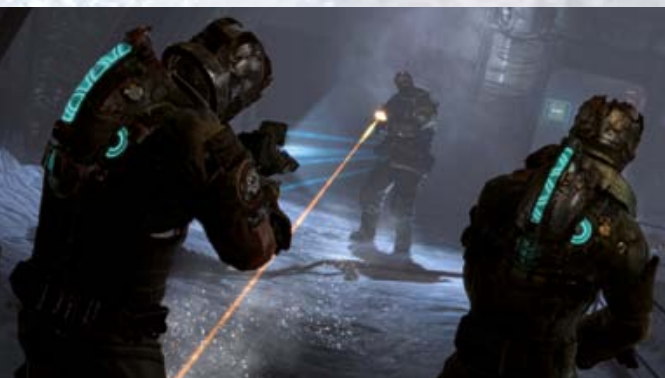
# DEAD SPACE 3

**Dopo mesi smentite, EA ci ha mostrato Dead Space 3, confermando buona parte di quelle voci. Vediamo come è andata...**

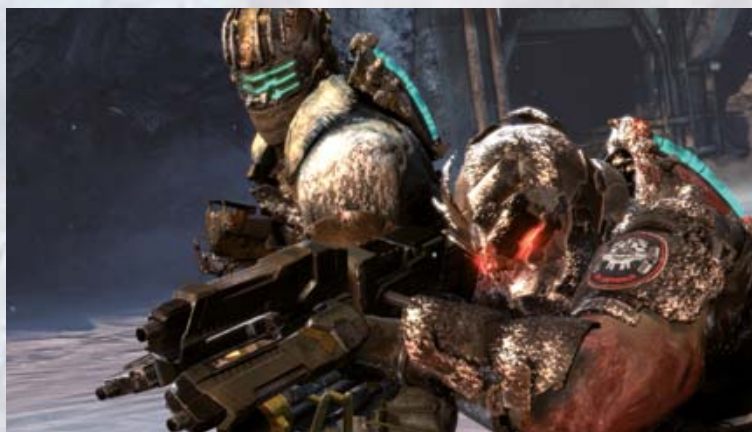
**A**ll'epoca dell'annuncio di Dead Space 2, i portavoce di Visceral Games si erano lasciati andare a dichiarazioni roboanti che avevano spezzato in due le colonne vertebrali dei fan e fatto esplodere il nerdverso tutto: il seguito di uno fra i titoli horror più apprezzati degli ultimi anni avrebbe puntato forte sull'azione spettacolare. Improvisa-

mente tutti si fecero prendere dal panico e scatenarono l'apocalisse su forum e blog, temendo una svolta da sparatutto adrenalinico. Non a caso, al momento di mostrare per la prima volta il gioco alla stampa internazionale, Steve Papoutsis incentrò tutto sul far vedere come l'atmosfera horror, le inquietudini e il senso di disperazione fossero ancora al loro posto.





Questa immagine viene da una sequenza animata cui si assiste solo giocando in cooperativa. Nulla di clamoroso, ma dà un buon motivo per provare entrambe le modalità.



## IN VISCERAL SONO CONVINTI DI ESSERSI GUADAGNATI LA FIDUCIA DEI FAN

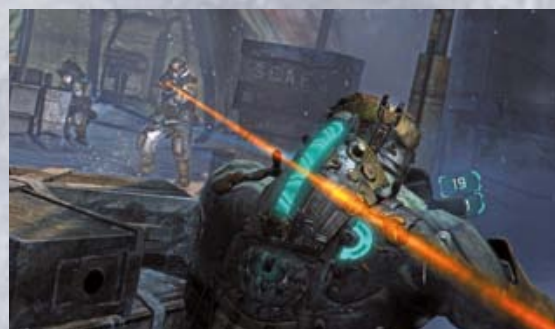
alla fine, ma se quel che ho visto durante il mio viaggio nei loro uffici ha, per qualche istante, lasciato perplesso anche me, mi chiedo come possa reagire chi se lo sente raccontare per interposta persona. Comunque, proviamoci. Il cuore del gioco, sia chiaro, non risulterà particolarmente differente, soprattutto rispetto a quanto visto in Dead Space 2. Possiamo insomma aspettarci ancora corridoi lugubri, lunghe

Ora, a parer mio, già nel primo Dead Space l'azione non mancava proprio (anzi, in zone come quella dell'idroponica ce n'era fin troppa) e, al limite, le differenze fra i primo e secondo episodio sono più una questione di tono: non è che si ammazzino poi così più necromorfi, è che lo si fa nel contesto di un'atmosfera a tratti diversa, meno di abbandono claustrofobico, più rassicurante. Quindi, paradossalmente, i timori erano allo stesso tempo fondati e infondati: entrambi i Dead Space (così come, va detto, qualsiasi altra cosa si sia vista legata a quel marchio) erano molto ben incastonati in quell'universo narrativo e il secondo, pur basandosi su un approccio differente, non ne tradiva particolarmente

lo spirito, nonostante un taglio per molti versi diverso. Poi è chiaro che cose del genere ognuno le prende alla sua maniera: personalmente apprezzo quando una serie sa continuamente reinventarsi, ma capisco anche che altri vogliono rivedere sempre le stesse cose, senza variazioni anche minime. E come va con Dead Space 3? Eh, va che siamo d'accapo.

### PANICO IN SALA

In Visceral si sono evidentemente convinti di essersi guadagnati la fiducia dei fan e di poter basare l'annuncio di un terzo episodio interamente su una dimostrazione delle caratteristiche inedite. Magari hanno ragione, probabilmente avranno ragione



### IL PICCOLO ARMAIOLO

Fra le novità appena accennate e quasi per nulla mostrate durante la presentazione c'è il nuovo sistema di gestione delle armi, che a quanto pare potranno essere personalizzate in maniera molto libera. Il team sostiene di aver fatto una scelta coraggiosa, che dà grande potere ai giocatori, ma non è entrato maggiormente nel dettaglio. Durante la dimostrazione ho notato che le armi utilizzate sembravano combinare sparo primario e secondario di gingilli differenti visti nei passati episodi. Significa forse che potremo mescolare fra loro attacchi a piacere? Sembra in effetti una possibilità esaltante e rischiosa, perché potrebbe scombinare gli equilibri di gioco. Vedremo.

I soldati in forze a Unitology sembrano essere l'elemento potenzialmente più "pericoloso" in termini di rispetto per il tono e l'atmosfera della serie.







**Alcuni necromorfi si presentano come "lievemente mutati" e tengono ancora stretto in mano il fucile. Ma se gli tagli un braccio o una gamba... tutto può succedere!**



**Non temete: i mostri scarnificati pronti a strapparvi le budella e vomitarci dentro non mancheranno anche in questa occasione.**

fasi di solitario peregrinare per ambienti spaventosi, necromorfi che "escono dalle fottute pareti", qualche sano momento di passeggiata nello spazio e, soprattutto, quel delizioso sistema di combattimento e sparatorie che ha reso i primi due episodi qualcosa di più che semplici esperienze horror, spingendoli con violenza nel reame dei titoli davvero divertenti e intelligenti da giocare, oltre che da "vivere". Insomma, i ragazzi di Visceral Games ci assicurano che possiamo stare tranquilli. Poi, però, ci seppelliscono di novità, e ve le sciorino subito tutte in fila, sperando di non dimenticare nulla: nemici anche umani, e armati pesantemente, da affrontare in combattimento, sfruttando pure un accennato sistema di copertura; ambientazione aperta su un pianeta ostile, che garantisce maggiore varietà di location; struttura meno lineare, con missioni extra facoltative. E poi la più clamorosa di tutte:

una modalità cooperativa pienamente integrata con la campagna single player. Partiamo da quelle controverse, ché ci leviamo il pensiero.

### MEGLIO SOLI O MALE ACCOMPAGNATI?

Dead Space 3, insomma, potrà essere affrontato in compagnia di un amico, o anche di un emerito sconosciuto. La "cooperativa" viene venduta dai rappresentanti di Visceral come "drop in/drop out", anche se non è un'affermazione precisa fino in fondo. Il gioco non è di quelli che mettono costantemente in scena due personaggi, a costo di farne controllare uno dalla CPU. No, se si gioca da soli, Isaac Clarke sarà l'unico ad aggirarsi per le lande del pianeta Tau Volantis, come avveniva nei primi due episodi. E John Carver, il personaggio controllato dal giocatore numero due in co-op, farà semplicemente parte del cast di comprimari,

pronto ad apparire quando serve in alcuni intermezzi narrativi. Se invece si gioca in due, cambia tutto: chiaramente il secondo personaggio è costantemente a schermo e, al di là dell'eventuale chat fra i giocatori, questo crea dinamiche comportamentali e umorali del tutto diverse: Isaac e John chiacchierano spesso fra di loro, punzecchiandosi a vicenda come in un buddy movie d'annata e creando un tipo d'atmosfera completamente diverso da quello a cui Dead Space

## CI SARANNO SITUAZIONI DI GAMEPLAY EMERGENTE MOLTO INTERESSANTI, ANCHE IN TERMINI DI SCELTE D'APPROCCIO DA PARTE DEL GIOCATORE



**Nonostante le novità, Visceral Games garantisce che la maggior parte del gioco verterà sul solito vagare disperato e solitario per zone infestate.**

### DROP IN/DROP OUT

Visceral Games, nell'introdurre la modalità cooperativa, ha parlato di implementazione "drop in/drop out". Questo, di norma, significa che in qualsiasi momento si può entrare e uscire dalle partite altrui, cosa che in realtà non si verifica davvero in Dead Space 3: si entra nella lobby di turno e si può comunicare con l'altro giocatore, ma non si viene introdotti nella partita fino al checkpoint successivo. Del resto, considerando che fra single player e co-op cambiano le sequenze animate, la presenza nemica e in parte anche gli enigmi (identici, ma da "attivare" in due), era inevitabile.





Tornano anche i Quick Time Event, caratteristica non fondante, ma fondamentale integrata nel tessuto di gioco della saga.



ci ha abituati. Si passa, volendo, dal film di mostri spaventoso e inquietante al film di mostri avventuroso e galvanizzante. Con lo splatter a fare da trait d'union. Il risultato è che – perlomeno sulla carta – Dead Space 3 dovrebbe poter offrire, con single player e co-op, due esperienze radicalmente opposte e per questo, forse, meritevoli di essere provate entrambe. Anche se magari il fanatico della serie potrebbe scegliere di ignorare la seconda. Oltretutto, a differenziarle non ci pensa solo l'atmosfera: Carver è un personaggio importante, lo dimostra il fatto che ci si ritrova a incontrarlo anche giocando da soli, e questo significa che in cooperativa assisteremo a sequenze animate radicalmente diverse, quando non del tutto esclusive, a lui dedicate. Non solo, ci saranno anche missioni extra che sarà possibile affrontare solo giocando in co-op, perché incentrate sulla sua presenza. E se da un lato si tratta di elementi, a detta degli sviluppatori, del tutto accessori in termini di comprensione della trama, dall'altro, sicuramente, lo stimolo alla rigiocabilità diventa forte.

### GEARS OF SPACE

L'altra faccenda che potrebbe far preoccupare gli appassionati della serie ha anch'essa a che vedere con una rinnovata partecipazione umana al gioco. Nell'universo di Dead Space c'è questa presenza

## CI SARANNO ANCHE MISSIONI EXTRA CHE SARÀ POSSIBILE AFFRONTARE SOLO GIOCANDO IN CO-OP

brutta, inquietante, sempre più o meno dietro le quinte, della chiesa di Unitology. Ed è inevitabile che, nel momento in cui si decide di espandere l'universo e raccontarlo da un punto di vista più ampio rispetto a quello del solo Isaac chiuso in un'astronave, i simpatici fanatici si mettano di mezzo. Al di là delle varie opere "collaterali", li avevamo già visti in azione, per quanto in situazioni per lo più extraludiche, nel secondo episodio, ma in Dead Space 3 domineranno la scena a



più riprese. E ci ritroveremo a combatterli, in momenti che, loro davvero, spezzano completamente l'atmosfera a cui siamo abituati e a un primo impatto lasciano proprio perplessi. Ora, fermo restando che rimane da capire quanto e come saranno amalgamati con il resto (la butto lì: ne vedremo soprattutto nelle fasi iniziali), è sicuro che gli incontri con i soldati di Unitology trasformano il gioco in qualcosa di differente. Non necessariamente brutto, anzi, probabilmente molto piacevole da giocare, soprattutto considerando quanto Visceral ha saputo, negli anni, creare un impianto di gioco ricco e solido, ma certo "diverso". Gli uomini di Unitology sono armati pesantemente, e per questo motivo Visceral ha inserito un abbozzato sistema di coperture: ogni volta che Isaac si avvicina a una possibile copertura, scatta in automatico il cambio di postura e si ritrova rannicchiato dietro l'ostacolo. La gestione è quasi solo di tipo estetico, nel senso che non bisogna premere pulsanti e non ci si ritrova "incollati" alla parete: Isaac

### GAMEPLAY EMERGENTE

Nel corso della presentazione è intervenuto Ben Walker, lead combat designer formatosi creando mappe per Quake, nientemeno. E ha spiegato che il sistema di gioco è incentrato su un ampio senso di dinamicità e variabilità, con la voglia di creare situazioni meno prevedibili rispetto al passato. La modalità cooperativa, pur non includendo elementi narrativi fondamentali per la comprensione della storia, sembra avere davvero molto in più da offrire. Pensate solo alle opportunità in termini di utilizzo della stasi e della telecinesi e a quel che si può fare quando un giocatore usa i poteri per aiutare l'altro a gestire le situazioni...



Tranquilli: avremo anche sezioni ambientate nello spazio e a gravità zero. Del resto il gioco si chiama Dead Space 3, mica Dead Planet 3.





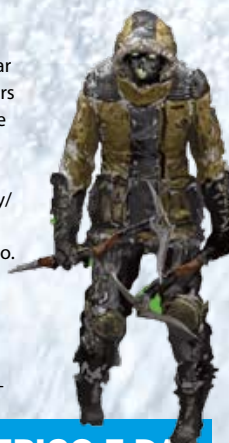


**Come si passa dal finale di Dead Space 2 a un Isaac reduce da atterraggio di fortuna su Tau Volantis? Presumibilmente lo scopriremo durante l'avvio del gioco.**

### CHE STORIA!

Visceral Games non considera Dead Space 3 il capitolo conclusivo di una trilogia e lo vede piuttosto come un nuovo "pezzo" all'interno di un universo ampio e che ha tante cose da raccontare (e che continua a raccontare tante cose, fra romanzo, fumetti, cartoni animati e videogiochi per altre piattaforme). Di sicuro, però, vedremo proseguire le vicende del secondo episodio e saranno date numerose risposte alle domande sul ruolo dei Marchi e sugli obiettivi dei necromorfi.

può continuare a muoversi liberamente e senza soluzione di continuità. Al di là di quanto descritto fino a qui, che tende a far scattare collegamenti pavloviani con Gears of War, la presenza umana ha il potenziale per generare conseguenze più che interessanti dal punto di vista del gameplay. Ci sono tre forze in gioco (Isaac/Unitology/necromorfi), e spesso e volentieri sono tutte schierate in campo allo stesso tempo. Questo genera situazioni di gameplay emergente molto interessanti, anche in termini di scelte d'approccio da parte del giocatore, perché ci si ritrova a dover affrontare due forze in gioco che combat-



tono fra loro ma sono anche entrambe nostre avversarie. Non solo: i necromorfi possono chiaramente infettare i membri di Unitology, con tutte le conseguenze del caso, e pure questo aspetto è da tenere in considerazione, anche nel modo in cui si affrontano gli umani. Il sistema di smembramento, infatti, funziona anche su di loro: nulla obbliga ad attaccarli a colpi di mitra, anzi, è più che possibile farli a pezzi con le armi classiche della saga. In quel caso, però, l'eventuale cadavere infettato potrebbe subire mutazioni di tipo diverso, magari anche più pericolose. L'elemento dell'infezione, fra l'altro, sembra integrato in maniera molto dinamica, al punto che stare attenti a eliminare il meglio possibile i cadaveri sparsi in giro potrebbe rappresentare un elemento tattico di una certa importanza. Ogni cosa descritta, infatti, si svolge quasi sempre in maniera non scriptata – ho visto la stessa sequenza affrontata più volte con sviluppi diversi – quindi sicuramente ci sarà da divertirsi...

**A TRATTI SI VIENE SEPPELLITI DAL TAGLIO EPICO E DAL SENSO DI SCALA E MERAVIGLIA OFFERTO DA AMBIENTI DAVVERO BEN CARATTERIZZATI**



### UN MONDO DA ESPLORARE

Come detto prima, fra gli elementi di novità c'è senza dubbio l'ambientazione, che Visceral vuole sfruttare per concedersi un maggior numero di cambi di ritmo e atmosfera, rendendo l'avventura sempre più varia. I momenti iniziali della demo che hanno mostrato (e che non riproduceva il vero e proprio inizio del gioco) piazzano Isaac reduce da un atterraggio decisamente mal riuscito e intento ad affrontare un pianeta dal clima a dir poco ostile. Vagando in mezzo alla neve, preda di una tormenta incessante e molto ben realizzata dal punto di vista estetico e sonoro, oltre che influente sul gameplay nella misura in cui va a limitare visuale e movimenti, Isaac cerca di trovare



Ancora una volta il lavoro sulle ambientazioni racconterà molto, senza dover dire esplicitamente nulla, delle tragedie verificatesi prima del nostro passaggio.



## DEAD SPACE 3 PARE PUNTARE A UN GIUSTO AMALGAMA IN GRADO DI OFFRIRE SAPORI NUOVI SENZA TRADIRE QUELLI VECCHI

una strada, inizia ad affrontare i primi necromorfi e prova a riprendere contatto con i suoi compagni umani. Nel giro di appena quindici minuti ci si trova davanti a cambi di tempo e di tono notevoli. A tratti si viene seppelliti dal taglio epico e dal senso di scala e meraviglia offerto da ambienti davvero ben caratterizzati. Poi, magari, salta fuori all'improvviso lo scontro con un boss enorme, cui fa seguito un

piccolo enigma da risolvere (a proposito, la telecinesi prevede un nuovo movimento di rotazione, sfruttato per alcuni puzzle). Ancora, arrivano i corridoi bui e spaventosi, i momenti di scontro al sapore di piombo con i soldati di Unitology, una sezione in cui ci si trova intrappolati in una grossa stanza con Necromorfi che spuntano da tutte le parti...

Un bel mix, insomma, di vecchio e nuovo, che pare davvero voler puntare a un giusto amalgama in grado di offrire sapori nuovi senza tradire quelli vecchi.

Chiaramente è presto per sapere se il risultato finale funzionerà a dovere, anche perché ci mancano alcuni elementi. Il pianeta che fa da sfondo agli eventi è vasto e, a



detta degli sviluppatori, offrirà ambientazioni piuttosto varie e anche molto lontane da quel che è già stato mostrato. Inoltre – ulteriore cambio di ritmo – vedremo uno sviluppo un po' meno lineare che in passato, con una serie di missioni (definite "Beta Mission") facoltative, che dovrebbero garantire varietà, discrezionalità e, soprattutto, longevità. Non dobbiamo certo aspettarci un mondo interamente esplorabile modello GdR, ma senza dubbio la presenza di qualche scelta su come affrontare il gioco e, presumibilmente, di una mappa un po' più varia da esplorare non può che fare bene all'esperienza intera. Insomma, di carne al fuoco ce n'è parecchia, anche considerando che non sono ancora stati mostrati gli aspetti più tradizionali. Quelli, ci hanno assicurato, li vedremo nei prossimi mesi. Incrociamo le dita. 🍀

## TECNOLOGIA ARRETRATA

Dal punto di vista della ricerca stilistica, è interessante notare come il riferimento visivo principale continui a essere una tecnologia vecchia e dalla forte incidenza meccanica. Anche gli elementi più avanzati, fra monitor trasparenti e visualizzatori translucidi, mettono in mostra i grossi ingranaggi e lo sporco grasso alle loro spalle. Le stesse armature denotano una ricerca del realismo, con per esempio elementi di pelliccia inseriti per proteggere dal clima severo del pianeta su cui si svolgono le vicende.



SVILUPPATORE:  
Firaxis Games  
PUBLISHER: 2K Games  
DATA D'USCITA:  
12 Ottobre 2012

[www.xcom.com/enemyunknown](http://www.xcom.com/enemyunknown)

# XCOM:

ALIENANTE

# ENEMY UNKNOWN

Torna sui nostri schermi uno degli strategici più belli del lontano passato. E torna nella forma, ma soprattutto nella sostanza. Come piace a noi..

**C**ome? Cosa? XCOM, ecco cosa! Ehi, tranquilli. Potete anche rinfoderare i vostri laser: come suggerito nel cappello in testa all'articolo, non stiamo parlando del sempre più

## COMMENTO

Dopo un'ora di tesissimo gameplay passato a confrontarsi con le prime missioni, guarnito dalla visione in anteprima del trailer che sarà trasmesso al prossimo E3 riguardante una fase avanzata di gioco, XCOM: Enemy Unknown sembra avere tutte le carte in regola per bissare il successo del capolavoro originale. La nuova veste grafica e di controllo non aliena il giocatore dalle classiche meccaniche strategiche a turni del passato, promettendoci un futuro di alienante dipendenza videoludica.

➕ **Profondità strategica fedele al passato...**

➕ **... in veste viva e di controllo moderna.**

➖ **Grafica più funzionale che d'impatto**

➖ **Da verificare l'UI via mouse e tastiera**

**GIUDIZIO:** ✓✓✓✓✓

misterioso XCOM di 2K Marin, l'ennesimo sparattutto che, impugnando vanga e pistole, scava brutalmente nel passato in cerca d'ispirazione. Anche perché, ultimamente, quest'ultimo pare sottrarsi a tutti i radar proprio come un Unidentified Flying Object.

No, parliamo piuttosto di un'altro UFO: Enemy Unknown. O meglio, del suo remake, ribattezzato XCOM: Enemy Unknown in gentile e interessato omaggio alla

**IL GIOCO È SVILUPPATO DAGLI AUTORI DEGLI ULTIMI CIVILIZATION GRIFFATI SID MEIER**



XCOM: Enemy Unknown fa ancora più paura nella sua incarnazione moderna, anche grazie a incontri ravvicinati del terzo tipo... tipo questo!

storia della gloriosa serie X-COM. Il gioco, sviluppato dagli autori degli ultimi Civilization griffati Sid Meier, non è nient'altro che la trasposizione in chiave moderna di uno dei più apprezzati, giocati e moddati strategici a turni di tutti i tempi. Certo, "chiave moderna" può voler dire un sacco di cose anche quando si parla di strategia, alcune non esattamente gradite a chi non ama giocare coi propri ricordi, e coi giochi che li ricordano. Che apparteniate a questa fascia (protetta?) di giocatori, o che facciate parte delle nuove generazioni videoludiche, ci sentiamo comunque di rassicurarvi in questo senso: com'è e come non è, XCOM e la sua prova nella terra londinese ci hanno convinto subito, facendoci sorridere – e non piangere – di nostalgia.

## L'INCIPIT

Dopo un paio di missioni d'apertura accudite da un tutorial tanto efficiente







Consistenza, resistenza e posizione delle coperture sono forse le variabili strategiche più determinanti nel caratterizzare le mappe di gioco che affronterete nel corso delle varie missioni.



Nei livelli avanzati (che abbiamo avuto modo di sbirciare ma non di giocare) i soldati XCOM potranno contare su gustosissime elaborazioni tecnologiche.

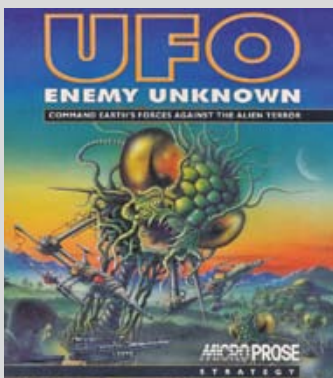
quanto mai invasivo, ecco che l'invasione aliena della nostra amata Terra si manifesta in tutta la sua angosciante e misteriosa portata globale. Prima di fronteggiare la minaccia selezionando la missione

da affrontare e scendendo sul campo di battaglia vero e proprio, rappresentato mediante una rielaborazione moderna della storica visuale isometrica Battlescape, è però tempo di fare la conoscenza con il quartier generale XCOM, che coordina tutte le funzioni di intelligence, ricerca e sviluppo e tattico-strategiche proprie dei corpi speciali anti-UFO. La struttura della base sotterranea sarà costantemente in espansione durante tutto il corso del gioco, pronta a ospitare un sacco di gente con cui ci troveremo a interagire faccia a faccia: scienziati specializzati in autopsie che studiano la fisiologia degli alieni catturati in battaglia (stordendoli da vicino con il potente quanto rischioso Arc Thrower) e rinchiusi nelle celle di detenzione; inge-

gnieri addetti al reverse engineering delle tecnologie extraterrestri da implementare nell'equipaggiamento bellico dei soldati; militari da armare e addestrare grazie agli skill point acquisiti facendo esperienza sul campo; piloti di veicoli e velivoli intercettori per dare la caccia, identificare e abbattere gli UFO; tecnici per il lancio di satelliti geo-stazionari atti a monitorare la situazione e, infine, comandanti e diplomatici in grado d'interpretarla

## L'UFO CHE FU

L'UFO: Enemy Unknown originale risale al lontano 1994, anno nel quale fu pubblicato da MicroProse su PC prima di essere convertito su Amiga e PlayStation. Curiosamente, negli USA il gioco venne pubblicato col titolo X-COM: Ufo Defense, forse anche per sfruttare il lancio televisivo di X-Files. Il gioco vendette uno sfracello, e divenne serie. E pensare che tutto iniziò da un semplice demo sviluppato dai fratelli Gollup, pompato a dovere una volta supportato da una MicroProse ovviamente interessata al progetto, e sulla cresta dell'onda (lunga) del primo Civilization firmato Sid Meier.



Il sistema di controllo unisce profondità tattica a semplicità d'uso: proprio quello che ci vuole in uno strategico a turni in cui la testa serve più delle mani.





La tensione psicologica cresce man mano che ci si avvicina alla celata minaccia aliena, trasformandosi in tensione tattica una volta individuati gli infidi ET.

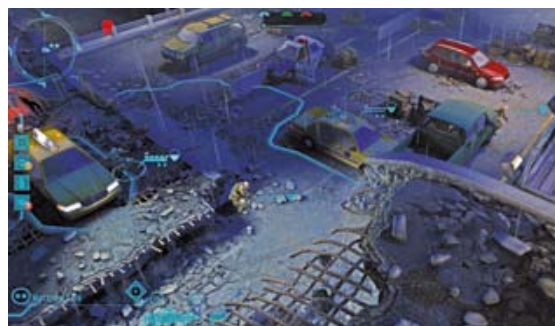


e gestirla, tale angosciosa situazione, anche in funzione del panico diffuso che rischia di far uscire dal Consiglio Mondiale le nazioni più massicciamente invase dagli alieni, sottraendo preziosi fondi alla causa terrestre. La direzione nella quale spendere tali fondi, oltre alle risorse/tecnologie aliene recuperate alla fine di ciascuna missione, è sempre e comunque nelle mani del giocatore. Ricerca medica o tecnologica? Elaborazioni belliche o poteri psichici? Satelliti o intercettori? Difesa a oltranza o attacchi preventivi? Ancor prima di scendere sul campo di combattimento le variabili strategiche liberamente interpretabili dall'utente sono una mezza infinità, e poco importa che la base dalla quale provare a controllarle sia solo una rispetto alle molteplici del gioco originale.

### SEMPLIFICAZIONE? NON SEMBRA...

Spesso ci si lamenta di come i prodotti moderni tendano a semplificare le mec-

caniche di gioco dei videogame di una volta (specialmente quelli più complessi, tipo appunto gli strategici o i GdR), i quali – facendo di necessità virtù – erano soliti implementare strutture statistiche e regolamentari piuttosto elaborate a fronte di un impianto tecnico ovviamente molto più limitato, sia dal punto di vista grafico sia per ciò che concerne le risorse necessarie a realizzarlo. Nel caso di questo "re-imagining" dell'XCOM originale, però, tale semplificazione appare davvero minima, così come sembra minimizzato il rischio di un eccessivo ammorbidimento della difficoltà intrinseca del gioco. L'altra spada di Damocle così temuta dai nostalgici dei "bei tempi andati", infatti, appare in Enemy Unknown tanto più intelligentemente spuntata quanto più è crudelmente acuminato il rischio di perdere per sempre i propri amati uomini in battaglia, insieme a un "piezz'e core" del giocatore. Controllando un massimo di 6 soldati XCOM



per missione, infatti, la "perma-death" di ciascuno di essi può rappresentare un colpo mortale alle speranze di successo, sia sul breve sia, anche e soprattutto, sul medio/lungo periodo. Come i suoi alieni, XCOM non ha pietà: gli uomini morti in battaglia sono persi per sempre, a meno di ricaricare una posizione precedente (ma in difficoltà Ironman questo è un lusso che non vi è concesso). Addestrare da zero un rookie necessita di tempo e risorse, e le missioni si fanno via via più complesse, lunghe e rischiose. Insomma, il famigerato Game Over è una possibilità tutt'altro che aliena alle meccaniche di Enemy Unknown.

## COME I SUOI ALIENI, XCOM NON HA PIETÀ: GLI UOMINI MORTI IN BATTAGLIA SONO PERSI PER SEMPRE

La visuale ravvicinata in terza persona entra in gioco per animare le azioni di battaglia conseguenti alle decisioni strategiche prese (a turno) dai contendenti.



### "L'ALTRO" XCOM

No, manco stavolta parliamo del "famigerato" sparattutto targato 2K Marin, ma piuttosto di un inatteso rivale del nuovo XCOM: Enemy Unknown che osa sfidarlo esattamente sullo stesso campo di battaglia. Trattasi di Xenonauts, un gioco sviluppato dalla software house indipendente Goldhawk Interactive che si propone nientemeno come il vero "successore spirituale" della serie X-COM, condividendone le identiche meccaniche di gioco. Sul piano tecnico, però, il titolo Firaxis non dovrebbe temere confronti, come potete notare. Per saperne di più... [www.xenonauts.com](http://www.xenonauts.com).







Ciascun soldato può contare su diverse abilità belliche a seconda della propria specializzazione.



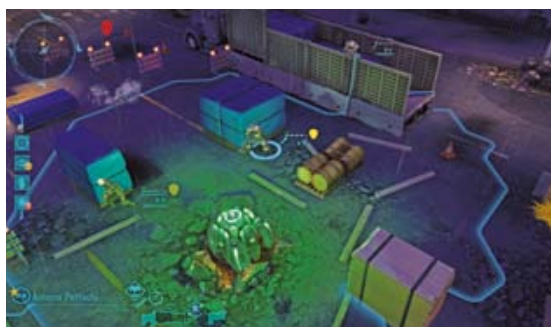
L'UI è prodiga d'informazioni statistiche e posizionali, che possono però essere disattivate per rendere il gioco ancora più emozionante e imprevedibile.

## LA TENSIONE SI TRASFORMA DA PSICOLOGICA A STRATEGICA, E LA RAZIONALITÀ PRENDE IL SOPRAVVENTO SULL'EMOTIVITÀ

### UN PAD CHE NON SFIGURA

La morte dei nostri soldati è stata fortunatamente schivata nel corso del nostro test in quel di Soho, ma solo perché ci siamo cimentati unicamente con le più clementi missioni iniziali, utili per familiarizzare con le modernizzate dinamiche a turni e relativo sistema di controllo. Quest'ultimo – apprezzato via joypad, attaccato però a un bel PC “superblindato” – è pressoché perfetto nel semplificare nella pratica il controllo teoricamente complesso delle sempre più numerose azioni specifiche a disposizione di ogni singola unità XCOM. Essendo uno strategico a turni, la fretta non è mai un fattore, e questo agevola il compito di un control system che gestisce le fasi di movimento, copertura e attacco in modo fluido e preciso, anche grazie a una visuale 3D isometrica a volo d'uccello pienamente controllabile dall'utente. La tensione si accumula nel corso di missioni che paiono piuttosto varie, bilanciate e ben strutturate – anche se non lunghissime, ma questo forse si dimostrerà essere un bene – soprattutto prima che dalla classica “fog of war” spuntino i viscidali alieni. A questo punto

la tensione si trasforma necessariamente da psicologica a strategica, e la razionalità prende il sopravvento sull'emotività. O almeno dovrebbe, se si vuole avere qualche speranza contro nemici perfettamente caratterizzati in base alla razza d'appartenenza, e che mostrano un'IA dotata di algoritmi di pathfinding e di un comportamento generale mai scontati e prevedibili, esattamente come nel capolavoro originale. Inutile scendere troppo nei dettagli tecnico-tattici dei combattimenti, lo faremo in sede di recensione. Sappia-



### Giocando a difficoltà Ironman sarà impossibile ricaricare.



te solo che, oltre a un'indubbia solidità strategica, XCOM: Enemy Unknown vanta anche una discreta spettacolarità grafica, garantita soprattutto da inquadrature in terza persona che ne esaltano le transizioni action automatiche illustranti i coreografici risultati dei turni decisionali che le hanno determinate. Telecamera da dietro le spalle che entra letteralmente in gioco, ma in modo assolutamente discreto e opzionale, anche in fase di mira, fornendo un feedback visivo sulla traiettoria di tiro che si aggiunge alla miriade di dati statistici e di stato propri di ogni strategico che si rispetti. Cosa che XCOM: Enemy Unknown tanto promette di essere in futuro, quanto ricordiamo essere stato in passato. Perché passato e futuro non debbono necessariamente farsi la guerra. Quella, riserviamola ai maledetti alieni. 🦹



Graficamente, il restyling pare azzeccato, attento com'è a non strafare per risultare il più chiaro e pratico possibile in chiave strategica.

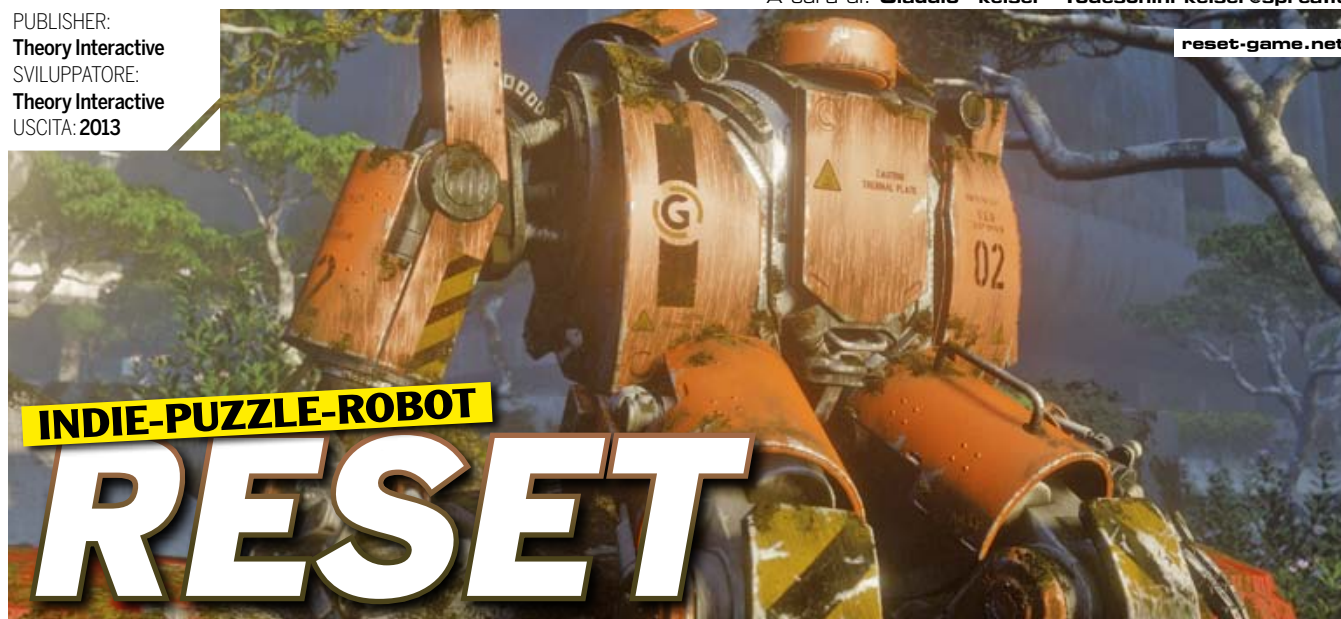
### GEOSCAPE E DINTORNI

Una delle caratteristiche storiche del gioco originale era la visuale chiamata Geoscape, che consentiva di gestire le varie basi XCOM disseminate su tutta la superficie terrestre e le operazioni militari, logistiche e scientifiche che le coinvolgevano. Nel nuovo XCOM la visuale globale Geoscape pare essere un po' meno importante, anche e soprattutto in virtù della scelta di concentrare in un unico quartier generale la gestione di quasi tutte le suddette operazioni, anche se ci riserviamo di approfondire meglio l'argomento su un codice meno “blindato” di quello provato.



PUBLISHER:  
**Theory Interactive**  
SVILUPPATORE:  
**Theory Interactive**  
USCITA: 2013

reset-game.net



**INDIE-PUZZLE-ROBOT**

# RESET

**Un trailer spettacolare, che lascia basiti per la qualità tecnica, realizzato con il motore grafico del gioco, getta le basi per una storia affascinante e piena di interrogativi...**

**È** senz'altro vero che i tempi dei giochi sviluppati nei garage sono finiti, anche se la scena indie è sicuramente piuttosto vivace. Vero altrettanto è che vedere valori di produzione di questo livello in un prodotto a cui lavorano due persone è piuttosto insolito. E così abbiamo deciso di fare una chiacchierata con Alpo Oksaharju e Mikko Kallinen, i due nomi che si celano dietro Theory Interactive e il suo Reset. Prima di cominciare, però, se non l'avete già fatto, vi consigliamo di gustarvi il filmato che trovate all'indirizzo [bit.ly/reset\\_trailer](http://bit.ly/reset_trailer).

**TGM: Prima di tutto parlateci un po' di voi, e di cosa facevate prima di imbarcarvi in questo progetto!**

**Alpo Oksaharju:** Theory è composta da me, che mi occupo della scrittura e dell'arte del gioco, e da Mikko Kallinen, che ha in mano musica e programmazione. Ci siamo incontrati in Futuremark, dove abbiamo lavorato insieme per Shattered Horizon e 3DMark. Reset è il nostro sogno nel cassetto, e una volta che ha preso corpo non abbiamo davvero avuto scelta: abbiamo fondato Theory circa un anno fa e da più di dieci mesi lavoriamo a Reset a tempo pieno.



**La musica scritta da Mikko per il trailer è molto bella, malinconica e straziante, di grande effetto.**

il robot che si vede nel trailer, e che si risveglia dopo diversi anni, si chiama 02. Mi spiace non poter aggiungere altro, ma siamo convinti che una buona storia di mistero debba sollevare parecchie domande, almeno all'inizio! Insomma, dovrete aspettare ancora un po'...

## COMMENTO

Cosa sappiamo di Reset? Abbiamo visto solo un trailer nel quale un robot, abbandonato accanto a un'automobile, rimane immobile per anni, sotto le intemperie. Fino a quando, all'improvviso, si "risveglia", e con lui la persona che si trova al suo interno. Il tutto in-game, con un engine impressionante, con piante che crescono in tempo reale, pioggia e illuminazione da paura. Il fatto che tutto questo sia opera di due persone è ancor più notevole, e rende Reset una delle produzioni indie da tenere d'occhio con maggior interesse.

- ⊕ Tecnicamente impressionante
- ⊕ Un puzzle game in prima persona? Mio!
- ⊕ Qualità da blockbuster, sviluppato da due persone
- ⊖ Poco o nulla si sa di storia e di gameplay

**GIUDIZIO:**

**TGM: Il trailer di Reset che avete pubblicato è davvero bello. Crea una grande atmosfera, e poi c'è il fatto che non si ha idea di cosa succede... Puoi raccontarci qualcosa in più della storia?**

**AO:** Il gioco è ambientato in un futuro remoto, ma non troppo. Il personaggio,

**"IL GIOCO È AMBIENTATO IN UN FUTURO REMOTO, MA NON TROPPO" ALPO OKSAHRJU**



**TGM: D'accordo, ma almeno del gameplay potrete svelarci qualcosa!**

**AO:** Non sono tanti i giochi che si sono occupati del tema del viaggio del tempo, almeno di recente. The Misadventures of P.B. Winterbottom e Prometheus (mod per UDK) sono i primi due che mi vengono in mente. In nuce, l'idea è che tu compia un'azione nel presente, poi torni indietro nel passato per svolgerne un'altra nel medesimo istante. Ma con un "twist" particolare che non intendo svelarti: sappi solo che sarà importante prestare attenzione a come comunicano le diverse "versioni" di te stesso.

**TGM: Questo vuol dire che siamo stati noi stessi, dal passato, a riavviare il robot e la persona che ci sta dentro con la defibrillazione? E che siamo proprio noi all'interno del mech?**

**AO:** Ci sei andato vicino!





Ottimi gli effetti di illuminazione del motore Praxis...

Theory Interactive al gran completo immersa nel lavoro: Alpo a sinistra, Mikko a destra!



**TGM:** Definite il gioco un puzzle game in prima persona, e chissà perché mi viene in mente Portal. Cosa ci puoi dire delle dinamiche di gioco?

**AO:** C'è qualcosa di Portal, in Reset, non c'è dubbio. Dopo tutto, è stato il titolo che ha reso popolare questo genere, e noi due lo adoriamo, ma non ci saranno bottoni da premere né cubi da portarsi appresso. Alcuni strumenti da usare, quelli sì, ma nessun combattimento.

**TGM:** Spendiamo due parole sulla tecnologia. Il trailer è fantastico (le immagini di questa anteprima arrivano da lì), ed è tutto in-game, non c'è CGI, ce lo confermi?

**AO:** Abbiamo realizzato tutto noi, un motore grafico molto specifico di nome Praxis, con cose davvero cool. L'engine è fatto pensando alle nostre necessità, a come lavoriamo noi e non ci interessa il settore delle licenze, ma stiamo comunque valutando l'ipotesi di realizzare qualche tool per i giocatori per facilitare la realizzazione di contenuto extra. E prima che tu ce lo

... e della vegetazione che cresce in tempo reale...

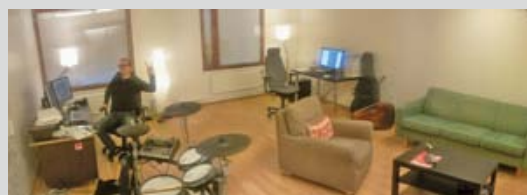


chieda, stiamo sviluppando solo su PC: non abbiamo niente contro le console, giochiamo un sacco su Xbox 360 ma non vogliamo mettere a rischio la qualità del gioco concentrandoci su qualcosa che non conosciamo più che bene. E adesso come adesso sarebbe un passo troppo lungo per una realtà minuscola come la nostra.

**TGM:** Come pensate di distribuire il gioco? Farete tutto voi o pensate di proporlo a qualche publisher?

## UNA SOFTWARE HOUSE PER DUE

La storia di Alpo cambia la prima volta quando decide di abbandonare la sua carriera di musicista e grafico freelance per diventare un "cantastorie" a tempo pieno; molla ingegneria meccanica alla Helsinki University per passare a studiare 3D all'EVTEK Institute of Technology; dopo la laurea trova lavoro in Futuremark come 3D Designer e successivamente Lead Game Designer per Shattered Horizon. La storia cambia una seconda volta quando conosce Mikko Kallinen, allora Senior Programmer in Futuremark, e insieme decidono di fondare Theory Interactive. Mikko scrive musica e linee di codice da sempre: dopo una laurea in Informatica e una serie di lavori poco incoraggianti, inizia a lavorare in Futuremark, dove si occupa di 3DMark e PCMark, per poi passare all'ambito ludico con lo shooter multiplayer della casa finlandese.



**"C'È QUALCOSA DI PORTAL, IN RESET, NON C'È DUBBIO. DOPO TUTTO, È STATO IL TITOLO CHE HA RESO POPOLARE QUESTO GENERE" ALPO OKSAHARJU**

... così come quelli della pioggia!





PUBLISHER:  
FX Interactive  
SVILUPPATORE:  
1C Company  
USCITA:  
Imminente



# EROICO MEN OF WAR: CONDEMNED HEROES

Un manipolo di improbabili eroi impegnati in una serie di missioni suicide: una storia già sentita?

L'infinita saga Men of War si arricchisce di un nuovo capitolo dedicato alla Seconda Guerra Mondiale: nello specifico, si parla dell'Armata Rossa impegnata a fronteggiare l'invasione nazista sul suo sovietico. L'offerta bellica di 1C Company si annuncia particolarmente sostanziosa anche per Men of War: Condemned Heroes, che metterà sul piatto quattro campagne di gioco (più una bonus) e un comparto multiplayer per le sfide online.

Il cuore pulsante di questo strategico in tempo reale è senza dubbio il single player che prevede missioni ad ampio respiro che richiederanno al giocatore molta dedizione e acume tattico, come da tradizione per la serie di Men of War.

## LE PREMESSE

Per fronteggiare la minaccia teutonica, Stalin decise di mandare al macello contro le truppe tedesche interi plotoni composti da soldati "sacrificabili": si trattava di condannati a morte e feroci criminali, spediti al fronte con la promessa di una possibile redenzione (nel caso fossero riusciti a sopravvivere). Sulla triste storia di queste unità poco conosciute al grande pubblico è stato costruito il comparto single player di Men of War: Condemned Heroes.

**NASCONDERSI DIETRO UN EDIFICIO NON È SEMPRE LA DECISIONE PIÙ SAGGIA DA PRENDERE**

Il codice preview a nostra disposizione era composto da un paio di missioni di una delle quattro campagne disponibili. Diciamo subito che non ci troviamo dinnanzi a un titolo rivoluzionario: l'impianto di gioco è sostanzialmente lo stesso dei precedenti capitoli. Squadra che vince non si cambia, verrebbe da dire.

Le missioni che abbiamo sperimentato ci hanno sorpreso per quanto ci hanno messo alla prova: merito di un'Intelligenza Artificiale particolarmente aggressiva e sagace, che muove le unità con cognizione di causa sul terreno, facendole reagire in modo tempestivo alle mosse del giocatore. In due diverse occasioni, inoltre, siamo

## COMMENTO

Il nuovo Men of War: Condemned Heroes, pur non promettendo mari e monti, sembra avere le carte in regola per placare la sete dei guerrafondai su PC. Le novità proposte non sono poi moltissime, ma l'ambientazione e la struttura delle campagne potrebbero compensare una certa mancanza di innovazione. E l'inedita prospettiva è davvero intrigante.

⊕ Le campagne sembrano estremamente longeve  
⊕ L'apoteosi della distruzione bellica

⊖ Troppo difficile?  
⊖ Non ci sono grandissime innovazioni

GIUDIZIO:

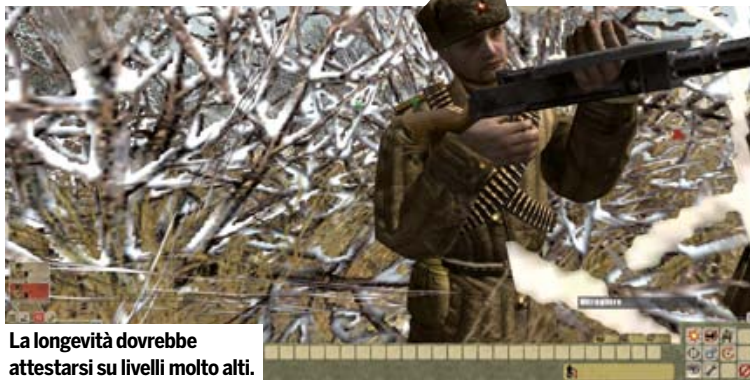
I mezzi corazzati sono facili da controllare.







La gestione delle unità sul campo di battaglia è un po' complicata.



La longevità dovrebbe attestarsi su livelli molto alti.

stati costretti a ripianificare totalmente la nostra strategia: l'I.A. avversaria, infatti, si divertiva a stanarci e a massacrarci senza pietà, probabilmente anche barando. Una certa frustrazione, insomma, l'abbiamo provata, non lo nascondiamo, ma da veterani della serie un po' ce l'aspettavamo. Per quanto riguarda il controllo dei propri uomini sul campo di battaglia, non ci sono grossi cambiamenti rispetto al recente passato, sia per ciò che concerne i comandi impartibili, sia per quanto riguarda le azioni che è possibile compiere.

Disposizione e movimento delle unità, la loro copertura e lo studio della morfologia del terreno sono operazioni che vanno pianificate attentamente, e che richiedono tempo. È buona regola ricordare che il campo di battaglia può essere distrutto completamente sia dalle truppe del giocatore, sia da quelle del nemico. Nascondersi dietro un edificio, infatti, può essere vantaggioso in determinate situazioni e altamente pericoloso in altre, specialmente quando i pezzi dell'artiglieria avversaria sono pronti a scatenare l'inferno.

## IL CONTROLLO DEI PROPRI UOMINI NON È MOLTO DISTANTE DA QUELLO VISTO NEL RECENTE PASSATO

determinato periodo storico (1942-1945). Da quello che abbiamo visto, il risultato è più che soddisfacente. Per quanto concerne il multiplayer online, è presto – troppo presto! – per esprimere un giudizio preciso: quel che si sa, a oggi, è che per giocare sarà necessario avere un account attivo per il servizio GameSpy (come negli altri episodi di Men of War), che sono previste due modalità di gioco e una manciata di mappe. 🧑



## BATTAGLIE PER TUTTI

Se avete giocato ai precedenti episodi della serie Men of War è facile notare un passo in avanti nel comparto grafico: nello specifico, abbiamo apprezzato qualche modello poligonale più rifinito e texture più definite, anche se la vegetazione e il terreno necessitano di qualche ritocco consistente. Il motore grafico offre comunque un'ampia scalabilità: è possibile trovare la configurazione ideale per gustarsi al meglio esplosioni e combattimenti. Per quanto concerne la fisica di gioco, il terreno si deforma in modo convincente, mentre gli edifici cadono sotto il fuoco dell'artiglieria nemica come tessere del domino. Nella nostra prova abbiamo riscontrato qualche calo del frame rate nelle fasi più concitate delle battaglie e qualche compenetrazione di poligoni, ma nulla di estremamente grave. La telecamera, invece, sembra soffrire dei soliti problemi già evidenziati negli altri episodi della serie.

## ARMI E BAGAGLI

Per quanto riguarda l'arsenale bellico, 1C Company ha ricreato con la solita dovizia di particolari le armi e i mezzi di quel



Il comparto grafico ha fatto qualche piccolo passo in avanti.





**4 CHIACCHIERE CON...**

# IVAN VENTURI

**Gente che sviluppa videogiochi da trent'anni e che tenta di farlo in maniera innovativa ce l'abbiamo anche in Italia, che vi credevate?**

**M**i sono imbattuto in The Invisible Hand per puro caso; il fatto che, a lato di una presentazione da tripla A, venisse pubblicizzato un concept incentrato sui diritti umani, sul commercio equo-solidale e sul consumo critico mi ha incuriosito a tal punto da spingermi a capire chi ci fosse dietro... e mai avrei immaginato di trovarci tanto.



Il nostro interlocutore, il piacevolissimo Ivan Venturi!

**TGM: Confesso di essere molto confuso. Ricostruire il tuo percorso professionale per presentarti ai lettori di TGM non è stato facile. Sono partito dal 1985 con la Simulmondo di Francesco Carlà, i primi giochi per Commodore 64 e le licenze Bonelli, sono passato per Colors S.r.l. (1993), l'apertura del mercato B2B e i prodotti commissionati dagli enti pubblici, per arrivare alla serie di Esplorando il Corpo Umano della De Agostini, a Koala Games (2003) con Max Di Fraia e TiconBlu (2011), ai simulatori di guida professionali, ai videogiochi educativi e alla licenza per la saga di Nicolas Eymerich di Valerio Evangelisti. Nel mezzo, una lista infinita di collaborazioni con istituzioni locali, enti di ricerca, sviluppatori indipendenti e soggetti formatori, senza dimenticare la manifestazione Svilupperty a Bologna, il gruppo di studio sul media in seno alla Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Bologna e la direzione**



del Corso di produzione e sceneggiatura videogiochi della Bottega Finzioni di Carlo Lucarelli. Una carriera lunghissima e per certi versi pionieristica. Poi, come un fulmine a ciel sereno, mi sono imbattuto in una tua dichiarazione controversa: "Adoro fare videogiochi, ma ammetto di non giocare più da vent'anni". Come come? Fidati, con noi ne puoi parlare, ti possiamo aiutare, davvero!

**"FACCIO TALMENTE SCHIFO  
COME GIOCATORE DA PERDERE  
PURE AI VIDEOGIOCHI CHE  
FACCIO IO!" IVAN VENTURI**



**GuidaTuPro è un simulatore di guida professionale creato in collaborazione con l'Osservatorio per la Sicurezza e l'Educazione Stradale della Regione Emilia Romagna.**



**Ivan Venturi:** Beh, è che faccio talmente schifo come giocatore da perdere pure ai videogiochi che faccio io! Ma le cose sono un po' cambiate: con i prodotti per tablet (su iPad ho giocato un sacco a Star Battalion di GameLoft), gli indie game (gioco un sacco a Syder Arcade dei nostri amici di Studio Evil) e gli adventure (l'ultimo che ho giocato seriamente è Broken Sword 4), è da un paio di annetti che ho ripreso, anche se il tempo è sempre molto, troppo poco.

**TGM:** Guarda, senza farlo apposta, recensiremo il gioco del team bolognese Studio Evil proprio su questo numero di TGM (nella IndieZone, a cura di Danilo "Dan Hero" Dellafrana) e la coincidenza mi dà il La per un'altra constatazione sulla tua carriera e cioè quella di scoprirti un professionista molto radicato sul territorio (in primis enti e istituzioni emiliano-romagnole) e meno propenso all'immaterialità della "rete". Credi che oggi giorno sia possibile



**ComeSe è un simulatore di disabilità e nasce dalla collaborazione con ASPHI per sensibilizzare il mondo della scuola e la cittadinanza.**



Immagine 1



Immagine 2



## “ANCHE L'INSEGNANTE PIÙ RETROGRADO NON PUÒ NON RICONOSCERE L'IMPORTANZA DEI VIDEOGIOCHI NELLA VITA SOCIALE DEI RAGAZZI” IVAN VENTURI

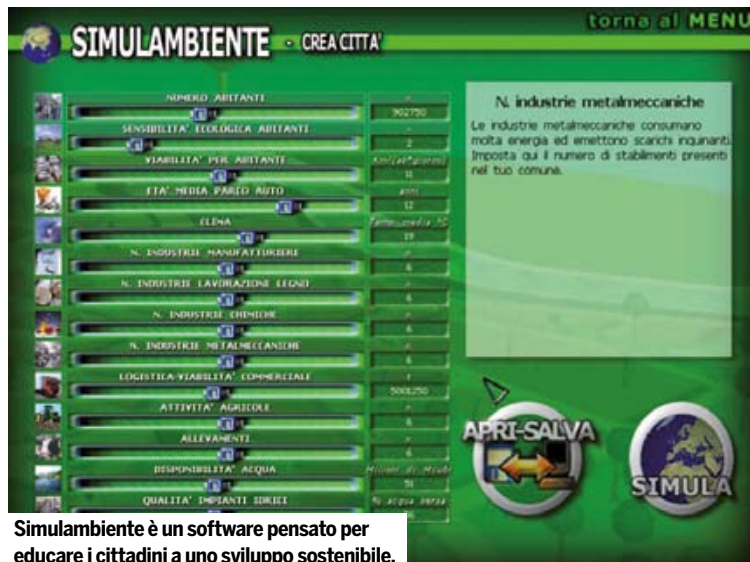
**lavorare nel settore della game industry, intesa nella sua accezione allargata, senza delocalizzare le proprie risorse o competenze?**

**IV:** Certo che sì. Ma attenzione: bisogna essere molto specifici e individuare il proprio posizionamento, in modo da fare "patrimonio" di una serie di esperienze, contatti, informazioni, know-how specifici, che cambiando genere di gioco (e settore di mercato) continuamente, diventa un iniziare da capo ogni volta. Quando fondammo la società nel 2003 scegliemmo di rivolgerci principalmente alle pubbliche amministrazioni perché non falliscono, ti pagano sempre, ed è una nicchia praticamente deserta. Questo ci ha portato a essere, come tu dici, ben radicati nel territorio emiliano-romagnolo (e bolognese). Ma da un po', con la produzione del videogioco di Nicolas Eymersch: Inquisitor, le cose sono cambiate.

**TGM:** In che senso?

**IV:** Con Nicolas Eymersch: Inquisitor il modello di produzione è cambiato completamen-

te: lo sviluppo è iniziato tre anni fa. Si divide in pre-produzione, dove perlopiù ho lavorato io come progettazione e scrittura della sceneggiatura (nonché sull'individuazione dei vari collaboratori), e Alessio Falsetti di Imagimotion per la piattaforma tecnologica. Fase lunga ma relativamente economica. Poi la produzione vera e propria, cioè lo sviluppo della tecnologia (nel frattempo hanno inventato l'iPad...) basata su Unity3D e soprattutto la produzione dell'enorme quantità grafica, per la quale sono al lavoro per noi quattro professionisti a tempo pieno e altri a fasi variabili. Fase lunga e dispendiosa proporzionalmente al materiale sviluppato. Infine la post-produzione, traduzioni, doppiaggi (la prima versione esce con in 3 lingue!), cutscene FMV, hardware e licenze software, promo-comunicazione (che stiamo per avviare). Drive: il videogioco dell'Educazione Stradale, pubblicato 9 anni fa per PC e per il quale abbiamo venduto oltre 10.000 copie alle varie pubbliche amministrazioni, ci costò sui 30.000 euro di sviluppo. Meno di



**Simulambiente è un software pensato per educare i cittadini a uno sviluppo sostenibile.**



Sviluppaparty è una manifestazione dedicata allo sviluppo indie e alla creazione di una rete loro dedicata (svilupparty.it).



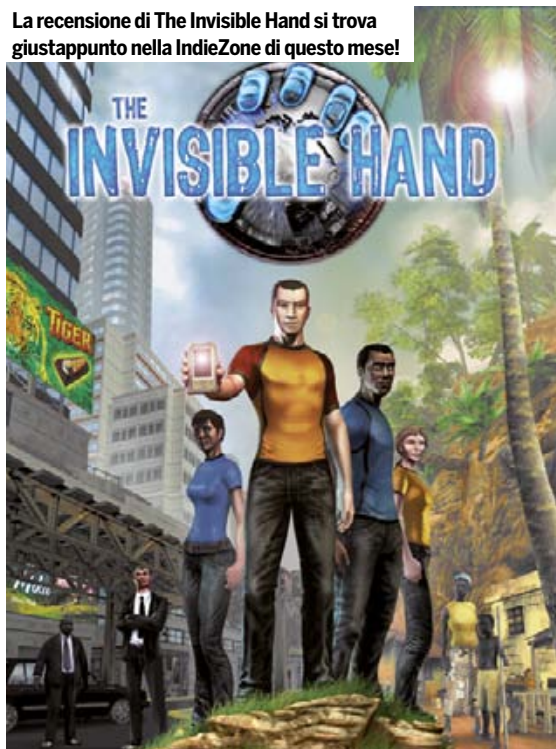
## “QUELLO DEI PRODOTTI DIDATTICI È UN MERCATO SEMI-DESERTO” IVAN VENTURI

un decimo di quanto ci costerà Eymereich... mi vengono i brividi! (e ci sarebbe tanto altro da dire, ovviamente).

**TGM: Come andarono le cose per The Invisible Hand? [per la recensione data un occhio alle pagine della IndieZone!]**

**IV:** The Invisible Hand è un videogioco PC action-adventure, abbastanza articolato, sviluppato insieme a una rete di ONG che

hanno presentato un progetto anni fa e ottenuto un finanziamento ministeriale. Viene utilizzato da 7.000 studenti circa in sei regioni d'Italia, con il supporto dei formatori delle varie ONG che operano in esse. È stato davvero difficile tradurre videoludicamente un tema complesso come il commercio equo-solidale (ci sono delle missioni che spiegano tematiche importanti ma complesse e che sono onestamente pallose!), ottenere le varie informazioni dai vari operatori e infine tradurre tutto in un prodotto che potesse essere di interesse per gli studenti ma anche “utilizzabile” dagli insegnanti e dai formatori. Ci troviamo spesso ad avere un target diretto (studenti, che richiede un forte spessore videoludico) e uno indiretto (gli insegnanti, che invece da un forte spessore videoludico possono rimanere intimiditi). The Invisible Hand ha funzionato egregiamente per il progetto per cui è stato realizzato e ne stiamo proprio ora duplicando altre 1.500 copie che verranno distribuite tramite la Regione Emilia Romagna nelle scuole. Come prodotto “di mercato”, cioè venduto ai privati, le vendite sono state limitatissime, qualche centinaio di copie; metà del ricavo viene comunque



girato alle ONG per contribuire a finanziare progetti “veri” (si veda theinvisiblehand.it).

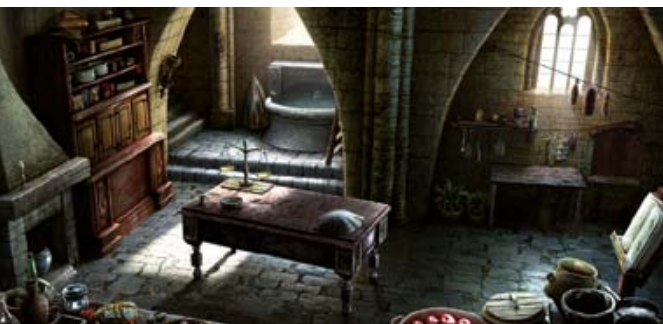
**TGM: I numeri di cui ci parli testimoniano un indubbio successo, per essere in Italia. In realtà, il dibattito sulla possibilità di sfruttare lo strumento “gameplay” a fini divulgativi è non solo annoso, ma anche lunghi dal vedere una fine. Il tuo lavoro sembra invece dimostrare che, con una controparte lungimirante, un connubio tra il videoludo ed il sistema educativo possa trovare terreno fertile e produttivo. In questo contesto, e data l'esperienza pluridecennale, credi che l'opinione pubblica sia pronta per accettare che i suoi figli imparino video-giocando?**

**IV:** La percezione che l'opinione pubblica sia contraria [a questo tipo di educazione] è diffusa, ma nella realtà pratica è una visione superata: ormai anche l'insegnante più retrogrado non può non riconoscere l'importanza dei videogiochi nella vita sociale dei ragazzi e la potenza e la praticità dei nuovi media nell'insegnare. Ogni genitore (pure io) capisce che l'apprendimento avviene attraverso il processo esperienziale e che parte di esso av-

**Nicolas!**







**“IN AUTUNNO USCIRÀ NICOLAS EYMERICH: INQUISITOR (E SARÀ TUTT’ALTRO CHE EDUCATIVO!)” IVAN VENTURI**

viene tramite i videogiochi. Idem le istituzioni. Una dimostrazione sono i bandi per l’editoria scolastica digitale del Ministero dell’Istruzione: 3 milioni di euro stanziati per 20 progetti start-up, nel cui capitolato è evidenziata l’importanza e la necessità della presenza di ambienti simulativi, situazioni interattive di problem solving. Videogiochi, insomma. Il medium videoludico è estremamente efficace, non ci sono Santi. È però importantissimo adattarlo alle tante e specifiche esigenze pratiche della quotidianità scolastica, altrimenti non funziona. Faccio videogiochi didattici (nelle loro mille sfumature) da oltre 15 anni e ne ho fatti e prodotti di mille tipi diversi.

**TGM: Per quanto superata, però, dubito che le pubbliche amministrazioni siano a conoscenza delle vere potenzialità del videogioco e delle sue incarnazioni possibili; penso soprattutto al personale degli uffici tecnici o alle commissioni che devono valutare il software in questione. Non credo di dire una bestialità nell’affermare che i prodotti che solitamente si vedono nelle scuole sono sempre molto lontani dagli standard qualitativi moderni. 3 milioni di euro spalmati su 20 start up fanno circa 150.000 euro a progetto: sono abbastanza per realizzare un software didattico in grado di non sfigurare se paragonato a un qualsiasi videogioco commerciale?**

**IV:** Alcuni dirigenti del Ministero che ho conosciuto io sono più giovani di me (che ho 42

**Ivan mi ha assicurato che, non appena pronta, ci manderà una copia di Nicolas Eymerich: Inquisitor per l’anteprima!**

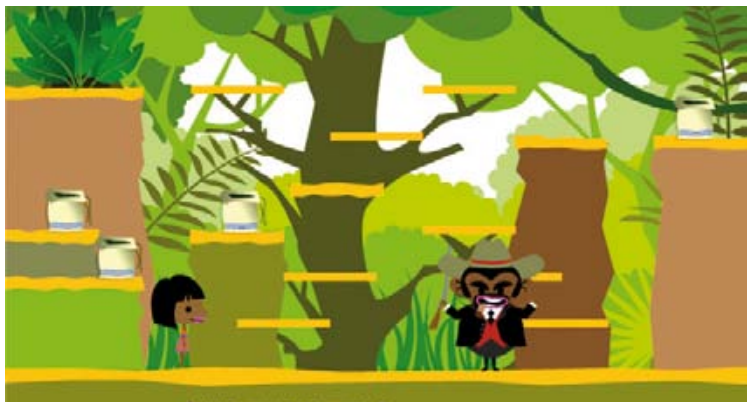


anni) e sono videogiocatori come tanti altri. Quindi non cadiamo per l’ennesima volta in stereotipi: le cose sono cambiate. Comunque no, non dici bestialità, dato che di prodotti didattici praticamente non ce ne sono; è un mercato semi-deserto, nel quale noi siamo stati accolti a braccia aperte. Una considerazione: ora, dire videogioco è come dire carta stampata. Può significare sia il volantino del ristorante cinese, sia l’enciclopedia Treccani. Una galassia di oggetti completamente differenti tra loro. Idem i videogiochi commerciali. Ce ne sono un miliardo di tipi diversi, per utenti diversi, piattaforme diverse, costi diversi, eccetera. I videogiochi che si usano a scuola sono totalmente differenti da quelli che si usano a casa o in privato: una partita deve durare poco, deve avere una curva di apprendimento nulla, deve rispettare criteri di un certo tipo (ad esempio, dove possibile, considerare i problemi della dislessia, che colpisce il 4% (!) degli studenti); deve avere contenuti ovviamente totalmente basati sui programmi ministeriali e contenere tutta una serie di cose come i meccanismi esercitativi, che non hanno nulla a che fare coi videogiochi commerciali. Quindi no, i prodotti didattici non saranno mai belli come Assassin’s Creed. E non cercheranno mai di esserlo.

**TGM: Lo scenario che hai descritto apre lo spiraglio a mille altre domande; di aspetti da approfondire ce ne sarebbero un’infinità, ma i caratteri a mia disposizione sono**

**finiti qualche domanda fa e ho già abusato fin troppo del tuo tempo (per il quale ti ringrazio sin d’ora). Voglio quindi chiudere con una curiosità: hai mai ricevuto feedback direttamente dagli studenti? Se sì, ti sono stati in qualche modo utili?**

**IV:** Feedback dagli studenti (e anche dagli insegnanti): continuamente! Abbiamo spesso occasione di lavorare nelle scuole, quindi abbiamo un’idea molto chiara di come i nostri materiali vengono usati e la cosa, oltre a dare un’enorme soddisfazione (pensa a una classe di bambini di 7-8 anni esaltati dall’attività che stai proponendo loro insieme alla maestra), ci rende molto consapevoli e, come dire, “concreti”. Inoltre, se sussiste qualsiasi tipo di problema (anche con le mille configurazioni e problematiche che possono sorgere, vista la grandissima diversità tecnologica e organizzativa dei vari istituti), la scuola ci chiama e noi seguiamo il problema fino alla piena risoluzione. È una cosa che, oltre a rendere un bel servizio al cliente (che a volte rimane incredulo da quanta cura gli dedichiamo), ci dà la possibilità di avere un’idea precisa dell’usabilità dei nostri prodotti. Dopo tutte queste cose belle e positive, però, concludo dicendoti che in autunno uscirà invece Nicolas Eymerich: Inquisitor e che sarà tutt’altro che educativo. Anzi: forse ci scapperà pure la scomunica (per informazioni eymerich.it e ticonblu.it). Grazie a te e a tutti i lettori per la vostra attenzione!





# LA TUA RIVISTA

- ✓ risparmi **TEMPO** e **DENARO**
- ✓ la **COMPRI OVUNQUE** tu sia
- ✓ la leggi **UNA SETTIMANA PRIMA** che arrivi in **EDICOLA**
- ✓ **NON PERDI** mai un **NUMERO**
- ✓ hai **L'ARCHIVIO SEMPRE** a portata di mano
- ✓ puoi **ABBONARTI** o **ACQUISTARE** solo i **NUMERI** che **VOUI**
- ✓ **FACILE** per tutti!



**EDICOLA di Apple** *Ti puoi anche abbonare!*





# SEMPRE CON TE!

**f ANCHE SU FACEBOOK**

**DEAD SPACE 3**

**NUMERO 286 DA 23 ANNI INSIEME A VOI TUTTA NUOVA!**

**THE GAMES machine**

**BULLET TIME! MAX 3**

**STRATEGICO! XCOM**  
Adesso è quello vero...

**AD SPACE 3**  
HORROR DI EA SBARCA SU UN PIANETA OSTILE!

**FINE TRA PIACERE E FOLLIA. FONDATA TRA DIVERSI MODI DI**

**Spa ITALY**

**IN VISCERALI SONO CONVINTI DI ESSERE GUADAGNATI LA FIDUCIA DEI FAN**

Questa immagine viene da una sequenza animata cui si assiste solo giocando in cooperativa. Nulla di clamoroso, ma dà un buon motivo per provare entrambe le modalità.

alla fine, ma se quel che ho visto durante il mio viaggio nei loro uffici ha, per qualche istante, lasciato perplessa anche me, mi chiedo come possa reagire chi se lo sente raccontare per interposta persona. Comunque, proviamoci. Il cuore del gioco, sia chiaro, non risulterà particolarmente differente, soprattutto rispetto a quanto visto in Dead Space 2. Possiamo insomma aspettarsi ancora continui lugubri, lunghe

Di spirito, nonostante un taglio per molti versi diverso. Più è chiaro che cose del genere ognuno le prende alla sua maniera: personalmente apprezco quando una serie si continuamente reinventarsi, ma capisco anche che altri vogliono rivedere sempre le stesse cose, senza variazioni anche minime. È come va con Dead Space 3? Eh, va che siamo discepoli.

**PANICO IN SALA**

In Visceral si sono evidentemente convinti di essere guadagnati la fiducia dei fan e di poter basare l'invincibile di un loro episodio interamente su una dimostrazione delle caratteristiche tecniche. Magari hanno ragione, probabilmente avranno ragione.

I soldati in forza a Umbagog sembrano essere l'elemento potenzialmente più "pericoloso" in termini di rispetto per il tono e l'atmosfera della serie.

**IL PICCOLO ARMAIOLO**

Fra le novità appena accennate e quasi per nulla mostrate durante la presentazione c'è il nuovo sistema di gestione delle armi, che a quanto pare potranno essere personalizzate in maniera molto libera. Il team sostiene di aver fatto una scelta coraggiosa, che dà grande potere ai giocatori, ma non è entrato maggiormente nel dettaglio. Durante la dimostrazione ho notato che le armi utilizzate sembrano combinate sparo primario e secondario di giochi differenti visti nei passati episodi. Significa forse che potremo mescolarle fra loro attacchi a piacere? Sembra in effetti una possibilità esaltante e rischiosa, perché potrebbe scombinate gli equilibri di gioco. Vedremo.

Luglio 2012

**APP di iTunes Store** *Scegli il numero che vuoi!*





## REVIEW

Testo di: **Massimo "NKZ" Nichini** (nkz@sprea.it)

[eu.battle.net/d3/it/](http://eu.battle.net/d3/it/)

CPU: Dual Core 2.4 GHz  
RAM: 2 GB  
SCHEDA VIDEO:  
NVIDIA GeForce 260/  
ATI Radeon 4870  
SPAZIO SU HD: 12 GB  
CONNESSIONE: ADSL  
SVILUPPATORE: Blizzard  
PUBLISHER:  
Activision Blizzard  
MULTIPLAYER: Internet  
PREZZO INDICATIVO:  
€ 59,90



# DIABLO



**Nel mondo di Diablo sono passati venti lunghi anni dall'ultimo attacco del Signore del Male. Nel mondo reale, ne sono passati più di dodici: troppi per chi sognava di ributtarsi subito su Sanctuary a piallare vagonate di demoni...**

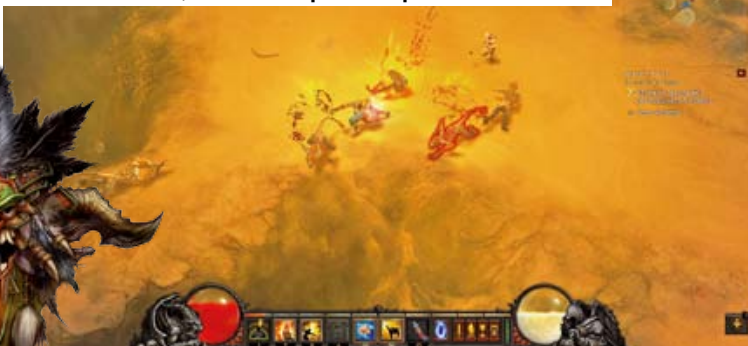
**TGM  
GOLD  
AWARD**

**BL**





Splatter al punto giusto per un gioco del genere, Diablo non lesina con gli effetti: vedrete nemici volare giù dalle montagne, altri aprirsi letteralmente in due, altri ancora esplodere e sporcare muri e scale...



**U**n terzo della mia vita. Se la vedo in quest'ottica, il tempo trascorso dall'ultima volta che ho giocato con Diablo e apprezzato il suo tipico "ammazza ammazza ammazza, pausa pozione, ammazza ammazza ammazza" è un'enormità. Eppure, una volta messe le mani sul gioco, il tempo ha ricominciato a scorrere, non prima di essere tornato indietro di botto. Ero di nuovo un ragazzino pacioccoso, bramante di avventure in dungeon mai visti, zeppi di tesori e di incontri inediti. Potere di Blizzard, che si può dire quello che si vuole ma nei panni di "cantastorie" è imbattibile: ti racconta una storia che sai già non essere la più sconvolgente possibile, eppure tu ci rimani lì, incollato, con gli occhi spalancati.

**LO STRANIERO CADUTO DAL CIELO, LEAH, CAIN E MOLTI ALTRI PERSONAGGI SONO UN PO' L'EQUIVALENTE DI MARIUS E DELL'OSCURO VIANDANTE DI DIABLO II**



Scusate questo breve monologo/sfogo un po' nostalgico e un po' retorico, ma introdurre Diablo per chi come me è cresciuto insieme alla saga, è un po' come parlare della finale di Coppa del Mondo del 1982 o della caduta del muro di Berlino. Quando c'era Diablo II, insomma, io c'ero e, grattata nei boxer, ci sono ancora ora, che c'è Diablo III.

**LA STELLA, IL MALE SUPREMO, UNA FAMIGLIA DEL DEMONO TIPO**

Basta lacrimucce e vediamo un po' se questo tanto atteso terzo atto merita la lunga sala d'attesa con il numerino. Partiamo dai fondamentali, per chi non sapesse una virgola di Diablo. Trattasi di pseudo RPG tutto azione, quello che una volta si chiamava Hack'n'slash. Non aspettatevi turni di gioco, non aspettatevi punti da assegnare alle caratteristiche base. Aspettatevi invece camionate di nemici che "escono dalle fottute pareti" (cit.), milioni di oggetti recuperabili dei più disparati colori e rarità (sì, se volete saperlo i "codici" colore dei drop di WoW sono nati con la serie Diablo,



Senza parlare troppo della trama posso assicurarvi che le tipologie di nemici inclusi spaziano in ogni direzione...







Il classico droppone di un boss: monete, oggetti, pietre, qualche pozione... abituatevi a cliccare un po' ovunque per raccattare tutto!



per diffondersi in seguito in ogni gioco possibile e immaginabile) e tantissimi click sui bottoni del mouse e della tastiera, giusto per gradire. La storia inizia con una stella, forse una cometa, che piomba sulla chiesa in cui Deckard Cain e sua nipote Leah stanno lavorando ad alcuni testi. I cinque eroi che possiamo impersonare trovano ognuno una motivazione per andare a investigare sull'evento: chi per fede, chi per dovere, chi in cerca di avventure... che, tradotto, significa che nessuno di loro aveva qualcosa di meglio da fare. Già nel primo dei quattro atti che compongono la trama scopriremo però che la cometa

altri non è che un "essere umano" senza memoria ma con un vago ricordo: avvisare il mondo del ritorno dei Signori del Male. Banale? Non siete i primi a pensarlo. Il fatto è che la storia di Diablo III è pensata per consentire anche a chi non ha mai giocato i capitoli precedenti di immergersi nel mondo di Sanctuary, progressivamente. Potendo dirvi di più potrei sicuramente chiarirvi le idee, ma al tempo stesso rischierci di rovinarvi anche la sorpresa: diciamo solamente che lo straniero caduto dal cielo, Leah, Cain e molti altri personaggi sono un po' l'equivalente di Marius e dell'oscuro viandante di Diablo II.

### SEMPRE ONLINE?

Uno degli aspetti più discussi di Diablo 3 è la necessità di essere sempre collegati con Battle.net, il sistema di gioco online di Blizzard. Fa specie doversi appoggiare a dei server anche quando si vuole semplicemente gironzolare da soli: tuttavia, la richiesta costante di connettività porta in dote la possibilità di affrontare l'intera avventura in co-op fino a quattro persone contemporaneamente (con un sistema di drop in/drop out davvero convincente), accedere a partite pubbliche con altri utenti, chattare con amici che magari sono in WoW o StarCraft 2... e non è niente male!

### IN DIABLO III TORNA UNA DELLE CARATTERISTICHE PRINCIPALI DELLA SERIE: L'ALTA RIGIOCABILITÀ



Il fabbro e l'esperto di gemme sono i due crafter presenti nel gioco. Il loro livello rimane invariato anche cambiando personaggio.



Sono al tempo stesso chi combatte il Male e chi, volente o meno, lo riporterà a camminare tra i mortali. Il tutto con mille riferimenti al Lore, per la gioia dei vecchiacci come il sottoscritto.

### A ME LE ARMI E I BAGAGLI!

Spoiler e storia a parte, ci troviamo a impersonare un eroe tutto nostro con cui affrontare un gioco che, dritto dritto attraverso la sua quest line principale, ci porterà ad attraversare una moltitudine di scenari,







**Oggetti rari o leggendari non cadranno dal cielo: sarà necessario ripetere l'avventura ai livelli di difficoltà più alti e pregare il dio del random...**



all'aperto o sottoterra, alla caccia del Male Supremo. Parlo di quest line principale perché in Diablo III torna, potenziata da un decennio di studi e miglioramenti, una delle caratteristiche principali della serie: l'alta rigiocabilità. Questa qualità si riflette nella presenza di mappe generate casualmente (questo vale nella maggioranza delle situazioni. Alcune zone, specialmente quelle che prevedono uno scontro con boss, sono invece fisse) ed eventi, miniquest random che possono apparire sulla mappa nella forma di dungeon non necessari alla trama principale o incontri con mostri potenti in qualche anfratto di un sotterraneo magari visitato già più e più volte. Queste due caratteristiche, da sole, dovrebbero lasciar intendere il fine ultimo del gioco: convincere gli avventurieri a sperimentare tutte e cinque le classi a disposizione, provando a completare il giro di giostra



za e in un solo colpo è impossibile arrivare al cap. Rigiocando, comunque, si sbloccano nuovi poteri, livelli di difficoltà sempre più alti e, di conseguenza, armi e armature migliori. Il regno del "farming", insomma? Qualcuno potrebbe vederla così, non lo metto in dubbio.

Io, invece, preferisco parlare di un vero e proprio gioco pensato per essere gradevole anche alla decima o, "peggio", alla ventesima partita. E da quello che ho sperimentato sulla mia pelle, il potenziale c'è tutto: le classi, con le loro peculiarità e abilità, sono sufficientemente varie per incuriosire chiunque e



non una, ma svariate volte. Ma perché uno dovrebbe farlo? Come detto, perché ogni volta che si riaffronta uno stage questo è completamente diverso e poi perché i personaggi hanno 60 livelli di esperien-

**LA COMETA ALTRI NON È CHE UN "ESSERE UMANO" (ODDIO...) SENZA MEMORIA MA CON UN VAGO RICORDO: AVVISARE IL MONDO DEL RITORNO DEI SIGNORI DEL MALE**

**CINQUE EROI IN CINQUE RIGHE**

Ogni classe di Diablo III si differenzia dalle altre per abilità, equipaggiamento e attitudine. In alcuni casi le differenze sono enormi: adrenalina da caricare invece di mana da conservare, due diverse energie mistiche da bilanciare... Insomma, non si tratta solo di classici e stereotipati ruoli da RPG, ma di modalità di gioco ben distinte. Al Barbaro, guerriero ignorante tutto asce e corpo a corpo, Blizzard contrappone per esempio un mago molto WoWeggiante. In mezzo troviamo forse le classi più intriganti: lo sciamano può contare sulle sue magie evocative, il cacciatore di demoni punta tutto su archi, balestre e trappole (molto più Blade il cacciavampiri, per tratteggio, che il classico arciere fantasy), mentre il monaco è un misto di corpo a corpo e spell di cura. A ognuno il suo: ora vi rimane da capire unicamente qual è lo stile di gioco che preferite!

L'interfaccia di gioco è pulita, ben studiata e permette di tenere sempre tutto quello che serve sapere lì, a portata di click.





I livelli, contrariamente a quello che alcuni scatti potrebbero lasciar intendere, sfruttano il 3D solo a livello cosmetico.



## GLI AVVENTURIERI SARANNO SPONATI A SPERIMENTARE TUTTE E CINQUE LE CLASSI A DISPOSIZIONE

il tasso di difficoltà cresce rapidamente dopo aver terminato il gioco la prima volta (si parte dalla a tratti disarmante semplicità di "normale" per arrivare all'impegnativo "inferno", il quarto livello), grazie all'incremento del numero dei nemici e alla comparsa di alcune nuove creature, con abilità più potenti e spesso miniboss al seguito. Insomma, Diablo III è pensato per essere rigiocato, così come testimoniano i tanti trofei e le imprese che si possono conquistare solo strada (ri)facendo. Certamente tutto questo va letto nell'ottica action tipica della serie: non aspettatevi niente che non sia un nuovo evento inatteso, un mostro che dropa oggetti leggendari o centinaia di battaglie una in fila all'altra anche alla terza volta che ricominciate l'avventura, perché qui troverete esclusivamente questo.



### EQUIPPAMI TUTTO, A ME E AI MIEI AMICI!

L'equip, in Diablo III, riveste un ruolo più che fondamentale. Dopotutto gli oggetti e la loro rarità sono una delle firme della serie, no? I ragazzi di Blizzard, però, questa

volta si sono proprio sbizzarriti: a parte gli oggetti generici (con il caro vecchio generatore di nomi che sceglie come si chiameranno in base alle statistiche proprie del gingillo in questione), ogni personaggio potrà contare su pezzi e armi uniche per la propria classe e tantissimi anelli e amuleti tra cui scegliere. Le armature sono divise in tier, o livelli per dirla all'italiana, che prevedono esclusivamente un livello minimo del personaggio per poter essere indossate. Ovviamente le armi e gli indumenti più potenti si sbloccano solo

Nelle situazioni più concitate potrebbe capitarvi di imbattervi in qualche problema di pathfinding. Fastidioso morire così...



## QUESTIONE DI GUSTI

Salendo di livello, ogni classe di Diablo III sblocca una nuova abilità, una runa o una modifica per quelle già possedute. Le skill realmente utilizzabili in contemporanea sono sei (un attacco principale, uno secondario, tre abilità di supporto e un trigger o abilità da attivare in determinate situazioni), a cui se ne aggiungono tre passive. Ognuna di esse può essere selezionata da un pool che comprende tre o quattro alternative, modificabili grazie alle succitate rune, capaci di trasformare un attacco potente in un danno nel tempo o una magia di protezione in una curativa. Due le cose che è importante sapere: la prima è che un'abilità sbloccata più avanti nel gioco non è necessariamente "migliore" di una disponibile dall'inizio. La seconda, invece, è che sperimentare diverse combinazioni di skill, spesso può fare la differenza tra la vita e la morte.



# LA STORIA DIABLOICA FINO A OGGI (E OLTRE)



**Il mondo di Sanctuary, lo scenario delle avventure narrate nella serie Diablo, ha vissuto molti momenti epici, tutti inevitabilmente collegati tra loro. Cerchiamo di fare un po' di chiarezza per chi si fosse perso le puntate precedenti.**

**P**rima che esistesse il mondo esisteva solo un'entità, un dio chiamato Anu. Questi decise di sua spontanea iniziativa di espellere il Male dalla sua essenza, creando Tathamet, il primo maligno. La lotta fra i due generò due luoghi, il Paradiso e l'Inferno. Anu creò gli angeli e Tathamet si divise in diverse entità maligne. Qualche eone dopo, un angelo di nome Inarius, stanco dell'eterna lotta tra Paradiso e Inferno, creò Sanctuary, un mondo segreto dove demoni e angeli potessero vivere in pace. Dall'amore tra Inarius e Lilith (una demonessa) nacque una razza, i Nephilim, da cui l'umanità presente in Diablo è una diretta discendente. Questa razza di mortali era così potente che sia i demoni che gli angeli di Sanctuary decisero di annientarla. Inutile dire che i due genitori riuscirono a impedirne l'estinzione, rendendo però il mondo visibile dall'Inferno e dal Paradiso. Così la guerra eterna si spostò su Sanctuary. Tre dei demoni primari, Diablo, Baal e Mephisto, durante una di queste battaglie vennero esiliati su Sanctuary. L'arcangelo Tyrael, per difendere i mortali, creò gli Horadrim, un ordine di maghi potentissimi. Questi, guidati da Jered Cain, riuscirono a sconfiggere il Male e a salvare il mondo imprigionando i demoni nelle pietre dell'anima. Qui, finalmente, arriviamo alle storie narrate nel primo Diablo: Deckard Cain, un

discendente di Jered e quindi ultimo depositario dell'ordine Horadrico, recluta un guerriero perché Diablo, pur rimanendo imprigionato, è riuscito a espandere il suo controllo su alcuni potenti di Sanctuary. L'operazione riesce solo apparentemente, tanto che nel seguito, l'eroe, anch'esso corrotto dall'essenza di Diablo, riesce a liberare gli altri demoni presenti su Sanctuary, che vogliono solo aprire il portale con l'Inferno e invadere il pianeta. L'operazione viene sventata ancora una volta da Deckard Cain e da un nuovo manipolo di eroi. Gli angeli, durante tutti questi eventi, rimangono in disparte, votando addirittura per ignorare qualsiasi richiesta di aiuto da parte dei mortali, con grande rabbia di Tyrael, che in qualche modo rompe con i suoi fratelli e interviene. Grazie anche a questo aiuto le cose

sembrano volgere per il verso giusto, tanto che Diablo e alcuni suoi fratelli vengono nuovamente imprigionati. È a questo punto che Diablo III inizia a raccontare un nuovo pezzo della storia di questo sfortunatissimo mondo: vent'anni dopo, i demoni ancora liberi vengono risvegliati, Deckard Cain è ancora vivo ed è l'unico a sapere che sta per succedere qualcosa di grosso. Tyrael, in un nuovo slancio di amore per i mortali decide di tagliare i ponti definitivamente con gli altri angeli... beh, Diablo e i suoi fratelli hanno un piano ben preciso. Ma da qui in avanti dovrete giocarvela da soli, per scoprire come prosegue la storia...





# IL PARERE DI ALTRI EROI ESILIATI...

## IL PARERE DI II-VARIETY

**U**na cosa è certa: solo chi ama spingersi nei contenuti avanzati può godere a fondo di Diablo III. Il primo giro di giostra alla modalità normale, capace di far crescere l'eroe attraverso una trentina di livelli (a patto di colorare le mappe per benino), è solo uno strumento per acquisire gli strumenti necessari alle sfide successive, con il costante sblocco di abilità e il solito, assuefacente sistema di looting. Una volta che questa operazione è stata portata a termine, però, la difficoltà Incubo è lì in attesa, minacciosa e impegnativa, per "costringerci" (se ne può fare anche a meno, naturalmente, ma sarebbe un peccato) a sfruttare le migliori doti di DIII: al di là dell'introduzione degli attributi automatici, esistono decine di modi per far quadrare i conti nelle statistiche, a prescindere dal personaggio, costruendo la propria impalcatura di skill, Rune "accessorie" e pezzi d'equipaggiamento, in modo che le caratteristiche predilette vengano sfruttate a dovere. Questa, almeno, è la ragione per cui sto ancora giocando a DIII, dopo aver superato il livello 40, in attesa di accedere finalmente alle "pene dell'Inferno" (letteralmente, come sapete). In precedenza, affrontando i primi Atti con stile quasi casual, nel mio caso non sono mancati i momenti di sconforto, anche se qualcosa di misterioso è sempre rimasto nell'ombra, come un maleficio arcano, per farmi procedere lungo i livelli senza introdurre veri elementi di noia. È il solito potere magico di Blizzard, capace di premiare i volenterosi e accarezzare i meno audaci, tenendoli incollati alla schermo senza un vero perché. Magari, ecco, se la stessa magia fosse applicata a Battle.net, per far funzionare il sistema al meglio, saremmo tutti più felici.

## IL PARERE DEL KIKKO

**D**iablo III è tutto quello che mi aspettavo, niente di più, niente di meno. È un hack'n'slash, e come tale ha l'insito difetto di essere un po' ripetitivo nelle dinamiche e di puntare tutto (ma proprio tutto) sul gear e sul potenziamento del personaggio. Chi si aspettava qualcosa di diverso è ovvio che sia rimasto deluso; chi, come me, questo voleva, ha trovato nel titolo di Blizzard un motivo valido per lasciare sul terreno un buon quantitativo di ore di sonno. La dipendenza, insomma, è stata forte anche a questo giro, nonostante alcune magagne di gioventù non proprio secondarie che mi hanno costretto a innalzare il sopracciglio più di una volta. E non parlo solo della difficoltà di accesso ai server negli orari serali o del DRM alquanto invasivo che costringe a rimanere perennemente connessi a internet per giocare, ma di qualche problema più profondo, legato per lo più al bilanciamento del livello di difficoltà e della distribuzione dei drop, forse un po' troppo "a favore" del giocatore, almeno fino a quando non ci si cimenta con Inferno o si decide di tentare il suicidio con un giro in modalità Hardcore. A prescindere da questi fatti, Diablo III è proprio divertente e centra l'obiettivo principale, ovvero di appagare chi tiene in mano mouse e tastiera con oggetti e potenziamenti dalle statistiche sempre varie, che spingono alla sperimentazione e alla ricerca del dps senza compromessi. Oltretutto, le classi sono molto diverse tra loro (personalmente, ho provato Mago e Sciamano, e mi sono ritrovato a ragionare in modo completamente differente) e garantiscono una buona dose di rigiocabilità. Peccato solo per la Casa d'Aste, che a mio avviso amplifica ulteriormente la facilità con cui ci si può costruire un personaggio potente, senza ricorrere alle fatiche del grinding. Tuttavia, nessuno vi costringe ad usarla con un fucile puntato alla tempia, neh...

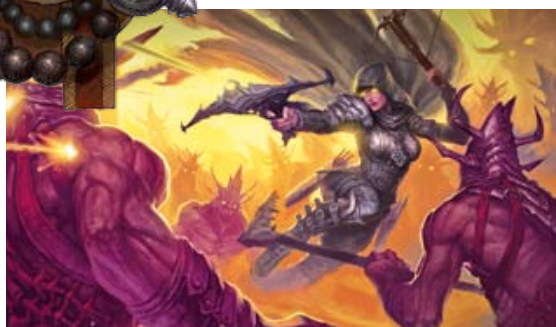
## IL PARERE DEL TOSO

**A**spettavo Diablo III con una scimmia addosso davvero difficile da spiegare, motivata probabilmente dall'aver amato la serie con tutto me stesso negli anni passati. Poi è arrivato il gran giorno, che ho lasciato passare perché cinque anni nelle terre di Azeroth mi hanno insegnato a evitare i day one dei prodotti Blizzard, specie quando passano per Battle.net/authenticationi/online. Tutto rimandato al giorno dopo, durante una mattina che ha visto molti dei fan impegnati in altre attività e comunque lontani da internet e dalla loro copia di Diablo. Tutto perfetto: installazione, creazione del personaggio, prime ore di gioco entusiasmanti... sembrava di essere nel paese dei Mio Minipony, tanto era tutto bello e luccicante. Poi sono cominciati i primi problemi, quando l'orario di fruizione del servizio era il medesimo del resto dell'Italia lavorante e dell'Europa. Le ore passate di fronte alla schermata di login, in compagnia del famigerato Errore 37, hanno messo a dura prova la mia pazienza e i rosari di casa. Nonostante l'impegno, però, queste lunghe e infruttuose attese non sono riuscite a farmi disamorare di un titolo che è esattamente quello che mi aspettavo, nel bene e nel male. Il primo giro è alla portata di tutti, nonostante la mia maghetta abbia passato diverso tempo sdraiata a terra, mentre i successivi rendono le cose un po' più interessanti sotto il profilo strategico, a patto di rinunciare ad acquistare oggetti "sgravati" in AH, che rompono un po' il meccanismo di crescita e rischiano di rovinare parzialmente la gioia del loot, vero motivo per cui tutti pigiano i tasti del mouse come se non ci fosse un domani. Un gran gioco, rovinato solamente da una gestione dei server lacunosa in diversi momenti, anche lontano dalla criticità dei primi giorni.





I nemici rari sono caratterizzati da un intenso colore giallo.



## DIABLO III È IL RE DEL "FARMING"? IO PREFERISCO PARLARE DI UN GIOCO PENSATO PER ESSERE GRADEVOLTE ANCHE ALLA DECIMA PARTITA

alle difficoltà più alte.

Nel remoto caso in cui non si riescano a recuperare oggetti validi per il proprio personaggio, ci sono almeno due strade alternative che si possono percorrere: la prima passa per l'armaiolo, presente in ogni hub. Si parte con un semplice sistema di disenchant, che permette di recuperare materie prime "spaccando" gli oggetti che non ci servono, per arrivare a costruire armi e armature



di buon livello (generate casualmente). Il secondo artigiano a nostra disposizione è invece un incantatore che taglia e assembla gemme come se non ci fosse un domani. Ognuna di queste pietruzze – ce ne sono di quattro colori – può progredire di livello con il nostro maestro e dà bonus diversi a seconda del pezzo di equipaggiamento su cui viene montata (arma, elmo o tutto il resto). Migliorare nel crafting, tuttavia, richiede ingenti quantità d'oro, più avanti pagine e reagenti e... tanta pazienza. Ecco che arriva in soccorso dei più irrequieti la seconda strada a cui facevamo accenno qualche paragrafo fa, da molti vista come una scorciatoia che sbilancia però l'intera esperienza. Ci stiamo riferendo alla Casa d'aste, Bene o Male supremo, a seconda di come la si vuol vedere. Di base, dal menu iniziale si ha accesso a una sezione a parte, che dà modo di comprare oggetti spendendo

danaro virtuale, recuperato nel corso dei massacri di mostri e affini, o reale (anche se questa feature, a un mese dal lancio, non è ancora stata implementata). Lasciando da parte per un attimo il co-op, è proprio dalla necessità di tutelare gli acquisti fatti con moneta sonante che va ricercata la richiesta dell'always on, fastidioso per alcuni, indolore per altri, scelta da Blizzard per poter giocare a Diablo III. Ma essere sempre connessi per poter affrontare il single player non è certo una cosa a "impatto zero", anzi. Basti pensare ai primi giorni dopo il lancio, quando è nata la storiella dell'errore 37 (impossibilità di collegarsi al proprio account, e quindi di giocare), o alla voglia che uno può avere di spararsi Diablo III sotto l'ombrellone, o in treno. Certo, ci sono le chiavette... ma la scimmia non è che puoi tenerla a bada con una chiavetta, o sbaglio?

### AFFARI DI FAMIGLIA, DIABLO STYLE

La Casa d'Aste è un punto estremamente controverso per l'utenza di Diablo III. Sebbene la possibilità di comperare e vendere oggetti tra utenti non sia mai parsa particolarmente oltraggiosa a nessuno, la scelta di consentire acquisti in valuta reale suona quantomeno discutibile per molti.

Scartiamo per un attimo le monete virtuali, che mettono tutti nella stessa grande equazione che vuole "tempo investito = gold guadagnati". La domanda che sorge spontanea, e che terrorizza un po' chi non ha voglia di infilare euro nel mondo di Blizzard, è quanto impatterà la valuta vera nel meccanismo di Diablo. Allo stato attuale delle cose, se consideriamo solo il single player e il co-op, non c'è rischio di vedersi rovinata l'esperienza da chi avrà voglia di investire un gozziliardo di monete nella Auction House. Il discorso cambia se pensiamo al PvP, su cui però sono molti gli interrogativi ancora senza risposta. C'è da capire, per esempio, se esisteranno stanze, pardon arene, dedicate unicamente a chi compra oggetti in soldi reali, oppure se ci sarà un unico, grande calderone. O, ancora, quanto determinanti saranno gli oggetti nell'economia degli scontri. Fino a quando non sarà possibile dare una risposta concreta a queste domande, però, sprecheremo tutti fiato. Di sicuro, tuttavia, nessuno potrà più fare come in WoW, quando i "nabbi" venivano chiamati ebayer. Qui si comprerà tutto direttamente in gioco...

Il tizio sulla destra lo riconoscete, vero?







La trama non è particolarmente originale... però è magnetica come poche altre!



**DI BELL'ASPETTO, MA QUALCOSA IN PIÙ NO?**

Ok, abbiamo appurato che il meccanismo di classi, skill, livelli, oggetti recuperati, livelli di difficoltà e via dicendo funziona egregiamente, spingendo chiunque a giocare e rigiocare a caccia di nuove abilità e nuovo equip. Ma che dire di tutto il resto del gioco? Ebbene, qui qualche piccola crepa nell'affresco Blizzard in realtà compare, e non è nemmeno tanto nascosta. Partiamo dal principio: il motore grafico sviluppato per Diablo III funziona egregiamente, almeno se paragonato a

quanto si è visto in passato nella serie. Il generatore casuale di dungeon (utilizzato anche all'aperto, comunque) fa un buon lavoro nel montare insieme pezzi diversi per dare l'impressione che ogni volta il livello sia differente, ma quel che si nota è che comunque le alternative non sono infinite, e alla terza partita è molto probabile che sappiate orientarvi anche in un "nuovo" livello quasi a occhi chiusi. Poco male, penserete. Ma c'è di più: la struttura stessa degli stage, benché impreziosita da una pseudo tridimensionalità (ci sono scale e discese, per intenderci), risulta bidimensionale, come quella vista nel buon vecchio Diablo II. Onestamente ci aspettavamo qualcosa di più complesso dopo tutti questi anni

**RICHIEDERE UNA CONNESSIONE ALWAYS ON NON È UNA COSA A "IMPATTO ZERO", ANZI...**



di attesa, ma anche qui si potrebbe soprassedere. Quello che invece risulta impossibile da trascurare è la difficoltà con cui si riesce a guidare un personaggio attraverso un livello, specialmente nel mezzo di una confusa battaglia con decine di nemici. Ogni tanto ci sono problemi di pathfinding e ci è anche capitato di trovare minuscoli oggetti che inchiodano letteralmente il personaggio, con conseguenze non proprio gradevoli. Tecnicamente questi sono gli unici problemi riscontrabili, sebbene non proprio leggeri. Il resto del gioco è solido come la roccia: ottima e intuitiva interfaccia, animazioni, fondali e texture di livello, musica di altissima qualità e una traduzione in italiano di testi e voci davvero impareggiabile (quando sbloccherete l'impresa "Emporio Arcani" saprete a cosa mi riferisco). Promosso. Con gusto.

**SEGUACI A CHI?**

Nonostante la possibilità di giocare con altri tre amici online o di partecipare a partite pubbliche con sconosciuti, se proprio si vuole giocare nella tranquillità del caro vecchio single player Diablo III offre un'alternativa valida: i seguaci. Se si è da soli è possibile portarsi in battaglia uno dei tre guerrieri di supporto, che verrà gestito dalla CPU. Possiamo scegliere tra il templare (corpo a corpo con abilità di cura), il lestoffante (ranged con trappole) e l'incantatrice (maga e "buffatrice"): per ognuno di essi potremo anche definire alcune abilità ed equipaggiare armi, anelli, amuleti e un oggetto speciale.

**COMMENTO**

Diablo è tornato in tutto e per tutto. Questa è l'unica cosa che mi sento di affermare con certezza: chi conosce il tipo di gioco tutto azione e oggetti non rimarrà deluso. Cinque classi, decine di abilità, ognuna configurabile a piacimento, quattro livelli di difficoltà, possibilità di giocare in co-op, mappe random, decine di missioni generate casualmente e molto altro valgono più di mille parole. Certo, il gioco non è esente da difetti, su tutti qualche problema di gestione dei movimenti del personaggio, ma nel complesso il titolo di Blizzard si dimostra all'altezza delle aspettative e della qualità tipica dei prodotti della casa di Irvine.

- Rigiocabilità pazzesca
- È Diablo!
- Co-op divertente
- Always on

**VOTO[91]**

**I nemici. Ecco una cosa che non manca mai in Diablo III...**





CPU: Dual Core 2.4 GHz  
RAM: 2 GB  
SCHEDA VIDEO:  
GeForce 8600 GT/  
ATI Radeon HD 3400  
SPAZIO SU HD: 35 GB  
CONNESSIONE: ADSL  
SVILUPPATORE:  
Rockstar Studios  
PUBLISHER: Rockstar  
MULTIPLAYER: Internet  
PREZZO INDICATIVO:  
€ 49,99

A cura di: **Mario Baccigalupi** (secondvariety@sprea.it)

[www.rockstargames.com/maxpayne3/](http://www.rockstargames.com/maxpayne3/)

**TGM  
GOLD  
AWARD**

**CARISMA IN BULLET TIME!**

# MAX PAYNE 3

**Max Payne avrà anche sofferto e sbagliato, ma non è uno che si lascia scappare le occasioni. Nemmeno quella di valorizzare la sua incarnazione su PC, al momento giusto.**





Wow. Guarda Marcelo. Guarda come balla, quell'imbecille.



**D**a tempo Rockstar sapeva di avere un cavallo di razza, scalpitante nelle sue scuderie. Un esemplare nemmeno troppo facile da domare, a dire il vero, che è stato condotto verso prestazioni eccellenti, addirittura superiori alle aspettative. Per lo stesso motivo, la leggendaria casa di GTA ha martellato incessantemente giocatori e giornalisti, con trailer e altri strumenti informativo-promozionali, affinché tutti si preparassero all'evento: una simile pratica può anche risultare spocchiosa, visto che non è certo alla portata di tutti (a prescindere dalla qualità del gioco), e persino controproducente, qualora il prodotto non riuscisse a restituire con gli interessi l'hype generato. Quasi mi dispiace, quindi, dover ammettere quanto l'atteggiamento di Rockstar fosse motivato: Max Payne 3 è un prodotto ineccepibile in gran parte dei suoi aspetti formali, e soprattutto è uno shooter capace di divertire a colpi di adrenalina, ottime IA e sparatorie al limite, facendo fino in fondo il proprio mestiere. Davanti a un simile pezzo di

software, non ho pensato nemmeno per un attimo a ritardare il giudizio, per il finale dell'articolo, facendo lo gnorri come il peggior nemico di Max: il rischio era che il lettore perdesse, nell'analisi di difetti piccoli o grandi, il quadro generale sull'ultima fatica di Rockstar, capace di onorare le origini della saga nonostante gli anni trascorsi e il passaggio di testimone tra sviluppatori. Concettualmente, l'operazione mi ha ricordato quella compiuta da Square Enix sulla serie di Deus Ex, altro esempio di felice rilettura di un marchio storico: la nuova creatura aggiorna lo schema di gioco solo dove è opportuno farlo, senza eccessivi stravolgimenti, e soprattutto viene supportata da tutta l'esperienza possibile, senza risparmiare in nessuna componente estetica o giocabile. Tuttavia, a parte le ovvie differenze fra i due titoli, per genere ludico e narrativo (lo stile hard-boiled è elemento comune, però), Max Payne 3 gioca l'ulteriore carta della prestantza grafica, beneficiando su PC di un ulteriore boost tecnico. Quindi è proprio il caso di dirlo: bentornato, Max.



Qui è tutto a posto.

Non mancano le occasioni per usare un fucile da cecchino, soprattutto per coprire amici e protetti.



Le parole chiave vengono evidenziate con il pop-up di segmenti di dialogo.



### DELIRI AL SOLE

L'idea narrativa intorno a questo capitolo, assolutamente non disprezzabile, è quella di approfondire la conoscenza di Max spostando il personaggio dal suo habitat naturale, dalla giungla metropolitana in cui è cresciuto e ha sofferto fin quasi alla pazzia. Max viene infatti reclutato da un amico, o almeno da qualcuno che afferma di essere tale, per abbandonare le strade di New York

e mettersi al servizio di una potente famiglia di San Paulo, i Branco, nel ruolo di responsabile della sicurezza. Al di là dei continui flashback giocabili, con cui è possibile vivere gli eventi che hanno portato Max in Brasile, le nuove ambientazioni danno modo di osservare l'ex poliziotto in diversi contesti, alle prese con sconosciuti e con luoghi "solari" nell'aspetto e nel carattere degli abitanti; in qualche modo, Max vuole allontanarsi dal suo passato, aprendo piccoli spiragli a nuove amicizie, anche se alcool e antidolorifici continuano a essere i suoi compagni di viaggio. In questo senso, Rockstar ha fatto in modo che il personaggio raccontasse di più,

anche durante l'azione, con il meccanismo della voce fuori campo a unire tutto il narrato, in modo continuo e senza alternanze con le tavole a fumetti. La rinuncia agli stacchi disegnati, però, non è la sola assenza eccellente rispetto alle origini, perché mancano anche le sequenze oniriche con cui Max si tormenta nel primo e nel secondo capitolo (alleluja! ndToSo), così come la storia con la bella Mona è ridotta a un paio di laconiche battute (particolare in odor di DLC, a mio parere). Detto questo, lo stile narrativo è vibrante e imita bene il tono dello sceneggiatore originale, Sam Lake, pur incorrendo in personaggi e dialoghi a volte un po' troppo "GTA-

**MAX PAYNE 3 GIOCA L'ULTERIORE CARTA DELLA PRESTANZA GRAFICA, BENEFICIANDO SU PC DI UN ULTERIORE BOOST TECNICO**

### GIRANDOLA DI VOLTI

Come molti di voi sanno, Max Payne ha cambiato faccia per la terza volta, tanti sono i capitoli della sua storia. Un fatto alquanto strano per una serie sempre baciata dal successo, partita oltretutto da un volto inedito e subito amato, come quello di Sam Lake. Tuttavia, stavolta il personaggio potrebbe trovare pace, almeno sul piano dei tratti somatici: personalmente credo che l'attore James McCaffrey sia praticamente perfetto, se confrontato con il predecessore Timothy Gibbs, anche perché è possibile cogliere, istintivamente, l'appartenenza di faccia e voce alla stessa persona (McCaffrey, peraltro, ha doppiato Max fin dal primo capitolo). Va anche ricordato, per dovere di completezza, che tutte le espressioni facciali sono state realizzate in performance capture, con risultati così buoni che vien quasi da parlare di "videogame ben recitato".



Sonate sempre il pianoforte, mi raccomando, per aiutare Max a ricordare un motíveto: ha decisamente bisogno di distrarsi...





style", a fronte di un primo capitolo impossibile da eguagliare per stile e misura. Non è assolutamente un male, però, che lo sviluppatore si sia impadronito a fondo del personaggio, al punto da aggiungere alla ricetta hard-boiled una spruzzata di pulp: come il cinema

## BACI BRASILIANI

Pur se sostanzialmente riuscita, la versione PC di Max Payne 3 si confronta con il dedalo di configurazioni tipico dell'ambiente Windows, decisamente differente dalle scatolette munite di pad che in molti si mettono in salotto. In particolare, sporadici crash potrebbero derivare da una cattiva installazione di Microsoft .NET Framework, oppure da problemi già osservati con altri giochi DX11 e aggirabili, nella maggior parte dei casi, con un leggero overclock del voltaggio della scheda video. Altri giocatori hanno incontrato difficoltà con il login obbligatorio (sul Social Club di Rockstar), andando a rimpolpare le fila degli avversi a questo tipo di soluzione. La prima patch, però, uscita a tempo di record, può risolvere almeno una parte di questi problemi.



Le sequenze a bordo di mezzi risultano piuttosto semplici, rispetto alle sparatorie. Però sono molto spettacolari.

## ROCKSTAR HA FATTO IN MODO CHE IL PERSONAGGIO RACCONTASSE DI PIÙ, ANCHE DURANTE L'AZIONE, CON LA VOCE FUORI CAMPO

insegna il confine fra generi è labile, e non è nemmeno corretto affermare che questo capitolo esca dal contesto noir solo perché Max si mette i vestitini colorati. Il calvario umano del protagonista è ancora in bella evidenza, mentre si trasforma fisicamente e mentre nuove sonorità si aggiungono al suo amato free-jazz, in mezzo a gangster, trapianti di organi e fiumi di sangue innocente. E c'è sempre quella tomba, sullo sfondo, con su scritti i nomi delle persone più amate.

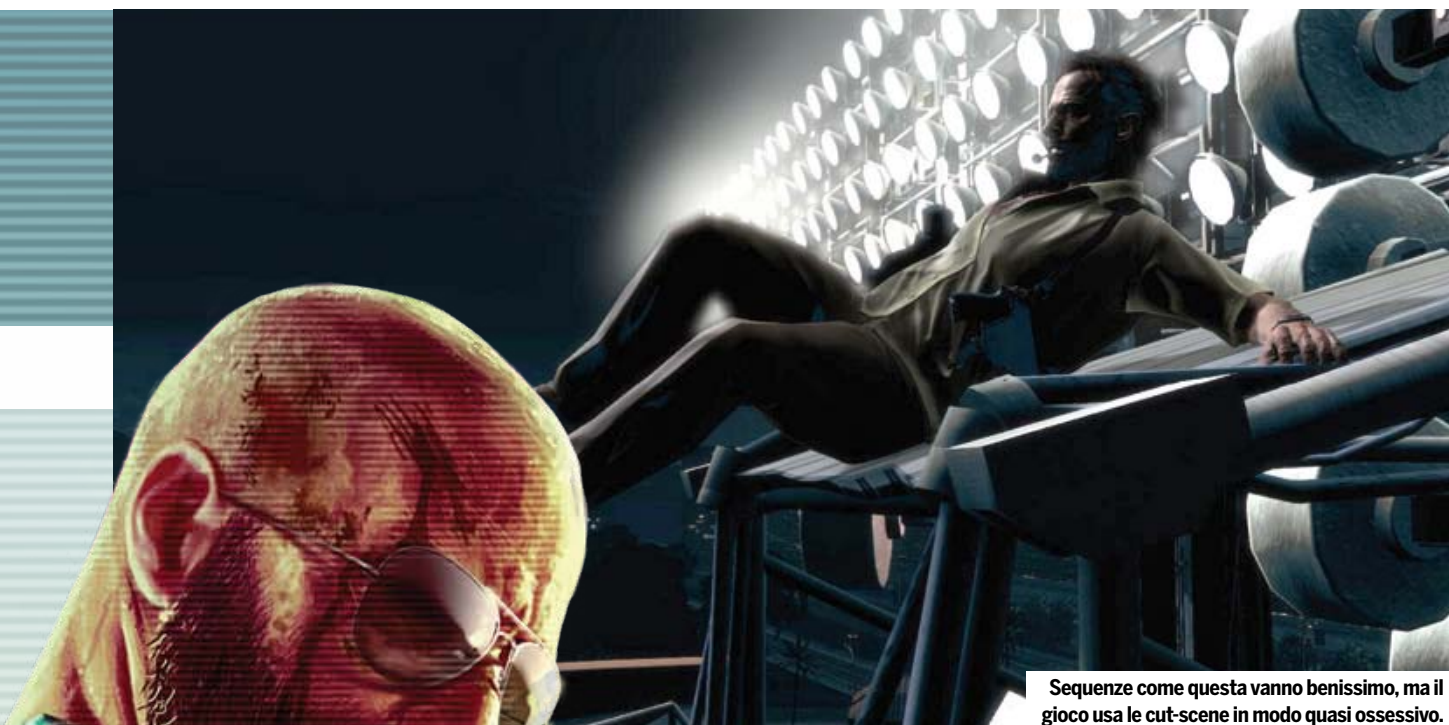
## OVUNQUE TU SIA, TI SPARERÒ

Se è possibile parlare della trama di Max Payne 3 senza far riferimento alle componenti tecniche, altrettanto non si può dire per il gameplay. Gli sviluppatori hanno lasciato in piedi l'impianto consegnato da Remedy nel "lontano" passato, con le variazioni di cui parleremo fra poco, ma lo hanno anche arricchito di animazioni dalle qualità quasi avveniristiche, frutto



Max Payne 3 è un gioco pieno zeppo di filtri ed effetti di post-processing, belli da vedere in movimento ma un po' meno da fotografare.





Sequenze come questa vanno benissimo, ma il gioco usa le cut-scene in modo quasi ossessivo.

## ALLA RICETTA HARD-BOILED GLI SVILUPPATORI HANNO AGGIUNTO UNA SPRUZZATA DI "PULP"

della storica collaborazione fra Rockstar e NaturalMotion. Normalmente una simile considerazione trova spazio in fondo all'articolo, a sancire la superiorità dell'elemento giocabile sull'estetica; in questo caso, però, ci confrontiamo con un tipo di azione che passa sempre attraverso la tecnologia, assolutamente incapace di evocare le stesse sensazioni in un diverso contesto grafico: tutte le evoluzioni di Max Payne per sparare in tuffo, oppure da un gancio o, ancora, sdraiato per per terra, sono frutto di un lavoro sinergico fra Rockstar Vancouver e i programmatori del sistema Euphoria, per strutturare i movimenti e le reazioni dei personaggi digitali su

complesse simulazioni dei riflessi umani (con una quantità di calcoli ragionevole, ovviamente). Ciò vuol dire, ad esempio, che il gioco risolve il problema delle compenetrazioni poligonali in forma quasi "naturale", facendo in modo che gli NPC reagiscano di conseguenza davanti a un ostacolo, scostando una spalla o alzando il fucile; la stessa soluzione, come si è visto in GTA IV e Red Dead Redemption, riguarda tanti altri dettagli, in grado di aumentare la potenza dell'illusione attraverso azioni credibili per nemici feriti, civili nel panico e naturalmente per Max, sempre pronto a brandire armi con competenza e verosimiglianza (relativa, eh). E così







Max Payne 3 implementa la "Phong Tessellation".

arriviamo al confine con il gameplay: il protagonista può portare solo un ragionevole numero di armi, infilate nei pantaloni, nel fodero o a tracolla, tra i fucili e le pistole da usare da sole o in coppia; in questo senso, e qui entriamo nella pura giocabilità, Max Payne continua a essere uno shooter fondato sulla raccolta delle risorse, più che sulla dotazione di base (limitata, in genere, a una pistola di medio calibro), con armi da sperimentare anche in relazione alle munizioni disponibili. Al centro di tutte le caratteristiche di gioco, però, c'è sempre il caro e vecchio Bullet

### SFIDA CON SE STESSI E CON IL MONDO...

Dopo aver completato la modalità difficile in single player, già caratterizzata da un modello di danni semi-realistico, vengono sbloccate le opzioni fondate sul tempo e sul punteggio, sempre nel contesto dello storymode, oltre ai livelli di difficoltà "Hardcore" e "Vecchia Scuola" (nessuna ultima chance, prima di morire). Anche il multiplayer è disponibile a scaglioni, a seconda della progressione di livello: prima sono disponibili DM singoli e a squadre, per reclute (danni e adrenalina ridotti) e veterani, che consentono di imparare le basi del Bullet Time e di rilevare le differenze tra una partita con mira manuale e una con mira semi-assistita. Completata la "sgobbata delle reclute", invece, si rendono disponibili Payne Killers (due giocatori nei panni di Max e dell'amico Passos, a difendersi dagli altri) e, soprattutto, Gang Wars, vero piatto forte del comparto competitivo: diverse regole di gioco, di volta in volta simili a last-man-standing, eliminazione di obiettivi, CTF e altre modalità classiche, si alternano secondo diverse combinazioni, sceneggiate da microstorie e " motivate" dallo storymode principale.

## ACCANTO A TANTI PREGI, C'È DA SOTTOLINEARE LA TENDENZA DI MAX ALL'ABUSO DI CUT-SCENE

Time, capace di dimostrare, ancora una volta, la superiorità di Max sulle orde di imitatori in slow-motion. L'effetto beneficia non poco delle caratteristiche sopra descritte, circa le doti cinetiche delle animazioni: la postura di Max è sempre perfetta, da fermi o durante gli shootdodge, e il climax viene raggiunto quando l'eroe raggiunge il suolo, per poi controllare l'ambiente con la linea di mira. In termini di funzionamento, le facoltà seguono in gran parte i dettami del passato, con una significativa variante: il Bullet Time si ricarica con il tempo e con le uccisioni, come da tradizione, mentre i tuffi al rallentatore rappresentano l'anima "tattica" (si fa per dire) del gameplay, con il loro infinito utilizzo (e una controindicazione: Max è molto vulnerabile mentre si rialza); la novità rilevante, invece, riguarda la reazione all'ultimo colpo, quello che dovrebbe uccidere il nostro eroe, con la possibilità di sfruttare un'ultima chance per mandare al Creatore l'aggressore, ovviamente al rallenty, a patto di essere provvisti di almeno un antidolorifico. Questa introduzione porta a conse-

guenze positive, per la possibilità di servirsi dei painkiller in modo automatico, utile e spettacolare, ma anche a una spiacevole controindicazione: la reazione al fuoco può essere vana, e potenzialmente frustrante, per mancanza di munizioni o per la frapposizione di una porzione di scenario sulla linea di mira. Il ché è abbastanza realistico, intendiamoci, così come è verosimile che l'atto di girarsi verso il bersaglio richieda un minimo di tempo, ma in questi casi non c'era davvero bisogno di portare fino in fondo la sequenza (come invece avviene, senza che il giocatore possa fare alcunché). Sempre in tema di propositi buoni ma non del tutto fruttiferi, c'è anche da sottolineare la tendenza di Max Payne 3 all'abuso di cut-scene: ricorrendo a sequenze precalcolate, Rockstar ha evitato animazioni interattive altrove poco convincenti, soprattutto in corrispondenza di porte o passaggi, così da rendere ancora più cinematografica e visivamente credibile l'esperienza. Così facendo, però, il gioco risulta infarcito di stacchi visivi che, per quanto ben realizzati, sminuzzano

Fermare proiettili in Bullet Time non è facile, soprattutto se Fraps e PlayClaws non funzionano (nella versione scatola, prima della patch).







Nelle frequentissime kill-cam, la camera ruota per mostrarci la posa e la faccia "a tema" di Max.



## MAX PAYNE GIRA FLUIDO SU GRAN PARTE DELLE CONFIGURAZIONI RAGIONEVOLMENTE RECENTI

l'azione in centinaia di furiose sparatorie. Per fortuna, proprio gli scontri a fuoco ripagano delle piccole attese con il miglior spettacolo possibile: gli effetti delle armi sono esaltati dalla distruttibilità di alcune superfici, per stanare i nemici, mentre i tanti oggetti posti sullo scenario saltano da tutte le parti; soprattutto, però, Max Payne 3 implementa routine di IA molto reattive e funzionali, rispetto alla nuova impostazione cover-based, programmate per sfruttare i ripari in modo dinamico e credibile. Scagnozzi e paramilitari vengono a stanarci, si coprono a vicenda correndo da un nascondiglio all'altro, hanno una mira paragonabile alla

nostra e, cosa non meno importante, tengono giù la testa al momento opportuno. Un'ultima parola sui comandi, prima di passare ad altre qualità tecniche: il feeling di Max Payne con mouse e tastiera continua a essere ottimo, avendo cura di disattivare qualsiasi forma di mira assistita (ne esistono tre tipi, progressivamente più truffaldini). Una roba da dare per scontato, direte voi, ma non si sa mai...

### ESQUECER O PASSADO

Francamente, dopo le discutibili conversioni di L.A. Noir e GTA IV, non mi aspettavo un risultato così positivo nella programmazione (separata, come più volte sottolineato da Rockstar) dell'edizione

## CRICCA IN BULLET TIME!

La modalità multiplayer di MP3 è studiata per catturare il giocatore sulla distanza, e solo i prossimi mesi diranno quanto ha avuto successo: i livelli crescono con una velocità moderata, e così la possibilità di sbloccare equipaggiamento, abilità e perk per i personaggi (4 classi, all'inizio, presto personalizzabili), con scarse risorse anche per comprare le armi.

A quanto abbiamo avuto modo di vedere, però, sono molti i motivi per essere ottimisti: mappe e dinamiche sono ben curate, e gli sblocchi sono in grado di catturare l'attenzione del giocatore, per la loro utilità sul campo o per ragioni di puro carisma. Da rilevare anche l'alto grado di personalizzazione estetica e la possibilità futura, reclamizzata fino allo spasimo, di portare la propria "crew" auto-organizzata (è anche possibile aderire a gruppi predefiniti) sulle strade di GTA V.

## Max Payne 3 non è un gioco violento. È un gioco violentissimo.







L'impianto narrativo in diversi frangenti ricorda GTA IV, per una precisa scelta stilistica del publisher/sviluppatore.



PC. Al massimo speravo in un framerate più solido, ovvero in una caratteristica che, alla prova dei fatti, si è rivelata una porzione del miglioramento complessivo: Max Payne gira bene su gran parte delle configurazioni ragionevolmente recenti, senza che le raffinatezze grafiche e la risoluzione pesino più di tanto sull'hardware. In particolare, con un sistema composto di quad-core a 2.6 GHz, 4 GB di RAM e una scheda DX11 corredata da 1 GB di VRAM, il framerate si è agevolmente sistemato tra i 40 e gli 80 fps, ovviamente al massimo del dettaglio. In tutte le versioni, il risultato è sicuramente connesso alla progettazione degli scenari, piuttosto grandi e costantemente caricati in background (altra funzione

## L'USO DEL BULLET TIME DIMOSTRA, ANCORA UNA VOLTA, LA SUPERIORITÀ DI MAX SULLE ORDE DI IMITATORI IN SLOW-MOTION

delle cut-scene), ma l'accurata scrittura del codice su PC ha aperto la strada ad altre prelibatezze: dalle DirectX9 in poi, ogni libreria grafica presenta le sue opzioni dedicate, dalla gestione dell'ambient occlusion alle ombre sfumate, dall'FXAA (meno pesante, rispetto al tradizionale antialiasing) alle più raffinate tecniche di tessellation. E c'è anche l'indicatore delle risorse video allocate, come in GTA IV, con la differenza che il sistema stavolta funziona, senza indicare involontariamente la scarsità del lavoro di ottimizzazione.

A questo punto vi invito, prima di passare al commento finale, a farvi un giro sui box a corredo: negli approfondimenti troverete le piccole magagne che non mancano mai, nemmeno in un prodotto rifinito come questo, insieme alla descrizione del peculiare multiplayer, capace di segnare un ulteriore punto a favore della produzione. Nessun piacevole diversivo, però, può scalfare il carisma dello storymode di MP3, con i suoi tre atti, piacevolmente vari per vicende e scenari, e le sue 10 ore di serratissimo gameplay: personalmente, sono pronto a rimettermi al lavoro tra yacht e favelas, con la modalità Hardcore appena sbloccata. E stavolta mi sparo tutto il gioco in stereoscopia: tanto devo cambiare gli occhiali. 📖

## COMMENTO

Max Payne fa ancora benissimo quello che ha sempre fatto: sparare fiumi di proiettili con stile, puntando sulle tinte forti, sul Bullet Time e sull'attenta calibratura delle logiche shooter. La riuscita dell'operazione, però, non era affatto scontata, per la relativa inesperienza del gruppo interno a Rockstar e per il confronto, inevitabile, con l'eccellente lavoro di Remedy. Invece il gioco si è rivelato buono sul versante narrativo e addirittura strepitoso sul piano tecnico, oltre che debitamente potenziato per l'edizione PC. Con uno sfizioso multiplayer a completare l'offerta...

- ⊕ Riuscito mix di pulp e hard boiled.
- ⊕ Piuttosto leggero, con ulteriori migliorie grafiche su PC.
- ⊖ Paradossalmente, qualche piccolo baco nelle animazioni...
- ⊖ Max è drogato (anche) di cut-scene.

**VOTO [93]**

## FENOMENI E CONTORSIONISTI

Il lavoro sinergico del motore RAGE e del sistema Euphoria risulta ancora più audace, nelle fasi shooter, rispetto a quanto visto in altri titoli Rockstar: i personaggi reagiscono diversamente a seconda del tipo di ferita e cercano sempre di rialzarsi, quando possibile, oltre a cimentarsi in prodezze fisiche istintive e spettacolari. La stessa complessità dell'impianto, però ha portato a sporadici problemmucci: accanto a tante riuscite evoluzioni, ogni tanto qualche personaggio si contorce come una bambola impazzita per un istante, per poi tornare alla normalità a colpi di debug automatico. Difetto perdonabile, sia chiaro. Solo, mi spiace per questi poveri criminali posseduti...





CPU: Dual Core 2.2 GHz  
 RAM: 2 GB  
 SCHEDA VIDEO:  
**AMD serie HD2000/  
 NVIDIA serie 8000**  
 SPAZIO SU HD: 10 GB  
 CONNESSIONE: ADSL  
 SVILUPPATORE:  
**Codemasters Racing  
 Studio**  
 PUBLISHER: Codemasters  
 MULTIPLAYER: Internet  
 PREZZO INDICATIVO:  
**€ 39,99**

dirshowdown.com

**TGM  
 GOLD  
 AWARD**

# DIRT SHOWDOWN

**DESTRUCTION DERBY!**

**Dopo aver riconquistato i cuori degli appassionati di F1, Codemasters si rivolge agli orfani della serie Destruction Derby e li rende felici come i bimbi la mattina di Natale.**

**Q**uando inizia la prima gara, subito dopo il filmato introduttivo, e vedi che sullo schermo mancano indicatori come la velocità e la marcia inserita, sostituiti da una barra dell'energia e una per la nitro, capisci subito che del realismo e della guida pulita non gliene frega niente a nessuno, e ti adegui immediatamente. Inutile girarci attorno, magari in controsterzo controllato come la Fiesta di Ken Block intorno un lampione: DiRT Showdown è l'erede (spirituale, materiale, quel che vi pare) dell'indimenticato Destruction Derby di Reflections/Psygnosis, che riprende e migliora, arricchisce e abbellisce.

**SFASCIA CHE TI PASSA**

Le gare di distruzione pura, declinate in formule che vanno dalla classica arena circo-

**Evocative e impegnative le ambientazioni con la neve o la pioggia battente. Peccato che nel gioco si vedano pochino.**



lare in cui convergono tutte le macchine dopo il via, o in una sorta di sumo su ruote dove i contendenti si prendono a sportellate e si speronano su una piattaforma sospesa, o ancora in un sadico "uno contro tutti", sono un vero spasso da giocare, vere e proprie montagne russe di emozioni dove alla frustrazione per aver mancato di un centimetro la fiancata di una macchina che si è scansata all'ultimo istante segue la rabbia

per essere stati colpiti alle spalle da tre avversari contemporaneamente, per passare in un istante all'esaltazione pura e semplice del ridurre a un ammasso di lamiera fumanti il leader della corsa, centrato in pieno a 120 all'ora prima che potesse rendersi conto delle 2 tonnellate di metallo che stavano per abbattersi contro di lui. Dopo anni passati a inseguire traiettorie pulite e a evitare di rovinare la carrozzeria perlata dell'ultima



**GIÀ DALLA PRIMA GARA CAPISCI SUBITO CHE DEL REALISMO E DELLA GUIDA PULITA NON GLIENE FREGA NIENTE A NESSUNO**





Scordatevi tutta la parte "gestionale" dei vari GRID e DiRT: è stata completamente stralciata.

## DOPO ANNI PASSATI A INSEGUIRE TRAIETTORIE PULITE, DIRT SHOWDOWN È QUASI CATARTICO

ricerca di una sfida più impegnativa, c'è sempre la modalità avanzata. In ogni caso, comunque, e questo è un altro grande pregio del titolo Codemasters, l'atmosfera rimane sempre molto rilassata: si corre divertendosi, senza stare a preoccuparsi di aver danneggiato il motore o di aver piegato i braccetti dello sterzo; fa parte delle regole del gioco, naturalmente, ma è una sensazione di leggerezza trasmessa in maniera sincera, non incollata alle texture, con il risultato di offrire sfide competitive e impegnative ma senza affanni.

## CHI NON SPERONA IN COMPAGNIA...

Oltre alle sfide a distanza e allo split screen, che su PC non è destinato a riscuotere grandissimo successo, DIRT Showdown offre un comparto multiplayer di tutto rispetto, con gare per un massimo di otto giocatori suddivise in quattro diverse tipologie di eventi: le tre già viste nella carriera (Hoonigan, Racing e Demolition) a cui si aggiunge Party, espressamente pensata per il gioco in rete, con le modalità Transporter, Smash Grab e Speed Skirmish. Anche se ho il forte sospetto che saranno le gare di demolizione le più gettonate... Voi che ne dite?



supercar da mezzo milione di euro, si tratta di un vero e proprio gesto liberatorio, quasi catartico. Ma DIRT Showdown non è solo distruzione e lamiere contorte. Anzi, è un sacco di altre cose, di altre gare, di altri eventi: gare "normali", percorsi a otto (o con figure più complesse) in cui il tracciato si interseca portando a inevitabili incidenti tra i concorrenti, gare a eliminazione stile Knock Out di Need for Speed, sfide di "dominazione" in cui vince chi realizza il tempo migliore nei quattro settori in cui è suddiviso un tracciato. Ancora, la nuova modalità Hoonigan, erede della Gymkana di DiRT 3, in cui si trovano sfide testa a testa contro Ken Block in circuiti lungo cui inanellare trick uno dopo l'altro e dove vince chi arriva primo al traguardo senza errori o chi realizza più punti, o ancora corse a tempo nelle quali abbattere in sequenza una serie di ostacoli di colori diversi.

## REPETITA (NON) IUVA

La carriera, strutturata in quattro diversi campionati, si dipana in maniera estremamente lineare: non ci sono livelli o XP da accumulare (per quello c'è Racenet, vedi box), solo una serie di eventi da superare uno dopo l'altro, e che si sbloccano piazzandosi almeno terzi in quelli precedenti; lo stesso dicasi per garage e potenziamenti delle vetture: ogni vittoria viene premiata in denaro sonante, e man mano che si procede nella carriera si possono comprare nuove vetture, più grosse e potenti, e relativi upgrade. Ci sono tre livelli di difficoltà, che incidono unicamente sul comportamento degli avversari: il nostro consiglio è di affrontare Showdown almeno a quello intermedio, nel quale si riduce un po' l'effetto elastico, fin troppo evidente a livello facile, in modo che le sfide acquistino il giusto mordente. E se proprio siete alla

Ehi! Quel parcheggio l'avevo visto prima io!





I danni non esistono, esistono solo nelle vostre menti bacate!



piloti che amano lo spettacolo e il rischio: eventi destruction a parte, in tutti gli altri, correre "pulito" o massacrare gli avversari a sportellate non fa alcuna differenza ai fini del risultato finale... in altre parole, non ci sono premi di alcun genere per chi fa più danni o compie evoluzioni particolari. Se amate le sfide a distanza, al termine di ogni gara potete inviare il risultato ottenuto a uno dei vostri amici (a patto che possieda il gioco), così che possa provare a batterlo.

immediatamente a proprio agio. Il modello di guida di Showdown è Codemasters in tutto e per tutto: semplice ma preciso, divertente ma dal sapore realistico. La vettura risponde in maniera intuitiva ai comandi, e ci si mette davvero poco a sentirla propria, a capire come risponde, se è più sbilanciata in avanti di altre, se reagisce in maniera più nervosa o se è più stabile. In meno di un giro si ha la confidenza giusta per prendere le curve in accelerazione piena, con il posteriore che scoda e le ruote che contrastano la direzione, uno spasso che va oltre il comportamento reale di una macchina, ma che riesce a sembrare sempre plausibile, e che più di tutto diverte da matti. E in fondo, non è questo il senso di un modello di guida ben costruito? Nelle modalità Hoonigan, quelle acrobatiche per intenderci, il comportamento delle vetture è stato reso un po' più semplice e intuitivo, e finalmente realizzare donut perfetti o spin in un fazzoletto è davvero alla portata di tutti.

Pollice almeno parzialmente verso per la rigiocabilità delle singole gare: una volta portato a casa il montepremi del primo posto, sul nostro review code eventuali ripetizioni non fanno intascare un centesimo. Un ottimo modo per scoraggiare i "grinder", ma di riflesso anche tutti gli altri. Ancora, e questa è una mancanza ancor più evidente, non sono previste ricompense per la guida "dirt" e per l'approccio "showdown" alle gare, per i

**UN VOLANTE FAMILIARE**

Per chiunque abbia mai provato un gioco della serie DiRT prima d'ora, o GRID, o uno dei due F1, la sensazione è quella di trovarsi

**NON CI SONO RICOMPENSE PER LA GUIDA "DIRT" E PER L'APPROCCIO "SHOWDOWN" ALLE GARE**

**JOIN THE JOYRIDE**

Per gli amanti delle evoluzioni e i patiti dei collezionabili, la modalità Joyride mette a disposizione due enormi ambienti (uno, il Battersea Compound, già visto in DiRT 3, con missioni comunque diverse) in cui cimentarsi in centocinquanta evoluzioni tra donut, salti, drift e spin, e non so quante decine di "pacchetti" nascosti da trovare. Migliorata l'assegnazione dei trick, grazie a una pratica icona su schermo che aiuta a individuare correttamente il luogo dove svolgere le varie acrobazie.



Nella modalità Hard Target siete soli contro tutti gli altri, e il numero di "gladiatori" spediti nell'arena aumenta con il passare del tempo... Aiuto!







Le gare si svolgono a San Francisco, in Nevada, a Tokyo e Los Angeles. Solo per finta, però.

### PER UN POLIGONO IN PIÙ

Piccole considerazioni di gameplay a parte, l'aspetto che maggiormente mi ha deluso di Showdown è quello puramente tecnico. Intendiamoci, il gioco è veramente bello da vedere, e le immagini di queste pagine lo testi-

### PICCOLI PILOTI CRESCONO

Con DIRT Showdown debutta anche Racenet (racenet.codemasters.com), la nuova "estensione" online di questo e di tutti i futuri titoli di corse della casa inglese. Un luogo dove accumulare punti per la propria carriera globale di pilota, seguire i progressi degli amici e prendere parte agli eventi per la community. Il primo era una sfida a consumare in gara l'equivalente del carburante trasportato da una petroliera, e ovviamente è stata portata a termine in quattro e quattr'otto! Per semplificare al massimo la vita al giocatore, all'account su Racenet è possibile associare quelli di Steam, Xbox LIVE, PlayStation Network, Facebook, YouTube e Twitter.



moniano ampiamente: l'EGO Engine di Codemasters fa sempre un ottimo lavoro, le luci dinamiche e gli effetti a video sono molto ben realizzati (i riflessi dei fari nelle gare in notturna, la pioggia battente, le esplosioni e i fuochi d'artificio), e le piste sono ricche di particolari e di ostacoli dinamici; ancora, tra telecamere sbalotate di qua e di là, filtri sovraesposti durante gli incidenti, montaggio sincopato dei replay, la spettacolarità dell'azione non viene mai a mancare, neppure per un istante. Non è però possibile non notare il fatto che il gioco si rivolge soprattutto al mercato console, o comunque a giocatori che non fanno troppo caso a quanti poligoni hanno le macchine. Certo, su PC la risoluzione massima supportata



Ci sono solo due visuali disponibili, dall'esterno e sul cofano della macchina. Un po' pochino.



### DIRT SHOWDOWN SI RIVOLGE SOPRATTUTTO AL MERCATO CONSOLE, MENO PIGNOLO IN FATTO DI NUMERO DI POLIGONI

è superiore, le texture sono meglio definite e i frame non sono limitati a 30 come su Xbox 360 e PS3, ma sono tutte cose che nei titoli Codemasters siamo già abituati a vedere: mi sarei sinceramente aspettato il supporto per DirectX 11, assai apprezzato in F1 2011, e un modello di deformazione delle vetture un po' più curato, e che invece, paradossalmente, sembra aver fatto un passo indietro rispetto anche allo stesso DIRT 3. Ottima e azzeccata invece la colonna sonora, infarcita di musica tamarra come il resto del gioco, accompagnamento perfetto per le sue gare a tutta adrenalina; da zittire prima di subito, invece, la voce del tizio che ci incita e ci sprona ogni due per tre, e che dopo cinque minuti ha detto tutto quel che doveva dire. 🗿

### COMMENTO

DIRT Showdown è un gioco perfetto? No. Alcuni piccoli difetti minori lo allontanano dall'eccellenza, e non possiamo non tenerne conto. Per quel che riguarda la versione PC, poi, pur apprezzando il risultato complessivo, non riesco a togliermi dalla testa che poteva essere fatto di più. Resta il fatto che da giocare è uno sballo: adrenalinico, esilarante, gratificante, spassoso, mai mai noioso, sia da soli sia in compagnia. Lasciarlo sullo scaffale significa perdersi uno dei migliori arcade di guida degli ultimi anni.

- 🟢 Uno spasso da giocare
- 🟢 Grande varietà di eventi e di gare
- 🟢 Destruction Derby all'ennesima potenza
- 🔴 Tecnicamente paga pegno alle versioni console

## VOTO [90]



CPU: Dual Core 3 GHz  
 RAM: 2 GB  
 SCHEDA VIDEO: NVIDIA  
**GeForce 8800 GT/ATI  
 Radeon HD 3870**  
 SPAZIO SU HD: 10 GB  
 CONNESSIONE: ADSL  
 SVILUPPATORE: Rebellion  
 PUBLISHER: Rebellion  
 MULTIPLAYER: Internet  
 PREZZO INDICATIVO:  
**€ 39,99**



**Prima cosa, tenete giù la testa. Per il resto, trattenete il respiro e fate le cose a modo, che qui si muore di niente.**

**L**a nuova creatura di Rebellion è uno shooter stealth da affrontare con delicatezza, in sede di recensione. Questo perché è facile farsi prendere dall'entusiasmo, spingendo l'acceleratore sull'aura di "realismo" intorno al titolo, sulla scia dell'accurata simulazione balistica realizzata per l'occasione: Sniper Elite V2 offre una ricostruzione più precisa e "implacabile" di quella che, ad esempio, abbiamo visto di recente in Sniper: Ghost Warrior, ma non fino al punto di poter scomodare paragoni con i veri simulatori di guerra moderna, come ArmA e, in misura minore (ma rilevante, visto il contesto bellico-storico), Red Orchestra. Allo stesso tempo, però, Sniper

Elite V2 è un'opera videoludica doppiamente lodevole, sia per la sua capacità di divertire e impegnare in un sol colpo, sia per il coraggio che ha dimostrato nel rivolgersi a una nicchia ben precisa, con la debita cura e la necessaria deferenza. Quindi, in qualche modo, Sniper Elite V2 segna anche il riscatto del team di sviluppatori inglesi, dopo prodotti nella media e qualche clamoroso scivolone (Rogue Warrior anyone?). Tra l'altro, per l'edizione PC, Rebellion è scesa in campo in prima persona, anche nel ruolo di publisher, confidando sulla predisposizione dei PCisti per le dinamiche più ragionate di SEV2. E la fiducia è stata ben riposta, almeno a mio modo di vedere.

**LA CADUTA**

Prima di proseguire, è doveroso ricordare le origini della serie, sempre nelle mani di Rebellion, in un titolo molto vicino al successore per senso e impostazione generale (a parte alcuni dettagli rilevanti, come vedremo). Il nome del secondo episodio, in effetti, indica in un sol colpo l'identità di sequel e l'elemento attorno a cui si sviluppa la nuova trama: la bestia ferita del nazismo, negli ultimi scampoli della Seconda Guerra Mondiale, è ormai indietreggiata fino a rifugiarsi nella tana di Berlino, mentre i bombardamenti alleati radono al suolo meticolosamente la città; prima di uscire definitivamente dalla scena, però, il

**L'impatto provoca sbriciolamento delle ossa, oppure scintille se il proiettile incontra l'elmetto o altri elementi metallici.**



**LA BESTIA FERITA DEL NAZISMO È ORMAI INDIETREGGIATA SINO ALLA TANA DI BERLINO**



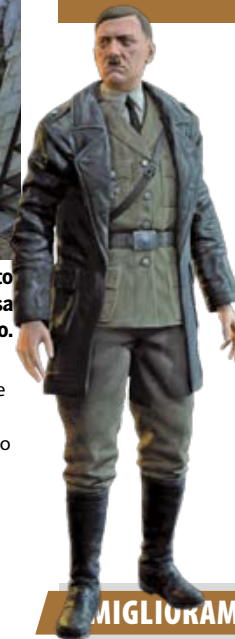




## LA STRUTTURA DEGLI SCENARI A GARANTISCE A SEV2 LA GIUSTA VARIETÀ TATTICA

### LA PARABOLA DEL PIOMBO

Per tracciare il profilo del gameplay di SEV2 occorre distinguere fra le caratteristiche di verosimiglianza, comunque superiori a tanti altri action sulla WWII, e quelle che, al contrario, portano l'utente a mormorare: "va beh, in fondo è solo un gioco". La simulazione dei tiri sulla distanza è curata in modo particolare (manca il fattore vento, però), essendo al centro della scena: tra le altre cose, alla difficoltà "Sniper Elite" scompare qualsiasi indicazione per valutare, "truccando" le carte, il punto d'impatto di un proiettile sparato da più di un centinaio di metri; in simili condizioni paga solo l'impegno del giocatore, che pazientemente deve sperimentare le conseguenze di un colpo sbagliato e valutare la posizione del proprio uomo, per alzare più o meno la



Terzo Reich intende usare fino in fondo le tecnologie belliche ideate per il conflitto, minacciando l'Inghilterra, Londra in particolare, con la sua riserva di missili V2. In mezzo al silenzio e alla desolazione, in un contesto quasi "metafisico" (la rappresentazione teatrale della guerra, come una distesa di infinite macerie), troviamo l'ufficiale americano Karl Fairburne, impegnato in missioni d'infiltrazione, reclutamento ed eliminazione di personaggi chiave delle fila tedesche, all'interno di vicende abbastanza risapute anche nelle invenzioni di fantasia; ordigni segreti e vagheggiamenti di "armi finali" interessano Sniper Elite V2, ad esempio, come tante altre fiction

avventurose sulla WWII, senza però che le ovvietà riescano a scalfire la grande atmosfera di cui è prego il gioco. Sotto questo punto di vista, il fatto che SEV2 sia ambientato quasi interamente a Berlino non deve far pensare a scenari monotoni: a parte le sortite in basi e fortezze in aperta campagna, le grandi piazze di Berlino e le zone più o meno disastrose della città evocano sempre il giusto pathos, grazie alla perizia con cui sono state costruite, anche ai fini del gameplay, e alla buona cura estetica di cui sono state oggetto. Attenti, però, a farvi rapire dagli scenari, ammirandoli allo scoperto: in qualsiasi momento un proiettile potrebbe punirvi senza pietà.

## MIGLIORAMENTI MAGICI

Per fortuna (di Rebellion), prima di finire lo storymode e provare il multiplayer è arrivata una patch che mi ha fatto rivedere sulla tenuta tecnica di SEV2: come molti utenti, in precedenza avevo rilevato numerosi episodi di lag e stuttering, con rallentamenti alle soglie dell'ingoiabilità; in effetti nessuno ha ancora capito di che problema si trattasse, almeno fra gli utenti, ma la situazione si è magicamente capovolta dopo un piccolo aggiornamento, capace di garantire un numero di frame/secondo quasi sempre superiore ai 100 fps. Mica male: la versione PC è pure potenziata debitamente, con raffinati effetti legati alle DX11.



Ecco, vieni avanti ancora un po'...







In momenti predefiniti dello story mode si possono recuperare nuovi fucili di precisione.

Gli aspetti scenografici sono curati piuttosto bene: i poligoni non sono mai molti, ma l'atmosfera è sempre quella giusta.



mira rispetto alla parabola del colpo. Al di là dell'ottima rappresentazione della balistica e degli effetti correlati, a cui dedichiamo un approfondimento a parte, è poi la struttura degli scenari a garantire a SEV2 la giusta varietà tattica, per approcciare l'azione in modo sensato e credibile, con tanti passaggi alternativi da scovare e una rete ben studiata di punti di vantaggio: personalmente non ho visto vie di accesso secondarie in tutte le zone d'interesse, pur avendone rinvenute molte, ma il Kikko mi ha quasi giudicato male per questo, giurando che se ne trovano in ogni dove (e bisogna assolutamente credere a un camper come lui). In questo quadro, l'arsenale si fonda più sulla qualità dei singoli pezzi, che non sul loro numero: a parte le pistole, che comprendono di default un modello

## NELLA REALTÀ NON È SEMPLICE RILEVARE IMMEDIATAMENTE IL LUCCICHIO DI UN'ARMA A GRANDE DISTANZA

silenziato, abbiamo a disposizione il mitra d'ordinanza dell'esercito USA, il Thompson, oltre a un campionario di fucili da cecchino introdotti in punti specifici dello storymode, dal classico Springfield M1903 fino all'affidabile Mauser Gewehr 41/43, passando per un potente Mosin-Garant; nei pressi dei nemici uccisi è poi possibile rinvenire armi altrettanto classiche, come la pistola Luger e il mitra MP 40, realizzate con la stessa attenzione alle caratteristiche reali (buona, ma senza esagerare sui dettagli). Perché le imprese filino lisce come l'olio, inoltre, il no-



**Nel multiplayer competitivo la tensione è sempre ai massimi livelli.**



stro agente speciale può servirsi di "gadget" piuttosto utili e ben concepiti, dalle trappole con il cordino (collegate a una granata, ovviamente) alle mine anti-uomo, per coprire gli ingressi alla propria posizione. Da qui in avanti iniziano gli aspetti meno convincenti, conditi da piccole magagne tecniche. La salute auto-rigenerante smussa un poco la tensione durante i passaggi più delicati, anche se la soluzione non è certo più fantasiosa dei medikit (utilizzati nel primo capitolo); il meccanismo di copertura, dal canto suo, mostra il fianco a diverse critiche, principalmente per l'impossibilità di agganciare tutti gli elementi rilevanti dello scenario (lasciandoci pericolosamen-

## IL TUO FEGATO È PROPRIO BELLO

I dettagli delle killcam di SE2 sono stati curati con notevole perizia, in un mix di caratteristiche già viste e tocchi personali: con frequenza più o meno ossessiva, a seconda delle preferenze, è possibile osservare i proiettili nel loro percorso, mentre piegano l'aria con scie e distorsioni; ben più originali, però, sono le animazioni attivate dai tiri migliori, con l'impatto su ossa, organi vitali ed, eventualmente, il proiettile deformato che trafigge un altro fante. Sadico? Beh, non so, personalmente è dai tempi di Soldier of Fortune che non mi divertivo così. Potenziale difetto: il gioco si porta dietro la modellazione poligonale delle versioni console, e la cosa è ancora più evidente nei "rallenty" ravvicinati.





Secondo me è ancora vivo. No?



Le animazioni dei nemici colpiti sono piuttosto convincenti e "naturali".



te interdetti). Soprattutto, però, sono le IA nemiche a essere sin troppo zelanti: il meccanismo è abbastanza curato, alla fine, perché i soldati indicano la nostra posizione solo dopo averci individuato, magari dopo un chiassoso colpo di precisione; purtroppo, ciò avviene tutte le volte che il nostro Karl rientra nel loro cono visivo, anche se solo per un nanosecondo, quando in realtà

## IL REGNO DEI CAMPER

La struttura multiplayer di SEV2 è corposa e ben fatta. Peccato solo che sia difficile trovare una partita co-op al di fuori della campagna (rigiocabile in toto), a meno di avere un amico a disposizione: sia come sia, in diverse reinterpretazioni delle mappe originali è possibile giocare a Bombardamento, con la necessità di riparare un veicolo per poi fuggire dall'area, a Osservazione, con un soldato armato di fucile e l'altro di binocolo (la più interessante), e a Somma di Uccisioni, il cui scopo finale si spiega da sé, lungo stage con ondate di nemici. I server per le partite competitive si rivelano più frequentati: a disposizione ci sono deathmatch singoli o a squadre, oppure una modalità denominata Re della Distanza, dove vince il cecchino con lo sguardo più lungo.

## CON LA GIUSTA PRATICA, NELLA VERSIONE PC È POSSIBILE INANELLARE HEADSHOT COME SE NON CI FOSSE UN DOMANI

non è semplice rilevare immediatamente il luccichio di un'arma a grande distanza (e nemmeno la direzione del suono, come insegnano Full Metal Jacket e Il Nemico alle Porte). Ciò, invece, avviene spessissimo in SEV2, anche perché le guardie nemiche sono tante e ben disposte, con giri di ronda ampi e complementari. Poco male: a meno di non essere dei fanatici del metodo, come Kikko, si può sempre decidere di ammazzare tutti senza alcuna penalità. Anzi, nel punteggio i tiri sulla distanza valgono di più delle uccisioni stealth, specie se il bersaglio è in movimento.

Per inciso, va detto che nella versione PC è possibile inanellare headshot come se non ci fosse un domani, grazie alle meraviglie del mouse. Tuttavia, SEV2 rimane un gioco piuttosto impegnativo, che al massimo livello di difficoltà vi impegnerà dalle 10 alle 15 ore, a seconda dello stile prescelto per completare le 10 missioni. Sarà necessario morire molte volte, prima di ergervi (letteralmente) sul tetto di Berlino. 🗡️



## COMMENTO

Il nuovo gioco di Rebellion è un oggetto strano, uno di quei titoli che, a fronte di diversi problemi, riesce comunque a catturare l'attenzione del giocatore da cima a fondo. L'atmosfera è quella giusta, nella martoriata Berlino del 1945, ed è capace di trascinare nel cuore di missioni dai canoni blandamente (o strettamente, addirittura, a seconda dei punti di vista) stealth, fra posizionamenti, pazienti attese e tanti massacri. Tutto ciò che ruota intorno alla balistica, inoltre, è stato oggetto della giusta cura, per questioni funzionali ma anche per la potenza della messa in scena.

- 🟢 Atmosfera molto convincente.
- 🟢 Pirotecnica gestione della balistica.
- 🟢 Equipaggiamento utile e ben studiato.
- 🔴 Intelligenze artificiali troppo rigide.
- 🔴 Trial & error, in alcuni passaggi.

**VOTO [83]**

Carambola!





CPU: Dual Core 2 GHz  
 RAM: 1.5 GB  
 SCHEDA VIDEO:  
**GeForce 8800**  
**Radeon X1900**  
 SPAZIO SU HD: 3 GB  
 CONNESSIONE: ADSL  
 SVILUPPATORE:  
**Unicorn Games**  
 PUBLISHER: FX Interactive  
 MULTIPLAYER: Internet  
 PREZZO INDICATIVO:  
**€ 19,95**



**TGM**  
**BRONZE**  
**AWARD**

**CROCIATA!**

# REAL WARFARE II LE CROCIATE DEL NORD

Periodaccio, il medioevo: peste, carestie, l'oppressione feudale. Fortunatamente, ci si poteva unire a una delle tante crociate, giusto per passare una serata in allegria.

**L**a saga Total War, inutile negarlo, ha imposto alla scena della strategia su PC un modello importante: se, prima di Shogun, gli RTS si limitavano a portare su monitor la schermaglia, lo scontro fra piccoli gruppi di uomini, Creative Assembly ha saputo sfruttare la potenza delle nostre belve elettroniche per offrire quanto di più vicino, almeno visivamente, a una vera battaglia. Era inevitabile che sul carro dei vincitori salissero sempre più sviluppatori, con l'intento di bissare il successo della casa inglese: Unicorn Games è tra questi, e la sua serie Real Warfare costruisce sull'impianto di Medieval II, ormai un classico, per offrire un'esperienza tattica meno spettacolare, ma più focalizzata e ragionata.

I controlli di Real Warfare II non sono diversi da quelli di altri RTS, ma la complessità della struttura di gioco è più elevata.



## GUERRIERI DELLA FEDE

Real Warfare II: Le Crociate del Nord rappresenta, a dire il vero, una deviazione rispetto ai titoli precedenti, unicamente focalizzati sul campo di battaglia. La nuova fatica di Unicorn fa propria la lezione di Mount and Blade e pone il giocatore di fronte a una mappa strategica punteggiata di insediamenti, all'interno della quale sarà possibile spostare liberamente il proprio esercito in tempo

reale. Tale mappa, come si può dedurre dal titolo, è quella delle regioni baltiche: le cosiddette Crociate del Nord sono, appunto, le guerre di conquista condotte dall'Ordine Teutonico contro le popolazioni pagane di Prussia e Livonia, intorno al tredicesimo secolo. Il ruolo che ci troveremo a rivestire sarà quello di un capitano dell'Ordine dal passato misterioso, appena giunto nelle fredde lande del Nord e posto al comando della fortezza



**LA SERIE REAL WARFARE COSTRUISCE  
 SULL'IMPIANTO DI MEDIEVAL II**





Gli assedi possono essere ostici, anche a causa della scarsa responsività delle truppe ai comandi.



## LA CAMPAGNA DI REAL WARFARE II - LE CROCIATE DEL NORD È PARZIALMENTE LIBERA

la completezza. Tutte le informazioni riguardanti le truppe sono facilmente, accessibili, dall'armamento ai fattori che influiscono sul morale: è decisamente semplice, quindi, rendersi conto di quanto succede sul terreno dello scontro. L'enfasi tattica è posta sulla manovra, dal momento che mantenere i fianchi coperti e impedire l'aggiramento si rivela il modo migliore per evitare la rotta delle nostre truppe. All'opposto, spostare qualche unità di cavalleria dietro le forze nemiche a volte basterà a metterle in fuga, senza che si renda necessaria nemmeno una carica. Oltre agli scontri in campo aperto, ci troveremo ad affrontare anche assedi, a volte con il compito di difendere le mura, altre volte di abatterle. Sebbene si tratti di un'aggiunta gradita, che amplia con alcune macchine d'assedio il limitato parco unità, proprio nei castelli si manifestano in maniera

di Thorn, oltreché di un esercito, a dire il vero, piuttosto scalcagnato. Un esercito, però, destinato a crescere in potenza man mano che compiremo nuove missioni per conto dei nostri superiori: il capitano stesso guadagnerà nuove abilità in stile gioco di ruolo, le truppe otterranno bonus a morale e letalità e potremo, poi, spendere l'oro guadagnato per ingaggiare nuovi tapini, siano essi mercenari oppure contadini in armi. La campagna principale di Le Crociate del Nord è, come dicevamo, parzialmente libera: la vicenda principale, peraltro leggera dal punto di vista narrativo, consta di ventisei missioni, ma tra una battaglia e l'altra saremo liberi di vagare per la mappa, affrontando gruppi di banditi o eserciti nemici, oppure commerciando generi alimentari, risorse e beni fra i diversi centri abitati. Le possibilità non sono così vaste, e certo impallidiscono di fronte a giochi free roaming fatti e finiti come Terran

Conflict, ma si tratta comunque di un passo avanti rispetto alle campagne lineari dei predecessori: peccato solo che la struttura sia sbilanciata verso il grinding, anche a causa di una difficoltà generalmente elevata. Spiace, però, che le differenze fra le fazioni presenti, quali Polonia, Sacro Romano Impero e nazioni scandinave, siano ridotte davvero al minimo: le truppe sono pressoché identiche, salvo qualche piccola differenza estetica.

### SCONTRO SUL CAMPO

Il debito di Real Warfare II nei confronti di Total War si ravvisa immediatamente in sede di battaglia. Gli scontri con le forze nemiche andranno sostenuti sul campo in tempo reale, assumendo il comando dei nostri reggimenti di arcieri, spadaccini e cavalieri. Nulla che non si sia già visto, ma nel titolo Unicorn il ritmo è più lento, le decisioni più ragionate e l'interfaccia merita un plauso per

### MERCANTI SUL BALTICO

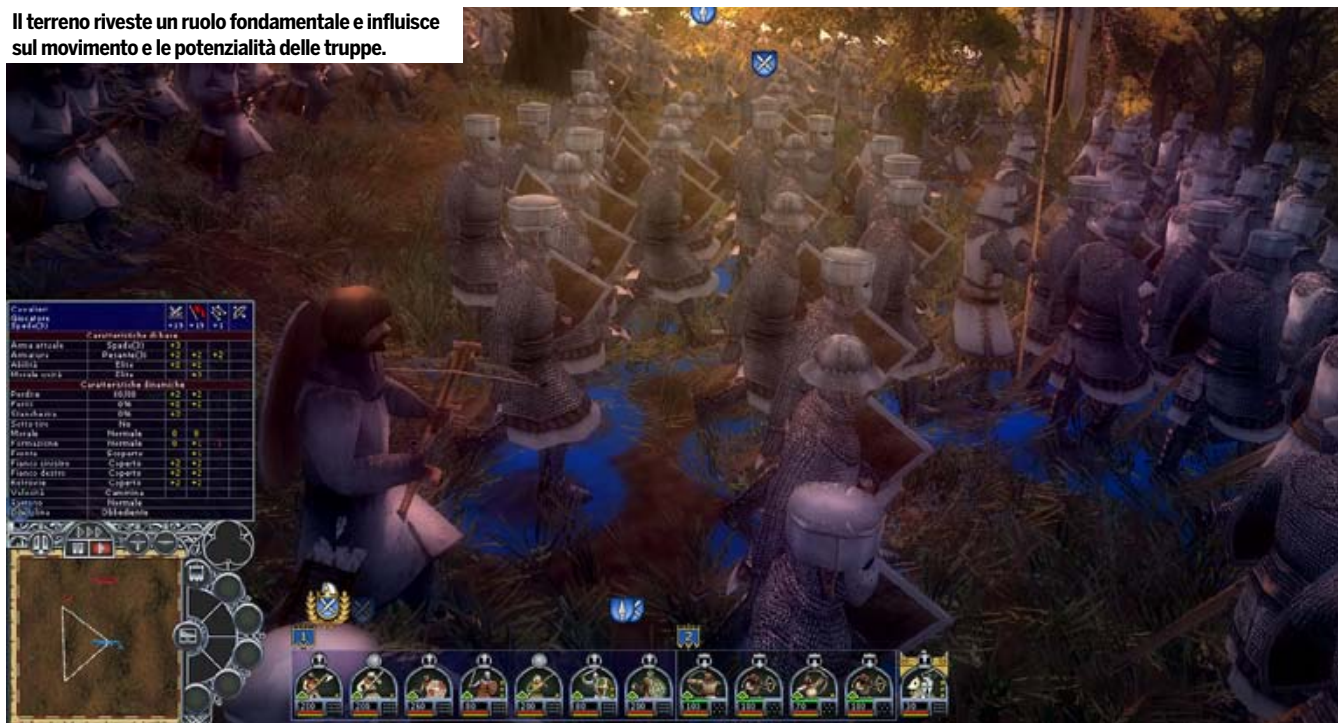
L'attività mercantile non è indispensabile per progredire in Real Warfare II, ma rappresenta un buon diversivo. I villaggi producono beni specifici, che possono essere trasportati per la mappa e venduti laddove ce ne sia bisogno, a prezzo maggiorato. Sebbene il denaro non basti, da solo, a costruire una potente armata, è praticamente indispensabile per coprire le perdite e ingaggiare nuovi reggimenti, il cui "cachet" può raggiungere livelli davvero onerosi.

La mappa strategica è percorsa continuamente da gruppi di banditi ed eserciti nazionali.





Il terreno riveste un ruolo fondamentale e influisce sul movimento e le potenzialità delle truppe.



fastidiosa le conseguenze di un pathfinding tutt'altro che eccelso. L'intelligenza artificiale, poi, sa offrire una sfida di discreto livello, ma è comunque fortemente scriptata e non è difficile ingannarla in particolari circostanze. A rendere ardua l'impresa sarà, soprattutto, la forte inferiorità numerica rispetto alle

forze nemiche, e la struttura simil-puzzle di alcune missioni, che potranno essere risolte solo valutando attentamente le possibilità tattiche.

**OLTRE AGLI SCONTRI IN CAMPO APERTO, CI TROVEREMO AD AFFRONTARE ANCHE ASSEDI**

Graficamente, Real Warfare II fa il suo sporco lavoro: l'impatto complessivo è di buon livello, ma i modelli non sono ricchi di dettagli e le animazioni restano legnose. Allo stesso modo, la mappa strategica è carina ma non eccezionale. Piuttosto trascurabile, invece, il sonoro, che non va oltre il minimo sindacale.

Parlando di quest'ultimo, si tratta di un titolo molto simile dal punto di vista tattico, che offre una serie di campagne storiche piuttosto che una modalità "sandbox". La localizzazione è, come spesso avviene per i giochi targati FX, completa e di buon livello, e il prezzo budget di 19,95€ contribuisce a mantenere l'offerta invitante.

**PICCOLI CAPITANI CRESCONO**

Come già avveniva in Mount and Blade, anche in Real Warfare II il nostro alter ego cresce in potenza missione dopo missione. I punti abilità guadagnati possono essere spesi per migliorare un lungo elenco di abilità: si va da bonus al morale a particolari capacità di comando o affinità con una tipologia di truppe. Anche i soldati semplici, attingendo al punteggio di esperienza collettiva dell'esercito, possono avvalersi di potenziamenti o ancora essere promossi a livelli superiori, da miliziani a sergenti, fino a divenire cavalieri.

**TEUTONI ITALICI**

Real Warfare II: Le Crociate del Nord è pubblicato in Italia da FX Interactive, in un'edizione che comprende anche il primo capitolo della serie, XIII Secolo.

**COMMENTO**

Real Warfare II non è un titolo appariscente: a livello estetico non fa gridare al miracolo e le meccaniche sono, a prima vista, piuttosto abusate. Ma l'esperienza di gioco è solida e profonda, tatticamente più ragionata di quanto avviene in Total War e si adatta meglio ai gusti dei giocatori veterani. La campagna libera in stile Mount and Blade rappresenta un progresso interessante per la serie, ma avrebbe meritato maggiore attenzione sul fronte dei contenuti. Alla fine della fiera, comunque, il giro vale certamente il prezzo del biglietto.

- + Ambientazione affascinante.
- + Tatticamente ben pensato
- Qualche problema di pathfinding
- Scarsa varietà di truppe



**VOTO [80]**







CPU: Dual Core 2.60 GHz  
 RAM: 2 GB  
 SCHEDA VIDEO: NVIDIA GF8800/ATI X1950  
 SPAZIO SU HD: 10 GB  
 CONNESSIONE: ADSL  
 SVILUPPATORE: Capcom  
 PUBLISHER: Capcom  
 MULTIPLAYER: Internet  
 PREZZO INDICATIVO: € 39,99

Danilo "Dan Hero" Dellafrana (danilo.dellafrana@gmail.com)

www.streetfighter.com/it/sfxtk/

TGM  
 BRONZE  
 AWARD

# PICCHIADURO STREET FIGHTER X TEKKEN

I lottatori di Casa Capcom sfidano i guerrieri del Pugno d'Acciaio in questo crossover, sbarcato finalmente anche sui nostri PC. Il solito trionfo o un inglorioso knockout?

**D**opo aver affrontato un serie di avversari che spazia dagli storici rivali di SNK ai supereroi della Marvel, i combattenti da strada di Capcom si sono realmente guadagnati l'appellativo di "World Warriors". A onor del vero, Ryu e soci se la sono vista brevemente anche con i guerrieri del pugno d'acciaio nel gioco di ruolo strategico Namco X Capcom, realizzato da Monolith Soft nel 2005, per PS2. Un titolo controverso, dove le buone idee venivano adombrate da altre ben più discutibili: è



**NULLA VIETA AL GIOCATORE DI METTERE INSIEME I PERSONAGGI CHE VUOLE PER ASSECONDERE I PROPRI GUSTI**

quindi giunto il tempo per un secondo round su un palcoscenico ben più congeniale a tutti. Messe da parte tabelle e statistiche, è finalmente ora di decidere con la forza bruta chi sia il vero re dei combattenti.

### UNITI NELLA LOTTA

Un misterioso oggetto precipita al polo sud, squarciando il cielo: ricorda vagamente una scatola e l'energia che sprigiona pare reagire alla forza combattiva. Per questo motivo viene battezzato Vaso di Pandora e, sebbene nessuno conosca il dono che reca dalle stelle, la sua sola presenza è sufficiente per mettere in cammino i più forti lottatori del pianeta, animati da intenzioni diverse. Ricchezza o eterna giovinezza, potere assoluto o riscatto: i protagonisti si avventurano in coppia per mettere le mani sull'ambito premio, ponendo le basi per la trama del gioco. Trentotto picchiatori affollano il roster, formando diciotto squadre da due guerrieri l'una, con Akuma e Ogre come extra. Ogni

**Il tutorial iniziale è ottimo per imparare le basi.**







Mecha Zangief appeso a uno shuttle in decollo: la fantasia dei grafici ha avuto carta bianca e il gioco è pieno di camei.

Poison schiaffeggia Jin davanti a un paio di T-Rex: potenza dei crossover.



team ha filmati iniziali e finali, oltre a animazioni introduttive prima di ogni incontro, ma ovviamente nulla vieta al giocatore di mettere insieme i personaggi che vuole a seconda

dei propri gusti. Il punto di forza di questa produzione è rappresentato proprio dagli scontri due contro due, con la possibilità di alternare i guerrieri in qualunque momento o addirittura di unire le loro forze in potentissimi attacchi combinati. Prima di dar vita alle battaglie più spettacolari, tuttavia, è vitale imparare per bene a gestire la Cross Gauge, vero fulcro su cui poggiano le meccaniche di combattimento. Presente nella parte bassa dello schermo e diviso in tre parti, l'indicatore viene riempito combattendo e può essere usato in diversi modi: un solo segmento, ad esempio, può evolvere una mossa speciale nella sua variante EX, più potente e dotata di caratteristiche extra. Ma questo è solo l'inizio.

## È VITALE IMPARARE A GESTIRE BENE LA CROSS GAUGE, VERO FULCRO SU CUI POGGIANO LE MECCANICHE DI COMBATTIMENTO

### QUANTO MI COSTERAI?

Dodici nuovi personaggi, gemme a volontà e numerosi costumi attendono i vostri soldi. Sono lì, sotto forma di DLC, e usciranno nei prossimi mesi. Capcom ha un accordo con Sony per pubblicare i personaggi extra in esclusiva su PS VITA questo autunno, rendendoli subito dopo disponibili per tutti. Sfortunatamente gli hacker hanno trovato tutti gli extra nascosti sui dischi delle versioni console, abilitandoli in soli tre giorni, dando vita a una pubblicità negativa sin dagli esordi del gioco. Tali contenuti sembrano al momento assenti tra i dati della versione PC...

### A TUTTA FORZA

Con due dei tre segmenti di cui parlavamo poco fa, si dà libero sfogo alle super arts, inspiegabilmente ridotte a una sola mossa per personaggio. Ryu

può contare unicamente sullo Shinkuu Hadoken, Guile sul Sonic Hurricane e così via: una menomazione piuttosto sgradita, che porta via una buona dose di imprevedibilità agli scontri. Per controbilanciare, al prezzo di tre polposi segmenti, si possono scatenare le Cross Arts, attacchi combinati e particolarmente dannosi da parte entrambi i lottatori, o chiamare il proprio compagno sul ring per un vigliacchissimo pestaggio due contro uno (grazie alla Cross Assault). In quest'ultimo caso, la "riserva" entrerà in campo combattendo per alcuni secondi con combo preimpostate, all'insegna del caos più totale, specie considerando che l'avversario può fare la stessa cosa,



Anche stavolta si usa il Live di Windows per tenere traccia di obiettivi e giocare online.







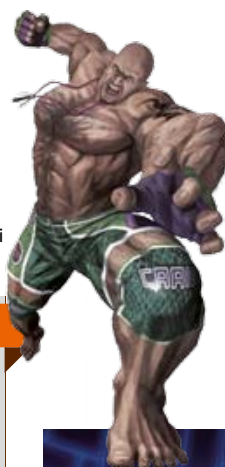
La personalizzazione dei colori offre, al momento, una misera scelta tra bianco e grigio.



Alla fine del gioco ci attendono versioni potenziate di Ogre o Akuma, a seconda che il primo personaggio da noi scelto appartenga alla scuderia Capcom o Namco.

## I LOTTATORI DI TEKKEN SONO TRA LE MIGLIORI COSE CHE SIANO CAPITATE IN TEMPI RECENTI AL ROSTER DI STREET FIGHTER

dando vita a furiose risse dove quattro lottatori se le danno di santa ragione. La modalità Pandora è la risorsa finale per l'utente messo alle strette: quando la vitalità scende sotto il 25% è possibile sacrificare il personaggio in campo per donare al compagno un significativo potenziamento per pochi secondi, riempiendo nel frattempo anche la Cross Gauge. Al termine del tempo concesso si perde in ogni caso il round, quindi si tratta di un espediente da usare nei momenti disperati, in cui tutto sembra perduto.



### IL GRANDE FRATELLO

SFxT è stato probabilmente il picchiaduro più pubblicizzato degli ultimi anni. Presentato durante il Comic-Con del 2010, ha avuto la strada spianata da numerosi eventi, non ultimi gli sketch fuori di testa tra Harada e Ono, con una collaborazione che è arrivata a coinvolgere il dinamico duo nella promozione di Tekken 3D Prime Edition per 3DS. Una delle ultime follie è stato Cross Assault, il primo reality show a base di picchiaduro, dove due team di cinque giocatori professionisti hanno lottato per fama, gloria e un montepremi di 25,000 dollari.



### PUGNO D'ACCIAIO

Trentotto personaggi dicevamo, la metà dei quali provengono dal mondo delle risse poligonali di Tekken. Nato nel 1994 come alternativa a Virtua Fighter di SEGA, il torneo del Pugno d'Acciaio impernia i propri combattimenti su scontri corpo a corpo orientati verso un relativo "realismo", quantomeno se paragonato agli spettacoli pirotecnici sfoggiati dai contemporanei colleghi bidimensionali. L'ingresso nell'universo Capcom è andato invero molto bene: i lottatori di Tekken sono tra le migliori cose che siano capitate in tempi recenti al roster di Street Fighter, sempre piuttosto restio a innovazioni e anzi famigeratamente propenso al riciclo dei soliti volti. La cosa migliore è che non sono stati snaturati, grazie anche all'attenta consulenza di Katsuhiro Harada, produttore esecutivo del picchiaduro Namco che sin

dall'inizio ha legato il suo volto al progetto, assieme al collega di casa Capcom Yoshinori Ono. Niente Kazuya che spara hadoken come molti temevano quindi, ma anzi i nuovi lottatori dispongono di numerose combinazioni che replicano buona parte del loro arsenale direttamente da Tekken 6, mentre tecniche evasive di avvicinamento permettono di coprire le distanze evitando scomodi proiettili alla faccia dei membri della scuderia avversaria. L'ultima volta che ho assistito a una riuscita unione tra meccaniche da picchiaduro bidimensionale e lo stile a base di attacchi corpo a corpo e juggle tipico di una serie come Tekken, è stato con l'ottimo Ryukoh no Ken Gaiden (Art of Fighting 3) nel 1996, un gioco con animazioni sublimi creato da una SNK all'apice del proprio sperimentalismo.

### IMPERFEZIONI NELLO STILE

Tecnicamente parlando, Capcom ha fatto un buon lavoro: nonostante i combattimenti più "popolari" e dal ritmo più veloce di quelli visti in SSF4 Arcade Edition, non ho avuto problemi di sorta a giocare al massimo dettaglio usando la stessa configurazione impiegata mesi fa per il precedente picchiaduro della casa di Osaka. Le magagne arrivano da altri lidi purtroppo. Il netcode è ancora acerbo, spesso barcollante contro giocatori stranieri e plagiato da un fastidioso bug che





**"You're getting careless!". Anche la spacconeria dei combattenti Namco è stata ricreata con successo.**

**Trivia: lo sapevate che nel lore Capcom, nonostante le similitudini Hugo non fa parte della gang degli Andore?**



azzittisce gli effetti sonori durante il combattimento. Colpa della nuova infrastruttura, creata apposta per SFxT, che sacrifica il sonoro a favore di un presunto migliore scambio di dati. Ciò che sembrerebbe un difetto temporaneo aggiustabile a suon di patch è invece un problema delicato: gli aggiornamenti, che i possessori di console hanno già ricevuto, hanno sì corretto alcuni problemi, ma in qualche caso hanno aggiunto problemi ancora maggiori, come il gravissimo bug dello stinger di Rolento, dove il pugnale lanciato dal militare congela il gioco se colpisce un qualsiasi



proiettile. Il tutto tra il bilanciamento dei personaggi (anche stavolta Rufus spadro-neggia) e combo infinite da rattoppare, creando dei bei grattacapi per Tomoaki Ayano, nuovo produttore del gioco che ha preso il posto di Ono, allontanatosi dalle scene per motivi di salute. A questo si aggiunge la questione delle gemme, abilità speciali da abbinare al nostro alter ego per personalizzare l'esperienza concedendo

## GLI AGGIORNAMENTI, IN ALCUNI CASI, HANNO INTRODOTTI NUOVI ERRORI



al proprio lottatore vantaggi come danno extra o velocità maggiore. I fan non hanno apprezzato da subito, va detto, ma il colpo di grazia è giunto con le "pietruzze DLC", sfortunatamente avvantaggiate rispetto a quelle incluse nel gioco "liscio". Tanto incentivate da Capcom quanto odiate nei tornei, le gemme aggiungono ulteriore infamia a un titolo molto pubblicizzato, che purtroppo non riesce ancora a decollare e ripagare Capcom degli sforzi profusi, complice anche il pessimo riscontro ricevuto in seguito alla "questione DLC", di cui parliamo in un box a parte. SF x T è ben lontano dalla bocciatura, ma non può aspirare a divenire un acquisto imprescindibile per i giocatori più tecnici in questo stato: in attesa di aggiornamenti mirati all'utenza PC, è bene chiedersi cosa si cerca in un gioco di lotta. Se si mira a un divertimento semplice e abbordabile, lontano dai fasti del Third Strike, allora il nuovo titolo Capcom centra il bersaglio. 🍀

## EVERY ROSE HAS ITS THORN

Uno dei personaggi più interessanti del gioco è Poison, la dominatrix apparsa per la prima volta in Final Fight. Quando il picchiaduro da strada arrivò in occidente, i moralisti americani giudicarono inammissibile la violenza contro una donna. Con una mossa da manuale, Capcom Japan decise di renderla un transessuale, in modo da "giustificare" il pestaggio. Questo non bastò per le conversioni da casa: su SEGA CD il personaggio indossa indumenti più castigati mentre nella versione SNES venne sostituito dal punk Sid, a scanso di equivoci.



## COMMENTO

SF x T è un buon gioco, bello da vedere e molto rapido. I lottatori Namco convincono e offrono tante ore, da investire padroneggiando tecniche e combo con cui divertirsi. Purtroppo, allo stato attuale, il netcode è piuttosto deludente, mentre il gioco è ancora afflitto da problemi di bilanciamento, così come le controparti console (e questo non è un buon segno). Consigliato se si hanno amici con cui giocare in locale, molto meno se si cercano sfidanti sulla rete.

- ➕ Numerosi personaggi da padroneggiare
- ➕ Veloce e divertente
- ➖ Netcode da rivedere
- ➖ Meccaniche semplificate

**VOTO [80]**

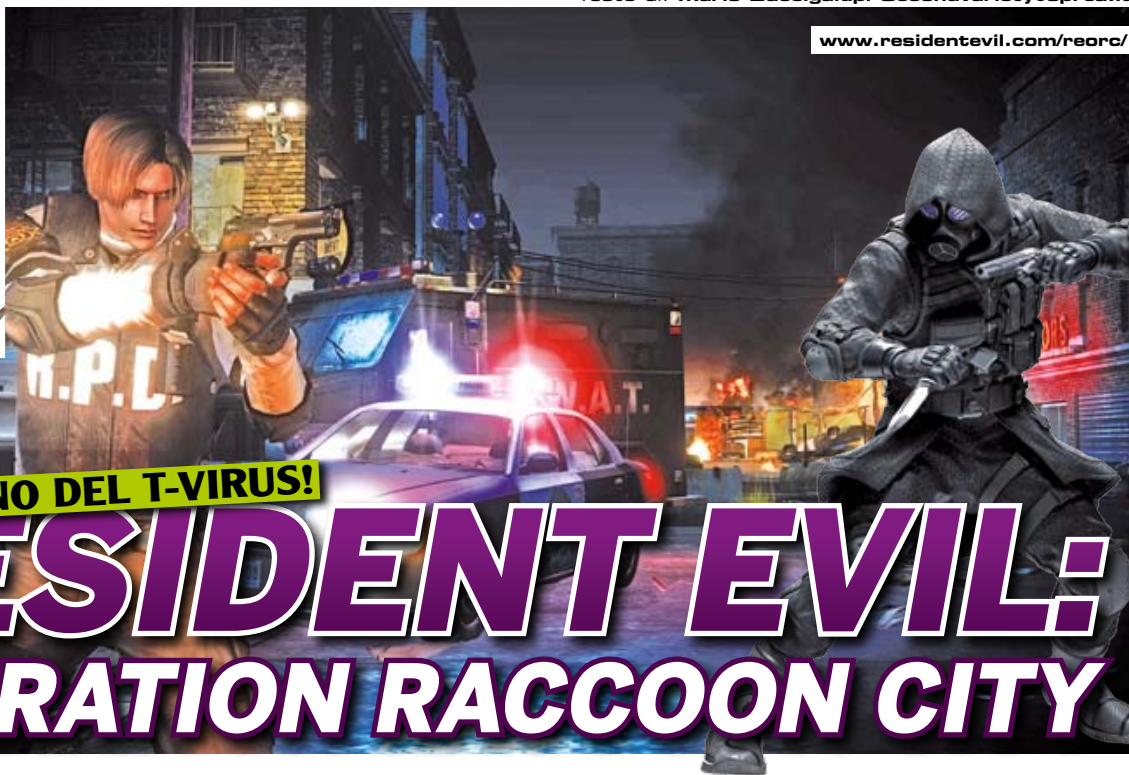


Prima di ogni incontro i team predefiniti si prodigheranno in talvolta bizzarre scenette realizzate con il motore del gioco.



CPU: Dual Core 2.4 GHz  
 RAM: 2 GB  
 SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce 8800GT/ATI Radeon HD3859  
 SPAZIO SU HD: 8 GB  
 CONNESSIONE: ADSL  
 SVILUPPATORE: Slant Six Games  
 PUBLISHER: Capcom  
 MULTIPLAYER: Internet  
 PREZZO INDICATIVO: € 39,99

[www.residentevil.com/reorc/](http://www.residentevil.com/reorc/)



**IL RITORNO DEL T-VIRUS!**

# RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY

**Hunk squadra i nuovi arrivati dalla testa ai piedi, accogliendoli a Raccoon City: non sembrano in gamba come lui, e infatti non lo sono.**

**F**rancamente non so se la serie di Resident Evil stia davvero rischiando qualcosa, con proposte deboli come Operation Raccoon City e, più in generale, con le varianti al gameplay storico. In fin dei conti, l'appeal della saga è ancora enorme tra i giocatori, e sul sesto capitolo si hanno informazioni ancora troppo scarse per poter sputare sentenze: come minimo, però, ci aspettiamo un survival horror (o giù di lì) capace di tenere alto lo standard qualitativo, almeno sul piano tecnico e formale, in linea con la gran parte dei predecessori.

Operation Raccoon City, dal canto suo, avrebbe potuto tranquillamente rivelarsi un buon titolo, superiore ad altri spin-off della serie, in virtù di uno scenario ancora affascinante e fecondo di retroscena da svelare: gli

ultimi giorni di Raccoon City sono ancora capaci di regalare emozioni forti, almeno in potenza, così come le logiche da sparatutto online hanno già mostrato di trovarsi a loro agio fra zombie e mostri digrignanti. Sono troppe, però, le caratteristiche che il team di Slant Six Games non è riuscito a controllare, penalizzato dalla scarsa esperienza e, guardando al pedigree dello sviluppatore, probabilmente anche da un talento non troppo marcato.

Se poi la conversione PC si rivela addirittura irrispettosa, la frittata al T-Virus è bella che servita.

**UN TITOLO COME OPERATION RACCOON CITY NON PUÒ CHE FAR MALE ALLA CAUSA DEGLI SPARATUTTO**

**La confusione è totale, se il bersaglio è troppo ravvicinato. Da notare il "cortese" riferimento a Xbox360, in basso a sinistra.**



## IL BRUTTO RISVEGLIO DI RACCOON

Personalmente, non sono d'accordo con chi sostiene che la strada degli sparatutto sia un insulto a prescindere. È sempre possibile programmare uno shooter ben concepito nella trama e nei meccanismi di combattimento, magari con un pizzico (o un sacco, perché no) di non linearità nello sviluppo dell'azione. Alla fine si







Saltuariamente dovremo confrontarci con dei Quicktime Event senza infamia e senza lode.



Il colore del fucile è dovuto a un'abilità attiva, per i proiettili incendiari.



## AD ACCOGLIERE IL NOSTRO MANIPOLO INCONTRIAMO HUNK E LA CAPIGLIATURA ALBINA DI NICHOLAI GINOVAEF



la trama di RE:ORC vada avanti a suon di colpi di scena telefonati e dialoghi poco brillanti, incapace di aggiungere qualcosa di rilevante a ciò che già sapevamo, e men che meno di interessare i completi neofiti di RE. Le lacune narrative, però, non sono il peggior difetto del gioco, capace di restituire in alcuni passaggi tutta la crudeltà di Umbrella Corporation (anche sui propri uomini); casomai, i punti più deboli della produzione vanno ricercati nel gameplay e nell'impianto tecnico, in un mix di ovvietà ed errori capace di portare il gioco sull'orlo del disastro. Prendiamo ad esempio le

tratta di un genere glorioso, che attende di essere omaggiato di nuovo con opere del calibro di S.T.A.L.K.E.R., BioShock o Left4Dead. Sono d'accordo, però, sul fatto che una variante come quella di Operation Raccoon City non possa che far male alla causa degli FPS, per la mediocrità tecnica e per il fatto di aver reinterpretato la serie di RE nel modo sbagliato, passando dalle soluzioni più ovvie e anonime. Ciò non vuol dire che il soggetto non abbia un suo perché: quattro operativi dell'USS sono inviati da Umbrella Corporation per cancellare qualsiasi legame con la fuga (e la creazione, naturalmente) del Virus T e G, durante l'escalation di fatti che ha portato, come sappiamo, alla distruzione di Raccoon City; ciò permette ai protagonisti, che i giocatori possono scegliere da una rosa di sei, di passare attraverso scenari già noti ma sempre intriganti, incontrando vecchie

conoscenze e rivelando, in alcuni casi, fatti mai chiariti in Resident Evil 3: Nemesis. Ad accogliere il nostro manipolo incontriamo Hunk, con la perenne maschera antigas, e poco più avanti ritroviamo la capigliatura albina di Nikolai Ginoevaf, infido agente dell'Umbrella Biohazard Countermeasure Service; non mancano, poi, le occasioni per scorgere eroi e comprimari del gioco originale, come Leon Kennedy e Claire Redfield, che occasionalmente incrociano le armi con la nostra squadra, durante la fuga disperata di buoni e cattivi. Nel mentre, Raccoon City cade a pezzi, percorsa da Licker, Hunter, resistentissimi Tyrant e da quasi tutte le forme di BOW (Bio Organic Weapon), così come le abbiamo conosciute nella prima trilogia di Resident Evil. Intrigante, vero? Uno sceneggiatore in gamba andrebbe a nozze con una simile materia prima. Peccato che

## SEI ALLEGRI ASSASSINI

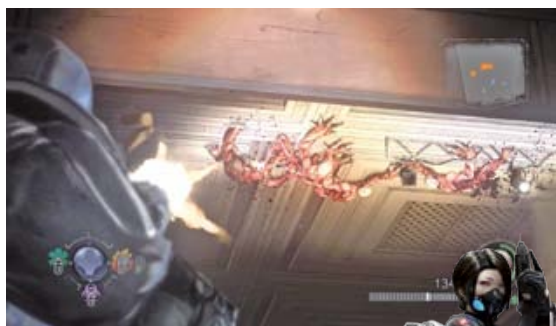
Fra una partita in multiplayer e l'altra, oppure all'inizio della campagna, è possibile scegliere 4 dei 6 personaggi, ognuno con la sua storia e le sue (stereotipate) caratteristiche. La classe d'assalto è affidata alle curve dell'agente Lupo, veloce e potente nel volume di fuoco; l'infiltrazione è il fiore all'occhiello di Vector, grazie a dispositivi di mimetizzazione con diverse qualità; Four Eyes, invece, è capace di "convertire" le armi bio-organiche, mettendole al servizio del team; Beltway è il demolitore del gruppo, completo di mine e abilità a tema; Spectre e Bertha, infine, ricoprono i ruoli del tiratore scelto e del medico, rispettivamente con dispositivi di rilevazione e con skill legate alla cura dei compagni.

I filmati non se la cavano male: i protagonisti sono diversi a seconda della scelta del giocatore, ma la qualità rimane sempre discreta.





Tra le armi bio-organiche di Umbrella non potevano mancare gli Hunter, particolarmente forti e veloci.



dinamiche d'azione: gli sviluppatori hanno preso alcuni elementi riconoscibili di RE, come la lentezza nella mira e la visuale ravvicinata in terza persona, e li hanno infilati a forza nel contesto sparattutto, in mezzo al fuoco dei soldati nemici e a un maggior numero di mostri, senza studiare le caotiche conseguenze di una simile scelta. Una difficoltà maggiore è sempre ben accetta, naturalmente, ma non se deriva dalla taratura imprecisa di visuale, controlli e danno delle armi, oppure da "final move" casuali e da opzioni del tutto inutili (come la facoltà di mirare con la pistola su un solo asse, alla



## OPERATION RACCOON CITY AVREBBE POTUTO RIVELARSI UN BUON GIOCO. E INVECE...

stregua dei primi survival horror). L'Oscar per la peggiore implementazione, però, va senz'altro alle routine di intelligenza artificiale, incapaci di prendere decisioni "complesse" (come ripararsi o aggirare una mina...) anche nel caso di alleati e nemici umani: a uno zombie può anche star bene l'essere ridotto a una sagoma che mangia piombo senza fare una mossa, ma dai membri delle forze speciali un minimo di spirito di autoconservazione è lecito pretenderlo. Per il resto, ORC (mi piace l'acronimo, sembra un'imprecazione) si appoggia su una struttura co-op sdraiata sui modelli più in voga, indecisa fra checkpoint narrativi e rifugi in stile L4D, e su un multiplayer competitivo senza troppa anima, comunque capace di distin-



guersi come porzione migliore dell'offerta. Sblocchi di armi, perk e abilità interessano tutte le componenti di gioco, con la possibilità di investire punti esperienza sui personaggi a prescindere dalla modalità intrapresa, fra singolo, co-op e Versus: poteri come invisibilità, munizioni speciali e visori tattici non stupiscono più nessuno, però, e Operation Raccoon City non riesce

### MEGLIO SPARARSI ADDOSSO?

Anche le modalità Versus di RE:ORC non presentano grosse attrattive. Al di là dell'opzione "Eroi", buona per i feticisti (si interpretano i personaggi originali di RE3, da una parte e dall'altra), siamo di fronte a un'operazione di cosmesi su dinamiche già viste: Attacco a Squadre è un semplice Team Deathmatch, mentre Sopravvissuti aggiunge sul finale la necessità di raggiungere un elicottero per la fuga, ancora una volta dalle parti di L4D; Biohazard, invece, si avvicina a un CTF e prevede il trasporto di speciali provette alla propria base, per analizzare il virus o, al contrario, per distruggere le prove.

### Gli uomini di Umbrella nuclearizzano tutto, persino le prove scottanti.





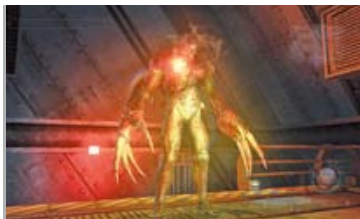
In casi come questo ci vuole uno speciale antidoto spray, per non trasformarsi in zombie.



Vector può diventare invisibile molto a lungo, a meno che non venga bersagliato dai colpi.

## LA VERSIONE PC PRESENTA UN MARE DI PROBLEMI "DEDICATI", DALL'AUDIO INTERMITTENTE AL LAG COSTANTE E FASTIDIOSO

a proporre soluzioni personali valide, al di là dei medikit a pianticella e degli spray curativi (tipici della serie principale). Anzi, un particolare ci sarebbe: attraverso dinamiche invero un po' confuse, lo scontro con gli infetti può portare i protagonisti a contrarre il Virus-T, a meno che non venga somministrata una dose di antidoto entro un certo tempo. In caso contrario, l'agente di Umbrella comincia a scorrazzare senza che il giocatore possa più controllarlo, cercando di far danni con la solita, raffinata strategia di un infetto: anche in questo caso, dunque, gli sviluppatori hanno ripreso da L4D solo i dettagli più rigidi



e marginali, eliminando la possibilità di interpretare i mostri in ottica competitiva o cooperativa. A me sarebbe piaciuto far danni con un Tyrant, a voi no?

### ALLORA CE L'AVETE CON NOI

Non voglio infierire ulteriormente, prendendo in esame l'impianto tecnico, quindi sarò breve e lapidario: al di là della struttura di base, modellata su poligoni, effetti e animazioni da prodotto (console)



## SE PROPRIO DOVETE, FATELO COSÌ

Allo stato attuale non sappiamo dire se e quando arriverà una patch, per limare le profonde imperfezioni di RE:ORC. Almeno, però, possiamo darvi un paio di dritte su come migliorare le prestazioni delle vostre povere macchine (che non hanno alcuna colpa): innanzitutto, pare che il gioco risulti più fluido se fatto partire dall'eseguibile principale, senza passare dalla scorciatoia creata da Steam; in seconda battuta, come già segnalato per altri casi, i misteriosi miglioramenti possono arrivare dall'esecuzione dell'applicazione con privilegi di amministratore. Personalmente, però, con simili palliativi ho sperimentato solo una piccola diminuzione del lag, mentre il limite dei frame massimi è rimasto pressappoco inalterato.

di seconda fila, la versione PC presenta un mare di problemi "dedicati", dal basso framerate all'audio intermittente, dai mostri che spariscono al lag costante e fastidioso. Se ciò non bastasse, i controlli via mouse e tastiera sono imprecisi e macchinosi, nelle sessioni di gioco come nelle schermate di presentazione. Però c'è l'antialiasing, quindi correte tutti a comprare questo splendido titolo (scherzo, eh). 🍌

## COMMENTO

L'occasione di celebrare luoghi e personaggi storici della saga di Resident Evil è sfumata, almeno in questo caso. La colpa del fallimento, però, non va data all'adozione di logiche apertamente sparattutto, bensì alla scarsa abilità con cui le stesse sono state implementate: gli sviluppatori di Slant Six Games si sono dimostrati del tutto impreparati a gestire uno spin-off di questo calibro, realizzando uno shooter piatto e noioso, mentre il publisher Capcom, evidentemente, non ha vigilato a sufficienza sullo sviluppo del progetto, malgrado il nome altisonante affidato alla produzione.

🟢 Scenario e punto di vista interessanti...

🔴 ...tutto il resto no.

🔴 La versione PC è peggio di quella console.

**VOTO [45]**

Eh, lo so, l'immagine fa quasi pensare a un bel gioco.





CPU: Dual Core  
 RAM: 1GB  
 SCHEDA VIDEO:  
**NVIDIA GeForce FX/ATI  
 Radeon 9500**  
 SPAZIO SU HD: 2,2 GB  
 CONNESSIONE: ADSL/  
**Games For Windows Live**  
 SVILUPPATORE:  
**Shadow Planet**  
 PUBLISHER: Microsoft  
**Game Studios**  
 MULTIPLAYER:  
**Locale, internet**  
 PREZZO INDICATIVO:  
**€ 13,99**



**Prima di parlare di ITSP occorre innanzitutto definire l'espressione Metroidvania, che sta alla base di questo più che onesto shooter, già uscito l'anno scorso per Xbox 360.**

**C**on Metroidvania si intendono quei videogame in cui è possibile esplorare liberamente l'intero mondo di gioco, e dove occorre trovare oggetti ed equipaggiamenti specifici per superare punti altrimenti impossibili. Non esistono stage intesi nel senso classico del termine, ma "zone" tipicamente caratterizzate da uno stile grafico ben preciso. La parola nasce dalla fusione di Metroid e Castlevania, i capisaldi che hanno inaugurato e costruito le regole di questo genere.

**Le atmosfere di ISTP hanno sempre un non so che di cupo, di "contorto", appunto.**



**UN GIOCO DI POCHE PAROLE**

Il filmato iniziale di ITSP getta le basi del gioco con poche, frammentarie ma efficaci immagini: una misteriosa sostanza scura prende possesso del sole che illumina la galassia, trasformandosi in un minaccioso e cupo pianeta scuro, da cui partono meteore che colpiscono il pianeta natale del protagonista, un piccolo scienziato alieno. Il nostro eroe sale a bordo del suo disco volante (in perfetto stile UFO anni Cinquanta) e finisce erroneamente proprio all'interno del pianeta nero, che dovrà esplorare da cima a fondo per cercare di tornare a casa, e contestualmente riportare il sole a splendere come prima. In men che non si dica ci troveremo quindi catapultati in un mondo assalito dall'oscurità, dove trionfano i chiaroscuri, le silhouette in controluce, i contrasti cromatici, un ibrido tra le ombre di LIMBO e i peggiori incubi di Tim Burton, probabilmente non originalissimo ma indubbiamente di gran-



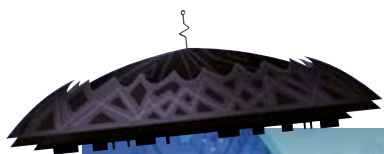
de impatto, frutto della mente dell'artista canadese Michel Gagné.

**LA VITE (A) VA INSERITA NELLA FESSURA (1)**

Cominceremo la nostra avventura dotati solo di un piccolo scanner mobile in grado di analizzare gli oggetti circostanti, a cui ben presto si affiancheranno altri utilissimi gadget, quasi tutti potenziabili tramite oggetti sparsi nella mappa di gioco: una pistola, un raggio trattore, un laser, una sega circolare con cui sbriciolare rocce che ostruiscono il passaggio, scudi, un lanciamissili e via

**LA SODDISFAZIONE CHE SI PROVA NEL VEDERE IL NOSTRO PICCOLO DISCHETTO VOLANTE RIUSCIRE A SUPERARE UN OSTACOLO È SEMPRE GRANDE**





Alcuni boss di fine livello sono davvero tosti. Per fortuna i checkpoint abbondano!

discorrendo. Nel corso dell'esplorazione del pianeta avremo spesso modo di imbatteci in zone apparentemente inaccessibili, dove si trovano oggetti preziosi (mappe, upgrade...), che potranno essere raggiunti solo dopo essersi dotati degli strumenti giusti, e non senza dover mettere in conto un po' di backtracking, ossia tornare indietro sui propri passi. Gli enigmi sono

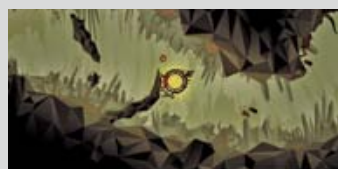
nella maggior parte dei casi piuttosto semplici, anche se prima di trovare la soluzione giusta occorrerà provare e riprovare diverse volte. La soddisfazione che si prova nel vedere il nostro piccolo dischetto volante riuscire a superare un ostacolo è però sempre grande.

### VOI SIETE QUI

Decisamente ben fatta la parte di esplorazione, che come dicevamo all'inizio è tendenzialmente libera, anche se vincolata ai potenziamenti raccolti: la mappa, richiamabile in ogni istante, mostra sempre dove siamo, dove dobbiamo andare e che strada percorrere, per cui non si rischia di girare troppo a vuoto. Si tratta di un aiuto importante, ma che non toglie il piacere di andarsene in giro a curiosare ovunque, anche perché i vari collezionabili e upgrade sono tutti piuttosto ben nascosti. Meno gratificante il combattimento, invero sempre piuttosto

### DUNQUE, CI SONO QUATTRO DISCHI VOLANTI CHE...

Agli sviluppatori di ITSP il coop deve piacere da matti, perché oltre alla campagna in solitaria, il gioco offre due diverse modalità, Corsa con Lanterna e Cacciatori di Ombre (disponibile come DLC a pagamento nella versione Xbox 360). In entrambi i casi è possibile giocare su internet o in locale – improponibile, su PC – fino a quattro giocatori, e collaborare insieme per un obiettivo comune, affrontando mostri, scappando e facendosi strada in ogni modo possibile. Da provare, ma non aspettatevi troppo.



semplice; anche gli enormi boss di fine livello, per quanto grossi e tosti, si rivelano più che altro enigmi nei quali non si ha il lusso di prendersi tutto il tempo che si vuole, come nel resto del gioco, ma una volta capita la "chiave" con cui abbattearli, il gioco è presto fatto. Peccato che ITSP duri davvero poco: non ci sono livelli di difficoltà da scegliere, e al termine di un paio di serate tranquille, senza frenesia, ci si ritrova ad ammirare i crediti dopo l'ultimo mostro. E non è neppure quel genere di gioco che uno si rimette a rifare tutto quanto da capo, intendiamoci. Rispetto a quella console, la versione PC può contare su una grafica decisamente più definita e accattivante e sulla possibilità di usare mouse e tastiera, anche se il pad rimane la periferica d'eccellenza per questo genere di giochi. 🧑

### COMMENTO

Intendiamoci, ITSP non è brutto. Anzi, tutto quel che c'è fatto più che bene: stile artistico assolutamente originale, grande giocabilità (anche se il braccio meccanico a volte è un po' ostico da controllare), puzzle ed esplorazione molto gratificanti, un sacco di segreti e oggetti da raccogliere. A meno di essere grandi appassionati del genere, però, difficilmente riuscirà a tenervi inchiodati al monitor a lungo, men che meno a rimanervi impresso nella memoria per troppo tempo.

- 🟢 Artisticamente accattivante
- 🟢 Riuscita miscela tra esplorazione, enigmi e combattimento
- 🔴 Molto corto
- 🔴 Multiplayer piuttosto inutile

**VOTO [74]**

Facile, tutto sommato non troppo impegnativo, l'ideale per rilassarsi in una calda sera d'estate.





CPU: Processore Intel Dual Core 2.0 GHz o AMD Athlon X2  
 RAM: 1 GB  
 SCHEDA VIDEO: Compatibile DirectX 9.0c  
 SPAZIO SU HD: 250 MB  
 CONNESSIONE: Attivazione  
 SVILUPPATORE: Tribute Games  
 PUBLISHER: Tribute Games  
 MULTIPLAYER: Assente  
 PREZZO INDICATIVO: € 2,49

wizorb.com



**MATTONCINI RETRO!**

# WIZORB

**Breakout è uscito nel 1976, Arkanoid dieci anni dopo. Molti di voi non erano neppure nati. Saremo anche vecchi, ma il genere degli "abbattimuri" è davvero senza tempo!**

**C**i sono maghi bravi a far sparire le monetine dietro le orecchie dei bambini, e altri che cambiano forma e salvano villaggi in pericolo, come il protagonista di Wizorb. Il nostro eroe se ne va in giro parlando con NPC e animali in perfetto stile RPG giapponese, e al momento opportuno si trasforma in una bacchetta con cui controllare una pallina che distrugge i blocchi dei livelli. Armatevi di pazienza, perché Wizorb è suddiviso in cinque capitoli, ciascuno composto da ben dodici schemi, con tanto di boss finali: una variante gradita, anche se nella maggior parte dei casi si tratta di mostri da colpire fino a ridurne l'energia a zero. La pazienza servirà



**I charm sono utili, soprattutto all'inizio. Poi, morirete così spesso che li userete per una manciata di secondi.**

anche a far fronte alla non trascurabile difficoltà del gioco, specialmente verso la fine, quando per superare un livello dovrete ripeterlo quattro o cinque volte.

## MAMMA GUARDA, UN AMIGA!

La primissima cosa che colpisce di Wizorb, e che probabilmente vi spingerà a rimanere incollati al monitor fino alla fine a dispetto della frustrazione montante, è l'estetica a 16-bit che lo permea in ogni suo aspetto, dalla grafica alla colonna sonora, dalla struttura dei

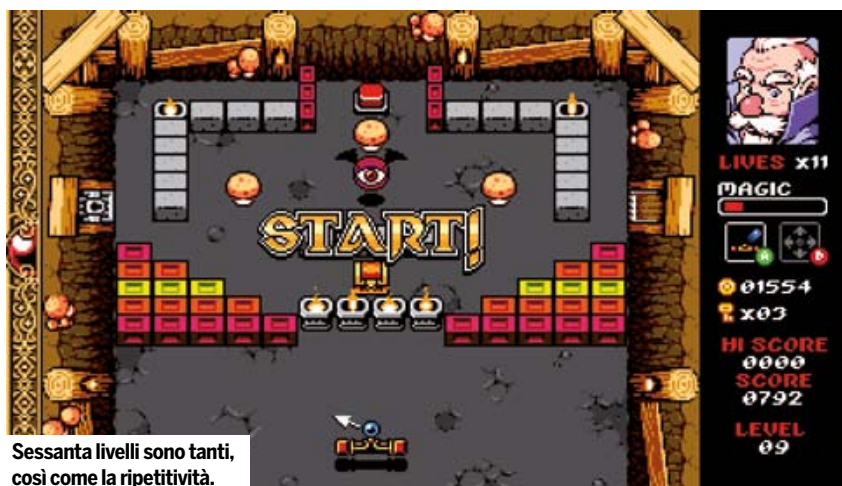
menu ai "continue" da usare quando si esauriscono le vite, un tributo talmente curato da risultare quasi commovente. Non c'è spazio solo per le lacrimucce nostalgiche, per fortuna, ma anche per qualche novità. Il nostro buon mago, infatti, può lanciare incantesimi, tra i quali troviamo proiettili infuocati o la possibilità di controllare per brevi istanti il movimento della pallina. La quantità di magia disponibile è limitata, e le "spell" vanno quindi usate con cautela. Anche se, lo dico soprattutto per i più vecchietti, la difficoltà maggiore sta nell'abituarsi al fatto che esistono! La struttura dei livelli in alcuni casi è piuttosto ispirata e coerente con la storia, mentre in molti altri riprende idee e soluzioni già viste e straviste nel genere sfruttandone tutti gli elementi classici, dai blocchi indistruttibili a quelli che richiedono più colpi per essere demoliti. Distruggendo i mattoncini cadono sporadicamente un po' di cosucce, sia buone sia cattive: monete e rubini, vite extra, pozioni che rimpinguano le riserve di magia, incantesimi che rallentano



**La colonna sonora retrò è bellissima. Davvero. Per cinque minuti.**

**LA CURATISSIMA ESTETICA A 16-BIT PERMEA OGNI ASPETTO DEL GIOCO, DALLA GRAFICA ALLA COLONNA SONORA**





Sessanta livelli sono tanti, così come la ripetitività.

il movimento della barra e altri che uccidono all'istante. In alcuni livelli si possono trovare forzieri da "aprire" con un tocco della pallina: al loro interno, oltre ai bonus già visti, possono comparire delle chiavi: cercate di raccoglierle, perché serviranno ad aprire porte che

## UN GIOCO DI LAVIGNE. E NO, NON È AVRIL

Il game design di Wizorb e il suo peculiare stile grafico appartengono a Jonathan Lavigne, uno che ha fatto del retrogaming moderno la sua vita, appassionato com'è dei videogame a 8 e 16-bit e degli anime degli anni Ottanta. Il suo gioco più famoso è probabilmente quella piccola chicca che risponde al nome di Scott Pilgrim Vs. The World: The Game, uscito due anni fa per PSN e XBLA, ma ha pubblicato anche Ninja Senki e collaborato a diversi titoli per piattaforme mobili. Lo trovate su pixeltao.ca.



Il gioco è solo in inglese, ma in questo caso si tratta di un problema davvero di poco conto.

## L'ENLARGEMENT DELLA PROPRIA BARRA È UN VERO MUST PER OGNI GIOCATORE MASCHIO CHE SI RISPETTI!

conducono a stage bonus (dove fare incetta di denaro, magia e vite extra) e pratici "shop" dove rifornirsi di ogni ben di Dio, comprese abilità temporanee che durano lo spazio di una vita (videoludicamente parlando), come l'ingrandimento della propria barra, un vero must per ogni giocatore maschio che si rispetti!

### LA MAGIA È NULLA, SENZA CONTROLLO

Oltre alla già citata difficoltà e alla sua intrinseca ripetitività, il principale problema di Wizorb (di non poco conto, come potete facilmente immaginare) sta nel controllo della barra, che per come è impostato non risulta mai del tutto soddisfacente. Con lo stick analogico il movimento è troppo repentino, con il risultato di rischiare di vedersi scappar via le vite per uno scatto minimo del pollice; con lo scomodo d-pad si riesce a essere più precisi, ma la barra si muove più lentamente. Che poi uno ci prova anche, ad alternare analogico e d-pad, ma come si fa? Le cose migliorano un po' riducendo la velocità della barra nelle opzioni, però poi quando la pallina va troppo veloce non si riesce più a starle dietro. Il fatto che non si possa optare per un controller diverso dal pad per Xbox 360 (neppure per la tastiera!) non aiuta, ovviamente. Un esempio perfetto dell'eterno

dilemma sollevato da giochi che costano così poco: come valutare questo – peraltro innegabile – difetto? Quanto pesa nel voto finale di un gioco ben fatto, comunque divertente, che tiene impegnati per diverse ore, e che costa poco più di due caffè? ☹

## COMMENTO

Valutare un titolo che costa due euro e mezzo è paradossalmente più difficile che negli altri casi, dove il prezzo aiuta a "pesare" meglio pregi e difetti. Wizorb è un clone di Arkanoid insolito e divertente; con la sua grafica pixelata sembra uscito dagli anni ottanta, e per alcuni aspetti lo è davvero, vuoi per una certa ripetitività di fondo o per l'assurdo livello di difficoltà a cui si arriva nel finale. Imperdibile per gli appassionati di "retrogaming moderno" che sono disposti a perdonargli alcune pecche, non ultimo un sistema di controllo assai migliorabile.

- 🟢 Originale variazione sul tema Arkanoid
- 🟢 Ottima estetica "old school"
- 🔴 Alla lunga ripetitivo
- 🔴 Controlli poco precisi

**VOTO [77]**



Sviluppatore: Reflections Dove trovarlo: eBay, usato



# 561

## DESTRUCTION DERBY

**Ci sono videogame che sopportano bene la prova del tempo, altri che mostrano più di una ruga... Ma non per questo gli vogliamo meno bene, o ci siamo dimenticati di quanto sono stati importanti per noi.**

**S**gombriamo subito il campo da equivoci: Destruction Derby non è un capolavoro assoluto, di quelli che ancora oggi, a distanza di vent'anni, li rivedi e dici "è bello come il primo giorno che l'ho conosciuto", come puoi dire di tua moglie o della tua prima bicicletta vera, quella con gli ammortizzatori rossi posteriori e il cambio sulla canna. La grafica è bruttina, pixellosa. I menu, gli effetti sonori e tutto il resto puzzano di vecchio. Ci sono cinque piste, tre macchine – via via più difficili da guidare, ma neppure troppo – e tre modalità di gioco (vedi box), roba che oggi giorno fa quasi sorridere, a pensarci.

### POCO BONUS, MOLTO MALUS

Però la sua disarmante e quasi asettica brutalità, la semplicità con cui permette di ridurre in carcasse di lamiere fumanti le altre macchine ha del liberatorio. Come ho anche

scritto nella recensione di DiRT Showdown, il potersi lanciare a rotta di collo contro gli altri piloti rappresenta quasi una liberazione. In un mondo dove le regole aumentano in continuazione e si fanno sempre più rigide, dove

### DESTRUCTION DERBY RACCOGLIE E INCANALA I PEGGIORI ISTINTI DI TUTTI GLI AUTOMOBILISTI

Di solito non si fa in tempo ad accorgersene, ma la guida della macchina peggiora man mano che si accumulano danni.







Non manca, al termine di ogni gara, la possibilità – rozza, ma comunque c'è – di rivedere il replay e di salvarlo su disco.



## A COSA GIOCO?

In Destruction Derby ci sono quattro modalità: tre, se escludiamo il Time Trial, buono giusto per prendere confidenza con i tracciati. Stock Car Racing è quella delle gare classiche, dove conta solo arrivare primi, cercando di farsi meno male possibile; Destruction Derby è ambientato in un'arena dove ce le si dà di santa ragione e vince chi fa più punti; Wreckin' Racing è la modalità che combina le precedenti due, e premia il giocatore assegnando punti sulla base della posizione di arrivo e dei danni inflitti agli avversari.



si deve stare in colonna bravi e tranquilli, dove se ti scappa di suonare il clacson perché uno ti taglia la strada superandoti in corsia d'emergenza quello si ferma e ti mostra due "L" rovesciate con le mani, tutto ciò che è Destruction Derby, a partire dal capostipite della serie, rappresenta il sogno proibito di



chiunque abbia mai avuto un volante (vero) tra le mani, quello di potersene fregare di tutto e tutti e speronare lo "sciocchino" che ti fa uno sgarro. Più che un gioco, Destruction Derby dà libero sfogo alle frustrazioni di tutti gli automobilisti, raccoglie e incanala i loro istinti peggiori, gratificandoli e premiandoli a ogni sbandata, a ogni sportellata, a ogni pezzo di lamiera che vola per lo schermo.

## TAAAC, TI RIGO LA MACCHINA!

Nel gioco ci sono solo due cose possibili: correre o sfasciare le altre macchine, e

## IL GIOCO DI REFLECTIONS È INTERAMENTE AL SERVIZIO DI UN'UNICA COSA: LA DISTRUZIONE

Nel seguito è possibile riparare l'auto durante la corsa, sfruttando la pit lane a bordo pista.



## DISTRUZIONE ALTERNATIVA

Oltre all'inevitabile seguito e ai port più o meno riusciti per le console dell'epoca (da segnalare, per la sua qualità, quello per Nintendo 64), la serie si è di fatto interrotta, con un DD3 cancellato nel 2000, e i mediocri DD Raw e DD Arenas per le due PlayStation. Oltre a DiRT Showdown, tra i migliori e più riusciti successori spirituali della serie vanno senz'altro conteggiati i vari FlatOut di Bugbear Entertainment.









Per segnalazioni, osservazioni  
e insulti, il mio indirizzo di posta  
elettronica vi è amico:  
turrini.roberto@tgmonline.it

# Indie Zone

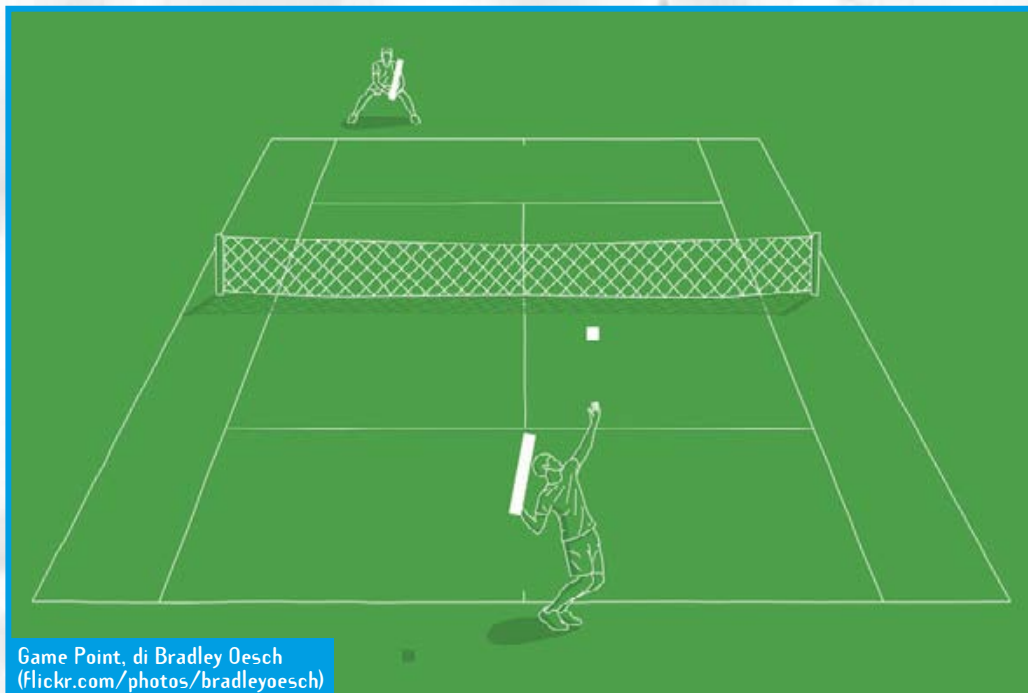
## System War

**È** da qualche settimana che mi scontro con lo scrivere per una rivista di videogiochi PC. Non che nessuno mi abbia mai detto nulla [e sempre ammesso che il ToSo abbia un secondo di tempo libero per farlo], ma che il lettore di The Games Machine possa infastidirsi sentendo parlare troppo spesso di ambienti di sviluppo Apple o Sony sono in grado di capirlo anche in completa autonomia. Eppure, vincolare le mie argomentazioni alla sola piattaforma "da scrivania" è un limite che, sempre più di frequente, cozza con la volontà di affrontare il fenomeno dello sviluppo indipendente a 360°. Concludendo questa premessa con la constatazione che in più di un'occasione ho trovato indispensabile, però, accennare a sviluppatori e progetti legati al solo mondo delle console domestiche, vorrei porre l'accento sul fatto che, anche volendo, non sempre è possibile fare un distinguo a priori. Il mese prossimo, ad esempio, dovrebbe debuttare sulla IndieZone [almeno inizialmente] una rubrica aperiodica dedicata al "dare voce" ad alcune personalità della scena indie internazionale. La collaboratrice (hype, anyone?) che la curerà ha iniziato ad inviarmi i primi stralci di un ipotetico articolo, ingenerando in me notevoli aspettative: parlavano di sviluppo, di scelte, di rinunce, di design, di team working, di idee, di level design innovativo, di prezzi contenuti, di un nuovo gioco, di... Solo nelle ultime righe, arrivate dieci giorni dopo le prime, ho scoperto che il titolo in questione sarà un'esclusiva per iPad. Mi era già successa una cosa analoga circa un anno fa, quando avevo fatto visita ad uno sviluppatore milanese perché letteralmente affamato di notizie su di un determinato prodotto [che attendo con ansia ancora adesso!]. Al momento di salutarci, giusto un attimo prima di imboccare il

**"Certi uomini sono eterosessuali, certi uomini sono bisessuali, certi uomini sono omosessuali, ma certi uomini non sono interessati per niente al sesso... e diventano avvocati" (Woody Allen - Amore e guerra, 1975).**

portone dello studio per uscire, ho chiesto conferma che la data di rilascio su PC, prevista da lì a pochi mesi, fosse quella riportata sul sito. "In realtà non abbiamo ancora i fondi per la conversione da iOS - mi è stato risposto - prima o poi la faremo, sicuro, ma la data riportata in home page è solo indicativa e serve più per l'immagine che per... spero non sia un problema!". Beh, insomma: sì che lo è! Tempo, materiale, domande, risposte, strette di mano: prese, metabolizzate e archiviate a tempo indeterminato. Eppure, tanto nel primo caso quanto nel

secondo, di cose interessanti ne erano emerse a dozzine. È stato [e sarà] giusto non trasmettere nulla di tutti quegli scambi? Farò davvero un buon servizio al lettore di TGM tacendogli, ad esempio, che potrebbe sollazzarsi con un validissimo manageriale calcistico old school (Karza Football Manager, di Paolo Nicoletti) solo perché, al momento, è disponibile esclusivamente su piattaforma iOS? Cellulari, PC, console da casa, portatili, tablet, browser e cloud gaming: non stiamo sempre parlando di videogiochi? E visto che il tema di queste pagine è la scena indie, sarebbe così eretico dare voce anche a chi "ci prova" sul PSN o sul market XBLIG? Forse sì, eh! Quindi vi chiedo: Superbrothers: Sword & Sworcery EP è diventata un'esperienza di cui vale la pena parlare solo adesso che ci hanno dato la possibilità di giocarlo con il mouse? \*



Game Point, di Bradley Oesch  
(flickr.com/photos/bradleyoesch)



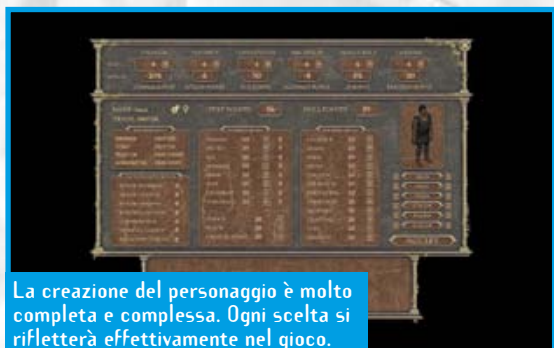
»SVILUPPATORE: Iron Tower Studio »SITO: [irontowerstudio.com](http://irontowerstudio.com)

# Age of Decadence

Dopo anni di sviluppo, il gioco di ruolo Age of Decadence si è mostrato attraverso una demo. Cerchiamo di capirne le potenzialità.



**N**egli ultimi tempi, è impressionante la prepotenza con cui meccaniche di gioco complesse, ormai ritenute superate dal mercato dei tripla A, si siano prepotentemente riaffacciate nel mondo videoludico. Tra tutti sono i giochi di ruolo che stanno vedendo un vero e proprio rifiorire di forme morte, come ad esempio in Legend of Grimrock o in molti altri progetti pubblicati o in via di sviluppo. Tra questi ultimi spicca Age of Decadence, titolo nato proprio in opposizione alla banalità, e spesso superficialità, di quelli che si lasciano chiamare giochi di ruolo, come i Mass Effect o i vari hack'n'slash, ma che in realtà hanno perso da tempo contatto con la fonte originale. Parlarne in poche righe non è facile, perché la sola creazione del personaggio richiederebbe un certo approfondimento. In pratica si tratta di assegnare dei punti a varie caratteristiche, sociali o di combattimento. Fin qui è tutto chiaro, ma in sostanza fare una scelta piuttosto che un'altra può cambiare enormemente l'esperienza di gioco, perché una volta entrati nell'azione ci si troverà davanti a situazioni affrontabili in modo molto differente secondo il personaggio creato.



La creazione del personaggio è molto completa e complessa. Ogni scelta si rifletterà effettivamente nel gioco.

## IL PESO DELLE SCELTE

Vorrei che fosse chiaro che mai come in questo caso dire che Age of Decadence offre molta libertà non è fumo ma arrosto. Solo nei primi minuti di gioco vanno prese diverse scelte, più o meno importanti, che hanno immediatamente un impatto sul proseguo dell'avventura. Combattere o non combattere contro l'assassino che ha appena ucciso il mercante che dovevamo proteggere? Meglio collaborare con la gilda dei ladri o dei mercenari? Aiutare o non aiutare delle viandanti a entrare in città? E ancora, fallita un'azione per colpa di una skill sottosviluppata, meglio provare a fuggire o combattere? Non mancano momenti ironici, come la torre in rovina dove vivono degli amici dei topi, i quali non vogliono assolutamente che i loro amici in cantina vengano uccisi, nonostante il protagonista racconti che dalle sue parti combattere contro i roditori sia una specie di rito di passaggio per i giovani (chissà a cosa si riferisce...).

## VIVERE E COMBATTERE

La trama prende il via da fatti apparentemente di poco conto per poi assumere un respiro più ampio, anche se da questo punto di vista mi è difficile dare un report completo, giacché la demo a un certo punto si ferma. Il sistema di com-

battimento, invece, è abbastanza chiaro: il protagonista ha dei punti azione da spendere per compiere le sue mosse. Ogni azione, anche cambiare arma, costa dei punti. Essere efficaci in combattimento non è solo un affare di potenza bruta, ma anche di molta strategia. Lasciare che i nemici ci accerchino, ad esempio, significa morte certa anche per il personaggio più forte. Per dare aria ai pivellini, lo sviluppatore ha inserito in gioco una modalità semplificata, fortemente sconsigliata, in cui il gameplay rimane identico, ma si dispone di un personaggio con le skill al massimo e un ottimo equipaggiamento di base, in grado di superare praticamente ogni situazione. Gli unici dubbi che vengono giocando a Age of Decadence, riguardano quelle che sono le sue caratteristiche migliori: nella demo funziona tutto piuttosto bene, ma sarà così per il resto del gioco? Iron Tower Studio giura di sì, ma staremo a vedere quando uscirà nel 2013. ■

## COMMENTO

- + Meccaniche ultra complesse e profonde
- Il gioco completo riuscirà a reggere la demo?

**UNA VOLTA ENTRATI NELL'AZIONE CI SI TROVERÀ DAVANTI A SITUAZIONI AFFRONTABILI IN MODO MOLTO DIFFERENTE SECONDO IL PERSONAGGIO CREATO**



I dialoghi sono importantissimi perché permettono di usare alcune skill dando vita a degli eventi che si rifletteranno sullo svolgersi della partita.



»SVILUPPATORE: TiconBlu »SITO: [theinvisiblehand.it](http://theinvisiblehand.it)

# The Invisible Hand

"I centri commerciali? Un luogo dove non vai per comprare quello che ti serve, ma viceversa per sapere cosa c'è da desiderare" (Walter Siti - Il Contagio, 2008).



**P**er parlare di The Invisible Hand bisogna cambiare prospettiva di giudizio e approcciarlo con gli occhi del genitore o dell'insegnante. Insomma, per una volta è necessario smettere l'habitus del giocatore avido di tripla A (Bourdieu, 1969) e concentrarsi sul fatto che l'aspetto fondamentale di un prodotto didattico è quello di riuscire ad insegnare qualcosa.

## TICONBLU

L'intervista ad Ivan Venturi che trovate su questo numero di TGM ben inquadra il mercato in cui si colloca The Invisible Hand. Si tratta, infatti, di un videogioco realizzato con fondi ministeriali, in collaborazione con diverse ONG locali e finalizzato ad illustrare il funzionamento del commercio equo-solidale, cioè quella pratica economica che cerca di tutelare gli interessi del piccolo produttore dalla massimizzazione dei profitti voluta dalle multinazionali e dai tanti, troppi soggetti che fanno da intermediari. Il tema è complesso, articolato e difficile da sintetizzare in uno strumento interattivo destinato ad un pubblico di non addetti ai lavori. Per riuscire nell'impresa, il team di sviluppo ha quindi realizzato una sorta di avventura grafica in 3D, condita da puzzle e fasi action, declinata in tante distinte sessioni di gioco, ciascuna incentrata su di un singolo aspetto della filiera produttiva. Sorvolando

volontariamente sui limiti tecnici del titolo (come premesso, per altro) bisogna congratularsi con Ivan e la sua squadra per la qualità del canovaccio narrativo che sorregge l'impalcatura di gioco. Esso, infatti, pur rimanendo nell'ambito di un contesto scolastico, è molto articolato e non evita di indugiare su argomenti scottanti come lo sfruttamento del lavoro minorile o gli effetti ipnotici delle pubblicità martellanti. Volendo scendere nello specifico, TiconBlu ha ricostruito il percorso di una cabossa di cacao, che dalle mani dei raccoglitori finisce sugli scaffali dei nostri supermercati, non prima di aver arricchito un numero imprecisato di agenti di commercio a discapito di impotenti e disorganizzati coltivatori. Compito del giocatore sarà, quindi, quello di risolvere semplici sfide o puzzle grazie ai quali esplicitare le logiche che sottendono ai processi industriali delle corporation del cioccolato, così da smascherarle e gettare le basi per la costituzione di una filiera equa ed etica.

## NO LOGO

A lato della modalità "Storia", il software è arricchito da decine di schede di approfondimento sul tema del commercio solidale, dei progetti umanitari e della sostenibilità, nonché da centinaia di domande sulla falsa riga di quelle dell'esame per la patente, utili a verificare il grado di apprendimento individuale o collettivo.

## COMMENTO

The Invisible Hand è un gioco educativo, nel senso più allargato del termine. Esso, infatti, è finalizzato ad illustrare non solo il processo produttivo del cacao, che da materia prima diventa alimento finito venduto nei supermercati, ma anche le logiche del commercio equo-solidale, che premiano il coltivatore con un compenso on senza sfruttare i lavoratori e gli operatori del mercato (a qualunque livello della catena). Si tratta di uno strumento accessibile e di facile utilizzo, consigliato a chiunque volesse insegnare ai propri figli che un altro mondo è possibile.

+ un gioco "serio"

- il sistema di controllo è un po' legnoso

Nel lasciare al commento il compito di riassumere il giudizio su questo non-gioco (parafrasando Marc Augè, 2009), resta da fare solo una piccola considerazione di carattere generale: nel momento in cui si spiega ad uno studente che sugli scaffali dei negozi possono celarsi rapporti di subordinazione economica e sfruttamento, fare i nomi delle multinazionali alimentari coinvolte nel ciclo produttivo preso in esame non è una cosa che si può fare a cuor leggero. Eppure, nonostante l'utilizzo di loghi e immagini storpiate si sia reso necessario per non incorrere in beghe legali assortite, nei dossier riepilogativi e nei quiz che completano l'offerta formativa di The Invisible Hand, le sigle delle compagnie NON equo-solidali sono in bella vista, elencate una dietro l'altra, quasi a dimostrare che la loro mano, tutto sommato, non è poi così invisibile [applausi].

VOTO:  
**4/5**

**L'ASPETTO FONDAMENTALE DI UN PRODOTTO DIDATTICO È QUELLO DI RUSCIRE AD INSEGNARE QUALCOSA**





»SVILUPPATORE: Studio Evil »SITO: studioevil.com

# Syder Arcade

Appena finito Thunderforce 4 su Megadrive, il Cinese mi chiede se gradisco gli sparatutto a scorrimento. Bring it on!

**P**er il sottoscritto, la cosa più sorprendente di Syder Arcade è indubbiamente la filosofia su cui si basa. Perché di sparatutto spaziali ne escano a iosa, soprattutto in ambito iOS, ma la stragrande maggioranza tende a seguire la moda dei danmaku. Un filone inaugurato da Batsugun di Toaplan e successivamente reso popolare da Donpachi, il primo titolo di Cave. Questa venne fondata da Kenichi Takano e altri ex programmatori della softco di Truxton e Tiger Heli quando, negli anni 90, la moda dei picchiaduro ad incontri lasciava poco spazio nelle sale giochi agli sparatutto tradizionali; i danmaku (inferno di proiettili) furono quindi la chiave di volta per rilanciare il genere tra punteggi stratosferici da innalzare a forza di moltiplicatori e stormi di proiettili nemici da dribblare. Mi rincuora quindi constatare che i ragazzi di Studio Evil abbiano mostrato sin dall'inizio la volontà di pensarla diversamente e di optare per un ritorno alle origini dello sparatutto per home computer, ispirandosi a titoli del passato quali Uridium di Andrew Braybrook, Project X di Team 17 con una spruzzatina di Defender che male non fa. Il risultato è un gioco volutamente vecchio stile che schernisce il giocatore annichilendolo con la sua difficoltà apparentemente brutale solo per far riaffiorare l'abilità rimasta sopita per troppo tempo, quella con cui finivi IO o Cybernoid con una sola vita.

## C'ERA UNA VOLTA LA FILOSOFIA ARCADE

Syder Arcade è uno sparatutto a scorrimento orizzontale a direzione variabile alla Uridium. In realtà la natura dei sei livelli che compongono la modalità arcade cambierà le carte in tavola a sua discrezione: a volte sarà necessario andare avanti e indietro nell'area di gioco per ripulirla dal



nemico, altre lo scorrimento forzerà la classica avanzata da sinistra verso destra per scortare un'ingombrante astronave attraverso una cintura di asteroidi, lasciandoci comunque liberi di direzionare il fuoco per difenderci dagli attacchi alle spalle. Tenendo fede alla sua matrice ispiratrice, il titolo è piuttosto semplice da giocare: joypad in mano basta un pulsante per il fuoco, uno per l'arma speciale e un ultimo per invertire la rotta della nostra astronave. Questa può essere selezionata tra tre modelli, ben distinti per corazza, velocità e arsenale: la S-116 Wasp è rapida ma fatta di carta velina e attacca con mitragliatrici e missili a ricerca, la S-104 Dart ha valori medi e fuoco concentrato mentre la S-185 Mule è lenta ma ben corazzata, con un fuoco principale dall'ampio raggio e un attacco speciale che ne esalta ulteriormente la di-

fesa. Bilanciare pregi e difetti delle varie navi per trovarne una ideale è parte del divertimento e anche solo portarle tutte e tre oltre il livello finale innalza considerevolmente la rigiocabilità del titolo, forte anche di un'intrigante modalità sopravvivenza dove si eliminano infiniti squadroni di nemici a caccia del punteggio più alto.

## HI SCORE

La classifica online è un'ottima idea che invoglia ulteriormente a migliorare il punteggio e raggiungere la prima posizione: dopo ogni partita è possibile inserire il proprio nome e caricare i risultati sul tabellone generale. Oltre a riflessi fulminei e occhi di falco, il prerequisito indispensabile per ambire alla posizione più alta del podio è rappresentato dal moltiplicatore di punteggio. Come suggerito dallo Studio Evil in seguito alle nostre domande, la chiave di tutto è l'attacco speciale: questo viene caricato accumulando punti e il giocatore abile saprà innescare la sequenza ideale che porta a eliminare squadriglie di nemici per caricare l'attacco, scatenarlo uccidendo altri bersagli e, così facendo, incrementare il moltiplicatore e preparare nuovamente l'arma. Più facile a dirsi che a farsi vista la mole di avversari e pro-



I puntini rossi sul radar in alto sono i nemici, per darvi un'idea del comitato di benvenuto.



**LA NATURA DEI SEI LIVELLI CHE COMPONGONO LA MODALITÀ ARCADE CAMBIERÀ LE CARTE IN TAVOLA A SUA DISCREZIONE**



## COMMENTO

Syder Arcade è bello da giocare e vedere, impegnativo ma mai frustrante. I ragazzi di Studio Evil sono riusciti egregiamente nel loro intento con un prodotto dalla giocabilità magnetica impossibile da farsi scappare al prezzo attuale. L'unico appunto è per la longevità, ma visto il risultato attuale non posso che dare piena fiducia riguardo ad aggiornamenti futuri e progetti a venire come l'intrigante Syder Universe, rpg cooperativo ispirato a Star Control. Per quel che mi riguarda, seguirò con grande interesse e aspettativa i prossimi titoli di questo promettentissimo gruppo bolognese.

+ il sapore di uno sparatutto vecchia scuola

- forse troppo breve se non si compete per il punteggio

iettili, ma bonus supplementari vengono assegnati tra una vita e l'altra per premiare la performance, dall'abilità di evasione al numero di alieni abbattuti prima di mordere la polvere, passando per il livello di difficoltà e il filtro grafico utilizzato. E a proposito di questo...

### SPETTACOLI SIDERALI

Quando il cervello non è impegnato a distruggere alieni ed evitare proiettili, è deliziato nel percepire il massiccio spettacolo audiovisivo imbandito da Studio Evil. Syder Arcade è una meraviglia per i sensi, con una cosmesi mozzafiato che però non tradisce le sue fonti di ispirazione. Il design dei nemici ricorda i biomeccanismi astratti della tradizione ad otto bit, richiamando gli ecosistemi alieni incontrati in titoli come Delta o Hunter's Moon. La stessa dedizione si nota nei fondali, ricchi di particolari ed effetti di luce che riescono nel compito di stupire senza sconfinare nel pacchiano e nel confusionario: alla massima risoluzione, Syder Arcade fa mangiare la polvere a buona parte degli attuali competitori presentandosi come una vera gioia per gli occhi. Per omaggiare ulteriormente la vecchia scuola, è possibile selezionare diversi filtri grafici: si spazia dalla combinazione bianco e magenta della CGA che tanto ha accompagnato i pionieristici utenti MS-DOS fino a svariate interpretazioni della grafica di C64, Vic 20 e tanti altri sistemi storici per un totale di venti tipi di visualizzazione traboccanti di nostalgia. Non è sempre semplice giocare in queste condizioni ma l'omaggio è ben gradito, specie se sblocca il bonus 'Arcade Master'. Per il punteggio, dicevamo, tutto fa brodo.

### IL SUONO DEL SILENZIO

Nonostante l'ambientazione, nello spazio di Syder il suono si sente eccome. Esattamente come per la grafica, l'audio del gioco richiama alla mente la produzione passata, focalizzandosi maggiormente



Il primo boss di fine livello in tutta la sua ingombrante stazza!

**ALLA MASSIMA RISOLUZIONE, SYDER ARCADE FA MANGIARE LA POLVERE A BUONA PARTE DEGLI ATTUALI COMPETITORI PRESENTANDOSI COME UNA VERA GIOIA PER GLI OCCHI**

**VOTO:  
5/5**

nel periodo di maggior splendore dell'Amiga. Sebbene le tracce confermino un'ispirazione classica, il team ha infuso il proprio gusto personale nell'accompagnamento, creando il giusto connubio tra omaggio e espressione personale. Significativi tra i modelli, oltre all'eterno Chris Hülsbeck, elementi della demoscene come Olof Gustafsson dei The Silents oltre a Skaven e Purple Motion dei Future Crew. Sperando che la soundtrack del gioco venga rilasciata come accennato nella nostra chiacchierata, mi limito a osservare la mancanza del doppiaggio nelle brevi sequenze narrate prima di ogni livello: poca roba, ma davanti ad un simile spettacolo anche i piccoli difetti tendono a risaltare, e a tal proposito...

### QUANTO MI DURA?

Bella domanda: alla seconda partita, giocata al livello intermedio "Arcade" (ce ne sono quattro in tutto) sono arrivato all'ultimo stage, ma mi sono trovato più volte desideroso di fare un'altra partita per aumentare il punteggio. Studio Evil ha accennato al desiderio di rilasciare contenuti aggiuntivi se il gioco riscuoterà successo e in quest'ottica non posso che incoraggiare la nobile intenzione: Syder Arcade è un gioco ottimo che centra in pieno il suo obiettivo, ovvero offrire giocabilità vecchio stile accompagnata da una realizzazione al passo con i tempi, ma un giocatore non interessato ai punteggi arriverà alla fine della missione in poco tempo. ■



La grafica sa davvero come lasciare a bocca aperta.



»SVILUPPATORE: Kikiyama »SITO: tinyurl.com/brsfjiv

# Yume Nikki

## Cosa ne sarebbe stato di Kafka se avesse conosciuto il Cinese?



In barba a deliri a dir poco lipidici, i forum di Internet spesso e volentieri servono davvero a qualcosa, e non mi riferisco soltanto a "Cogli la topa fuggente!" su J4S. Qualche anno fa, nel 200X, si era gridato al miracolo in Sala Giochi riguardo il perfetto incrocio tra Zelda e Silent Hill. All'epoca la bolla dell'Indie era ancora scevra di pus in bianco e nero, e strumenti come Mugen o RPG Maker aiutavano a sfornare esperimenti particolarmente interessanti. Tralasciando capolavori immortali come "Le Superchicche Vs. Street Fighter" e "Sylvia Saint RPG", è stato proprio quell'incrocio miracoloso a restarmi impresso, ed è giunto il momento di ricordarlo a dovere. Yume Nikki (in italiano: "riunione di condominio") è un titolo horror con elementi RPG dove l'esperienza di gioco è pesantemente sbilanciata a favore dell'esplorazione, un po' come in Lone Survivor, da cui si distingue per essere non solo interessante, ma di un'originalità più unica che rara.

### È QUASI MAGIA

La protagonista, Madotsuki, trascorre le giornate intrappolata nel suo loculo di Baranzate di Bollate (MI), terrorizzata alla sola idea di uscire di casa. Nonostante la banalità della premessa, l'ambientazione cambia radicalmente una volta infilatisi sotto le coperte. Il 99% delle avventure di Madotsuki avviene infatti tra le lenzuola, vero e proprio varco verso un Altromondo degno dei primi Silent Hill. L'anticamera degli incubi di Ma-

dotsuki presenta dodici porte iniziali, nelle quali perdersi alla ricerca di più di venti "effects" (in italiano: gingilli), la cui raccolta completa è necessaria per gustarsi uno dei finali più deprimenti della storia, paragonabile soltanto a un trasloco a Cologno Monzese (FC). La depressione non è però il sentimento cardine di YN: a tale ruolo adempie lo Smarrimento, vero narratore del gioco, che vi prenderà per mano fin dalla prima ronfata per non abbandonarvi più (se ancora non vi siete fatti un'idea, chiedete alla moglie del Baccigalupi). Fedelmente allo stile horror nipponico, basato sull'assenza anziché sullo splatter, in YN ben poco viene spiegato: né i gingilli, che includono poteri speciali come una bicicletta fantasma e una parrucca di feci, né i personaggi, né le ambientazioni. Parecchi livelli, o stadi intermedi di frittura del subconscio, rappresentano loop privi di pareti, disorientando sistematicamente il giocatore. A questo si aggiungono teletrasporti, vicoli ciechi e "nemici" uansciottanti (in italiano: oneshottanti), costringendo spesso a ricorrere all'arma finale di Madotsuki: il risveglio. Un minimo di familiarità è indispensabile per non smarrirsi in ambientazioni in continua mutazione, tra foreste fantasma, coralli demoniaci a 8 bit e curiosi incroci tra la simbologia Maya e quella dei Pet Shop Boys. Da un lato, Yume Nikki è un delirio continuo, un miscuglio sensoriale di idee e suggestioni prive di senso o di un minimo sottotesto. Dall'altro, Yume Nikki è un trionfo creativo, un deserto della ragione dove perdersi alla ricerca di un Arché che non esiste, né potrebbe mai esistere in quello che la Semiotica moderna descriverebbe come un Macello Inaudito.

### FOTOREALISMO TUA SORELLA

Privo di concetti altri che il perdersi, libero da uno stile che non sia il caso, YN

### COMMENTO

Essendo pure gratis, Yume Nikki andrebbe consigliato a prescindere. Purtroppo, l'immane offerta della produzione indie rende difficile orientarsi anche in questi casi, specie in caso di titoli più vecchi (a proposito, a quando IndieZone Classic?). Perché dunque spendere del tempo su un RPG così vetusto, che per giunta di RPG ha poco o niente? Il motivo risiede nel dovuto riscatto del concetto di Creatività: Yume Nikki rappresenta un eccellente manifesto della creatività videoludica indie, specie per i troppi tra voi che in tempi mai abbastanza lontani si sono macchiate le dita nell'accusare di originalità certe "limbate", con buona pace dei novelli Jasper.

+ un'esperienza a dir poco unica  
- poche esplosioni colorate

IL 99% DELLE AVVENTURE DI MARIA AVVIENE TRA LE LENZUOLA

spinge a cercare la prossima porta avendo la più nobile delle motivazioni per un mondo virtuale, la Meraviglia, la stessa che decenni or sono spingeva a dilapidare quattrini con Pong. In un'epoca dove la qualità della grafica è valutata in funzione della similitudine con un album fotografico, YN, oggi più che mai, spicca per la maestosità della simbologia, spesso involontaria e per questo ancor più preziosa. Non abbiate fretta di completarlo: come si dice in questi casi, godetevi l'incubo, non la destinazione. ■

VOTO:  
5/5



La stanza di Uboa. Come chi è Uboa???



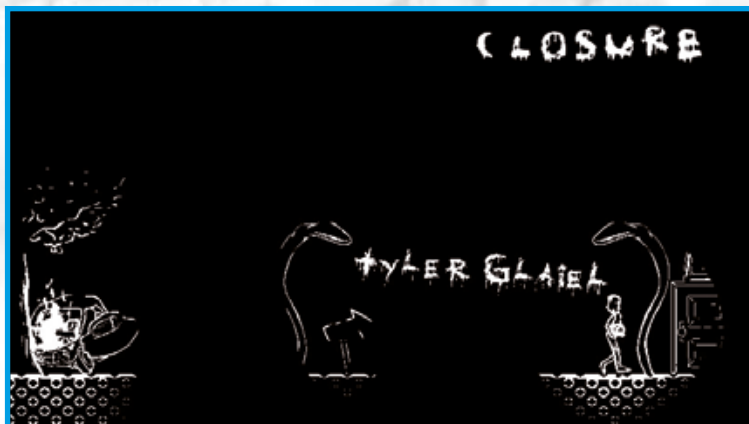
E quante le sinapsi, le pepsi, la stipsi (cit.).



»SVILUPPATORE: Tyler Glaiel »SITO: [newgrounds.com/portal/view/480006](http://newgrounds.com/portal/view/480006)

# Closure

"Egli vide che la luce era cosa buona e separò la luce dalle tenebre e chiamò la luce giorno e le tenebre notte. Così fu sera e fu mattina: primo giorno" (Genesi 1: 3-5).



**A**l liceo ho imparato che la materia è incolore e che la sua superficie ha la capacità di riflettere la luce in maniera differente. In altre parole, al buio il colore non esiste. Tyler Glaiel ha esasperato questo aspetto della fisica portandolo ad un estremo irrealista: quando non illuminata, la materia perde consistenza e diventa "vuoto"; viceversa, essa prende forma mostrandosi visibile e solida.

## È INFATTI...

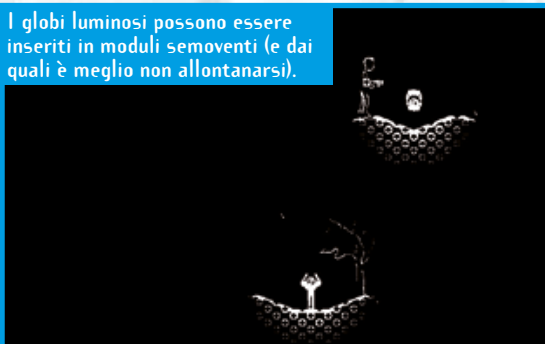
Il gameplay di Closure si basa tutto su questa dicotomia. Ogni livello inizia con lo schermo nero e una macchia bianca, dove si trovano il protagonista e un globo di luce. Questa sorta di fiaccola si può raccogliere e spostare, inserire in ingranaggi semoventi o lanciare per vedere cosa si cela nell'oscurità. Il suo raggio d'azione detta i confini degli spostamenti possibili, oltre i quali non c'è appiglio o piattaforma a cui aggrapparsi, ma solo una caduta libera che impone il riavvio coatto dello stage in essere. L'obiettivo è quello di individuare l'uscita, anche se il più delle volte la cosa difficile non è tanto il capire "dove" andare, ma "come" arrivarci. Il level design, che per complessità strizza l'occhio a quello di Braid (Jonathan Blow, 2008), fa largo uso di interruttori e nastri trasportatori quali strumenti per connettere due o più zone, così da

renderle accessibili e raggiungibili, ma anche di globi oscuranti e piattaforme su cui non è possibile rilasciare alcun oggetto, nemmeno le chiavi necessarie a sbloccare nuove aree o passaggi. In tutto questo, il tempismo del giocatore è fondamentale, giacché la fonte di luce, nella maggior parte dei casi, è in perenne movimento e gli elementi dello scenario sono in grado di sorreggere il personaggio solo quando opportunamente illuminati. Insomma: un puzzle/platform sui generis e tutto da scoprire.

## PSN

I 2.5 milioni di utenti che hanno provato la versione in Flash ed il DLC "riveduto e corretto" per lo store del Playstation Network dimostrano che il concept di Closure ha qualcosa da dire. Il fascino del chiaro-scuro, del trial and error poco frustrante, della storia solo accennata e del suo lento dipanarsi è tangibile, cattura il giocatore e lo invoglia a trovare la chiave di volta per superare tutti i 29 30 livelli di gioco, in un

I globi luminosi possono essere inseriti in moduli semoventi (e dai quali è meglio non allontanarsi).



## COMMENTO

Non c'è buio senza luce. Tyler Glaiel deve saperlo bene e ha sviluppato un puzzle/platform delizioso e accattivante. L'input è che la materia diventa tale solo quando illuminata; al giocatore, quindi, il compito di gestire il posizionamento di globi luminosi così da individuare e raggiungere l'uscita del livello. Il fatto che il gameplay richieda impegno senza mai frustrare il giocatore contribuisce a rendere Closure un gioco imperdibile (per chi ama il genere, ovviamente), mentre per capirne appieno il fascino... beh, bisogna almeno provarlo.

+ **gameplay originale**  
- **la tecnologia Flash non è sempre all'altezza**

crescendo di emozioni e scoperte che rivelano quello che in origine era già facilmente intuibile. Personalmente, al di là della bontà del gameplay (e considerato il genere di appartenenza, ovviamente), ciò che più mi ha colpito è stata la semplicità con cui mi sono lasciato coinvolgere dall'atmosfera e dal contesto di gioco, nonostante la caratterizzazione degli ambienti e della colonna sonora decisamente poco marcata, anzi solo abbozzata. Non so, è difficile restituire a parole un qualcosa di così intangibile... credo lo si debba provare, per capirlo. Fatelo anche voi: non costa nulla. ■

## IL CONCEPT DI CLOSURE HA QUALCOSA DA DIRE



Il gioco si perde in poche parole... ma...

VOTO:  
**5/5**

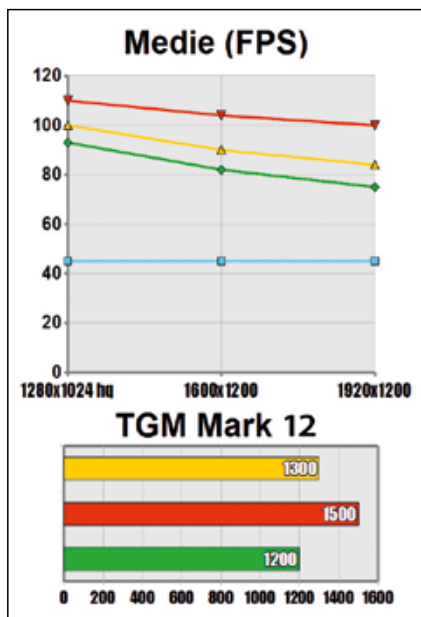


## I NOSTRI BENCHMARK

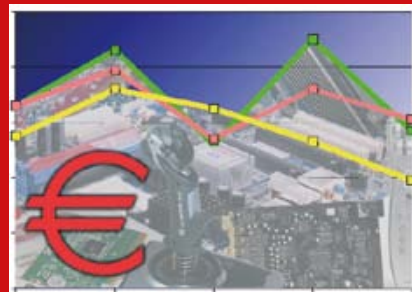


Il TGM Mark 12 è lo strumento con cui The Games Machine valuta l'efficienza di schede video e computer completi con i videogiochi, effettuando test di velocità su diversi titoli, caratterizzati dall'adozione di tecniche e librerie differenti: Crysis 2, Batman Arkham City, Metro 2033, Alien Vs Predator e altri, pronti a intervenire in caso di necessità, tutti aggiornati alle loro ultime versioni. I test vengono effettuati, salvo in casi particolari, su un testbed composto da una scheda madre Intel DX79SI Extreme, con un processore Core i7 3960 a frequenza standard, 16 GB di RAM e un disco fisso Seagate Barracuda da 7200 giri/minuto, il tutto alimentato da un Enermax Revolution 85+ da 1050 W. Le risoluzioni di riferimento sono 1680x1050, 1920x1080 e 2560x1600 pixel: le impostazioni sono scelte in modo che i giochi offrano la massima qualità visiva e un framerate ottimale, per cui possono cambiare in base al titolo e alla risoluzione. L'andamento dei frame è indicato nei grafici con differenti linee colorate. Nello schema in alto, una linea orizzontale azzurra posizionata all'altezza dei 45 frame per secondo ci ricorda il livello ideale per la "fluidità" della grafica: l'occhio umano, infatti, comincia a percepire un movimento abbastanza fluido quando il computer riesce a visualizzare un numero di fotogrammi che varia, da persona a persona, tra i 30 e i 60 fotogrammi al secondo.

Il valore del TGM Mark viene oggi calcolato in base al numero di fotogrammi prodotti da tutti i giochi, secondo una formula sviluppata all'interno della Redazione, e dovrebbe dare un'idea dell'effettiva potenza del computer o della scheda video recensiti. Quando si valutano i processori centrali, invece, è possibile che vengano utilizzati altri benchmark di vario tipo, per sottolineare alcuni aspetti del prodotto o l'efficienza nella sua globalità.



## 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!

N	vid	GEFORCE GTX 690	€ 1000
B	cpu	INTEL CORE i7 3960X	€ 880
B	cpu	INTEL CORE i7 3930	€ 499
B	vid	GEFORCE GTX 680	€ 489
M	vid	RADEON HD7970	€ 389
N	vid	GEFORCE GTX 670	€ 365
M	vid	RADEON HD7950	€ 335
M	cpu	INTEL CORE i7 3770K	€ 299
M	vid	RADEON HD7870	€ 279
M	cpu	INTEL CORE i7 3770	€ 269
M	cpu	INTEL CORE i7 3820	€ 269
M	vid	RADEON HD6970	€ 259
M	vid	GEFORCE GTX 560 ti 448 core	€ 249
M	vid	GEFORCE GTX 570	€ 245
B	vid	RADEON HD7850	€ 219
M	cpu	AMD FX-8150	€ 185
B	cpu	AMD FX-8120	€ 149
M	vid	RADEON HD6870	€ 139
B	vid	RADEON HD6850	€ 109
B	cpu	AMD FX-4100	€ 95

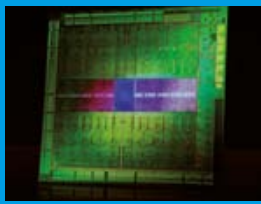
**LEGENDA:** cpu = processore centrale; scm = scheda madre; vid = scheda video; ssd = unità storage a stato solido; mem = memorie; hdd = disco fisso; mon = monitor; var = varie ed eventuali

Crediamo che sia la prima volta che, al vertice della classifica, si piazzino perentoriamente una "new entry" diversa da un processore centrale: l'onore, si fa per dire, è della nuova scheda video a doppia GPU GeForce GTX 690 di Nvidia, che dalle nostre rilevazioni ha sfondato più volte la barriera psicologica (e non solo) dei 1.000 euro. Un tempo solo i monitor di fascia alta riuscivano nell'impresa. Per il resto, i prezzi restano immobili o registrano leggere flessioni, mentre fa un certo effetto notare le schede video di fascia media comprese tra i 150 e i 250 euro "guadagnare posizioni", purtroppo verso l'alto. La GeForce GTX 560 si apprezza col tempo... che sia in realtà un vino pregiato?

## NEWS IN BREVE

### KEPLER E LO STUTTERING

Diversi clienti di schede Nvidia basate sull'attuale architettura "Kepler" hanno riscontrato alcuni fastidiosi problemi di stuttering tenendo l'opzione V-Sync attivata. A tale proposito, Nvidia dichiara di aver individuato la causa del problema: un errore nei driver Forceware, che sarà corretto a partire dalle release successive alla serie 300. La fix, infatti, necessita di un lungo periodo di beta testing. Nel frattempo, consiglia ai suoi utenti di disattivare V-Sync.



### RAM DA 3 GHZ

L'azienda taiwanese Team Group ha annunciato un kit di memorie DDR3, in edizione limitata, capace di raggiungere l'incredibile frequenza di lavoro di 3 GHz. Le memorie sono certificate Intel XMP v1.3 e richiedono, per essere sfruttate a dovere, un overclock del processore centrale, oltre che timing piuttosto conservativi (11-13-13-35) per mantenere il sistema abbastanza stabile. Ovviamente sono dedicate agli overclocker: alla gente comune servono un po' meno.



### EMERGONO DETTAGLI SU GK110

La nuova scheda per il calcolo parallelo Tesla K20 di Nvidia sarà il primo prodotto a integrare la nuova GPU "Kepler" di fascia alta GK110, sulla cui architettura sono emersi molti dettagli interessanti. Includerà più di 7 miliardi di transistor, suddivisi in 15 stream multiprocessor dotati di 192 CUDA core ciascuno, per un totale di 2.880 core, avrà un bus per la memoria da 384 bit e includerà nuove tecnologie per la parallelizzazione dei processi.





# IL PC IDEALE

I componenti giusti per creare tre configurazioni da gioco:  
**TOP** (per i maniaci), **OTTIMALE** (miglior rapporto prezzo/prestazioni)  
 ed **ECONOMICA** (per risparmiare).

## PROCESSORE



**INTEL CORE i7 3960X € 899**

La nuova "fuoriserie" di Intel si piazza al vertice delle prestazioni, dall'alto dei suoi 6 core con HyperThreading e dei suoi 3,3 GHz che salgono a 3,9 in modalità Turbo.

**AMD FX-8150 € 185**

Il nuovo arrivo di AMD delude un po' le aspettative ma colpisce nel segno, rivelandosi un formidabile "motore" per una macchina da gioco. Otto core e ampia possibilità di overclock sono le sue armi vincenti.

**INTEL CORE i3 2100 € 99**

Economico ma potente, questo dual-core con HyperThreading è un vero asso nei videogiochi. 3,1 GHz spesi molto bene, con cui è possibile giocare degnamente a qualsiasi cosa.

## SCHEDA MADRE



**INTEL DESKTOP BOARD DX79SI € 300**

L'offerta di schede madri basate su chipset X79 si è ampliata esponenzialmente, ma per affidabilità e possibilità di espansione questa piattaforma resta una delle migliori. Consigliatissima.

**GIGABYTE GA-990XA-UD3 € 90**

Una scheda madre con socket AM3+ ottimale per la piattaforma "Scorpion", dotata di USB 3.0, porte SATA a 6 GB/s e possibilità di usare più schede video in Crossfire o SLI, a un prezzo davvero incredibile.

**SAPPHIRE PURE PLATINUM H67 € 90**

Piccola ma efficiente, questa scheda madre ha tutto l'indispensabile e consente l'alloggiamento di un processore Sandy Bridge, di 2 moduli di memoria e di una scheda video PCI Express.

## SCHEDA VIDEO



**GEFORCE GTX 690 € 1000**

Volete il massimo? Ma proprio il massimo? E allora non c'è niente di meglio di una GeForce GTX 690, possibilmente con tre monitor Full HD da usare in stereoscopia...

**GEFORCE GTX 570 € 245**

Nvidia torna a picchiare duro sulla fascia media, con una scheda video dalle prestazioni ottimali, compatibile con CUDA e in grado di offrire un solido sistema di visione stereoscopica.

**RADEON HD6850 € 109**

Probabilmente entro poche settimane ritroveremo questa scheda attorno ai 100 euro, ma in ogni caso si tratta di un investimento che vale davvero la pena affrontare, anche con budget risicati.

## MEMORIE



**16 GB PCXPG GAMING SERIES V2 € 200**

Coi prezzi che corrono, conviene comprare ben 8 moduli da 4GB di velocissima RAM DDR3 da 2.000 MHz, perfetta per gli overclock più spinti. 16 GB in totale dovrebbero bastare per tutti...

**8 GB KINGSTON KHX1800C9D3K2 € 90**

Un quantitativo ideale di memorie DDR3 che unisce l'ottimo prezzo a buone prestazioni. La frequenza di lavoro è 1.800 MHz.

**4 GB KINGSTON KHX1800C9D3K2 € 45**

Due moduli da 2 GB ciascuno della stessa memoria RAM DDR3, che costituisce il minimo indispensabile per un PC dei giorni nostri.

## DISCO FISSO



**OCZ VERTEX 3 MAX IOPS EDITION 240 GB € 409**

Il drive SSD preferito da chi non vuole compromessi! Fino a 550 MB al secondo in lettura su porte SATA-III a 6GBps e 500 MB/s in scrittura: un vero fulmine.

**2x SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1 TB € 230**

Il costo dei dischi fissi è aumentato, ma vale ancora la pena metterne due in una più veloce configurazione RAID: chi privilegia la capienza userà un Raid-0, chi la sicurezza un Raid-1.

**SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1 TB € 115**

Oltre alla capienza, questo disco assicura buone prestazioni grazie a 32 MB di cache e rotazione di 7200 giri/minuto.

## MONITOR



**EIZO SX3031W-BK € 2.200**

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 2443BW € 240**

Un interessantissimo monitor Full HD da 24", di pregevole fattura, dotato di un ottimo design e di caratteristiche tecniche all'avanguardia.

**LG W2242TE-DF TFT € 139**

Anche un sistema più economico merita un monitor LCD widescreen da almeno 1680x1050 pixel, con cui godere giochi e film a risoluzione più elevata.



## + SI PUÒ PURE RADDOPPIARE!

Se la scheda madre supporta la tecnologia SLI, è addirittura possibile inserire una seconda GTX 690 e aumentare ulteriormente le prestazioni. Non che serva a gran che, comunque: c'è potenza sufficiente per giocare a risoluzioni elevatissime, in stereoscopia e con tre schermi collegati. Spendere 2000 euro per metterne due è del tutto superfluo.

**BEST BUY**

## + DUE GEFORCE GTX 680!

Nvidia non è andata per il sottile e, per le GeForce GTX 690, ha scelto di impiegare due GPU GK104 con il pieno supporto dei loro 3.072 core. Per mantenere il valore di TDP entro i 300 Watt, la frequenza di clock è stata abbassata da 1.006 a 915 MHz. In totale, comunque, abbiamo 64 ROP, 256 texture unit e un doppio controller a 256 bit per la memoria.

## + CONSUMI SOTTO CONTROLLO

Bene anche i consumi: non possiamo pretendere da una scheda del genere di farci risparmiare sulla bolletta, ma il fatto che si attesti sui medesimi valori di una Radeon HD6990 a pieno carico, e di una GTX 570 in idle, resta a nostro giudizio un ottimo risultato. L'escursione fra idle e pieno carico è di 290 Watt.

## + OTTIMO E SILENZIOSO

MSI ha adottato il dissipatore di riferimento, caratterizzato da due camere di vapore e da una ventola con copertura in lega di magnesio. I risultati sono eccellenti: rumore e temperature sono del tutto analoghi a quelli delle GTX 680, pur essendoci un processore grafico in più!

# N690GTX-P3D4GD5

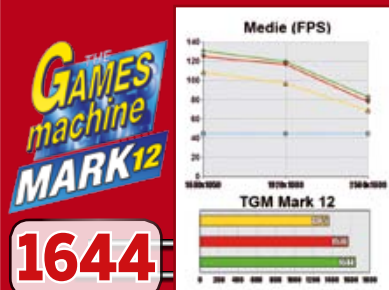
Produttore: **MSI** Prezzo indicativo: **€ 1000**

La nuova regina delle schede video è arrivata e, stavolta, non ci sono proprio dubbi: si tratta di un prodotto valido e molto curato, anche se proposto a un prezzo che sfida la crisi economica, la congiuntura internazionale negativa e pure il buon senso. Con mille euro, però, avrete a disposizione la più potente macchina macina-frame che possiate desiderare, in grado non soltanto di rendere fluido qualsiasi videogiochi, anche alle risoluzioni più elevate, ma di offrire anche quel residuo di potenza sufficiente a permettervi qualche filtro per migliorare l'immagine. MSI, per questo prodotto, ha optato per la soluzione migliore: seguire l'ottimo lavoro già svolto da Nvidia, caratterizzato da un dissipatore in alluminio, magnesio e policarbonato che ben si distanzia, qualitativamente parlando, dai soliti gusci di plastica a cui siamo tristemente abituati. Il calore viene distribuito uniformemente sulle placche grazie a due camere di vapore e la ventola centrale si occupa

di smuovere l'aria, che esce sia dalla staffa delle porte video, sia dalla direzione diametralmente opposta. La capacità di contenere le vibrazioni e la qualità dei materiali costruttivi consentono a questa scheda di mantenere inaspettatamente bassi sia il rumore, sia le temperature, entrambi più simili a quelle delle schede video con una singola GPU, piuttosto che a quelle che ne hanno due. Le uscite video a disposizione sono quattro: tre DVI e una mini-DisplayPort, ottime per collegare tre monitor e giocare in surround e in stereoscopia. Insomma, chi ha una vera configurazione da maniaco non può proprio fare a meno di una scheda del genere: costerà anche cara, ma si tratta indubbiamente di un prodotto di fascia molto, molto più alta del solito. AMD e i suoi partner devono ancora presentare una scheda analoga e concorrente, ma per loro il compito sarà decisamente duro. Non siamo soliti dare il Best Buy a prodotti così cari, perché di solito il rapporto prezzo/prestazioni non ne giustifica l'acquisto, ma stavolta riteniamo di trovarci proprio di fronte a un prodotto meritevole, per quanto esageratamente elitario.

## I BENCHMARK

Abbiamo messo a confronto la GTX690 (linee verdi) con una Radeon HD6990 (linee gialle), di fatto l'unica scheda video a doppia GPU concorrente, e una doppia soluzione Radeon HD7970 (linee rosse), che però in totale costa 780 euro, quasi il 25% in meno. Dimentichiamoci pure la HD6990. I valori ottenuti dalle altre due soluzioni sono molto simili, e le due Radeon sono più convenienti.



**ARRIVA LA GEFORCE 690 E BATTE OGNI RECORD. ANCHE DI PREZZO.**

**9.0**

**1644**



# GeForce GTX 670

Produttore: **EVGA** Prezzo indicativo: **€ 369**

La GeForce GTX 680 è la scheda che ha consentito a Nvidia di appoggiare nuovamente le terga sul trono del "produttore della scheda a singola GPU più veloce", ma dato che il suo prezzo sfiora i 500 euro è comprensibile, da parte del grande pubblico, una certa riluttanza a comperarla. Per venire incontro alle esigenze del popolo degli "enthusiast, ma mica nababbi", quindi, Nvidia ha optato per una declinazione più "moderata" della stessa scheda, con qualche elemento di calcolo in meno e con frequenze di lavoro un po' più basse. Il risultato è questa GeForce GTX 670 che, ai più decrepiti di noi, ricorderà immediatamente quanto capitò all'epoca delle GeForce 4600ti e 4200ti: la seconda non era poi così diversa dalla prima, ma costava decisamente meno. E tutti se la comprarono ben più volentieri. Ecco, la GTX

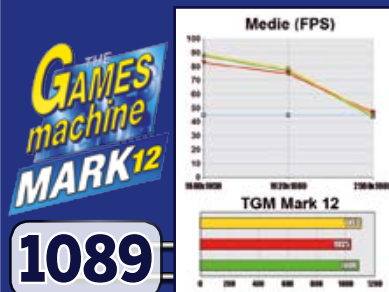
670 non è poi così diversa dalla sorella maggiore: per prestazioni sono del tutto sovrapponibili e, nel bene e nel male, permettono di fare esattamente le stesse cose. Per quale motivo, quindi, spendere di più? La risposta, ovviamente, la lasciamo a voi. Noi, invece, diciamo apertamente che 365 euro ci sembrano un prezzo molto più ragionevole di 485. Se poi calasse ancora di più, sarebbe perfetto, visto che per 30 euro in meno i partner di AMD propongono le Radeon HD7950, anch'esse del tutto analoghe in fatto di risultati. EVGA non ha voluto fare molto per personalizzare il prodotto rispetto alla reference board di Nvidia: il prodotto base, che poi è quello che abbiamo recensito, è del tutto identico. Ci piace però il software di tuning personalizzato che consente anche di tenere d'occhio la modalità GPU Boost della GPU: quando il TDP lo permette, la GPU sale di frequenza fino a toccare i 980 MHz. Volendo, però, la si può overclockare ancora di più, annullando di fatto ogni sensibile differenza con la GTX 680.

**PICCOLA PESTE, GRANDI PRESTAZIONI: LA GTX 670 È UNA SCHEDA DESTINATA AL SUCCESSO**

**8.5**

## I BENCHMARK

Abbiamo messo a confronto la GTX 670 (in verde) con una più potente – si fa per dire – GTX 680 (giallo) e con la più economica concorrente Radeon HD7950 (rosso). Il fatto che le ultime due finiscano in modo plateale il "prezzo giusto" per il loro livello di prestazioni è palese, così come plateale è il fatto che il maggiore esborso per una GTX 680 sia del tutto superfluo.



### + CONSUMI E DIMENSIONI RIDOTTE

Il sistema di raffreddamento camuffa un po' le vere dimensioni del PCB, compatto all'inverosimile: è lungo poco più della metà dell'intera scheda. I connettori di alimentazione si trovano dunque in una posizione davvero inusuale, e i consumi complessivi sono molto contenuti.

### + TUTTE LE USCITE CHE SERVONO

C'è davvero l'imbarazzo della scelta: due DVI, una HDMI e una DisplayPort, che si possono anche usare contemporaneamente per collegare fino a quattro monitor insieme. A lato, troviamo poi i classici due connettori SLI che permettono l'impiego di più esemplari di questa scheda in parallelo.

### + GK104 IN VERSIONE RIDOTTA

La GPU alla base del prodotto resta GK104, a cui è stato disattivato un SMX. Di conseguenza il numero di core scende a 1.344, le TMU a 112, ma le ROP restano 32 e il bus per la memoria GDDR5 rimane invariato a 256 bit. La frequenza di lavoro è 915 MHz e i 2 GB di VRAM GDDR5 lavorano a 6 GHz effettivi.

### + FA BENE IL SUO DOVERE

Il dissipatore fornito in dotazione segue le indicazioni di riferimento di Nvidia. La rumorosità della scheda varia tra i 52 e i 54 dB, di conseguenza è perfettamente nella media in idle, mentre a pieno carico la scheda resta piuttosto silenziosa. Le temperature a pieno carico si mantengono sotto i 65° C, a riprova della bontà di questa soluzione.



## + RISOLUZIONE FULL-HD

L'ampio schermo da 17,3" di diagonale consente di godersi appieno la risoluzione di 1920x1080 pixel, con icone e scritte chiaramente leggibili. Lo schermo è brillante e offre una buona visibilità anche in condizioni di eccessiva illuminazione ambientale.

## + STANDARD CON TASTIERINO

La tastiera a isola è ampia e comoda, garantisce un buon "tocco" e incorpora un tastierino numerico. La scocca è rivestita in alluminio, con dettagli cromati e inserti morbidi al tatto, collocati in punti strategici per facilitarne il trasporto.

## + USB 3.0

Il computer offre ben tre porte USB 3.0 e una quarta compatibile "solo" con la seconda versione del protocollo. Purtroppo, in HP non hanno pensato di distinguerle usando il colore blu dettato dal nuovo standard.

# Pavillion DV7-7099EL

Produttore: **HP** Prezzo indicativo: **€ 1.199**

La parola d'ordine, in questo caso, è "senso del pratico". Che poi sono tre parole invece di una, ma poco importa: l'HP Pavillon DV7-7077EL non si perde in fronzoli di alcun genere, non offre tastiere retroriluminare con effetti speciali o casse audio particolari che enfatizzano le frequenze basse, anzi, non offre neppure un lettore di Blu-ray disc ma, grazie a scelte piuttosto avvedute, offre una configurazione hardware potente ed efficace in tutte le situazioni, anche se non manca qualche lato oscuro come l'impossibilità di aggiungere altra RAM o la scelta di non usare il colore blu per identificare al primo colpo le porte

USB compatibili con lo standard 3.0. Questo computer è davvero un buon banco di prova per il Core i7 3610QM, un processore centrale basato sulla nuova architettura Ivy Bridge a 22 nanometri e l'impiego di questa tecnologia si riflette positivamente sull'autonomia dalla corrente elettrica, capace di superare le 5 ore a "pieno carico", quando invece la vecchia

**PRAGMATICO E POTENTE:  
UN PORTATILE PRIVO DI  
FRONZOLI CON CUI GIOCARE E  
LAVORARE OGNI GIORNO**

architettura Sandy Bridge arrivava a stento a 4, su questa stessa fascia di prodotti. La presenza di due GPU permette di passare in modo trasparente dalla modalità di risparmio energetico a quella di massime prestazioni: la GeForce 630M può essere usata al posto della GMA HD4000 in tutte le situazioni che richiedono maggiore potenza, come i giochi in 3D, le applicazioni accelerate con CUDA e, ovviamente, tutti quegli applicativi che per un motivo o per l'altro chiamano in causa la GPU a supporto del processore centrale. Il disco fisso in dotazione è probabilmente uno degli aspetti più controversi: il prototipo giunto in



## + DOPPIA GPU

Alla grafica integrata nel processore Intel GMA HD4000, HP ha associato una GPU dedicata GeForce GT 630M, non proprio un fulmine con i titoli più recenti, ma in grado almeno di offrire un'esperienza di gioco gradevole a risoluzioni standard, se non si esagera con effetti e dettagli.

## + MOLTA POTENZA

Il processore centrale è un Core i7 "Ivy Bridge" 3610QM a 2,3 GHz che, in modalità Turbo, può salire fino a 3,3 GHz. Dispone di 4 core con HyperThreading e può contare su ben 8 GB di RAM DDR3 suddivisi in due moduli da 4 GB. La memoria, però, non si può espandere oltre. Il sistema pre-caricato è Windows 7 Home Premium a 64 bit.

## - NIENTE BLU RAY

Il disco ottico in dotazione è un normale masterizzatore DVD dual layer. Su una macchina del genere sarebbe stato lecito attendersi la possibilità di leggere i blu-ray disc. Il disco fisso in dotazione è un normale HDD da 5.400 giri per 750 GB di capienza. Si poteva fare un po' di più.

redazione aveva una capienza da 1 TB, mentre gli esemplari in vendita sono larghi "solo" 750 GB. Si tratta di un valore notevole lo stesso, ma la velocità di rotazione ferma a 5.400 giri smorza gli entusiasmi: considerato il livello della macchina, sarebbe stato meglio usare un modello ibrido che, per lo meno, avrebbe reso più veloce l'avvio e l'accesso ai dati usati più spesso. Insomma, alla fine il prodotto è un po' spartano ma altamente efficiente, e potrebbe diventare il vostro PC se le dimensioni (416x274,352 mm) e il peso (3,15 Kg) non vi spaventano.

**8.0**

# HL272

Produttore: **HannsG** Prezzo indicativo: € 249

**S**empre più aziende propongono monitor di notevoli dimensioni a prezzi particolarmente aggressivi. Se il mese scorso è toccato ad AOC occupare questa allegra colonnina (anche se con risultati meno felici...), stavolta sarà HannsG a deliziarci con uno dei suoi prodotti. E l'HL272, lo diciamo subito per fugare ogni dubbio, è davvero un ottimo schermo per il prezzo a cui è venduto, oltre che una buona soluzione – in linea generale – soprattutto per chi comincia a sentirsi affaticato di fronte a una risoluzione Full HD costretta in 22 o addirittura 17 pollici. Questo schermo, infatti, è ampio la bellezza di 27 pollici, più o meno come un televisore, ma offre la "solita" risoluzione di 1920x1080 pixel. Non si guadagna spazio sul desktop, come potrebbe avvenire con i monitor da 2560x1600 pixel di Apple e Dell, ma si vede semplicemente tutto più grande:

icone, scritte, dettagli e, per chi è più sensibile... pixel. L'HL272, insomma, non farà particolarmente felici i maniaci dell'antialiasing a ogni costo, ma affaticherà molto meno la vista ai suoi utilizzatori, che potranno contare sia su una risoluzione comunque ragguardevole, sia su uno schermo perfetto per gustarsi un film a più di un metro di distanza. Purtroppo una simile comodità si paga in termini di fedeltà cromatica e di angolo di visuale: il pannello è di tipo Tn con tempi di risposta grey-to-grey pari a 2 ms, perfetto per il gioco e per i film d'azione in quanto annulla la possibilità che insorgano delle scie, ma senza la profondità di colore di un IPS è davvero improbabile che gli amanti della grafica lo sceglieranno come monitor ideale per i loro lavori di fotoritocco. Per chi ama giocare in grande.

**8.0**



## + 1 GRANDI DIMENSIONI, POCO PREZZO

1920x1080 pixel "spalmati" su una diagonale di 27 pollici non sono una cosa che si vede spesso, soprattutto a prezzi così bassi. L'HL272 sembra più un "televisore mancato" che uno schermo per PC, ma di fatto si dimostra un prodotto di buona fattura.

## + 2 TRE INGRESSI

Manca una porta DisplayPort, ma sul retro troviamo una presa DV-I, una D/SUB più tradizionale a 15 poli, e una porta digitale HDMI, oltre all'uscita per cuffie o casse esterne. Per l'audio, però, dobbiamo accontentarci della stereofonia.

## - 3 ANGOLO DI VISUALE LIMITATO

Trattandosi di un monitor Tn, i colori non saranno mai perfetti. Ma neanche l'angolo di visuale è entusiasmante: sebbene i dati tecnici parlino di 160°, basta spostarsi di poco dalla posizione frontale per notare le prime aberrazioni cromatiche.

## - 4 TASTI SCOMODI

I menu e i tasti di controllo sono messi in modo piuttosto infelice, e sono scomodi da raggiungere. L'altro lato della medaglia, però, è che difficilmente cambieremo qualche opzione per sbaglio...



La storica rivista per gli appassionati di videogiochi per PC!



NUMERO  
286

DA 23 ANNI INSIEME A VOI!

TUTTA  
NUOVA!

# THE GAMES machine

**BULLET TIME!**

## MAX PAYNE 3

Un uomo senza più niente da perdere!

**GRANDE RITORNO!**

## DIABLO III

Preparatevi a scatenare l'inferno!

**STRATEGICO!**

## XCOM

Adesso è quello vero...

# DEAD SPACE 3

LA SERIE HORROR DI EA SBARCA SU UN PIANETA OSTILE!

**DOSSIER: IL CONFINE TRA PIACERE E FOLLIA.**  
UN'ANALISI APPROFONDATA TRA DIVERSI MODI DI  
GIOCARRE DI RUOLO...

THE GAMES MACHINE N°286 - MENS - ANNO 23/12 - € 4,99

Spr.a  
cultura  
ITALY



20286

917711291232306



# ABBONATI SUBITO!

SCEGLI IL METODO PIÙ COMODO PER ABBONARTI:

• **POSTA** Compila, ritaglia e spedisce il coupon in busta chiusa a: Press Di - Servizio Abbonamenti - Casella Postale 97 - 25126 Brescia BS

• **FAX** invia il coupon al N. 030 3198412

• **ONLINE** sul sito [www.myabb.it/tgm](http://www.myabb.it/tgm)

• **TELEFONA** al N. 199 111 999 Dal lunedì al venerdì dalle ore 8,30 alle ore 18,30. Costo massimo della chiamata da tutta Italia per telefoni fissi: € 0,12 + iva al minuto senza scatto alla risposta. Per cellulari costo in funzione dell'operatore.

• **SMS** da inviare al N. 335 8331122 indicando nell'ordine: il codice dell'offerta 26393!Nome!Cognome!Indirizzo!Numero civico!Località!CAP!Sigla provinciale!S (oppure N)!S (oppure N)! per indicare rispettivamente il consenso (Si o No) alla privacy 1 e alla privacy 2 riportate sul coupon. Non lasciare nessuno spazio dopo i punti esclamativi come nell'esempio:

**26393!Gianni!Siani!Via Mondadori!1!Segrate!20090!Mi!S!S!**

Entro 24 ore riceverai un SMS di conferma dal Servizio Abbonati. Il costo del messaggio inviato è pari al normale costo di un SMS. Il pagamento dell'abbonamento è previsto in un'unica soluzione con il bollettino di conto corrente postale che ti invieremo.

**1 anno - 12 numeri**  
**39,90 € invece di 47,88 €**  
**SCONTO 17%**

## ABBONANDOTI AVRAI DIRITTO AI SEGUENTI VANTAGGI

### PREZZO BLOCCATO:

per tutta la durata dell'abbonamento non pagherai un euro in più, anche se il prezzo di copertina dovesse subire aumenti.

### TUTTI I NUMERI ASSICURATI:

se per cause di forza maggiore qualche numero della rivista non venisse stampato, l'abbonamento verrà prolungato fino al raggiungimento dei numeri previsti.

### RIMBORSO GARANTITO:

potrai disdire il tuo abbonamento quando vorrai, con la sicurezza di avere il rimborso dei numeri che non hai ancora ricevuto.

Informative ex Art.13 LGS 196/2003. I suoi dati saranno trattati da Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l., nonché dalle società con essa in rapporto di controllo e collegamento ai sensi dell'art. 2359 c.c. Titolari del trattamento, per dare corso alla sua richiesta di abbonamento. A tale scopo, è indispensabile il conferimento dei dati anagrafici. Inoltre previo suo consenso i suoi dati potranno essere trattati dalle Titolari per le seguenti finalità: 1) Finalità di indagini di mercato e analisi di tipo statistico anche al fine di migliorare la qualità dei servizi erogati, marketing, attività promozionali, offerte commerciali anche nell'interesse di terzi. 2) Finalità connesse alla comunicazione dei suoi dati personali a soggetti operanti nei settori editoriale, largo consumo e distribuzione, vendita a distanza, arredamento, telecomunicazioni, farmaceutico, finanziario, assicurativo, automobilistico, e ad enti pubblici ed Onlus, per proprio utilizzo eventuale medesima finalità di cui al suddetto punto 1) e 2). Per tutte le finalità menzionate è necessario il suo esplicito consenso. Responsabile del trattamento è Press Di Srl - Via Cassanese 224 20090 Segrate (MI). I suoi dati saranno resi disponibili alle seguenti categorie di incaricati che li tratteranno per i suddetti fini: addetti al customer service, addetti alle attività di marketing, addetti al confezionamento. L'elenco aggiornato delle società del gruppo Mondadori, delle altre aziende a cui saranno comunicati i suoi dati e dei responsabili potrà in qualsiasi momento essere richiesto al numero 030.319.82.81 "Customer Service". Lei può in ogni momento e gratuitamente esercitare i diritti previsti dall'articolo 7 del D.Lgs. 196/03 - e cioè conoscere quali dei suoi dati vengono trattati, farli integrare, modificare o cancellare per violazione di legge, o opporsi al loro trattamento - scrivendo a Press Di Srl - Ufficio Privacy - Milano Oltre - Via Cassanese, 224 - 20090 Segrate (MI).

Tagliare lungo la linea tratteggiata



## COUPON DI ABBONAMENTO

**Sì! Mi abbono a The Games Machine**

Riceverò 12 numeri a soli 39,90 euro anziché ~~47,88~~ euro con lo sconto del 17%

► **Inviare The Games Machine al mio indirizzo:**

Cognome e Nome \_\_\_\_\_

Via \_\_\_\_\_ N. \_\_\_\_\_

Località \_\_\_\_\_ CAP \_\_\_\_\_ Prov. \_\_\_\_\_

Tel. \_\_\_\_\_ email \_\_\_\_\_

► **Scelgo di pagare, in un unico versamento:**

30  Con il bollettino postale che mi invierete

20  Con carta di credito:  Visa  American Express  Diners  Mastercard

Numero

Scad. (mm/aa)     Firma \_\_\_\_\_

Compila, ritaglia e invia questo coupon in busta chiusa a:  
PRESS-DI Servizio Abbonamenti - Casella Postale 97, 25126 Brescia

Accetto di ricevere offerte promozionali e di contribuire con i miei dati a migliorare i servizi offerti (come specificato al punto 1 dell'informativa privacy):  SÌ  NO

Accetto che i miei dati vengano comunicati a soggetti terzi (come indicato al punto 2 dell'informativa privacy):  SÌ  NO

OFFERTA VALIDA SOLO PER L'ITALIA

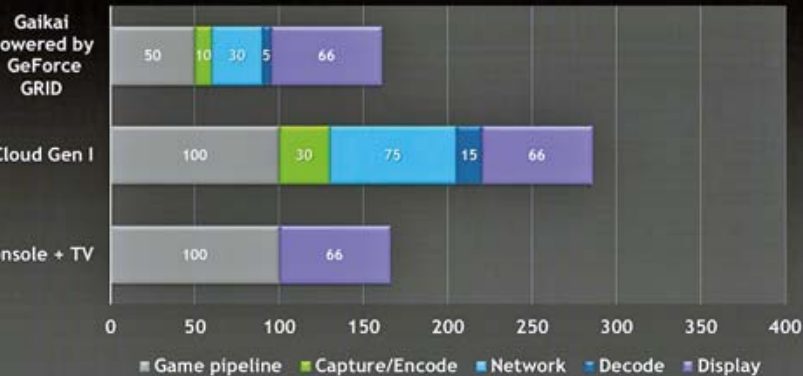
396 11 020 396 01



## I GIOCHI FRA LE NUVOLE

Nvidia propone VGX e GRID, due nuove tecnologie che permetteranno di dare il necessario impulso ai servizi di cloud gaming. Pirateria e console da gioco addio?

### Game Input Lag in Milliseconds



◀ Ecco l'ottimistico confronto di Nvidia sui tempi di latenza necessari a Grid, a una piattaforma di cloud gaming corrente e a una console collegata direttamente alla TV, per ottenere il medesimo risultato. Noi, sui tempi di trasmissione, saremmo un po' più cauti...

per niente, visto che nel nostro sfortunato Paese i servizi Internet ad altissima velocità restano cosa per pochi. Qualunque risposta successiva ai 400 millisecondi produrrebbe dei lag inaccettabili per qualunque gioco d'azione.

### I COSTI PER I PROVIDER

Vengono poi le dolenti note-spese per chiunque volesse imbarcarsi in un simile servizio. Sempre per ridurre i tempi di latenza, un ipotetico fornitore di cloud gaming sarebbe costretto ad affittare o ad allestire diversi datacenter su tutto il territorio, allo scopo di diminuire la distanza dagli utenti collegati. Non solo: le GPU, a differenza delle CPU, non si possono virtualizzare. Il che significa, in soldoni, che a ogni giocatore collegato il provider dovrebbe "affittare" una GPU per tutta la durata della sua sessione. Considerando l'ipotesi di una singola GPU per macchina, in un rack ci sarebbe spazio per 28 server e quindi altrettante sessioni aperte: quanti rack pieni di server sarebbero necessari, per offrire un servizio di cloud gaming a un milione di utenti? Troppi. Fra l'altro consumerebbero così tanti megawatt di corrente, da contribuire sensibilmente all'inquinamento del pianeta. Come si risolve tutto questo? Con le nuove tecnologie VGX e Grid di Nvidia.

### LA GPU VIRTUALE

Come avevamo scritto velocemente in un Tecnotigiemme di qualche mese fa, Kepler è la prima architettura grafica di Nvidia che prevede la possibilità di virtualizzare le risorse della GPU. Un hypervisor come quello di Citrix o di VMware può associare una GPU fisica diversa alle macchine virtuali in esecuzione su un server fisico, in modo che, per esempio, su una macchina fisica dotata di 4 GPU sia possibile eseguire fino a 4 macchine virtuali con una GPU ciascuna. Questa tecnologia si chiama VGX ed è interessante non solo perché riduce un notevole problema di costi e di ottimizzazione delle risorse, ma anche perché permette all'ipotetico provider di offrire servizi di GPU computing diversi-

ficati: mentre una macchina virtuale può usare gli shader core per farvi giocare a una speciale versione on-line di Call of Duty, un'altra può gestire un pesante calcolo scientifico per mezzo di CUDA o di OpenCL. Un modello di condivisione delle risorse come questo potrà apparire un po' esagerato a noi semplici giocatori, ma nel mondo dei server costituisce un nuovo, importante passaggio verso l'offerta di servizi virtualizzati sempre più duttili ed efficienti. Che, come vedremo molto presto, ci permette anche di giocare molto più felicemente.

Il cloud gaming è un mercato che, fino a oggi, ha dovuto fronteggiare molti ostacoli per decollare, soprattutto dal punto di vista tecnico. Giochi relativamente semplici o a turni, come quelli che siamo abituati a vedere nei social network, non hanno bisogno di ricevere input costanti da parte del giocatore né di aggiornare in tempo reale la sua situazione sullo schermo, mentre qualsiasi cosa leggermente più elaborata ha sempre richiesto l'installazione di qualche componente sul PC locale: sia esso un client, un'applet Java o addirittura l'intero gioco, lasciando al server soltanto il compito di trasferire i dati e gestire l'ambiente. Del resto, non è semplice mettere in piedi un servizio di cloud gaming che possa offrire giochi d'azione in 3D come quelli a cui siamo abituati noi.

### LA LATENZA INNANZITUTTO

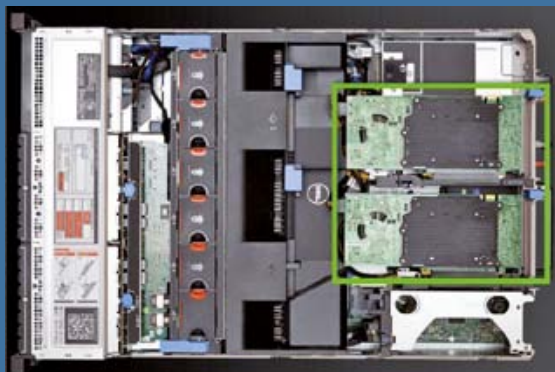
Il primo problema che salta subito in mente, ovviamente, è quello della latenza: il periodo di tempo che intercorre fra l'attimo in cui premiamo un pulsante e quello in cui vediamo la reazione del gioco sullo schermo. In un ecosistema semplice, formato da un PC o da una console collegata al televisore di casa, questo tempo di latenza è lungo circa 166 millisecondi: il tempo di generare tre fotogrammi a 30fps, bufferizzarli (3x33ms=100 ms), e poi visualizzarli sullo schermo (66 ms). Un'interazione praticamente immediata. Ora, immaginiamo di introdurre fra il primo e il secondo passaggio altre operazioni: l'invio del nostro tasto a un server remoto, che può essere distante migliaia di chilometri da casa nostra e unito a noi da una decina di nodi passaggio, l'elaborazione del gioco e della grafica da parte del server, la compressione dei soliti fotogrammi e il loro re-invio al nostro client: in totale, nella migliore delle ipotesi, avremo raddoppiato i tempi. E abbiamo detto "migliore delle ipotesi" mica



### L'ABBATTIMENTO DELLA LATENZA

Una volta che VGX ha ridotto i costi di gestione, resta da capire





▲ Ecco come verranno montate due schede di accelerazione Grid/Tesla K10.

cosa fare per i tempi di latenza. Premesso che una dislocazione dei server su più siti resta comunque una strategia valida, Nvidia ha adottato una serie di soluzioni che vanno a impattare soltanto il lato server, lasciando ai client soltanto il compito (relativamente facile) di decodificare i fotogrammi in arrivo e visualizzarli sullo schermo. Grid, questo il nome della tecnologia, funziona così: su ogni server sono installate 2 schede dual-GPU (per un totale di 4 GPU) dotate di 3.072 CUDA core e 8 GB di memoria (in pratica, due GeForce GTX 690 modificate), e un TDP nominale di soli 125 Watt per processore. Questa configurazione permetterà di gestire più istanze di gioco contemporaneamente, con un target framerate innalzato dai 30 fps della generazione corrente ai 60 di Grid. Da una parte, questo accorgimento garantisce una maggiore fluidità di gioco e dall'altra permette di renderizzare e bufferizzare i "soliti" tre fotogrammi in 50 ms invece che in 100. Grazie a una nuova tecnologia chiamata NVenc, i tre frame verranno compressi in H.264 direttamente nella RAM della scheda video del server, e di lì trasmessi alle schede di rete via bus PCI Express, senza passare dalla RAM centrale del server. Il che, secondo le intenzioni di Nvidia, dovrebbe abbattere il tempo di trasmissione via network, passando da una media di 75 ms a una di soli 30 ms: non solo i frame compressi saranno "sparati" su Internet senza l'overhead dei passaggi intermedi, ma saranno anche di dimensioni più contenute, e quindi più veloci da trasmettere. All'altro capo del doppino, insomma, il nostro client non dovrà fare altro che decodificare i frame in arrivo e visualizzarli, con un tempo totale stimato di 73 millisecondi (5 ms per il decode, i soliti 66 per la resa a video).

### INTERNET COME UNA GRANDE CONSOLE

Alla fine di tutti questi numeri, dunque, cosa abbiamo ottenuto? Che nella migliore delle più ottimistiche ipotesi, la latenza del sistema Grid sarà di 161 ms contro i 166 di una console. Valori prossimi se non addirittura impercettibilmente migliori. Dovreste

► Grid è stato mostrato per la prima volta in funzione alla recente GPU Technology Conference, un appuntamento a 360 gradi sul mondo del gaming e del calcolo parallelo.

## Tra il dire e il fare c'è di mezzo Telecom

Quando si parla di tecnologie in cloud, però, c'è sempre l'oste con cui bisogna fare i conti: il fornitore della connessione. Se le caratteristiche tecniche di Grid di per sé sono entusiasmanti, lo stesso purtroppo non si può dire delle attuali infrastrutture di rete del Belpaese. È dunque plausibile che i primi a trarre vantaggio di Grid saranno i paesi dotati di reti a banda larga sufficientemente evolute e ramificate da sopportare l'elevatissimo carico di trasferimenti necessari. Noi Italiani chiaramente non resteremo affatto al palo, ma è ovvio che non riusciremo a godere appieno di questo genere di servizi fino a quando non avremo abbattuto, una volta per tutte, i problemi di digital divide che ancora piangono il nostro territorio.

quindi avere tutti gli strumenti necessari a comprendere l'importanza strategica di queste due tecnologie: una volta messe in grado di operare come dovrebbero, hanno il potenziale per rivoluzionare completamente il mercato dei videogiochi, che non dovranno essere più installati sul computer locale, ma potranno essere "affittati" soltanto per il tempo necessario a giocarli o a finirli e, per di più, potranno essere giocati davvero ovunque e su qualunque dispositivo: PC, smartphone, tablet o addirittura smart-TV. Sul lato client, infatti, un gioco non sarà trattato in modo diverso da un video in streaming, basta modificare il media player affinché possa accettare anche l'input del giocatore e inviarlo al server. La preoccupazione di aggiornare la scheda video e il processore centrale, invece, graverà solo sul fornitore di servizio, che dovrà mantenere i server adeguatamente bilanciati per erogare la necessaria frequenza di aggiornamento dello schermo. ■





## » AL LOWE NON SOLO LARRY

**C**i chiedevamo, un mesetto fa, come avesse fatto Larry a raggiungere il suo stato di gioco cult quando sostanzialmente non aveva venduto praticamente nulla al suo esordio. Con la pirateria, ecco come. I negozianti bigotti potevano anche essere rimasti offesi dalle tematiche trattate, ma il gioco si diffuse a macchia d'olio presso l'utenza dell'epoca. Un'utenza significativa: niente ragazzini allupati, poiché Larry trovava posto bene o male su tutti i PC degli uffici americani. Celebre e profetica a tal proposito l'inclusione del boss key, un comando che richiamava immediatamente un generico grafico assolutamente privo di senso che trovava la sua ragione di esistere nell'eventualità che il capo si aggirasse nell'ufficio con fare guardingo. Che poi da quella schermata era impossibile uscire se non spegnendo il computer; poca roba di fronte alla prospettiva di licenziamento. A differenza di molti giochi dell'epoca poi, Larry era facilissimo da copiare: niente dischi di cartone con codici o frasi da riportare dopo aver sfogliato titanici manuali; l'unica resistenza che il titolo opponeva era la serie di domande iniziali per verificare l'età del giocatore. Anacronistiche al giorno d'oggi e fuori di testa allora, queste vennero conservate nelle successive conversioni ma "addolcite" grazie alla presenza di una semplice combinazione di tasti che permetteva di giocare immediatamente. Nel frattempo, Al era convinto di aver buttato via i tre mesi impiegati per programmare il gioco: deluso, stava ingannando il tempo

Score: 0 of 500

Rank: Novice



aiutando l'ex poliziotto Jim Walls nella creazione di Police Quest: in Pursuit of the Death Angel. Jim aveva in mente una storia, ma non sapeva come svilupparla: l'apporto di Al in questo senso fu fondamentale, tra programmazione e brainstorming, per travasare in ambito videoludico l'idea originale. Sebbene Police Quest per crudo realismo e difficoltà proibitiva possa apparire quindi agli antipodi della produzione di Al Lowe, di certo la sua genesi porta il marchio del papà di Larry. Nel frattempo, però, il passaparola stava portando Land of the Lounge Lizards alla ribalta: chi lo aveva giocato ne parlava bene

e i negozianti cominciarono a rivedere la loro posizione. Il gioco non era affatto il porno che credevano, bensì un'avventura piccante e divertente, meritevole di tornare sugli stessi scaffali che lo avevano inizialmente snobbato. E finalmente il tornaconto economico arrivò: le vendite si duplicavano mese dopo mese, e questo permise al titolo di tenere banco per molto tempo nella top five dei videogiochi più venduti d'America. Un simile successo doveva a tutti i costi essere replicato, e il chilometrico Leisure Suit Larry goes looking for love (in several wrong places) raggiunse i negozi nel 1988. La grafica

Score: 4000 of 4000

Passionate Patti

L'ispiratissimo finale di Larry 3 avrebbe degnamente chiuso la saga per sempre, almeno fino a LSL 5.



Il nuovo look sfoggiato da Larry nella sua prima avventura su scheda VGA lo avrebbe accompagnato negli anni a venire





utilizzava il nuovo SCI (Sierra's Creative Interpreter, ne abbiamo parlato il mese scorso) per mostrare le avventure del playboy nella gloria della risoluzione a 320x200, mentre erano supportati l'audio in General MIDI e il controllo via mouse, sebbene i comandi venissero sempre inseriti via parser testuale. Purtroppo non riuscì a replicare il successo del predecessore a causa della linearità della narrazione e dei noiosi labirinti, senza contare il grande numero di vicoli ciechi in cui si poteva incappare compromettendo l'esito dell'avventura. Nonostante il gioco non mostri nessun timer, alcuni eventi si svolgono in tempo reale rispetto alle azioni del giocatore, quindi è possibile ad esempio che Larry arrivi tardi alla partenza di una nave, terminando la partita senza troppi complimenti. Molto meglio andò con *Leisure Suit Larry 3: Passionate Patsy in Pursuit of the Pulsating Pectorals* (1989), tanto per far felici tutti i fan delle allitterazioni lì fuori. Stavolta le domande iniziali servono per stabilire il livello di perversione del gioco, sebbene anche a quello più alto l'esperienza rimanga comunque priva di esplicite rappresentazioni grafiche. Ma il gioco è scritto realmente con passione, ed è destinato a essere il capitolo finale della saga. Durante le ultime sequenze, infatti, Larry e Patsy, suo interesse sentimentale nonché personaggio brevemente giocabile durante la seconda metà del gioco, raggiungono la sede di Sierra e incontrano Roberta Williams, che propone allo scapestrato protagonista di narrare la storia della sua vita in un videogioco. Nell'epilogo, il cerchio si chiude: Larry programma "in the Land of the Lounge Lizard" in compagnia di Patsy, facendo credere al giocatore che l'epopea del personaggio sia ufficialmente finita. Così non fu, ovviamente: nel 1991 la VGA è ormai parte integrante di ogni PC che si rispetti e Sierra ne approfitta per entrare nel nuovo, coloratissimo mondo

con King Quest V e un remake del primo Larry. In realtà si tratta di un piccolo traguardo: dopo aver assistito alla nascita del Macintosh, in Sierra erano tutti innamorati della GUI a base di icone e mouse, un futuro al quale avevano mirato per molto tempo. Al ricorda che, con l'arrivo della nuova interfaccia, la difficoltà dei giochi era sensibilmente calata poiché la più grande sfida era cercare di capire cosa scrivere e come. Per lo staff di Sierra questo significò dover imparare nuovamente a creare giochi, e la produzione a venire bilanciò la situazione inserendo più enigmi e aumentando la difficoltà. Mettiamo un attimo da parte Larry: Al Lowe si interessò pionieristicamente al mondo dei giochi online in un periodo in cui praticamente non esistevano ancora. Avvenne subito dopo il remake; lui e altri due programmatori decisero, un passo alla volta, di creare un'infrastruttura ludica online. Era una cosa tanto rivoluzionaria che non sapevano nemmeno loro cosa stessero effettivamente creando. Inizialmente si dedicarono allo scambio di dati, ottimizzando le dimensioni dei pacchetti il più possibile perché i modem di allora erano quello che erano, poi arrivarono addirittura a giocare backgammon e scacchi in linea. Al Lowe quindi inventò il concetto di avatar creando un programma chiamato facemaker, con cui personalizzare l'aspetto del giocatore! Mesi di lavoro dopo, ottimizzando il codice in modo da gestire diversi giocatori contemporaneamente, Al arrivò alla triste conclusione che per sviluppare in maniera stabile un'avventura dinamica multigiocatore sarebbero stati necessari almeno sei anni e il progetto venne accantonato senza un nome. L'ironia sta nel fatto che, con la chiusura di Sierra, la tecnologia venne venduta a AT&T e successivamente ad AOL, che parcheggiò il tutto nel dimenticatoio. Secondo l'ufficio brevetti americano, Al e soci registrarono il brevetto per l'invenzione degli avatar online. Per

assurdo se AOL volesse, in teoria potrebbe riscuotere diritti su ogni videogioco online per l'utilizzo dell'idea registrata... In quegli anni Al e Ken Williams avevano stretto un singolare patto: creare un episodio di Larry ogni due anni, intervallato da una parodia di un preciso genere. Poiché i due erano fan di film come *Airplane*, le idee vennero praticamente da sole: il primo gioco avrebbe preso in giro i western (*Freddy Pharkas*), il secondo l'animazione per ragazzi (*Torin's Passage*) seguiti poi dagli spy movie, categoria che non venne mai affrontata. *Freddy Pharkas Frontier Pharmacist* (1993) è uno dei giochi più famosi di Al, e deve molto alla splendida presentazione e a memorabili enigmi. Come narra l'esilarante ballata che apre il gioco, cantata da Al Lowe in persona, Freddy è un pistolero micidiale che non osa più premere il grilletto a causa di un incidente che lo ha traumatizzato e lasciato privo di un orecchio. Si guadagna da vivere come farmacista nella cittadina di Coarsegold e proprio la sua abilità medica è la chiave con cui vengono affrontati gli enigmi, tra cui il memorabile assalto di una mandria di lumache in una storica sequenza che cita *Lemmings* di *Psygnosis*. La versione postuma su CD-ROM, ironicamente, vanta meno gag poiché i tempi passati in studio tra prove, registrazione e casting erano diventati un compito troppo oneroso per Al. *Torin's Passage* (1995) inizialmente sembra strizzare l'occhio alla produzione della prima ora, quella orientata ai più piccoli, ma la sontuosa grafica e i buffi personaggi, in particolar modo il felino mutaforma *Boogle*, sono solo parte del suo fascino. Torin deve salvare i genitori rapiti dalla strega *Lycentia* in un'avventura fantasy interessante e scritta brillantemente nonostante il banale antefatto, riuscendo così a centrare l'obiettivo che Al si era prefissato: creare un gioco divertente e appassionante per un pubblico di tutte le età. ◀



**Torin's Passage potrebbe sembrare un passo indietro nella produzione di Al. Nulla di più sbagliato.**



**Siamo nella cittadina di frontiera di Coarsegold, ma quel tipo ha un'aria familiare...**



## DRAGONIS DOGMA



## MINECRAFT: XBOX 360 EDITION

Il titolo indie di Notch, sviluppato inizialmente solo su PC, fa il suo esordio nel mondo console attraverso Marketplace, il canale di digital delivery di Xbox 360. Le perplessità su una conversione di Minecraft erano per lo più legate al sistema di controllo che – giocoforza – ha la necessità di abbandonare mouse e tastiera, in favore di un meno adatto joypad. Invero, tutta l'interfaccia è stata totalmente ripensata, con un risultato che ha dello stupefacente se si pensa a come è strutturato Minecraft su PC. L'unica vera pecca è la presenza di una mappa abbastanza limitata nelle dimensioni: una gabbia che un po' stona con la filosofia del gioco di Notch, ma che viene umanamente incontro al target "consolare". Bene comunque. **Kikko**





# MARIO TENNIS OPEN

**G**li amici colorati e un po' sbrocatti della banda Nintendo si dedicano nuovamente alla nobile arte della racchetta, questa volta impugnando un Nintendo 3DS. Al solito, Mario Tennis (che qui vince il suffisso Open) è costruito sulla tipica infilata di tornei e di minigiocchi assurdi, fatti di colpi spettacolari e quanto mai improbabili. Ad aiutare la fruizione viene incontro un sistema di controllo abbastanza amichevole, fatto di pulsantoni colorati sul touch screen che rappresentano altrettanti colpi speciali, da completare con successo solo se posizionati sulla giusta zona del campo. Mario Tennis Open ha il grosso difetto di essere quasi irritante nella sua facilità se affrontato in single player. Di contro, se potete connettere il 3DS alla rete (o avete qualche altra console con cui andare di Game Sharing), il titolo di Nintendo può regalare una buona badilata di soddisfazione. **Kikko**



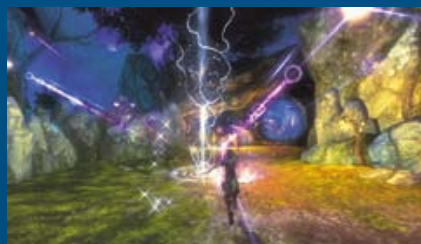
**C**apcom, sulla scia del successo ottenuto da From Software con Demon's/Dark Souls, si occidentalizza il DNA e piazza il carico da dieci con questo Dragon's Dogma, a tutti gli effetti un gioco di ruolo che di orientale ha davvero poco o nulla, visto che è privo di tutti gli stilemi che caratterizzano le tipiche produzioni del Sol Levante. Non per nulla, lo scenario è quello del fantasy medievale, con un protagonista che se la gira per il mondo a caccia di un drago che gli ha rubato il cuore (e non in senso figurato. Letteralmente!), accompagnato da un certo numero di amichetti, definiti Pedine. Le Pedine possono essere assoldate attraverso un hub online che racchiude quelle create da noi e dagli altri utenti, i quali pagheranno un fio in cambio dei servizi offerti dalle nostre, e viceversa. A prescindere dal valore, le Pedine hanno il brutto vizio di essere governate da un'intelligenza artificiale deficitaria, non in grado di stare al passo con la logica volontà del giocatore. Ciò detto, e nonostante un comparto tecnico che alterna scenari affascinanti a pochezze grafiche, Dragon's Dogma riesce comunque a divertire parecchio e a rifornire di molto materiale ludico, sia in termini di tempo, sia dal punto di vista della dimensione spaziale della mappa. **Kikko**

# SORCERY

**I**l qui presente "simulatore di Harry Potter" è stato presentato in concomitanza con il lancio di PS Move, tanto che avrebbe dovuto rappresentarne la migliore espressione d'utilizzo. E in effetti non si può dire che Sorcery non sfrutti il motion controller alla grande... peccato lo faccia con quei due anni abbondanti di ritardo sulla tabella di marcia. Rimane il fatto che il titolo sviluppato dai ragazzi di The Workshop sia probabilmente uno dei migliori esempi di



come sia possibile realizzare un gioco di alto livello sfruttando le peculiarità di questa periferica. È quasi brutto, quindi, dover riscontrare qualche difetto tecnico di troppo, con un frame rate non sempre all'altezza, il che è un peccato, date le splendide ambientazioni. In ogni caso, da provare. **TMB**





## STORIA DI **BOVABYTE FA LETTERATURA** UN BASTONCINO

**Q**uesto è un angolo di BovaByte un po' sui generis. Per questo motivo, ci è sembrato giusto abbandonare momentaneamente l'universo informatico per proporre a tutti i nostri cinque lettori un libro scritto da un amico. Beh, naturalmente si tratta di un amico del Pastore, ma non fa niente. "La visione del mondo di Romeo Saturday" è un avvincente romanzo narrativo di ben 650 pagine che copre un'intera stagione primaverile, e narra le disavventure di un ramoscello di pioppo attraverso gli occhi - beh, insomma - del protagonista. "Romeo Saturday si chiama così perché si è spezzato un sabato mattina dalla pianta di cui faceva parte, e Romeo era un nome che mi piaceva e che non è stato mai usato in letteratura - ci dice l'autore Mariotto Zingaretti, l'amico del Pastore insomma - anche se forse a dire il vero qualcuno l'ha usato ma adesso non mi ricordo chi. È passato troppo tempo dalle scuole elementari...". Ma cos'ha di tanto originale questo libro? "È una storia in perenne moto rotatorio volvente. Romeo Saturday può solo cadere per terra, rimbalzare, rotolare a causa del vento, essere raccolto per gioco e rilanciato lontano, finire sbriciolato e cose così. Per la maggior parte del tempo, Romeo passa la sua vita a osservare il mondo che gli passa davanti, si pone interrogativi ancestrali sull'origine dell'universo, ascolta le parole della gente che passa e medita sulle loro vite, mostrando un'inaspettata, forte empatia verso perfetti sconosciuti. Ma poi, dopo 500 pagine di pensieri, succede l'inaspettato: ragazzino lo raccoglie e lo lancia lontano, sperando che il suo chiwawa glielo riporti indietro. Grande è la delusione del pargolo, quando il suo cane si limita a osservare la scena con sguardo inebetito. Comunque, per Romeo è la svolta: anzi, la rivoluzione. Perché la strada è in pendenza e lui comincia a rotolare. Per la

prima volta, comprende che la sua visione del mondo è sempre stata limitata, e che ora può finalmente osservarlo a 360 gradi. Il cielo, che prima era sopra, poi diventa sotto. E poi sopra. E poi sotto. E poi sopra. E poi sotto. E poi ancora sopra! E poi ancora sotto! E poi... (bastaaaaaa! Pure a me viene da vomitaaareeee ndPastore). Nel libro questo moto rotatorio è descritto per ben 400 pagine, con una minuziosa descrizione di ciò che cambia posizione a ogni capovolta di Romeo, in un vorticoso amplesso fra lo spazio-tempo e la realtà circostante. Un'esplosiva, convulsa deflagrazione di metafore in cui le più soprafine tecniche narrative si coniugano dolcemente con i più potenti mezzi della tecnologia attuale: le opzioni copia e incolla di Windows. Non stupitevi, dunque, se leggendo il mio libro proverete inattese sensazioni di déjà vu: ciò è indiscutibilmente voluto, allo scopo di estremizzare l'andamento sinusoidale della vita e del tempo, che ciclicamente ci ripropone le stesse problematiche e situazioni, fino al convulso, improvviso finale imposto dal destino... (che arriva quando un SUV travolge il povero bastoncino sbriciolandolo! NdPastore) (Ma noooo! Pastore, mi hai spoilerato il finale! E dire che con tanta fatica ero già arrivato a pagina 150 ndP) (lo invece mi sono rotto molto priiimaaaaa. Marioooooo, vabbè che mi hai dato venticinque euro per farti un po' di pubblicitàaaaa, ma il tuo libro è una vera laaagnaaaa! Pensa che, dopo averlo leettooo, perfino una puntata di Amici mi è sembrata più emozionaaaanteeee! NdPastore) (e con questo abbiamo detto tutto. Mariotto se n'è andato via frastornato, portando con sé tutte le copie del libro che aveva cercato di venderci. Ma un giorno chissà... magari vincerà un premio letterario. Per adesso, però, è improbabile. NdBovas).



Romeo Saturday nel docu-film tratto dal best seller di Mariotto Zingaretti. Che postura! Che capacità di immedesimazione!!!



Il cagnolino che darà inconsapevolmente una svolta alla vita di Romeo...





# IL CASSONETTO PER LO SDEGNO

**S**i parla tanto di raccolta differenziata e anche dalle nostre parti cominciano a diffondersi i cassonetti per la medesima: quello per la carta, quello per il vetro, quello per la plastica, quello per l'umido, manca ancora quello per il frutto del peccato di cui cantavano Elio e le Storie Tese, ma in compenso quello per lo sdegno c'è già. Si chiama Facebook. Scusate se approfitto barbaramente di una pagina di questa rubrica – che per altro “con-curo” da anni, assieme all'amico Davide – per una considerazione del tutto personale, ma dopo tanti mesi passati a cazzeggiare su Facebook nel tempo libero, ho avuto conferma di una cosa: fare ironia, fare sarcasmo, fare satira in questo disgraziato Paese è diventato una corsa a ostacoli, in cui bisogna essere abili a schivare gli argomenti scomodi. E non sto parlando dei cantanti che potrebbero querelarti, dei fondamentalisti religiosi (notare la generalizzazione) che potrebbero mozzarti le dita (quando ti va bene), dei mafiosi che potrebbero farti saltare in aria, e così via. Sto parlando di tutti quei ‘topic’ su cui non si può assolutamente scherzare perché se no qualcuno si offende. Si va dalle sciagure alle malattie, passando per le celebrity religiose e per le religioni tout court, senza contare la politica su cui, però, io stesso ho posto il ban perché 1) sarebbe come sparare sulla Croce Rossa, vincere facile e cose così, e 2) mi piace pensare che questa scalcinata rubrica non sia inquadrata né a destra, né a sinistra, né al centro, ma semmai fuori come un balcone. Un tempo non era così: si poteva ridere con la gente della gente (famosa e non) senza che piovesse ro denunce per diffamazione, querele o minacce di. Poi è successo qualcosa e l'intimidazione, il lei-non-sa-chi-sono-io e soprattutto lo sdegno generale hanno preso il sopravvento. E così, da semplici mugugnoni, siamo diventati un pubblico iperpermaloso e dalla reazione isterica collettiva, pronto a spargere il veleno sulle pagine più spigolose come capitava ne “Il nome della Rosa”. La migliore dimostrazione della mia teoria è Facebook. È sufficiente leggere con distacco le reazioni e i commenti alle battute infelici sui terremoti di un politico leghista e di un addetto al marketing di una nota azienda di e-commerce per capire che qualcosa non va: dai pacati rimbrotti sull'inopportunità di toccare un simile argomento, agli auguri di malattie e di morte, passando per insulti, minacce ed evocazioni di torture medievali il passo è stato molto breve, giusto lo spazio di pochi clic. Capiamoci: ci sono battute stupide e inopportune che sarebbe meglio pensare e non dire – o peggio ancora, scrivere –

mai, e questo dovrebbe imporlo il buon senso. Ma certe reazioni scomposte, capaci di mettere in collegamento diretto la pancia con le dita sulla tastiera senza passare per il cervello, andrebbero analogamente ponderate prima di finire su un social network, dove alla fine ti leggono tutti. E non lo dico solo per stigmatizzare il comportamento altrui, lo dico anche e soprattutto per ricordare la regola a me stesso. Da qui l'idea che i social network siano una grandissima invenzione, perché permettono di fare e coltivare tante amicizie senza muoversi dalla scrivania, ma che siano anche dei formidabili contenitori per i peggiori prodotti della mente (e della bile) umana, dallo sdegno generale immotivato alla rabbia, passando per tutti quei goffi – ma riusciti – tentativi di fare arrabbiare la gente “postando” le malefatte dei politici, degli industriali, di certi personaggi pubblici magari distortone volutamente finalità e messaggi, senza ovviamente contare le baggianate dei cospirazionisti spacciate per immancabili verità di cui “nessuno parla” (e ci sarà anche un perché...). Quindi, nell'attesa di vedere anche una scansione di qualche angolo di BovaByte additata a origine di tutti i mali del mondo (magari questo, perché no), vi lascio al vostro social network preferito, pregandovi però di farne un uso assennato. Grazie.

- p.bes



Dopo i contenitori per l'indifferenziato, per gli imballaggi e per la carta, ecco finalmente quello per lo sdegno popolare e per la bile quotidiana!





## PROSOPOPEA - 26 MAGGIO 2012 [SERIO CONFINE]

**C**redo di aver già affrontato anche questo argomento, ma pazienza. I videogiochi sono imperfetti. Così come tutte le cose d'uomini. Talora capita, però, che un esemplare della categoria vada a stimolare quel mio senso utopico di ricerca dell'ideale, più della perfezione che del bello.

Mi direte "è una malattia" – e probabilmente avete ragione – ma non posso sottrarmi all'esercizio del "se fosse".

Il mio gioco ideale.

Ho quasi terminato Uncharted 3 e quel che ci ho trovato è la stessa cosa che il resto del mondo ha trovato in Avengers (il film): il sense of wonder. Nel caso che ci interessa è declinato sull'aspetto avventuroso, su un sapore di quell'Indiana Jones che viene citato indirettamente più o meno in tutte le salse (sarà per questo che l'ho adorato).

Tuttavia non è perfetto. Tuttavia soffre di un paio di cadute di stile che sono concessioni all'aspetto ludico a danno di una certa qual coerenza narrativa.

Mi spiego. Nate è chiaramente un personaggio sopra le righe. Non

si tratta di un supereroe, ma di un eroe sì, nei limiti in cui può esserlo un Indiana Jones, per l'appunto. Compie evoluzioni oltre i limiti del credibile, ma in questo episodio in particolare ce ne viene fatta annusare la sofferenza. Bene, perché non portarla avanti? Perché rovinare tutto, mostrandocelo per quello che è (personaggio di un videogiochi)?

È qui che, a mio modo di vedere, si configura il limite principale della narrazione per videogiochi. In qualche modo, a un certo punto, la sospensione di incredulità viene meno e appare chiaro il fatto che stiamo giocando. Che ci sono delle regole. E dei limiti. Avvertiamo i confini del livello in cui siamo calati, comprendiamo che si tratta di un gioco e che per batterlo dobbiamo imparare dei meccanismi. Qui cessa di raccontarci qualcosa e torna ad assumere il suo ruolo di intrattenimento/sfida che aveva in origine.

Quel che mi e vi chiedo, ora, è: questo è un limite insuperabile? Si tratta di un aspetto connaturato al videogioco? Oppure c'è spazio perché la narrazione interattiva trovi sviluppi che risolvano quel che a mio avviso è un serio confine?

### MALEDETTAMENTE SANTO

**D** Egregio Xam, con quale atteggiamento ti poni di fronte alla scelte morali presentate in un videogioco? Per quanto mi riguarda l'ambientazione riveste un ruolo fondamentale. In genere un gioco di stampo post-apocalittico, come Fallout 3 per esempio, tira fuori il bastardo che c'è in me. E così, al livello undici, Megaton è già un cumulo di macerie radioattive fumanti e ben poche sono le abitazioni non saccheggiate. Il problema è che un'esperienza tanto 'edificante' è spesso viziata. Mantenere un allineamento caotico/bastardo in un mondo virtuale non presenta, di regola, particolari implicazioni, dacché i cadaveri, vari ed eventuali, scompaiono dopo pochi minuti di gioco insieme alle conseguenze delle proprie azioni. In linea di massima un personaggio così deplorabile dovrebbe essere malvisto nei principali centri abitati e, invece, i cittadini ancora lo salutano amabilmente e

snocciolano banalità preconfezionate, reiterate dalle linee di codice di limitate intelligenze artificiali.

Per contro, un gioco colorato e fiabesco (in stile Fable per intenderci) stimola nel sottoscritto una propensione comportamentale volta al miglioramento della società e della qualità della vita dei suoi componenti. Nondimeno, quasi invariabilmente, mantenere un atteggiamento benevolo implica sottostare a una serie di canoni che shiftano tragicamente

l'allineamento verso quella categoria che mi piace etichettare come legale/pirla. Un approccio semplicistico da parte delle SH, nei confronti di quello che dovrebbe essere il ruolo di eroe buono, prevede sovente l'aiuto di contadini in difficoltà, il salvataggio di donzelle in pericolo e la donazione di parte dei propri averi in beneficenza. Insomma, perché se chiedo 50 monete d'oro per aver salvato il bambino dagli orchi devo vedere il mio allineamento spostarsi

di tre punti verso il malvagio? Dev'essere per questo che amo il personaggio di Geralt di Rivia e il mondo di The Witcher, che abbandona quelle stanche istituzioni che sono il bene e il male in favore di un approccio più realistico. Le pozioni costano, le armature costano e le spade d'argento costituiscono un vero e proprio salasso. I mercanti non fanno sconti nemmeno davanti all'esercito nemico che sta per scollinare; rischio la mia vita, consumo le mie risorse... io dico che dovrebbero erigermi una statua o quantomeno farmi maledettamente santo!  
**Luca Sartori**

**R** Che bello spunto. Il contesto crea il vestitino che andiamo a indossare. O lo influenza. Nella grande maggioranza dei casi il mio atteggiamento corrisponde a quello del legale/pirla; cerco lo zen anche quando le conseguenze non sono reali (mi porta alla pace). Mi capita talora di valicare il confine. Di solito, però, non si tratta di una scelta morale, quanto piuttosto della

conseguenza di una scelta ludica. In Red Dead Redemption, per conto mio, avrei anche evitato di ammazzare e scuoiare tutto il bestiame in cui mi sono imbattuto. L'ho fatto perché – scelta abbastanza rara – ho deciso di seguire tutte le missioncine che portavano al famigerato 100% (in quanto divertenti). In qualche sporadico caso, è capitato anche che sbucasse un moto d'odio, sino a condurmi al lato oscuro. Ad ogni buon conto, su questo tema, The Witcher è avanti di una spanna. Voialtri là fuori che ne dite?

### THREAD

**D** Caro Enzo, [...] inizia pure a sviluppare ciò che pensi, spiegaci meglio il concetto su cui stai riflettendo, per esempio, come lo applico al professor Layton il

### A CHI LO SPEDISCO? DAI, CHE È FACILE!

#### TGM BAZAR:

forum.tgmonline.it/  
forumdisplay.php?263-TGM-Bazar (oppure  
tinyurl.com/tgmbazar),  
viva e bisunta d'olio solare.

#### TGM MAIL:

www.tgmonline.it/  
contact, selezionando  
TGM Mail o, attraverso la  
solita xam@sprea.it con  
subject [TGM Mail]. Se  
non rispondo, è perché  
sto grigliando.

#### IL BLOG:

App (apps.facebook.com/thegamesmachine/) e sito (www.tgmonline.it). E forse che forse, un'altra sorpresina in arrivo (un'idea che mi frulla per la testa, attualmente in fase embrionale e che potrei smentire direttamente il mese prossimo).

#### LA REDA:

La redazione redige; voi stuzzicatela: redazione@tgmonline.it.

concetto di movimento? Intendi movimento interno al gioco (guarda che sono sempre giochi, eh, un soprammobile sta sopra un mobile altrimenti diventa una cosa diversa) oppure anche al di fuori? (infilaci anche il Kinect prima che ne parli io, questa nuova periferica è un argomento stupendo). Ancora uno sforzo, dai, secondo me ne vale la pena.

### PORTAL 2 VIVE IN NOI

Adoro queste manifestazioni dell'ingegno umano. Per la sua tesi, quest'uomo ha realizzato una torretta di Portal 2, funzionante e sparante all'incanto che dovesse pararsi dinanzi (come ci dimostra il buon creatore, nel filmato).  
tinyurl.com/portal-tur



**"IN LINEA DI MASSIMA UN PERSONAGGIO COSÌ DEPLOREVOLE DOVREBBE ESSERE MALVISTO NEI PRINCIPALI CENTRI ABITATI E, INVECE, I CITTADINI ANCORA LO SALUTANO" LUCA SARTORI**



## LA ZAMPETTA DI RAIDEN

So che vi sto facendo salire l'acquolina. Guardate un po' quant'è bella la "chiavetta" spedita in giro per il globo ai giornalisti da parte del team di Metal Gear. Ok, siamo su una rivista di videogiochi per PC, ma non potevo resistere...



**"IL PUNTO È CHE LA DIFFERENZA TRA IL VIDEOGIOCO E TUTTO IL RESTO SI GIOCA IN UNA SERIE DI PRATICHE A CUI NON SIAMO ABITUATI" ENZO D'ARMENIO**

Prometto che se fai questo passo ti rispondo appropriatamente.

Grazie, veramente e senza ironia.

Ho apprezzato più di quanto puoi pensare, Gabriele

Gentile Gabriele, ti ringrazio per la risposta e per gli spunti che mi dai. La mia voleva essere esattamente una sostituzione, il proporre di prendere come focus non il medium in generale, ma i testi che lo caratterizzano, e le tendenze che sviluppano. Se ogni pochi mesi esce un titolo che cambia le carte in tavola - io sto ancora cercando di riprendermi da Portal 2 e già sono arrivati Dear Esther e Journey - come possiamo pensare di avere un'idea di cosa sia il videogioco? Io non me la sento di dire che i videogiochi siano innanzitutto dei giochi, e che ogni considerazione ulteriore debba integrare questa premessa. Per prima cosa perché preferisco ragionamenti deduttivi; in secondo luogo perché una teoria che anticipi lo sbattere il muso sui testi è in opposizione alla mia formazione. In estrema sintesi, e qui parlo con la consapevolezza che sarebbe molto diverso se

conosci il tuo pensiero in maniera più approfondita, non credo che sia il migliore approccio. Esagerando, penso che il dover delimitare cosa sia il gioco in generale, compito già difficile, per descrivere qualcosa che non sappiamo cos'è, mi spaventa abbastanza, e quindi preferisco partire dal basso. Non per questo eviterò di rispondere ai tuoi appunti, che sono puntuali e interessanti, e che meritano un bel grazie col punto esclamativo (!). Il Professor Layton si sposa male con le mie idee, questo è sicuramente vero. Ma il fatto che tu abbia dovuto scegliere un esempio così particolare permette di spiegarmi a fondo. Layton - se lo consideriamo parzialmente - è uno di quei videogiochi che possono essere considerati giochi, così come può esserlo il poker, i dadi e il nascondino. Già se citavi un Mario 64 o un Tomb Raider, il discorso cambiava. Anzi, proprio il dover cercare un esempio del genere ci dice che non tutti i videogiochi possono essere definiti giochi, almeno non così alla leggera. Un soprammobile se lo sposti dal mobile diventa qualcos'altro, ma se anche prima era un pallone da calcio, non è

che potevamo scambiarlo per un orologio. Oppure: con un pallone da calcio fatto di vetro non ci possiamo giocare in giardino. Tralasciando queste fisime da arredamento calcistico, cerco di arrivare al punto. Quando parlo di movimento e spazio nei videogiochi li intendo solo all'interno del mondo virtuale. Ma non per questo intendo separare narrazione, gioco e simulazione, o altri concetti di questo genere. Intendo dire che il videogioco, a livello formale, sta lentamente integrando tutte queste componenti nel medesimo spazio virtuale. Portal inizia e si sviluppa proprio così: ci svegliamo in una struttura hi-tech, non sappiamo assolutamente nulla di ciò che è successo, né ci viene spiegato. Qui, semplicemente, esistiamo, e ciò che sappiamo è solo quello che vediamo, o percepiamo. Portal sembra dirci che l'esistenza, nei videogiochi, è la condizione di partenza, non deve essere costruita, deve essere lasciata libera. Non c'è un filmato introduttivo che ci spiega gli antefatti. La trama, se dovessimo appoggiarci agli schemi di altri mezzi, nemmeno c'è. A un certo punto capiamo che bisogna fuggire. È la sensazione di oppressione a suggerircelo. Poi intuiamo di essere delle cavie destinate a un brutale destino, perché leggiamo delle frasi su dei muri, sono scritte in un posto in cui il nostro accesso non era assolutamente previsto. Qui il verbale si sovrappone all'architettura spaziale; quella classica, fatta di mattoni, seppur virtuali: noi dobbiamo girare l'angolo e alzare lo sguardo per leggere il tassello successivo della trama, è scritto proprio su quella parete. Anche rifacendoci alla narratologia classica, o allo strutturalismo e suoi derivati, è evidente che c'è qualcosa di peculiare in questo modello. Una qualsiasi storia parte con

uno stato di fatto, prosegue con degli sconvolgimenti ed è finalizzata al ristabilimento dello stato di fatto, o alla creazione di uno originale. Questi stadi generali sono inframezzati da cambiamenti fondamentali. Ebbene, questi cambiamenti mutano completamente di significato se sono messi nelle mani del giocatore piuttosto che in una sequenza filmata, e se le varie componenti sono fuse come lo sono in Portal, diventa difficile separare il gioco da tutte le altre. Il punto è che la differenza tra il videogioco e tutto il resto si gioca in una serie di pratiche a cui non siamo abituati, di cui non abbiamo schemi interpretativi, così ci sembra che Mass Effect sia tutto sommato paragonabile a Portal, quando invece sono due cose che andrebbero chiamate con nomi diversi, e non perché è differente lo stile del racconto, è proprio un altro modo di fare. Da un lato ci viene raccontata una storia con diritto di modificarla in determinati punti, che condivide il suo universo figurativo con quello della componente ludica, tutto sommato autonoma (Mass Effect, ma anche Layton); dall'altro è la nostra esistenza, il nostro fare spaziale a essere la storia, ed è anche la componente ludica. Ecco, non voglio dire che l'idea di gioco non ci aiuti, dico che forse sarebbe più proficuo partire da qualcosa di più semplice, ma che forse ci porta più lontano, e ritengo che il movimento sia questa cosa. Portal 2 porta alle estreme conseguenze questa dicotomia: narrazione e gioco sono talmente fusi in fase di design che gli NPC possono darci suggerimenti prossemici/ostensivi: "Guarda quel muro là dietro, fuggi da lì". Ecco come lo spazio ludico tende a corrispondere allo spazio narrativo. Il fatto che in Layton muoviamo un cursore in uno schema astratto non significa che siamo fermi.

Quanto a Kinect, non ho un'idea molto precisa sulle sue implicazioni. Esagerando, potrei dire che la differenza tra pad o tastiera o altro è paragonabile alla differenza tra il guardare un film in un catodico striminzito o un quaranta pollici HD: Il Padrino è sempre Il Padrino. Ovviamente un gioco pensato per Kinect - o per Wii Remote, diamo a Cesare quel che è di Cesare, non ai suoi figli - è necessariamente diverso da uno tradizionale, forse in peggio. Diciamo che per il momento costringe ad avere meccaniche più basilari, a portare l'attenzione sul corpo, costretto a teatralizzare il movimento (reale). Se con il pad l'obiettivo è quello di far corrispondere a dei comandi astratti dei movimenti precisi sullo schermo, facendoci dimenticare che lo stiamo facendo e sviluppando automatismi, con Kinect è simili il rapporto con gli avatar è di tipo imitativo: so che il mio braccio rappresenta una racchetta, sono costretto a pensarci ogni volta che lo muovo. Le competenze richieste sono minori, perché mia madre sa più o meno come funziona una racchetta, mentre non ha mai provato a fare un haduken! Discorso diverso per titoli come Metroid in cui se noi... Oh mio Dio! Quanto cavolo ho scritto! Chiedo scusa per eventuali errori o casini, ho dovuto copincollare roba a destra e manca per colpa di Xam. Ciao Xam :)

**Enzo D'Armenio**

Ciao Massimo, ciao Enzo,...] Proporre qualcosa è doveroso, quindi stai facendo la cosa giusta e anche il voler partire dal basso, ripeto, è un approccio più che legittimo. Ma porgi attenzione a un fatto. Quando racconti di Portal stai seguendo esattamente l'approccio che hai affermato. Nel momento in cui parli di movimento, però, come categoria



## SKYRIM BIKINI CONTEST

Ah, i Machinima...  
[tinyurl.com/bikini-c](http://tinyurl.com/bikini-c)



trasversale a più prodotti, il tuo approccio sale di grado.

Dal pratico sei già passato al teorico e stai utilizzando una terminologia diversa non più indirizzata allo descrivere un prodotto singolo ma un discreto numero.

Se questa tua definizione, diviene l'essenza di ciò che vuoi analizzare, cioè quella caratteristica che tutti i prodotti hanno; beh, sei appena sfociato nella teoria più pura.

Il ragionamento induttivo ti porta a formulare una sintesi, una teoria.

E una volta che hai la teoria la esprimerai come tale, non più dal basso ma dall'alto.

(cerco di usare le stesse parole che usi tu, a me non piace nemmeno usare alto e basso, dà un'idea di meglio e peggio che è errata).

Sono d'accordo che sul videogioco sappiamo ancora poco, direi che dopo Bittanti, siamo ancora pionieri del campo. È normale che proviamo approcci diversi e accostamenti di vario tipo. Ciò che dobbiamo fare è ricercare continuamente, fino a quando non troviamo qualcosa. Non sono affatto legato

alle mie idee, anzi non vedo l'ora che qualcuno me le smonti, anche se ovviamente le difendo da un punto di vista intellettuale, non certo emotivo.

Butto un pensiero. Cinema, film, documentari, cortometraggi, lungometraggi, film d'animazione, cartoni animati, western (mi fermo per incompetenza), tutte parole diverse, categorie e livelli diversi che però hanno qualcosa in comune.

Quel qualcosa implica un uomo che guarda un qualcosa, un testo in senso lato, su un apparecchio elettronico (molto alla buona).

Se è didattico può essere un documentario, se è lungo con trama diventa un film ecc.

Ma esistono gli ibridi. Un documentario può utilizzare i disegni? Certo, "Imparando il corpo umano".

Ed un film documentario può esistere? Sì.

Nei videogiochi queste invasioni di campo sono sempre più frequenti tanto da creare nuovi generi. Per questo può essere interessante trovare ciò che accomuna i diversi videogiochi.

Per esempio mi sono sempre chiesto se Dragon's Lair sia un videogioco. Per quanto mi riguarda è un cartone animato interattivo, perché la componente gioco è talmente ridotta da sembrare assente (sembrare, in realtà esiste). Riguarda più che altro la memorizzazione e la coordinazione oculomotoria.

Il viaggio in treno è finito quindi direi che ho scritto a sufficienza.

Ti prego di continuare a scrivere, ho sempre piacere ad approfondire.

E in ogni caso non vorrei certo che lo Xam smetta di gioire? ^\_^

Grazie ancora per la risposta,  
**Gabriele**

Impossibile definire il gioco: è per sua natura un'attività che rifugge alle maglie del concetto, ma il provarci non è un'impresa inutile, per vari motivi. "Distrazione" e "passatempo" sono termini riduttivi: se giocatore hardcore è disposto a sacrificare amicizie e persino amori alla sua passione, evidentemente ci trova qualcosa di più di un semplice divertimento. Ragioniamoci: il sogno di un'arte totale, interattiva, ha almeno 150 anni, attraversa tutte le avanguardie storiche (futurismo e surrealismo, per esempio), ma non si realizza, manca sempre qualcosa... l'opera rimane lì, da contemplare, e lo spettatore dall'altra parte, nell'atteggiamento estatico dell'osservatore appassionato, ma pur sempre osservatore. Il gioco non si contempla: lo si fa. Il gioco richiede la partecipazione attiva, l'azione del giocatore. Anche il cinema o la letteratura dirai: sì, ma in

maniera molto parziale, ed è proprio il gioco che ce l'ha fatto capire... Per quanto tu sfoghi, salti, leggi all'incontrario "I promessi sposi", non cambierai una virgola della storia, non potrai far morire Lucia né far diventare un mago Renzo. Il giocatore, entro i limiti imposti dai programmatori, può autodeterminarsi, decidere come far vivere il proprio alter-ego, costruirsi una propria storia unica e irripetibile. È impossibile finire Fallout: New Vegas due volte nello stesso modo, per quanto ci provi. È un sandbox, mi dirai, è progettato così apposta. Prendiamo allora un simulatore puro come FIFA 2012: prova a finire un campionato due volte con gli stessi risultati, gli stessi marcatori, gli stessi infortuni... impossibile. Possiamo dire lo stesso di un film come "Gran Torino"? Per quanto ti accanisci, la storia scorre esattamente nello stesso identico modo, l'unica cosa che puoi fare è fruirlo in maniera diversa. Il passo successivo è ancora più problematico: la differenza fra interattività e simulazione. È da 20 anni che si dibatte sulla questione. L'opera d'arte interattiva esiste da sempre, l'opera d'arte che simula è nata col videogioco. Cosa intendiamo per simulazione? Qui il problema. Non esiste una definizione univoca, ma più tentativi di definizione che si contraddicono a vicenda. Simulare può voler dire prendere parte all'opera di creazione del gioco, entrare in un mondo in cui tu sei il protagonista (e non perché ti identifichi nel protagonista, come nel romanzo o nel cinema), modificare secondo i tuoi

criteri l'ambiente in cui il gioco ti immerge. Ma per me è ancora poco. Io credo che simulare significhi sperimentare un nuovo modo di esistere, provare a vivere una vita che non è e non può essere la mia, ma che può influenzarmi. Mi spiego: attraverso Fallout: New Vegas ho provato cosa significa l'eutanasia... in una missione potevo scegliere se porre fine alle sofferenze di soldati catturati e impalati, oppure tentare di liberarli. Io sono un cattolico praticante, quindi nella vita "vera" non avrei mai dato la morte ad un moribondo, ma nel gioco ho potuto sperimentare cosa questo implichi, ho potuto SCEGLIERE, e attraverso questa scelta le mie idee riguardo all'argomento sono cambiate, perché la scelta è stata mia, non di un altro per me (come ad esempio in "Million Dollar Baby", in cui il buon Clint mi ha imposto di identificarmi nella sua azione). È questo l'elemento che mi interessa di più del videogioco, e che trovo messo ai margini nelle discussioni: la possibilità di sperimentare scelte morali in mondi possibili, che poi possono influenzare le scelte che compio nella cosiddetta vita "vera". Forse ho messo troppa carne al fuoco, e spiegato ben poco, però credo di aver introdotto nuovi elementi nel dibattito, e di aver parzialmente sviluppato l'idea gettata da Max nell'ultima parte della sua risposta alla tua lettera.

**Leonardo Renzi**

### AU REVOIR

*Questo mese mi lasciate senza spazio, parole, fiato.*

**"IO SONO UN CATTOLICO PRATICANTE, QUINDI NELLA VITA "VERA" NON AVREI MAI DATO LA MORTE A UN MORIBONDO. NEL GIOCO HO POTUTO SPERIMENTARE COSA QUESTO IMPLICHI, HO POTUTO SCEGLIERE, E ATTRAVERSO QUESTA SCELTA LE MIE IDEE RIGUARDO ALL'ARGOMENTO SONO CAMBIATE" LEONARDO RENZI**





**Quarta puntata della Saga sulla Nascita di NGL e, in un qualche modo, di un Certo Tipo di Netgaming Tutto Italico. Io c'ero e ve lo racconto, non privo di qualche sospirone.**

**B**reve riassunto delle puntate precedenti: skyluke incontra Adso per motivi commerciali; Adso gli fa fare un bel colpaccio e si autoinvita a cena nella di lui dimora; skyluke sfida Adso a giocare a Quake 2 su un server appositamente creato sulla rete; Adso rimane sparafashato (cit.) si compra un PC adeguato e obbliga i suoi collaboratori ad allenarlo. I Cari e Santi ragazzi che collaboravano con il sottoscritto da una parte ci presero pure un certo gusto, ma non era certamente "il loro". Vuoi perché non provenivano da un Solido Background Videoludico, vuoi perché obbligati dal sottoscritto a mangiarsi un panino davanti alla tastiera e a giocare come forsennati nella Q2DM1 (storica e mai dimenticata mappa di Quake II) o vuoi perché loro

## ALLA SCOPERTA DEI SERVER

**ABBISOGNAVO DI UNO SPAZIO TUTTO MIO, DOVE PROVARE, TESTARE, DIVERTIRMI...**

giocavano senza scheda grafica acceleratrice (ebbene sì, avevo convinto la direzione a dotarmi di due Voodoo 2 pure in ufficio, giustificandole come necessarie a un certo tipo di progetto che stavo valutando :P). Ma servirono al loro scopo:

skillare pesantemente il sottoscritto per prepararlo alla Prossima Grande Sfida Contro skyluke, nella quale sognavo di riprendermi la mia sontuosa Rivincita. Dovevo vincere! Dovevo riscattare tutto il pesante rosicamento e la bile ingurgitata in quella sessione a casa sua. Dovevo, infine, irriderlo e percularlo a morte dispensandogli dolore un frag dietro l'altro. Questo mi immaginavo nei momenti di sogno a occhi aperti mentre oramai aravo i miei poveri colleghi/sottoposti anche mentre parlavo al telefono. Alla fine mi sentii pronto: la Sfida poteva avere luogo. Ma non avvenne, quantomeno ufficialmente, mai. Non tanto perché non ce ne fu l'occasione, ma perché le cose, lentamente ma inesorabilmente, cominciarono a prendere un'altra piega. Con la mia passione sempre più crescente per Quake II in multiplayer cominciava a crescere in me la voglia di gioco serale/notturno e non solo. Volevo cominciare a capirne di più di server, mod, mappe, impostazioni e tutti quei fatti lì. Coniugare le due cose era difficile in pausa pranzo durante l'orario di lavoro: abbisognavo quindi di uno spazio tutto mio dove provare, testare, divertirmi. Senza un pelo sulla lingua andai dall'allora presidente dell'azienda che mi pagava uno stipendio e gli feci una proposta che sono abbastanza sicuro lui non capì: "Senti volevo installare dei server di gioco che si attivano solo dopo l'orario di ufficio. Tanto i nostri clienti utilizzano il sito durante il giorno e la sera. La notte è tutta

banda sprecata". La "banda internet" ai tempi era davvero cosa preziosa e parecchio costosa. Oggi la si dà praticamente per scontata (parlando in ambito server ovviamente) ma pensiamo a cosa potrebbe succedere se decidessimo di ospitare un server di gioco per 10-100 player su una misera ADSL casalinga. Il paragone, bene o male, ci sta. Lui non credo comprese tutto il discorso ma solo la parte "non ti costa niente e/o è già pagato". Fidandosi del sottoscritto, acconsenti senza riserve. A quei tempi l'offerta dei server di gioco era scarsina: spesso bisognava ricorrere ai server USA e, in Italia, tutto si limitava, quantomeno allora, a qualche istanza di gioco resa disponibile dai nascituri GiB e GamersRevolt che già facevano miracoli con dotazioni tecniche ben inferiori a quelle di cui potevo disporre. Contatto skyluke e gli spiego l'idea. Lui non solo la trova fantastica, ma si esalta e decide di fare la stessa cosa in SkyLink, dotata di connessione e disponibilità di hardware ancora maggiori. Lui condivide con me tutte le informazioni su come configurare dei server e decidiamo quali MOD ci paiono più divertenti da giocare. Nascono quindi due minisiti dedicati a Quake II. Da imberbe e nabbo player comincio a trasformarmi in quasi-esperto gestore di server di gioco, che passa le nottate sì a giocare ma anche e soprattutto nella speranza di vedere sempre più player popolare le sue scintillanti creature. Piano piano la cosa si diffonde, e un'idea sempre più folle comincia a ronzarmi per la testa... [continua] ✱





**Uno è convinto di essere in estate e si ritrova nel pieno della stagione dei monsoni... a Milano, mica a Paulo, eh!**

**U**n caloroso abbraccio e un vin brulé a tutti i fedeli lettori dell'Euforia Paradosa. Che in quanto tali sapranno ben bene il perché di questo atteggiamento meteorologicamente sbagliatissimo. Il fatto è che l'Euforia Paradosa funziona proprio così: è come mettersi i boxer con i babbini natali e gli abeti il 3 di Giugno (è un esempio, mica sto parlando della mia persona... Ok, ammetto che "un mio amico" aveva finito l'underwear, contenti?), è come uscire dal ristorante cinese ed entrare da McDonald, è come prendere la macchina dal carrozziere e fare una constatazione amichevole in meno di un'ora. Che simpia che è, l'Euforia Paradosa! Se anche voi avete sperimentato la sua forza e il suo enorme cono d'ombra, non potete non continuare la lettura di questa pagina, tutta dedicata alla nostra amica amarezza misto allegria con una scorzina di lime per rendere il tutto più acido. Dedicata a questo e alle topomodelle, che male non fanno mai, ovvio. Al mese prossimo!

## ULTIMATE CARNAZZA!

**Q**ualcuno ha ordinato un panino gigantesco, tipo Homer che ordinava bistecche da 15 chili e da bere polpette, giusto per non farsi mancare nulla? Bene, allora forse dovrete provare a passare da Detroit: per farsi pubblicità, il tizio in foto ha creato il più grande panino del mondo, contenente oltre 50 diversi tipi di carne, salumi e insaccati. Nato come idea promozionale, qualche cliente ha pensato bene di ordinarlo... Non vi dico il suo prezzo di listino, ma parliamo di centinaia di dollari!



## SUPER MARIO PASTURO!

**Q**ualcuno ha mai pensato che due passioni come i videogiochi e gli animali che sott'acqua non muoiono (ok, forse ho usato una parafrasi un po' complessa, ma dovete capirmi: Acquariofilia mi suona davvero malissimo!) potessero avere un punto d'unione come quello trovato da questo amante di pesci e bit?

Eppure, quello che vedete è tutto vero: il mattacchione ha costruito la scena finale di Super Mario Bros, il celebre salto sulla bandierina con tanto di castello, nel suo acquario. Per fortuna non ha pensato di aggiungere le piante carnivore e le tartarughe rimpallanti, altrimenti avremmo avuto qualche perplessità in proposito. Ma la vera domanda, una volta posti di fronte a questa bizzarra immagine, è una e una sola: come è possibile che dei simpatici pesciolini, non vincolati al terreno, possano beneficiare di tale opera di ingegno? Onestamente, pur avendoci investito un sacco di risorse, non siamo ancora riusciti a darci una risposta plausibile...



## COSPLAYAMI TUTTA

**L**a topomodella di questo mese non è una persona famosa: trattasi di ragazza americana intenta a emulare un personaggio dei nostri amati videogiochi. La fanciulla in questione si chiama (o meglio, si fa chiamare) Katy Angel, anche se qui la vediamo nei panni (o perlomeno quei pochi necessari a coprire le parti anatomiche più interessanti) succinti di Mad Moxxi da Borderlands. Avrei preferito vederla agghindata come altri personaggi ancora più succinti, ma è un buon inizio Katy, davvero un buon inizio...





## UN MILIONE DI GRANELLI AL MINUTO DEL PERCHÉ DISPREZZARE I PRO GAMER È ONORARE I BAGNINI.

**B**entornati sulla pagina di Backstage, la rubrica videoludica piena di spessore, specie da questo lato. L'altro giorno stavo spiegando al Cinese che se amasse veramente sua moglie le pagherebbe il conto del fabbro, quando all'improvviso mi è venuta in mente quella categoria di lettori che ogni mese si legge tutta TGM in una volta sola, dall'editoriale del ToSo a quello del Cinese. Per facilitarli, ripeterò ancora una volta un concetto molto semplice: le ripetizioni sono per imbecilli. Un concetto molto semplice, ma non troppo. Per capirci, ipotizzate la vaga possibilità di utilizzare Google per cercare video particolari su siti che non siano tgmonline.it, o YouTube, o Dailymotion. Ci siamo capiti. Ecco, se tale ricerca vi impegna regolarmente, possiamo vederla come un'attività ripetitiva. Una volta, due volte, e via dicendo, saltando di diottria in diottria: sempre la stessa solfa, in barba a qualunque possibile variazione sul genere. Nel mondo dei videogiochi, la distinzione tra attività ripetitive e non fornisce un simpatico parallelo con la poco nota e allegramente flammifera dicotomia tra hardcore gamer e disadattati livello 100.

### PORCA PALETTA

Per i fortunati lettori abituali del Backstage, dovrebbe essere familiare la diffidenza verso



l'associazione tra relax e ripetitività nei videogiochi. Semantica a parte, un qualunque campione di Bowling basterebbe a convincere chiunque di quanto fare sempre le stesse cose sia non solo da imbecilli, ma addirittura da imbelli: uno strike dopo l'altro, si percorre lo stesso percorso di crescita di un criceto sulla ruota. Parecchi abbruttiti da competizione, purtroppo per loro, spesso non si rendono conto di ritrovarsi nella medesima situazione, foraggiando direttamente quei detrattori che vedono i viggi come acquaragia per le sinapsi. Come dar loro torto, quando testate specializzate si ritrovano a sprecare spazio per l'ennesimo pro gamer del caso? Dominare una mappa attraverso la memorizzazione di tutti i suoi pertugi, di ogni singolo punto di respawn, delle postazioni ideali per le strategie migliori. Sferzare le proprie mille-mila azioni per minuto nell'ennesimo rush, memorizzando la catena di comandi più efficiente data la fazione e la mappa. Faivstarrare (Cinquestellare. Che fa schifo uguale, ma almeno capiamo tutti. ndToSo) Through the Fire and Flames a livello Expert dopo ore e ore di sforzi per riuscire ad eseguire ogni singola nota, possibilmente con l'audio spento. Tutti questi incredibili primati videoludici portano un solo nome: ripetitività. Non sarò certo io a sottolineare la limitatezza e la trivialità di tali "campioni", eppure mi chiedo: possibile che con i videogiochi non sia possibile fare di meglio? Al di là di tutte le alternative che, a differenza di FPS e RTS, permettono davvero di veicolare l'ingegno e la creatività, il PC gaming ha sempre goduto di un'attrattiva fenomenale: il modding. Dovendo premiare qualcuno con migliaia di



dollari, sarebbero andati agli autori di They Hunger, o di Project P.E.W: videogiocatori che sono riusciti a trasmettere concretamente la propria passione agli altri, sviluppando capacità che in alcuni casi hanno trovato applicazione nel mondo reale.

È un panorama ben diverso, e ben meno vulnerabile alle solite critiche rispetto a qualche adolescente con la schiuma alla bocca che ripete per l'ennesima volta la stessa pantomima. Sorge inoltre spontaneo il paragone tra un ventenne dedito a muovere le sue armate contro i Protoss e un bambino grasso con le manine paciocose che gioca con i soldatini tra le mura di un castello di sabbia. Nel primo caso, si utilizzano risorse virtuali in un ambiente prestabilito, prevedibile e limitato. Nel secondo caso, le risorse sono reali, la morfologia dell'ambiente può essere mutata a piacimento e l'unico limite è la fantasia del bambino. Viene spontaneo chiedersi: tra i due, chi sta utilizzando di più il cervello?



# Nel prossimo numero

## GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

Le squadre speciali di Ubisoft preparano l'ultimo assalto...



**ABBONATI ALLA  
VERSIONE DIGITALE**

SOLO PER PC E MAC

**A SOLI 14,90 €**

DURATA ABBONAMENTO 1 ANNO

[www.sprea.it/digital](http://www.sprea.it/digital)



il numero di agosto sarà in edicola il 21 luglio

## Inoltre, sul prossimo numero...

...trovi anche:

### Bang Bang Racing

A tutto gas, su circuiti fuori di testa!



### E3 2012

Vi siete persi qualche gioco annunciato in fiera? Niente paura, vi raccontiamo tutto noi!



### Game of Thrones

Sarà meglio o peggio della serie TV?



[www.gamesvillage.it](http://www.gamesvillage.it)  
Mensile - 4,99 euro

**Direttore Responsabile:**  
Luca Sprea - [direttore@tgmonline.it](mailto:direttore@tgmonline.it)

**Direttore Editoriale:**  
Stefano Spagnolo

**Redazione:**  
[redazione@tgmonline.it](mailto:redazione@tgmonline.it)  
Davide Tosini (Responsabile di redazione)  
Mirko Marangon  
Ivan Conte  
Nicola Digiuni (Impaginazione)  
Marina Albertarelli (segreteria)

**Hanno collaborato:**  
Luca Cassia, Paolo Besser, Massimo Nichini, Massimo Svanoni,  
Mario Baccigalupi, Roberto Turrini

**Digital Media Coordinator:**  
Massimo Allievi

**Pubblicità:**  
Stefano Lisi - [stefanolisi@sprea.it](mailto:stefanolisi@sprea.it) - 335.62.87.272  
Luigi De Re - [luigidere@sprea.it](mailto:luigidere@sprea.it) - 339.45.46.500

#### Abbonamenti:

Si sottoscrivono in 2 minuti con 2 click via web.

Trova l'offerta speciale di questo mese all'indirizzo:

[www.myabb.it/tgm](http://www.myabb.it/tgm) oppure [abbonamenti@sprea.it](mailto:abbonamenti@sprea.it), puoi anche abbonarti via fax (02-3198412, per telefono 199 111 999 dal lunedì al venerdì, dalle ore 8.30 alle ore 18.30. Costo massimo della chiamata da tutta Italia per telefoni fissi 0,12 + IVA al minuto senza scatto alla risposta. Per cellulari costo in funzione dell'operatore. Per chi volesse abbonarsi dall'estero +39 041 5099049.

#### Arretrati:

Si acquistano on-line all'indirizzo: [www.tgmonline.it/arretrati](http://www.tgmonline.it/arretrati)  
Per informazioni o richieste: [arretrati@tgmonline.it](mailto:arretrati@tgmonline.it)  
oppure al fax 02.700537672

#### Stampa:

Arti Grafiche Bocchia - Salerno

#### Carta:

Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

Sprea Editori S.p.A.  
Socio unico Medi & Son S.r.l.  
Via Torino 51, 20063 Cernusco sul Naviglio (MI)  
Tel. (+39) 02.92.43.21 - Fax (+39) 02.92.432.236  
[www.sprea.it](http://www.sprea.it)  
[info@sprea.it](mailto:info@sprea.it)

#### Consiglio d'amministrazione:

Luca Sprea (Presidente),  
Stefano Spagnolo (Vice Presidente - amministratore delegato),  
Mario Sprea (consigliere)

#### Collegio Sindacale:

Roberto Bosa (Presidente), Maria Luisa Capuzzoni, Ugo Besso

#### Amministrazione:

Anna Nese - [amministrazione@sprea.it](mailto:amministrazione@sprea.it)

#### Foreign rights:

Gabriella Re - [international@sprea.it](mailto:international@sprea.it)

#### Marketing & pubblicità:

Walter Longo - [marketing@sprea.it](mailto:marketing@sprea.it)

#### Distributore per l'Italia e per l'Estero:

Press-Di Distribuzione Stampa e Multimedia S.r.l.  
20090 Segrate (MI)

#### THE GAMES MACHINE

Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il  
19/09/1988 con il n. 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

Copyright Sprea Editori S.p.A.

La Sprea Editori è titolare esclusiva della testata The Games  
Machine e di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione in Italia.  
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 esse-

re comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge),

anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi

in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere

la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati

ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del

D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o

direttamente al personale incaricato preposto al trattamento

dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi

quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e

l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso

espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto

sopra specificato. L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni,  
etc.) alla Sprea Editori S.p.A. deve intendersi quale esplicita  
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 potrà  
essere restituito.



# La guida **INDISPENSABILE**, **PRATICA**, utile e divertente

## IL MIO **Computer**

CD-ROM ALL'INTERNO  
2 PROGRAMMI COMPLETI

ANNO 2012 - N°209 - GIORNALE + 1 CD SW 3,90€

### **VIRUS NEL PC?** **ECCO COSA FARE!**

**Il Kit indispensabile  
per eliminarlo se  
il tuo antivirus  
ha fallito**



**PER RISPARMIARE**  
I segreti  
di **Skype**



**PER FOTOGRAFI**  
Foto spettacolari  
con la tecnica **HDR**



**SOCIAL NETWORK**  
Truffe su Facebook  
e LinkedIn



**PER WINDOWS**  
20 Trucchi  
veloci per  
risparmiare tempo



**PER DIVERTIRTI**  
**NEW YORK  
CRIMES**  
DELITTI E MISTERI

**GUIDA ALL'ACQUISTO**  
**Dischi fissi  
esterni**  
Scegli  
il migliore



**NEL CD TROVI**  
**ASHAMPOO  
HDD CONTROL**  
PER TENERE IL DISCO FISSO  
SOTTO CONTROLLO



**24 PAGINE DI TUTORIAL ESCLUSIVI**

Così trovi  
le reti Wi-Fi  
libere



IL MIO COMPUTER N°209 - MENS - ANNO 16 - 12 - €3,90

**Sprea**  
ITALY

77112410413301

20209



## **CORRI SUBITO IN EDICOLA!**



16

www.pegi.info

# LA MIGLIOR SAGA DI STRATEGIA MILITARE CHE SI POSSA GIOCARE AL GIORNO D'OGGI

UN VERO AFFARE  
**GIOCHI**  
COMPUTER

Completamente in  ITALIANO



IL GIOCO IN AZIONE. CERCA "MEN OF WAR FX ITALIANO" 

IL VIDEOGIOCHI FX INCLUDE:

**300**  
punti FX

MEN OF WAR - ASSAULT SQUAD  
TI REGALA 300 PUNTI FX



GUIDA UFFICIALE CON INDIZI E TRUCCHI PER VINCERE



POWERED BY  
**gamespy**

CODICE MULTIPLAYER PER GIOCARE GRATIS SU INTERNET



MANUALE A COLORI E "SPECIALE FX" CON LE 10 TATTICHE FONDAMENTALI

**5**  
DLC  
GRATIS

Edizione  
GIOCO  
DELL'ANNO  
"GOTY"

**25**  
nuove  
missioni  
GRATIS



L'EDIZIONE GIOCO DELL'ANNO "GOTY" NEL TUO NEGOZIO DI VIDEOGIOCHI PREFERITO A SOLI

**9,95€**

**FX**  
FXINTERACTIVE.COM