

IN CASO DI MANCATO RICEVIMENTO INVIARE AL CMP DI ROSSIO PER LA RESTITUZIONE ALL'INTERENTE

THE GAMES machine

TROPICALE!

Far Cry 3

Ubisoft è al lavoro su un FPS esplosivo!

AZIONE DI RUOLO!

Kingdoms of Amalur

Reckoning: il GdR che non ti aspetti!

BULLET TIME!

Max Payne 3

L'uomo senza più niente da perdere
si prepara a scatenare l'inferno!

STRISCIANTE!

THE DARKNESS II

Jackie e la Tenebra arrivano per la prima volta
su PC. I nostri computer cominciano a tremare!

DOSSIER

UN NUOVO SGUARDO SU SKYRIM E UN'ANALISI SULL'UNIVERSO
DI MASS EFFECT, PER SAPERE DAVVERO TUTTO SUL MONDO PC!

THE GAMES MACHINE N°282 - MENS - ANNO 23-12 € 3,99


Sprea
ditors
ITALY

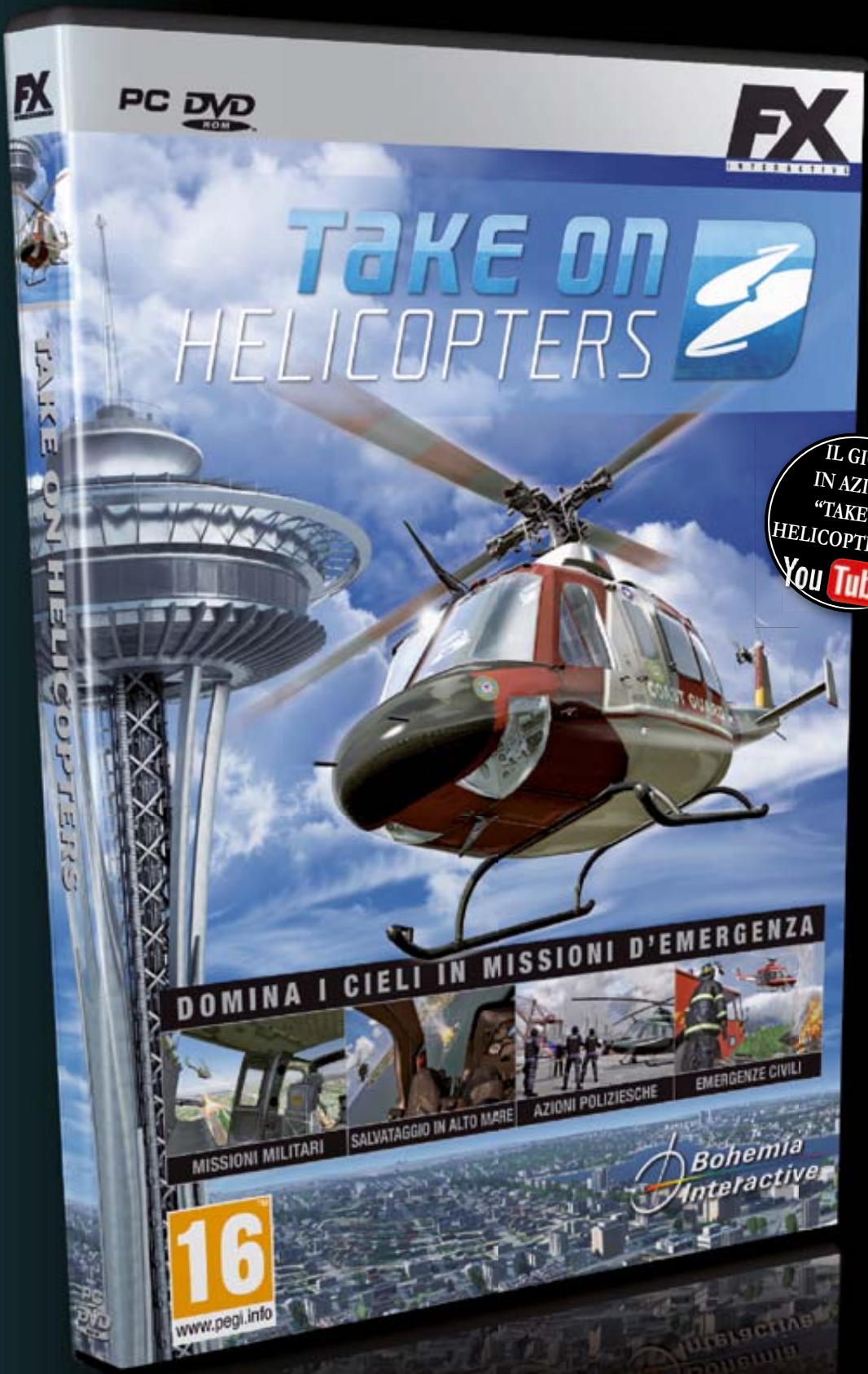


20282
9 771129 232306

16

www.pegi.info

Completamente in  ITALIANO



IL GIOCO
IN AZIONE
"TAKE ON
HELICOPTERS FX"
YouTube™

DOMINA I CIELI IN MISSIONI D'EMERGENZA

			
MISSIONI MILITARI	SALVATAGGIO IN ALTO MARE	AZIONI POLIZIESCHE	EMERGENZE CIVILI

 Bohemia
Interactive

16
www.pegi.info

 Bohemia
Interactive



POLIZIA

DOMINA I CIELI IN MISSIONI D'EMERGENZA



ALTO RISCHIO



MILITARI



POMPIERI



SALVATAGGIO



**DOPPIO DVD 9
CON 17 GB IN CONTENUTI**



**METTITI AL COMANDO DI OGNI TIPO
DI ELICOTTERI CIVILI E MILITARI**



**GUIDA UFFICIALE
CON TUTTI GLI EXTRA**

**NEL TUO NEGOZIO DI
VIDEOGIOCHI PREFERITO
A SOLI**

19,95€

FX
FXINTERACTIVE.COM

Come accedere con il cellulare ai contenuti speciali di



All'interno della rivista si trovano dei "quadrati magici" chiamati QR, acronimo di **Quick Response**, che consentono di accedere velocemente a contenuti esclusivi. Per visualizzarli è necessario avere uno **smartphone** o cellulare abilitato alla connessione Internet.

Ecco cosa bisogna fare per accedere ai contenuti esclusivi di **THE GAMES MACHINE**

1 Scaricare e installare

il programma gratuito i-nigma

La procedura deve essere effettuata solo la prima volta. Una volta scaricato e installato il programma per la lettura dei codici QR questo funzionerà per ogni successiva lettura. Il programma per leggere i QR funziona su tutti i cellulari e smartphone

dotati di fotocamera e connessione a Internet. Per ottenere il software, basta inviare un SMS al numero **0044 7797 882325** per aprire la pagina Web da cui scaricare il programma adatto al proprio smartphone. Oppure è possibile collegarsi dal proprio cellulare al sito **www.i-nigma.mobi**. Così facendo, verrà individuato automaticamente il sistema operativo dello smartphone e installata la versione corretta di i-nigma.

Inquadrare e scattare

Dopo aver premuto l'icona del programma i-nigma non resta che puntare la fotocamera del dispositivo sul codice QR, avendo cura di restare a circa 10-15 cm dalla pagina della rivista, schermo del computer o iPad, e premere il pulsante **Leggi Codice**. Per conferma, si dovrà premere ora il pulsante **Accedi a Internet**. Qualora si voglia velocizzare questo secondo passaggio, occorre abilitare la voce **Nessuna conferma** all'interno del pannello **Impostazione** e poi **Connessione a Internet**.



Fotografa questo QR Code e corri sul blog di TGM Online! Scopri come fare a pagina 04!



EDITORIALE

LE AVVENTURE GRAFICHE SONO MORTE?

“I publisher ci dicono che le avventure grafiche sono morte. I nostri fan, invece, dicono che non lo sono. Chi ha ragione? Beh, pensiamo sia giunto il momento di scoprirlo!...] I grandi giochi costano un sacco di soldi. Anche qualcosa di relativamente semplice, come un titolo per Xbox Live Arcade, può arrivare a richiedere fino a due o tre milioni di dollari. Per un gioco su disco, la spesa può decuplicarsi. Per finanziare la produzione, la promozione e la distribuzione, compagnie come Double Fine devono basarsi su fonti esterne, quali publisher e fondi d'investimento, oppure richiedere prestiti. E mentre è innegabile che questi finanziatori svolgano un ruolo importante per la genesi del gioco, c'è il rischio che il loro coinvolgimento possa anche portare il prodotto nella direzione sbagliata. Grazie al cielo, negli ultimi anni sono sbucate alternative percorribili. Siti di raccolta fondi come Kickstarter sono stati un'incredibile fortuna per la community di sviluppo indipendente. Hanno democratizzato il processo, permettendo agli utenti di supportare un titolo che vogliono giocare e hanno dato libertà agli sviluppatori di sperimentare, di prendersi dei rischi, e di creare senza che nessun altro arrivasse a compromettere la visione originale. È il tipo di lusso creativo che studi più importanti e affermati, semplicemente, non possono permettersi. Almeno, non fino a ora.

Mantenere il progetto "piccolo" consente due cose. La prima, e più importante, riguarda il fatto che Double Fine può fare il gioco che vuole fare, promuovendolo nella maniera che ritiene più idonea e pubblicandolo alle proprie condizioni. In secondo luogo, siccome non abbiamo qualcuno di diverso da noi a cui rendere conto, c'è un'opportunità senza precedenti per mostrare al pubblico cosa c'è realmente dietro allo sviluppo di un prodotto di questo calibro. Niente di preconfezionato dal reparto marketing per aumentare le vendite, ma un'onesta e approfondita occhiata a una forma d'arte moderna che potrà divertire ed educare giocatori e non giocatori”.

Le parole che aprono questo editoriale sono quelle con cui Tim Schafer ha dato il via alla raccolta fondi per finanziare il prossimo progetto di Double Fine, previsto per PC entro la fine dell'anno. Sarà un'avventura grafica, genere in cui Tim ha sempre dato il meglio di sé. Qualora abbiate cominciato da poco a seguire il patinato mondo dei videogame, posso aiutarvi a inquadrare il soggetto dicendovi che stiamo parlando di chi ha dato vita, tra gli altri, a Monkey Island, al sensazionale Grim Fandango, allo splendido Psychonauts e a Day of the Tentacle. O, se siete proprio giovinastri, è quello che, a vario titolo, è stato coinvolto in Stacking, Brutal Legend e Costume Quest. Tim ha chiesto cifre importanti, anche se ben inferiori ai tre milioni di cui sopra. Si parlava di 400.000 dollari: 300.000 dedicati allo sviluppo del gioco e 100.000 per la realizzazione di un documentario sulla creazione del titolo. Beh, sette ore dopo aver cominciato la

raccolta fondi, aveva già raggiunto il doppio di quanto domandato. Al momento in cui scrivo questo editoriale, il contatore registra 1 milione e 280 mila dollari. Segno che, probabilmente, le avventure grafiche non sono morte e sepolte, giusto per rispondere alla prima domanda. Ma non è qui che voglio arrivare, chisseneffrega della morte vera o presunta di un genere. Quello che mi piace un sacco è l'idea di poter pagare per veder sviluppare un gioco che, secondo me, meriterà i miei soldi. Si tratta di una scommessa, di una puntata forse azzardata su un cavallo che pensi possa essere vincente o, in modo più romantico, si tratta di premiare un'idea, un modo di vedere le cose, una filosofia. Una filosofia che mi piace, dicevo. Eppure ho il fondato sospetto che ciò non valga per tutti. I soldi investiti su Kickstarter per finanziare Double Fine sono arrivati praticamente a scatola chiusa, senza sapere niente del gioco, se non che sarà, come si diceva poco fa, un'avventura grafica. Questo porta a pensare, senza chiamare in campo uno Sherlock Holmes a caso, che funzioni tutto solo se ti chiami Schafer, Ron Gilbert o “mettete il nome del vostro sviluppatore dei sogni”.

**SITI COME KICKSTARTER
SONO UN'INCREDBILE
FORTUNA PER LA
COMMUNITY DI SVILUPPO
INDIPENDENTE**

È tutto un pochino meno affascinante, no? Se ci pensate, Schafer non è venuto dal cielo. E la sua (meritatissima) fama dipende da quegli stessi publisher che oggi vengono additati come i mostri di fine livello da abbattere per vedere i titoli di coda, gli ammazza-originalità, i mozzatori di idee. Oggi c'è sicuramente più rigidità di allora, ma non è che prima si parlasse di ONLUS e ora di squali. Solo, ci sono cifre differenti in ballo. E non ci si può permettere di sbagliare. Quindi, se penso a chi ringraziare per primo per il prossimo titolo di Double Fine, il mio pensiero vola proprio ai publisher: furono loro ad avere l'intuizione di puntare un bel riflettore su quello stesso Schafer che oggi noi tutti adoriamo, giusto? Nel mentre, nel mio piccolo, continuo a sperare che il crowdfunding si dimostri valido, e possa diventare una vera alternativa per vedere qualcosa di nuovo. A prescindere dal nome che c'è scritto sulla sedia del regista.

Buona lettura,
Davide “ToSo” Tosini
iltoso@sprea.it



PAGINA
48

**GHOST RECON:
FUTURE SOLDIER**

PAGINA
76

Q.U.B.E.

PAGINA
80

TGM CLASSIC

PAGINA
83

INDIEZONE

PAGINA
100

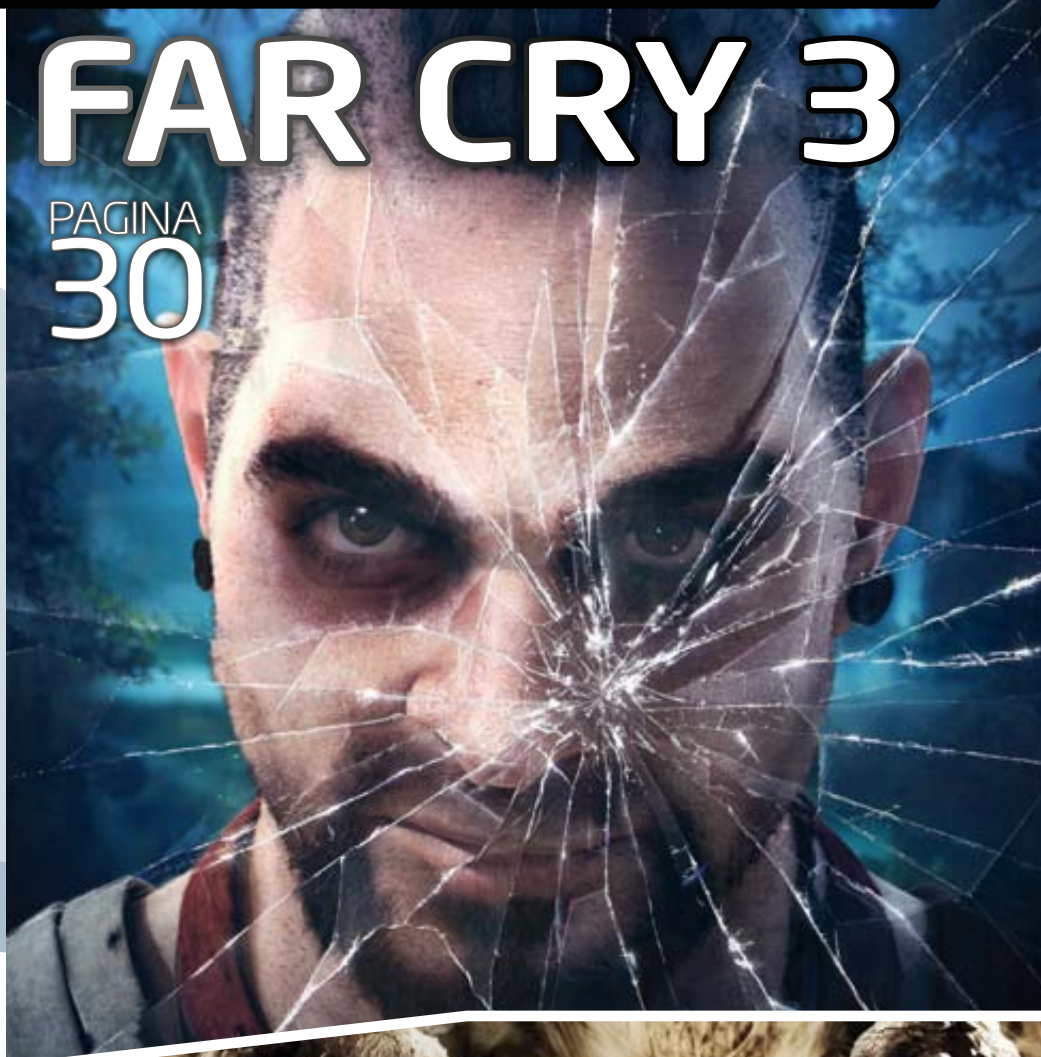
**TIME MACHINE
RELOADED**

PAGINA
70

ANNO 2070

FAR CRY 3

PAGINA
30



PAGINA
58

THE DARKNESS II



CONTENUTI DI QUESTO MESE



PAGINA
40

SHOGUN 2: IL TRAMONTO DEI SAMURAI



PAGINA
36

MAX PAYNE 3

- 111 Adso!
- 113 Backstage
- 16 Beta Machine
- 104 Bovabyte
- 102 ConsoleMania Corner
- 5 Editoriale
- 107 Euforia Paradossa
- 8 GamesVillage.it
- 90 Hardware
- 83 IndieZone
- 14 Massive News
- 106 Replay
- 6 Sommaro
- 96 TecnoTGM
- 80 TGM Classic
- 108 TGM Mail
- 100 Time Machine Reloaded
- 28 TMB's Intro
- 10 Voci di corridoio

DOSSIER

- 18 Bring down the Future from the Sky
- 22 Uno sguardo nuovo su Skyrim

PREVIEW

- 30 Far Cry 3
- 48 Ghost Recon: Future Soldier
- 54 Jagged Alliance Back in Action
- 36 Max Payne 3
- 44 Resident Evil: Operation Raccoon City
- 40 Shogun 2
- 52 Il Tramonto dei Samurai
- 52 Take on Helicopters

HARDWARE

REVIEW

- 70 Anno 2070
- 64 Kingdoms of Amalur: Reckoning
- 78 LEGO Harry Potter 5-7
- 76 Q.U.B.E.
- 77 Worms Golf
- 58 The Darkness II
- 74 Unstoppable Gorg



PAGINA
90



PAGINA
64

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

GAMES VILLAGE

A cura di Claudio "keiser" Todeschini (keiser@sprea.it)

WWW.GAMESVILLAGE.IT

Febbraio è un mese strano. A parte il freddo e la neve di queste settimane, le uscite sono piuttosto riscaldate, così come l'annuncio di grandi novità. Come se anche l'industria dei videogame andasse in letargo per qualche settimana. Non GamesVillage.it, per fortuna!

No ostante il periodo piuttosto luffio, nell'attesa che arrivino le grandi novità dei primi mesi dell'anno (Mass Effect 3, Amalur, ma anche Max Payne 3 e compagnia cantante), il nostro e vostro sito di videogiochi preferito ha lavorato duramente per sfornarvi una serie di chicche davvero da non perdere, sia per quel che riguarda anteprime e recensioni sia, soprattutto, sul fronte degli Speciali.

In ordine rigorosamente sparso, cominciamo con quello dedicato alla nuova PlayStation Vita, la console di Sony prevista per la fine di febbraio: in un ricco approfondimento pubblicato qualche settimana fa, curato dal nostro immarcescibile Frarru, abbiamo – parole sue – torturato la console più a lungo di quanto ci era stato possibile fare durante la presentazione alla stampa avvenuta a Londra qualche mese addietro. Il nostro impavido eroe si è infatti dedicato anima e corpo per diversi giorni a provare i primi titoli di lancio della piccola macchinetta (tra cui Uncharted Golden Abyss, WipeOut 2048, inFamous 2, MotorStorm Apocalypse e Little Deviants), concentrandosi sulla qualità dello schermo da 5 pollici (con tecnologia AMOLED), la capacità di risposta del sistema di controllo e del touch screen, la generale ergonomia della macchina, la funzionalità del sistema operativo e del multitasking, la durata della batteria e cosucche di questo tipo. Se PS Vita rientra nelle cose per cui state tenendo da parte i soldini, o per la quale avete comunque un particolare occhio di riguardo, non lasciatevi sfuggire questo speciale e monitorate le pagine del sito nei prossimi giorni, perché troverete anche la recensione vera e propria!

Passando ad altro, gli appassionati di giochi di ruolo e musica non potranno lasciarsi scappare lo speciale dedicato alla colonna sonora di The Elder Scrolls V: Skyrim, o meglio alle sue interpretazioni da parte di appassionati



▲ Come sempre, la homepage di Gamesvillage.it è affollata di novità!

DIVENTIAMO TUTTI CUOCHI!



Ogni tanto capita che le cose vadano quasi da sole nel verso giusto. Non sempre, non come vorremmo, ma ogni tanto sì. Una di queste volte è stata l'uscita di Skyrim, con le sue sfiziose ricette sparse per lo sterminato mondo di gioco, e la passione per la cucina di Fabio Bortolotti e Alberto Falchi. I nostri due impavidi redattori, sull'onda del successo delle sempre più popolari trasmissioni di cucina che imperversano sul digitale terrestre e sul satellite, si sono cimentati nientemeno che nella realizzazione di una delle suddette ricette, nella fattispecie quella del coniglio marinato, con i risultati che lascio a voi immaginare. Di seguito le istruzioni perché possiate anche voi prodigarvi in questa folle idea – per tutto il resto, ossia le prossime sperimentazioni culinarie del duo, vi rimando all'indirizzo master-chief.it!

INGREDIENTI

- * Aglio
- * Olio
- * Vino rosso per la marinatura
- * Sedano
- * Carote

- * Scalogno
- * Bacche di ginepro
- * Lardo
- * Un coniglio e le sue frattaglie (fatevele tenere da parte se lo fate tagliare dal macellaio)

PROCEDURA

- * Prendete il coniglio a pezzetti e mettetelo in una casseruola che provvederete a riempire col vino. A questo punto unite lo scalogno e le carote tritate grossolanamente, e infine aggiungete un paio di bacche di ginepro. Coprite con pellicola trasparente e mettetelo in frigo per una dozzina di ore almeno. Più è lunga la marinatura, meglio è (ma sconsigliamo vivamente di farlo marinare per una settimana).
- * Giocate a Skyrim per tutta la notte

- * Togliete la marinatura dal frigo e, nel frattempo, iniziate a preparare il soffritto.
- * Versate in una generosa pentola un paio di cucchiai di olio (extra vergine d'oliva, ovviamente), uno spicchio d'aglio e il lardo, e fate soffriggere sino a che il lardo si è sciolto.
- * Mettete le frattaglie del coniglio nel soffritto e fatele andare qualche minuto a fuoco medio/basso
- * Mettete nella pentola il coniglio e copritelo con un paio di mestoli della marinatura.
- * Coprite con un coperchio e fate cuocere a fuoco lento, girando di tanto in tanto.
- * Giocate a Skyrim per 50 minuti circa
- * A questo punto togliete il coperchio, alzate il fuoco e fate andare il tutto per una manciata di minuti ancora.
- * Servite e accompagnate con del buon vino.



ECCO I GIOCHI CHE VERRANNO MESSI IN PALIO QUESTO MESE SUL FORUM DI TGMONLINE.
PARTECIPARE È SEMPLICISSIMO: PER SAPERNE DI PIÙ NON VI RESTA CHE ANDARE SUL FORUM
ED ENTRARE NELL'AREA CHIAMATA "L'ARENA DEL GIOCO FEDELTA'".

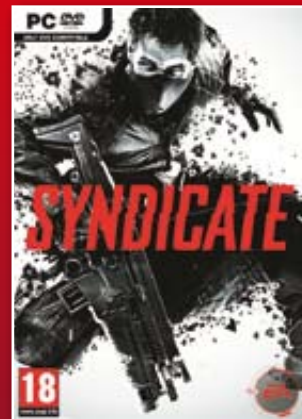
GIOCO FEDELTA'



THE DARKNESS II



KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING



SYNDICATE



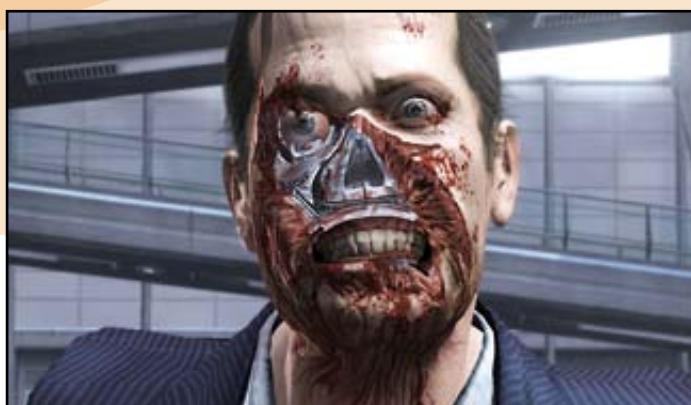
▲ La colonna sonora di Skyrim come non l'avete mai sentita prima d'ora, solo (si fa per dire) su GamesVillage.it!

di tutto il mondo, che in questi mesi vi si stanno cimentando con ogni sorta di strumento e arte musicale. Potenza di YouTube e della spinta "social" di internet! Il tema principale del gioco, scritto dal talentuoso musicista statunitense Jeremy Soule, autore (tra le altre cose) delle musiche di Guild Wars e dei primi due Dungeon Siege, è stato re-interpretato in maniera molto varia e senza dubbio fantasiosa: nel nostro speciale trovate gente che si prodiga con chitarre acustiche ed elettriche in una strana quanto azzeccata versione metal, oppure con il pianoforte; ancora, troverete l'esecuzione di un violinista solista che suona più volte lo stesso brano, su temi diversi, per poi mixarlo in un'unica traccia. Davvero da non perdere!

Segnaliamo poi un'intervista esclusiva con Toshiro Nagoshi, producer di Binary Domain (nonché della serie Yakuza, una delle più amate dal pubblico giapponese), il suo ultimo lavoro in uscita in questi giorni. Toshiro si intrattiene con il nostro TMB a parlare di ciò che rende particolarmente interessante questo nuovo sparatutto in terza persona, caratterizzato da un inedito approccio alla gestione dei compagni di squadra e dotato di un'intelligenza artificiale apparentemente superiore alla concorrenza, grazie anche al nuovissimo Consequence System, il sistema di controllo degli NPC gestito dal giocatore tramite comandi vocali. Ancora, segnaliamo uno speciale dedicato all'ormai disponibile Metal Gear Solid HD Collection, ossia la raccolta dei tre capolavori di Hideo Kojima (MGS2, MGS3 e Peace Walker, che lo stesso game designer giapponese ha più volte definito come il quinto episodio della serie) ri-masterizzati per l'alta definizione di PS3 e 360; per chi ha a cuore anche i destini dei publisher, e non solo quelli dei giochi, ricordiamo un bell'approfondimento a cura di NeoSquall sul futuro incerto di THQ, a rischio di chiusura/fallimento dopo un paio di trimestri davvero da dimenticare, complici risultati di vendita davvero poco felici e il clamoroso flop delle tavolette grafiche uDraw, di cui si vocifera



▲ Curiosi di sapere come se la cava sul campo la nuova PlayStation Vita? Non perdetevi gli speciali di approfondimento su GamesVillage.it!



▲ La guerra contro le macchine è ufficialmente cominciata! (Binary Domain)

che i magazzini di THQ straripino, roba che a confronto il disastro di E.T. per Atari 2600 (le cui cartucce furono seppellite nel deserto) sembra una passeggiata. Concludo questa lunga carrellata sugli speciali pubblicati in questo mese segnalando quelli (in due puntate) dedicati alle serie di Mass Effect e Syndicate, in vista dell'uscita rispettivamente del terzo e ultimo – forse – episodio e del remake/sequel di Starbreeze Studios. Il capolavoro di Bullfrog, non a caso, è anche il protagonista del TGM Classic di questo mese, che potete leggere più avanti su questo stesso numero.

Come sempre, però, GamesVillage.it è anche e soprattutto anteprime e recensioni, e non solo per PC: il sito tratta tutte le piattaforme ludiche esistenti, comprese le console portatili e i dispositivi iOS di Apple. Tra le review di questo mese segnaliamo NeverDead, Wizardry: Labyrinth of Lost Souls, Soul Calibur V, Final Fantasy XIII-2, il seguito di uno dei FF più controversi di sempre, Resident Evil: Revelations per Nintendo 3DS, un po' di bella robina per iPad come Unstoppable Gorg, Jazz: Trump's Journey e Kinectimals. Sul fronte delle anteprime, invece, per tornare al cappello iniziale e al fatto che sta per arrivare un sacco di roba nelle prossime settimane, sul sito trovate una vagonata di hands-on, ossia di test in anteprima su versioni pressoché definitive, che ci permettono di cominciare a farci una primissima idea della bontà di un titolo in vista della sua uscita sul mercato. Tra una nevicata e una raffica di gelo abbiamo cominciato a mettere le mani su giochi come Grand Slam Tennis 2, Sniper Elite V2, i già citati Mass Effect 3 e Syndicate, Kingdoms of Amalur: Reckoning, Resident Evil: Operation Raccoon City, Total War: Shogun 2 – Il Tramonto dei Samurai, Asura's Wrath, Ghost Recon: Future Soldier, Haste e molti altri.

Mi fermo qui per concedere il giusto spazio alla rubrica Master Ch(i)ef, e vi do appuntamento come sempre al prossimo mese!

VOCI DI CORRIDOIO

A cura di: Claudio "Keiser" Todeschini (keiser@sprea.it)

SI PARLA DI RESIDENT EVIL 6

Accantoniamo per un istante il fatto che le versioni console hanno già una data di uscita, il prossimo venti novembre, mentre per quella PC toccherà attendere un po' più a lungo; la buona notizia è che Capcom sta lavorando a Resident Evil 6, che già si preannuncia come il titolo più ambizioso della serie survival horror per antonomasia. Il gioco inizia dieci anni dopo l'incidente di Raccoon City: finalmente il Presidente degli Stati Uniti ha deciso di rivelare al mondo la verità, tenuta nascosta fin troppo a lungo. Al suo fianco troveremo Leon S.



Kennedy, mentre Chris Redfield, del Bioterrorism Security Assessment Alliance, arriva in Cina per sventare la minaccia di un attacco bioterroristico. Insomma, la minaccia è sempre più globale. Per la prima volta nella storia della serie Leon e Chris lavoreranno insieme: accanto a loro, personaggi (vecchi e nuovi) che verranno svelati nei prossimi mesi. Nessuna informazione al momento per quel che riguarda il gameplay, anche se è stata confermata la commistione tra survival horror e azione già vista in RE5, così come la modalità coop. Qualche riferimento online: residentevil.com, facebook.com/residentevil, www.youtube.com/residentevil.

CD PROJEKT ALLENTA LA PRESA, TUTTI GLI ALTRI NO

Lo scorso mese abbiamo riportato la notizia della "caccia alle streghe" avviata da CD Projekt nei confronti di tutti coloro che hanno scaricato la versione pirata di The Witcher 2. Con l'arrivo del nuovo anno l'arrabbiatura (comprensibile, come dicevamo) del publisher polacco sembra essersi placata, e in una lettera aperta alla community ha dichiarato di aver interrotto questa discutibile operazione, sottolineando di "non tollerare [comunque] la pirateria, che danneggia noi sviluppatori e l'intera industria dei videogiochi".

A questo segnale di distensione si è affiancata una mossa contraria da parte degli uffici europei di altri publisher ben più grossi. Stando al sito TorrentFreak, infatti, Atari, Codemasters, Square Enix e Ubisoft hanno cominciato a tracciare i proprietari degli indirizzi IP da cui sono stati scaricati i loro titoli, chiedendo un rimborso di 800 € per ogni download illecito. Il problema del tracciamento degli IP, tuttavia, che è poi alla base della decisione di CD Projekt di mollare il colpo, e che probabilmente porterà gli altri publisher ad analoghe decisioni, è il forte rischio di sparare nel mucchio, pescando sì chi ha scaricato giochi pirata, ma anche gente del tutto estranea.



UN FUMETTO PER [PROTOTYPE 2]

Dopo il successo e la positiva accoglienza del fumetto per il primo Prototype, qualcuno pensava seriamente che un'iniziativa del genere non si sarebbe ripetuta anche per il secondo? Radical Entertainment, Activision e Dark Horse Comics hanno annunciato una serie a fumetti, disponibile solo in formato digitale a partire da metà febbraio, un paio di mesi prima dell'uscita del gioco, che si occuperà di fare da "ponte" tra la conclusione del primo e l'inizio del secondo Prototype. La miniserie sarà suddivisa in tre episodi: il primo, intitolato "The Anchor" e illustrato da Paco Díaz, si concentra su quanto accaduto ad Alex

Mercer alla fine del gioco; il secondo episodio, "The Survivors", curato da Chris Staggs, racconta di un piccolo gruppo di abitanti di New York che cerca di fuggire dalla città dopo l'esplosione del virus Blacklight; il terzo capitolo, illustrato da Victor Drujiniu, si intitola invece "The Labyrinth" e si occupa di approfondire maggiormente la storia del Sergente James Heller, il protagonista di Prototype 2. Per un'anteprima del fumetto e un eventuale acquisto, il sito di riferimento è il seguente: digital.darkhorse.com.



UN GIOCO ANCHE PER ONG-BAK

Avete presente il violentissimo film di arti marziali thailandese, nel quale lo straordinario Panom Yeurum mette in scena una tecnica muay thai davvero straordinaria e ad alto tasso di spettacolarità? Dopo il successo della prima pellicola la serie è proseguita fino a un paio di anni fa, con l'uscita del terzo capitolo, e si prepara a espandersi anche in forma digitale grazie all'annuncio del videogame ufficiale. Studio HIVE, che si è accaparrata la licenza, svilupperà il gioco in stretta collaborazione con Sahamongkol Film International, che detiene i diritti delle pellicole. Dando per scontato che si tratterà di un picchiaduro, il comunicato stampa ufficiale millanta "una trama più ricca e profonda che appassionerà i fan del film". Sarà.



KATY PERRY PER THE SIMS

Un mese fa, su queste pagine, vi abbiamo parlato di The Sims 3: Showtime, espansione della simulazione di Electronic Arts dedicata al mondo dello showbiz. Per l'occasione, il publisher americano ha assoldato una testimonial d'eccezione, una delle più popolari star del momento, Katy Perry, che sarà protagonista di una nuova campagna marketing per il gioco ma, soprattutto, un'edizione per collezionisti che conterrà un palco bonus "Ultimate Stage" su cui far esibire i propri pipottini virtuali, oggetti a tema Katy Perry (prop di scena, chitarre, stili, acconciature ecc.) e un poster esclusivo.



A detta di EA si tratta della più "integrata" collaborazione di un'artista per un videogame, e pur mantenendo un po' di scetticismo, possiamo anche crederci. Del resto, quando ti viene detto che la cantante inglese è "da anni appassionata della serie The Sims", come si fa a dubitare?

UN NUOVO TEST DRIVE TUTTO DEDICATO ALLA FERRARI

Dopo l'annuncio di alcuni mesi or sono, arriva finalmente qualche informazione (e soprattutto qualche immagine!) in più circa Test Drive: Ferrari, che scopriamo essere sviluppato da Slightly Mad Studios, quelli della serie Shift di Electronic Arts, e che dovrebbe uscire nelle prossime settimane per PC, Xbox 360 e PlayStation 3.

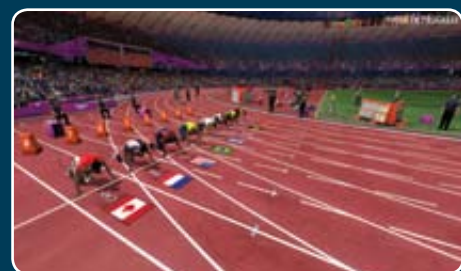
A voler essere sinceri, al momento non è che sappiamo poi molto altro, ma le foto distribuite appena prima di andare in stampa erano decisamente appetitose, e ci sembrava un peccato non pubblicarle... Il primo trailer ufficiale mostra inoltre una serie di gare con i più famosi modelli del Cavallino Rampante, dai più recenti a quelle della serie 166 degli anni Cinquanta, con cui cominciò l'epoca di Juan Manuel Fangio.



LE OLIMPIADI IN UN VIDEOGIOCO

Ehi! Ma lo sapete che quest'anno ci sono le Olimpiadi? E sono a Londra! Praticamente dietro l'angolo! E lo sapevate che ci sarà anche un videogioco ufficiale?

No? Detto fatto! A occuparsi dell'inevitabile tie-in dell'evento sportivo dell'anno sarà SEGA, che a giugno pubblicherà London 2012 per PC e console, dove il titolo potrà contare anche sul supporto per le periferiche motion sensor, che avranno alcuni eventi sportivi tutti per sé (Beach Volley per Kinect e tiro a segno dai



25m per Move). Trattandosi di un titolo su licenza, troveremo tutti gli atleti, gli stadi e soprattutto le discipline olimpiche con cui cimentarsi, comprese quelle che debutteranno per la prima volta a Londra, tra cui i tuffi dai 10m all'Aquatics Centre e la Ginnastica Artistica alla North Greenwich Arena. Il gioco conterrà modalità online e offline, party game e classiche mondiali che terranno traccia delle medaglie guadagnate per ogni nazione, così da avviare una vera e propria competizione "parallela" tra i giocatori di tutto il pianeta.

VALVE, SE CI SEI BATTI UN COLPO (O VENTIMILA)!

I due Portal. I due Left 4 Dead. DOTA2. Counter-Strike: Global Offensive. Il supporto ininterrotto di Team Fortress 2. A questo si è dedicata Valve dal 2007 a oggi, dall'uscita di Episodio 2, l'ultimo capitolo delle avventure di Gordon Freeman. Legittimo essere preoccupati circa la sorte dello scienziato di Black Mesa. E così, nel rapido volgere di poche settimane, un gruppo su Steam nato quasi per scherzo ha raccolto oltre ventimila iscritti. "A Call for Communication" (goo.gl/KzG9f) nasce con un solo scopo: avere qualche informazione da Valve circa il destino della serie di Half-Life, qualunque esso sia. "Aspettare per più di quattro anni è davvero difficile", si legge nella lettera aperta alla software house, "specialmente quando gli E3 passano senza un cenno, un segno di vita per Half-life. [...] La trilogia di episodi doveva essere completata entro il 2007, e se Valve ha deciso di seguire altri progetti, va benissimo così. Chiediamo solo un minimo di comunicazione sull'argomento, che dica agli appassionati se, a un certo punto, l'arco narrativo aperto con Episodio 2 si concluderà o meno".

Legittimo chiedere, per carità. Che poi Valve decida di rispondere, è tutt'altra faccenda: la casa americana ha sempre gestito in maniera molto autonoma la divulgazione di informazioni.



I CECCHINI DI BIGBEN INTERACTIVE

Sparatutto multiplayer online ce n'è un sacco, non possiamo negarlo. Uno dedicato solo ed esclusivamente ai cecchini, però, ancora ci mancava. A colmare la lacuna è BigBen Interactive, che nelle prossime settimane farà uscire Snipers, ambientato nel 2024 in una generica città di

un generico stato dell'ex blocco sovietico: una scusa come un'altra per offrire ai giocatori un contesto urbano in cui affrontarsi e qualche arma vagamente futuristica con cui trastullarsi. Le mappe (dieci in totale) saranno studiate per dodici giocatori contemporaneamente, che potranno sfidarsi in una delle

cinque modalità disponibili, avanzare di grado e sbloccare nuove skill man mano che uccideranno i propri avversari, potendo inoltre contare su gadget sempre più evoluti da acquistare con la valuta guadagnata nel corso delle partite: proiettori olografici, occhiali termici, droni da ricognizione ecc. ecc.



UN PACCO PER TROPICO 4

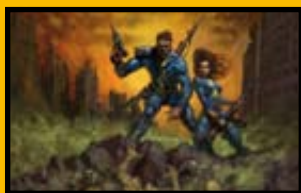
Il quarto capitolo del popolare simulatore di dittatore dello stato libero di Bananas, edito in Italia da FX Interactive, si espanderà presto con il pacco "Tropico 4: Tempi Moderni". L'isoletta governata con pugno di ferro dal nostro tiranno preferito dovrà, volente o nolente, fare i conti con il ventunesimo secolo e i problemi che si porta con sé: internet, il nuovo ordine mondiale, i terroristi, l'esplorazione dello spazio, i mercati finanziari, e chi più ne ha più ne metta.

Il pacco conterrà trenta nuovi edifici tra cui condomini, grattacieli, fattorie "bio" che potranno sostituire e/o migliorare le obsolete unità presenti nelle vecchie città dell'isola. Dieci nuovi editti potranno essere emanati per bloccare o limitare l'accesso alla rete, creare uno stato di polizia e rendersi in generale sempre più "amato" dal proprio popolo. Per concludere, una nuova campagna single player conterrà dodici missioni nelle quali proteggere l'isola di Tropico da forze malvagie che ne minacciano l'esistenza.



BETHESDA SI RIPRENDE I DIRITTI DEL MMO DI FALLOUT

Una delle più lunghe, snervanti – e francamente noiose – controverse videoludiche è finalmente giunta a conclusione: lo scorso gennaio Interplay e ZeniMax Media (che possiede Bethesda Softworks) hanno raggiunto un accordo extragiudiziale per l'assegnazione dei diritti del MMO ambientato nell'universo di Fallout, il cui sviluppo è sempre stato rallentato, se non del tutto bloccato, proprio dalle beghe legali su chi fosse il legittimo detentore della licenza tra le due società, su chi potesse svilupparlo, su questioni legate a subappalti illegittimi a software house non autorizzate e noiose amenità di questo tipo. Per il disturbo, e per non aver rispettato gli accordi previsti nel contratto di cessione dei diritti, Interplay si intascherà due milioni di dollari – comodo!, e potrà continuare a vendere i precedenti titoli della serie (Fallout Tactics, Fallout e Fallout 2) fino alla fine del prossimo anno. A questo punto speriamo veramente di poterci tornare a occupare quanto prima del gioco vero e proprio!



RITORNA JAGGED ALLIANCE!

Se la memoria non mi fa difetto (e non è detto che non sia così), questo mese dovrete trovare un'anteprima dedicata al ritorno di una delle serie tattiche più amate dai fan del genere... Qui ne parliamo in versione ridotta: la software



house russa BitComposer e il publisher Koch Media stanno per far uscire Jagged Alliance: Back in Action, che ci vede a capo di una squadra di mercenari scelti per la riconquista dell'isola di Arulco, un paese al tracollo il cui governo è stato rovesciato da un crudele e dispotico tiranno. Trattandosi di un titolo comunque "moderno", il gameplay originale è stato leggermente rivisto con un accento particolare all'azione, che si affianca a un rinnovato sistema a turni di gestione dei propri uomini, una realistica e più completa esplorazione delle mappe di gioco, tantissime armi e un sacco di personaggi giocabili, nonché opzioni strategiche che contemplano i contatti con i ribelli locali e l'addestramento dei propri soldati.



una realistica e più completa esplorazione delle mappe di gioco, tantissime armi e un sacco di personaggi giocabili, nonché opzioni strategiche che contemplano i contatti con i ribelli locali e l'addestramento dei propri soldati.

UNA SERIE TV PER L.A. NOIRE? QUASI

Prendete questa notizia come una piccola intrusione birichina nelle voci di corridoio di questo mese: Frank Garabont, che qualcuno di voi avrà sentito nominare per aver diretto Il miglio verde, Le ali della libertà, La nebbia (tutti tratti da lavori di Stephen King), e ultimamente per aver curato la serie TV The Walking Dead, sta scrivendo per l'emittente TNT il pilota di una nuova serie televisiva intitolata "L.A. Noir" (senza "e" finale, avete letto bene), basata non sul videogame di Rockstar, ma sulla storia vera del capo della po-

lizia di Los Angeles William Parker e la sua caccia al gangster Mickey Cohen. Darabont si occuperà anche di produrre e dirigere il primo episodio. La curiosità, e il motivo per cui ne parliamo, è che l'epoca in cui è ambientata la vicenda di Parker e Cohen è quella a cavallo tra gli anni Quaranta e Cinquanta, in una città degli angeli popolata di stelle del cinema, capoccia degli studios hollywoodiani, eroi di guerra, polizia corrotta e la criminalità organizzata al massimo del suo potere. Vi ricorda niente tutto questo?



UN ALVEARE PER WILL WRIGHT

Dopo aver cambiato per sempre il mondo delle simulazioni con Sim City e The Sims (nonché aver accettato la mia richiesta di amicizia su Facebook), Will Wright ha annunciato il suo prossimo progetto, intitolato HiveMind, letteralmente AlveareMente, e che lui stesso descrive come un "insieme di applicazioni cross-platform e cross-mediali concepite per trasformare la vita di tutti i giorni di un utente in un'esperienza interattiva basata su giochi di realtà alternativa (Alternate Reality Games, ARG), attingendo dai flussi di informazioni personali di telefoni, tablet, social network e computer". Letta così, non possiamo nascondere, l'idea appare più inquietante che divertente... Will Wright sembra però piuttosto convinto della bontà del suo progetto, che richiederà comunque sempre un consenso esplicito da parte del giocatore affinché metta a disposizione la sua "storia" digitale. Nei prossimi mesi vedremo come si evolverà HiveMind. Nel frattempo, forse è il caso di cominciare a familiarizzare con la navigazione in incognito...



UN "VERO" SEGUITO PER X-COM

Se avete amato la serie strategica fantascientifica di XCOM, sarete probabilmente tra coloro che si sono esaltati quando hanno saputo che 2K Marin stava lavorando a un nuovo capitolo della saga, e che si sono arrabbiati appena hanno scoperto che si trattava di uno sparatutto in soggettiva. Ora, lo shooter XCOM è stato posticipato al 2013 (l'anticamera della cancellazione, se volete la mia schietta opinione), mentre è stato annunciato ufficialmente XCOM: Enemy Unknown, seguito "vero" sviluppato da Firaxis e pubblicato sempre da 2K Games, previsto per il prossimo autunno su PC e console. Come gli originali di un sacco di tempo fa, anche il nuovo XCOM sarà uno strategico "puro" che ci mette al comando di una task force incaricata di difendere la Terra dalle invasioni aliene; nei panni del responsabile di questa forza paramilitare il nostro compito sarà gestire le risorse a nostra disposizione, costruire e mantenere operativa la base delle operazioni, studiare tecnologie in grado di affrontare i nemici (anche e soprattutto quelle aliene, recuperate direttamente in battaglia), supervisionare le strategie di combattimento, pianificare le missioni e impartire tattiche operative di ciascuna unità, offrendo così diversi "livelli" di intervento.



ANNUNCIATO LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES

Anticipato in maniera piuttosto anonima lo scorso anno tramite volantini presenti in alcune scatole di LEGO vendute negli Stati Uniti, LEGO Batman 2: DC Super Heroes è stato confermato ufficialmente da Warner Bros., che lo pubblicherà la prossima estate per tutte le piattaforme ludiche possibili e immaginabili. Come il nome lascia ampiamente intuire, al Cavaliere Oscuro in versione mattoncino si affiancheranno tutti i più importanti supereroi di DC Comics, tra cui Superman, Wonder Woman e Lanterna Verde. Sul fronte dei cattivi, oltre al Joker troveremo sicuramente Lex Luthor. Nessuna particolare novità in vista sul fronte del gameplay: come da un po' troppo tempo a questa parte, TT Games gioca sul sicuro proponendo la consueta formula di ironia, azione, platform e gioco cooperativo. Debutteranno nuove zone di Gotham City da esplorare, veicoli come la Batmobile e il Batwing, nuovi gadget e superpoteri, dalla possibilità di volare alla vista termica. A latere, per gli appassionati di mattoncini reali, LEGO ha ampliato la sua serie dedicata ai supereroi con l'uscita di nuovi playset, tra cui quello della BatCaverna.



MICROSOFT CI FARÀ VOLARE GRATIS

Dopo un periodo piuttosto moscio per quel che riguarda i simulatori di volo, il colosso di Redmond si prepara nuovamente al decollo con Microsoft Flight, previsto per questa primavera, un titolo PC destinato a rinverdire i fasti della più



longeva, amata e probabilmente meglio riuscita esperienza digitale di volo simulato. A rendere particolarmente interessante la notizia c'è il fatto che il gioco sarà gratis. O meglio, sarà free-to-play, con contenuti extra accessibili a pagamento. La versione gratuita permetterà di volare liberamente sopra le Hawaii, completare un po' di missioni, mettere alla prova le proprie capacità di pilota a bordo dell'ICON A5, velivolo sportivo leggero; chi gioca con il proprio account Games for Windows - LIVE accederà a contenuto extra gratuito (tra cui missioni, achievement, il profilo online e l'aereo Boeing Stearman). Per finire, gli utenti paganti potranno invece acquistare una nutrita serie di scenari, aerei, missioni, sfide e ulteriori opzioni di customizzazione. MS Flight consentirà una regolazione piuttosto fine della difficoltà di gioco, in grado di accontentare appassionati



e neofiti: ci si potrà cimentare con tutte le procedure di volo e un modello fisico curato in maniera certosina, oppure svolazzare usando solo il mouse, in completo relax; nel mezzo, una vasta gamma di opzioni intermedie per soddisfare tutti.

LA CULLA DEL GENERE INDIE

Lo sviluppatore indipendente Flying Cafe For Semianimals ha annunciato il suo primo titolo, Cradle (lett., culla), che dovrebbe uscire entro primavera. Di cosa si tratta? Di un'avventura in prima persona ad ambientazione fantascientifica, che punta l'accento sull'esplorazione, sulla libertà di movimento e sulla narrazione, dinamica e con finali multipli. La storia, piuttosto criptica, ruota attorno alla relazione del protagonista con una ragazza robot, e che per circostanze tutt'altro che chiare si ritrovano insieme in una tenda sulle colline del deserto della Mongolia. E no, non ho idea di quali sostanze girino negli studi di Flying Cafe ecc., ma dev'essere roba di primissima qualità. Il nostro obiettivo sarà ripristinare le funzionalità del robot e svelare i misteri che circondano un parco di divertimenti abbandonato che si trova nelle vicinanze. Ribadisco il concetto sulle sostanze espresso qualche riga sopra, ma al tempo stesso ammetto una certa curiosità nei confronti di Cradle!



STEAM CRESCE, CRESCE, CRESCE...

Nel corso dell'anno precedente la piattaforma di digital delivery di Valve è arrivata a offrire più di mille e ottocento giochi a oltre quaranta milioni di account. Quaranta milioni. Rispetto al 2010 le vendite sono aumentate di oltre il 100%, guadagno che si verifica per il settimo anno consecutivo. Durante i saldi natalizi, appuntamento ormai imperdibile per chi cerca ottime occasioni, il numero di giocatori connesso contemporaneamente ha superato ampiamente i cinque milioni.

Raddoppiata la quantità di contenuto "consegnato" nell'anno 2011 rispetto al 2010, con oltre 780 petabyte di dati, che ha costretto Valve a raddoppiare la capacità dei propri server e a mettere in piedi una nuova architettura

hardware per star dietro alle richieste degli utenti. Novità per l'anno nuovo? Una sola, per il momento, ma decisamente allettante, come anticipa Gabe Newell, presidente di Valve: "ci stiamo preparando al lancio della modalità Big Picture UI, che permetterà ai giocatori di sfruttare Steam anche su display molto grandi, e in più stanze della casa".



NUOVA VITA PER LE VECCHIE CARTUCCE A 16-BIT!

A avete la cantina piena zeppa di vecchie cartucce del Sega Mega Drive e del Super Nintendo, e non avete ancora avuto il coraggio di sbarazzarvene? Adorate le soluzioni hardware barocche e particolarmente involute? Allora tenete d'occhio il sito retrode.com, dove sono aperti i pre-ordini di Retrode, un adattatore USB in grado di accogliere cartucce dei vecchi sistemi a 16 bit, con tanto di porte per collegare i controller originali. Non particolarmente amichevole il prezzo, che dovrebbe assestarsi intorno ai 65/70 euro. Per poter funzionare il dispositivo richiede l'uso di un emulatore qualsiasi; resta da capire quanto sia legale l'intero affare, ma quest'ultimo requisito potrebbe giocare a suo favore. Certo, se uno possiede già cartucce e controller, con ogni probabilità ha anche una console da qualche parte, e a meno che non sia rotta, un oggetto del genere non serve a tutto questo granché...



MASSIVENEWS

Le più succose anticipazioni sul mondo in continua evoluzione dei MMOG: tutto quello che fa mass-notizia si trova qui!

Mese ricco, mi ci ficco: questa puntata delle massive è davvero fulgida di novità. Comincio subito rammentandovi il recente passaggio al modello free to play del piuttosto sottovalutato **Star Trek Online** senza dimenticare che, nel momento in cui leggete queste pagine, anche l'ottimo **Aion** sarà disponibile in una nuova versione gratuita per noi europei grazie a Gameforge. Ma non è finita: anche il sempiterno **EverQuest** (13 anni di vita e ben 18 espansioni) ha abbracciato questo modello commerciale, seguendo quanto già fatto da tempo dal sequel. Sempre a questo riguardo la notizia è tuttavia un'altra, ovvero il lancio di **RIFT Lite**, la trial a tempo illimitato che permette di raggiungere il livello 20 (su 50) del miglior MMORPG dello scorso anno. Trion Worlds ha deciso di rilanciare alla grande il suo titolo, invero abbastanza in crisi di utenza giocante a causa dell'uscita di SWTOR nonostante i 100 e più milioni di profitto dichiarati dalla softco, accompagnandovi la pubblicazione dell'update 1.7 Carnival of the Ascended. Questo introduce l'ennesima pletora di nuovi contenuti: un sistema di avanzamento PvP rinnovato, un completo overhaul dell'expert mode dei dungeon, un'inedita serie di avventure da giocare in solo o in party chiamata River of Souls e un revamp delle moltissime build disponibili. Un modo decisamente

[RIFT] Moltissime le novità arrivate sul MMORPG Trion Worlds negli ultimi mesi. Ora potete pure provarlo gratis!



sostanzioso per festeggiare il primo anniversario di questo gioco persistente, che nei suoi primi 12 mesi di vita ha visto una quantità di aggiornamenti davvero impressionante. Passo ora al suo principale concorrente, ovvero **Star Wars: The Old Republic**. Nel mese di gennaio BioWare ha reso disponibile la patch

1.1 Rise of the Rakghouls, che ha introdotto il nuovo Flashpoint Kaon Under Siege e l'Operation Karagga's Palace, oltre a miglioramenti all'Open PvP di Ilum. Questi ultimi, inizialmente, hanno fatto più danni che altro a causa di diversi banchi sfruttati dai giocatori, comunque prontamente risolti

con il rilascio delle 1.1.0 e 1.1.1 che hanno sistemato anche i problemi di prestazioni e il fastidioso delay delle skill. Questo MMORPG ha insomma archiviato la fase di lancio con la risoluzione degli inevitabili problemi di gioventù. Fase di grosse soddisfazioni per Electronic Arts, che ha annunciato di aver venduto oltre due milioni di copie.

Ora per SWTOR arriva la fase più difficile, quella della stabilizzazione: i prossimi mesi ci diranno se il gioco continuerà a crescere e riuscirà a tenersi stretti i propri giocatori, soprattutto visti i più che temibili concorrenti all'orizzonte. EA certo non vuole farsi trovare impreparata e, oltre a preparare l'imminente lancio sul mercato australiano, e in futuro su quelli asiatici, ha già annunciato quelle che saranno le prossime tappe dello sviluppo. Un secondo update arriva proprio questo mese e porterà la seconda parte dei contenuti di Rise of the Rakghouls, insieme a una nuova

[SWTOR] Il nuovo Flashpoint Kaon Under Siege è popolato da mostri che sembrano usciti da The Secret World...



[SWTOR] Con la pubblicazione della patch 1.1, la zona PvP sul freddo Ilum è stata oggetto di feroci lamentele da parte degli utenti. I problemi sono stati rapidamente sistemati...



[GW2] Pronti ad avventurarvi per le lande di Tyria? La closed beta di Guild Wars 2 è iniziata...



[TERA] Un plagio di Lineage III? Beh, ma una grafica simile sarebbe stato un delitto se fosse rimasta chiusi negli archivi!



[TERA] Il gioco uscirà il prossimo 3 maggio. In Europa sarà pubblicato da Frogster Interactive e richiederà un abbonamento mensile per essere giocato.

Warzone, alle banche di gilda e all'interfaccia personalizzabile. Poi arriveranno, nell'ordine, il sistema di ranking PvP, la definitiva implementazione del Legacy System (quello che collega tutti i PG di un account), ulteriori contenuti per le gilde, tra cui le capital ship, e il pieno supporto a mod e add-on. Tutto questo entro l'estate, probabilmente con anche ulteriori contenuti PvE.

Insomma non c'è di che lamentarsi. Ma, se deciderete di approdare su altri lidi, c'è il più che atteso **Guild Wars 2** di ArenaNet: la softco di Seattle, detto che la closed beta è già bella che iniziata e presto dovrebbe allargare le proprie porte, ha confermato infatti la release entro quest'anno. Poi c'è **TERA**, di cui è già stata comunicata la data di lancio ufficiale: il 3 maggio prossimo per noi europei, tanto che è stata avviata la fase di pre-ordine. Il gioco sviluppato dai coreani di Bluehole Studio deve però fare i conti con la seconda causa intentatagli da NCsoft per plagio, stavolta presso i tribunali americani. Quello al lavoro su TERA è infatti un team fuoriuscito dalla casa madre durante la produzione di Lineage III e, stando alle accuse, sembrerebbe che si sia indebitamente appropriato dell'intero concept del gioco, riproposto paro paro, e persino di parti di codice, in particolare quelle relative al sistema di combattimento action, il quale indubbiamente costituisce la feature più attesa di questo MMORPG.

Resto sul tema cause giudiziarie perché il paio di mesi appena trascorso è stato particolarmente interessante in tal senso: s'è andati dalla curiosa decisione di un tribunale olandese che ha dal punto di vista penale ha considerato un furto virtuale avvenuto su RuneScape come un reato vero e proprio,

[DDO] Pronti ad avventurarvi per i pericoli di Eveningstar e i portali di Shindylryn? Beh, ad aspettarvi non ci sono solo mostri! O sì?



alla conclusione dell'epica diatriba legale tra Interplay e Bethesda in merito ai diritti di pubblicazione del MMORPG di Fallout. Ha vinto, contrariamente alle attese, quest'ultima, mettendo il sigillo finale riguardo questa attesissima produzione. ZeniMax Online Studios, divisione dedicata di ZeniMax Media (di cui fa appunto parte Bethesda Softworks), è già al lavoro sul titolo e ha iniziato a reclutare designer. Non vediamo l'ora di saperne di più.

Le ultime righe le dedico ai MMORPG di Turbine, visto che la software house proprietà di Time Warner ha annunciato importantissime novità per i suoi titoli persistenti. Cominciamo da **Lord of the Rings Online**: archiviata la terza espansione Rise of Isengard (con l'Update 5 è stato rilasciato il raid conclusivo), è stata annunciata la quarta, Riders of Rohan. Tra le novità, la più attesa è sicuramente il mounted combat, ovviamente indispensabile quando si parla delle terre di Théoden. Sul piano dell'epic storyline questa porterà sino al nuovo level cap fissato all'85, con i player che dovranno affrontare avventure al servizio di Éomer nei territori di Amon Hen, della foresta di Fangorn (con tanto di Barbalberi) e naturalmente della piana di Rohan.

[LOTRO] Dopo essersi fermata alla Breccia di Rohan, ora Turbine è pronta a farci assaggiare il resto. Non resta che aspettare!



L'altro gioco di massa della casa di Boston è **Dungeons & Dragons Online**, per il quale è stata annunciata la nuova espansione Menace of the Underdark: sarà preceduta dall'Update 13 Web of Chaos che ne introdurrà la storia con l'adventure pack dedicato e tanto nuovo equipaggiamento, arrivato al tier 7. L'espansione vedrà invece il cap aumentare al livello 25, ma soprattutto implementerà i Forgotten Realms con le prime avventure lì ambientate. Non mancherà anche l'introduzione di una classe completamente inedita: il druido. E anche per questo mese è tutto, arriverci al prossimo!

IL MMO DEL MESE: AUTO CLUB REVOLUTION

I francesi di Eutechnyx, reduci da un sacco di mezzi capolavori come Total Drivin', si apprestano a consolare tutti i delusi dalla serie Test Drive Unlimited della conterranea Eden Games con quello che sembra essere ciò che gli appassionati di giochi corse online aspettano da tempo immemore, ovvero una sorta di Gran Turismo Online per PC. ACR si presenta come la classica via di mezzo tra simulatore puro e arcade, ricco di automobili da sogno e di auto da tutti i giorni, dalla Opel che abbiamo in garage sino alla Bugatti Veyron Super Sport, da "tunare" sin nei minimi dettagli e guidare su moltissimi circuiti reali lungo la lunga carriera di pilota, da affrontare interamente contro avversari veri. Si tratta di un titolo molto promettente, cui non mancherà una robusta parte single player, che poggia principalmente sull'impianto multigiocatore di massa per catturare utenti: si potranno fondare club di tutti i tipi per gareggiare coi propri amici, apprezzandone il realistico modello di guida e tutte le feature proprie di un titolo di massa, dal sistema di progressione al ricco sistema di achievement, senza contare classifiche, campionati ed eventi. Il sito per registrarvi alla beta è www.autoclubrevolution.com!



BETAMACHINE

TOM CLANCY'S GHOST RECON ONLINE

La sottile linea tra sparatutto online e MMOFPS propriamente detti sta per allungarsi con il nuovo titolo free to play di Ubisoft...

Non bastava, evidentemente, Future Soldier a sfamare la voglia di Ghost Recon per questo anno. Ecco quindi che la celebre saga si arricchisce di un nuovo titolo free to play dedicato a tutti gli amanti del frag più strategico. Ghost Recon Online, presentato la prima volta all'E3 dello scorso anno, ci ha aperto le porte in questa sua fase di beta, permettendoci di constatare lo stato del lavoro di sviluppo portato avanti da Ubisoft Singapore.

L'engine che muove il gioco è una versione rivista e corretta di quello di Advanced Warfighter, in grado quindi di offrire una grafica dettagliata ma non propriamente di ultima generazione, a vantaggio del range di macchine sulle quali il gioco è in grado di girare. Contando che baserà il suo business sulle micro-transazioni (piccola curiosità: sarà uno dei titoli di lancio di WiiU) questo è sicuramente un fatto positivo, anche se ciò sicuramente gli fa perdere un po' di appeal. A differenza degli illustri predecessori, per questo titolo è stato sviluppato un modello di progressione persistente piuttosto consistente, che dà modo di personalizzare ampiamente l'equipaggiamento

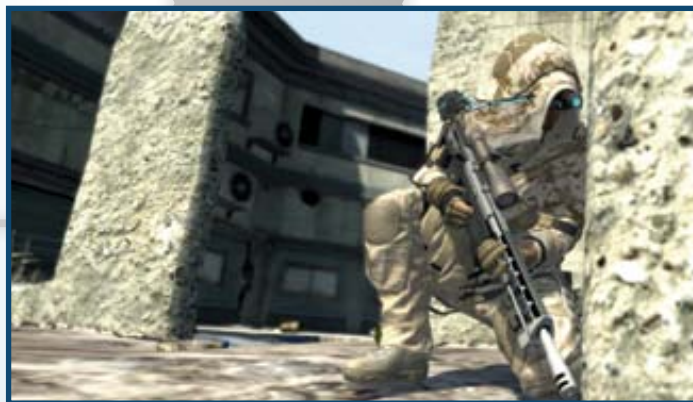
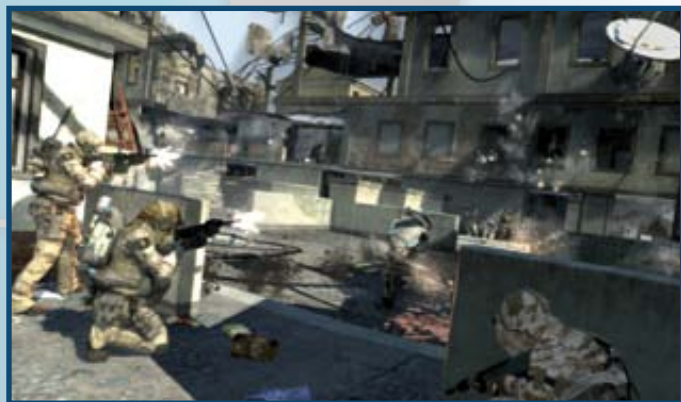
dei soldati. Tre sono le classi al momento disponibili: il più classico assaltatore, in grado di far esplodere tutto ciò che lo circonda, lo specialista, che si affida alla tecnologia con scanner di rilevamento e altre chicche, e l'esploratore armato di fucile da cecchino e del futuristico sistema di camuffamento che lo rende stealth in tutto e per tutto, quindi tremendamente letale. Il gameplay si differenzia da quello degli sparatutto più tradizionali sia per la visuale in terza persona, che fa ampio uso del sistema di copertura, sia per l'importanza data non solo alle armi ma anche alle skill a disposizione dei giocatori, al fine di rendere la tattica degli scontri più originale rispetto alla media, soprattutto in riferimento alle abilità di squadra, immancabili per la serie. L'assaltatore, per esempio, può utilizzare uno scudo per ripararsi e allo stesso tempo attaccare con brevi "corse di sfondamento" per atterrare i nemici, mentre lo specialista è in grado di utilizzare diverse skill AoE di attacco e difesa.

Le mappe di gioco, che richiamano principalmente l'ambientazione urbana, consentono battaglie fino a 16 giocatori divisi in team da

8. Per quanto riguarda le modalità di combattimento abbiamo provato la piuttosto tradizionale Domination, in cui ci si contende il possesso di diversi punti di spawn, ma è prevista anche l'implementazione di una più complessa modalità di conquista a obiettivi.

La caratteristica più peculiare del gioco, tuttavia, è sicuramente la cura rivolta alla personalizzazione dei soldati in termini di equipaggiamento, ciò che indubbiamente può elevare il titolo rispetto all'affollatissimo panorama di concorrenti free to play, da Blacklight sino a Tribes Ascend. La mole e la differenziazione delle armi sono davvero impressionanti, così come lo è quella di accessori a esse applicabili. Questo, in pratica, consente a ogni utente di trovare il "pezzo" ideale per il proprio stile di gioco: sotto questo punto di vista, pur essendo un low budget, GRO se la gioca alla pari con i migliori tripla A sul mercato.

Resta da vedere se Ubisoft riuscirà a bilanciare cotanta meraviglia attraverso l'item shop (sarà anche disponibile l'abbonamento facoltativo) senza rendere chi vorrà provarlo gratuitamente carne da macello priva di speranze di sopravvivenza.





È QUANDO TI SENTI PICCOLO CHE SAI DI ESSERE DIVENTATO GRANDE.

A volte gli uomini riescono a creare qualcosa più grande di loro. Qualcosa che prima non c'era. È questo che noi intendiamo per innovazione ed è in questo che noi crediamo.

Una visione che ci ha fatto investire nel cambiamento tecnologico sempre e solo con l'obiettivo di migliorare il valore di ogni nostra singola produzione.

È questo pensiero che ci ha fatto acquistare per primi in Italia impianti come la rotativa Heidelberg M600 B24. O che oggi, per primi in Europa, ci ha fatto introdurre 2 rotative da 32 pagine Roto-Offset Komori, 64 pagine-versione duplex, così da poter soddisfare ancora più puntualmente ogni necessità di stampa di bassa, media e alta tiratura.

Se crediamo nell'importanza dell'innovazione, infatti, è perché pensiamo che non ci siano piccole cose di poca importanza.

L'etichetta di una lattina di pomodori pelati, quella di un cibo per gatti o quella di un'acqua minerale, un catalogo o un quotidiano, un magazine o un volantino con le offerte della settimana del supermercato, tutto va pensato in grande.

È come conseguenza di questa visione che i nostri prodotti sono arrivati in 10 paesi nel mondo, che il livello di fidelizzazione dei nostri clienti è al 90% o che il nostro fatturato si è triplicato.

Perché la grandezza è qualcosa che si crea guardando verso l'alto. Mai dall'alto in basso.

AGB

B
artigraficheBocciaspa

A DIFFERENT IMPRINTING.

ARTI GRAFICHE BOCCIA – SALERNO | ROMA | MILANO | PARIS | LONDON | LAUSANNE



CONTACT:

Via Tiberio Claudio Felice, 7 - 84131 Salerno (ITALY)

Tel. +39 089 303311 - Fax +39 089 771017

www.artigraficheboccia.com - info@artigraficheboccia.com

Bring down the Future from the Sky

Sta per arrivare l'epilogo di 4 anni di viaggi interplanetari, pieni di avventure e facce aliene da ricordare. Mi sentirei come nel 1983, dopo Il Ritorno dello Jedi, se non fosse che sui pianeti di Mass Effect posso tornarci quando voglio.

Se dovessimo associare stagioni "tematiche" alla storia di BioWare, probabilmente riassumeremmo i primi lustri di attività della software house sotto l'effigie del fantasy, e il periodo più recente sotto il segno della fantascienza. Una lettura di questo genere lascia per strada una vittima del calibro di Dragon Age, sulla carta (e assolutamente non nella pratica) erede di Baldur's Gate e Neverwinter Nights, ma è impossibile non rilevare come i maggiori spunti personali, quelli che possono fare la differenza fra una tiepida accoglienza e una serie da 8 milioni di copie, si siano concentrati sulle sorprendenti saghe fantascientifiche prodotte dal 2003 in poi, portate sull'olimpico del videoludico al pari dei citati videogame del '98 e del 2002. In qualche modo, però, prima di arrivare alla compiutezza di una space-opera

concepita ex-novo, BioWare ha attraversato una specie di "terra di mezzo", posta tra l'high fantasy e la fantascienza: così va considerata la saga di Star Wars, un territorio in cui l'estetica e le tecnologie portano gli stilemi delle space-opera, e che allo stesso tempo coltiva suggestioni intorno a cavalieri, principesse e maghi, lasciandole libere di volare avanti nel tempo e nello spazio. Con una contrapposizione fra cavalieri "bianchi" e cavalieri "neri", naturalmente, perché il flusso del Bene e del Male è ben chiaro ed esplicito, nella saga creata da George Lucas 35 anni fa. Questa condizione è vera anche per Star Wars: Knights of the Old Republic, prima (e probabilmente insuperata) incursione di BioWare nella serie sci-fi più famosa al mondo: come sappiamo, KotOR risale il background "storico" della saga, come nei film, arrivando però

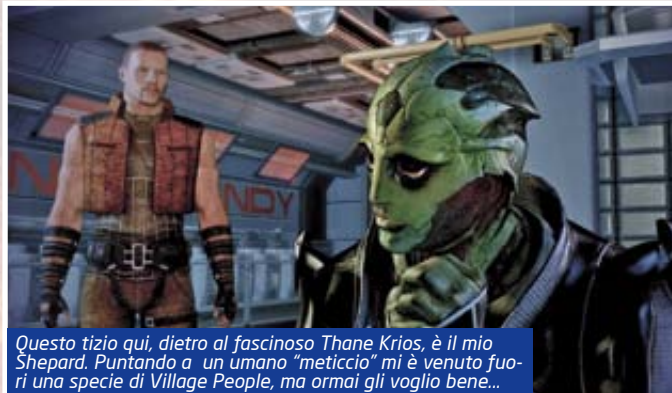


PROBABILMENTE È STATO IL LAVORO SU KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC A FAR SCATTARE LA MOLLA NELLA TESTA DEGLI SVILUPPATORI, PER LA REALIZZAZIONE DI UN'INEDITA SPACE-OPERA VIDEOLUDICA

in un tempo molto più remoto, fino a descrivere la vita della galassia prima dell'avvento di Darth Vader/Anakin Skywalker e Obi Wan Kenobi. Il fulcro della narrazione è vicino

al fumetto Tales of the Jedi, che ha assunto per i fan un valore quasi equivalente a quello degli episodi cinematografici, e descrive una timeline in cui il potere della Forza

Alle calcagna dei Collector, nel primo capitolo: personalmente, appena ne ho avuto la possibilità, non ho portato più alcun umano in missione.



Questo tizio qui, dietro al fascinoso Thane Krios, è il mio Shepard. Puntando a un umano "meticcio" mi è venuto fuori una specie di Village People, ma ormai gli voglio bene...



Nella versione inglese, *The Illusive Man* è doppiato da Martin Sheen, indimenticato interprete di *Apocalypse Now*.



La *Biotica* ha nel gameplay di *Mass Effect* una valenza simile alla *Forza* di *Star Wars*, anche se non è ammantata dalla stessa aura mistica.

I GIOCHI SCI-FI DI BIOWARE SONO UNIVERSI COLMI DI DIALOGHI E RELAZIONI ARTIFICIALI, IN CUI LA SOSPENSIONE DELL'INCREDULITÀ PASSA PER IL DESIDERIO DI VIVERE LE FANTASIE DI UN SECOLO DI SCI-FI LETTERARIA, CINEMATOGRAFICA E TELEVISIVA

è giovane e in parte inesplorato, e nella quale non si intravede ancora il reciproco annientamento di Jedi e Sith delle epoche successive. Lo scenario si è rivelato perfetto per consentire quello che tanti appassionati hanno sempre sognato (e solo in parte è stato concesso dal grande *Dark Forces*, già nel 1995), ovvero la possibilità di esplorare senza limitazioni la via del Bene e la strada del Male, così come descritte nella saga, grazie alla struttura di un RPG che per sua natura giustifica in modo coerente qualsiasi scelta, mostrando la demarcazione etica senza assumere alcuna posizione. E l'identità di una favola morale, come quella rievocata da Lucas per SW, in giochi come *KotOR* e *Mass Effect* finisce per essere solo una delle possibilità, e forse nemmeno la più interessante.

DALLA REPUBBLICA ALLA CITTADELLA

Come sappiamo, i "Cavalieri della Vecchia Repubblica" coinvolgono ancora diversi team di BioWare, impegnati a concepire la pletora di

contenuti per SW: *The Old Republic*; nella nostra indagine su *Mass Effect*, però, ci interessa solo che la software house abbia concepito la sua visione di space-opera proprio a seguito di SW: *KotOR*, e dunque che sia stato questo titolo a far scattare la molla nella testa degli sviluppatori per la realizzazione di un'inedita serie action-RPG su scala "cosmica". In questo senso, ME ha sfruttato le limitazioni di tanti canonici action-adventure e le ha tramutate in una diversa concezione di open world: si passa liberamente tra vari "teatrini interattivi", e dunque da un caricamento all'altro, questa volta non per spostarsi tra due spazi contigui, magari due arene con foreste e castelli, bensì tra regioni della galassia che significano nella finzione milioni di anni luce, mentre nella realtà hanno lo stesso carico di MB di un generoso ambiente poligonale. La distanza e lo spazio sono puramente concettuali, perché i videogame di BioWare sono allo stesso tempo moderni e "antichi", nell'approccio all'illusione digitale, lontani da una continuità d'ambiente che in altri contesti si

è rivelata impressionante, ad esempio nelle opere degli illustri colleghi di Bethesda, ma in questo caso è restituita esclusivamente sul filo dell'immaginazione, senza particolari slanci tecnici, per traghettare il giocatore ai 4 angoli del cosmo. Sotto questo profilo, *Mass Effect* e *Star Wars: The Old Republic* sono parenti stretti, nonostante le differenti linee d'ispirazione (più distanti di quanto appaia a prima vista, come vedremo) e i diversi generi ludici di appartenenza: universi colmi di dialoghi e relazioni artificiali, in cui la sospensione dell'incredulità passa per il desiderio di vivere le fantasie di un secolo di sci-fi letteraria, cinematografica e televisiva. Dopo questa introduzione, però, non mi sentirete più parlare di *KotOR* o *TOR*, perché *Mass Effect* merita un posto di dominio esclusivo nei videogiochi sulle epoche spaziali. Space-sim a parte, s'intende.

IL RUOLO DI UNO SHOOTER

Attualmente, identificare *Mass Effect* con la definizione di "Gioco di Ruolo" equivale a farsi coprire di insulti. Ciò non vuol dire che tra i giocatori ci sia scarsa considerazione per la saga, e anzi la gran parte degli utenti è pronta ad attribuire alle avventure di Shepard e compagni l'eccezionale valore che meritano, nella resa complessiva di un action game; tuttavia, difficilmente ho sentito qualcuno pronto a sostene-

re l'appartenenza di ME a un genere glorioso e antico come quello degli RPG, e quando è successo il povero ingenuo è stato sommerso da critiche convinte e in qualche modo comprensibili.

In effetti, già nel primo episodio non troviamo regole di Ruolo rigorose e precise – come invece è accaduto nelle produzioni precedenti, con l'adattamento delle varie edizioni di D&D – anche se il capostipite presenta, rispetto ai successori, una struttura più aperta nell'uso delle classi e dei Talent per armi, poteri e stile di combattimento, al di là delle reti di scelte che caratterizza questo come qualsiasi altro capitolo della saga. Le logiche da shooter sono già molto esplicite nel combat system di *Mass Effect*, e si fanno ancora più precise nel passaggio fra il primo e il secondo episodio, portando l'uso delle coperture, le meccaniche di puntamento e il calcolo dei danni su un registro vicinissimo a quello di uno sparattuto "puro"; allo stesso tempo, i parametri per lo sviluppo dei personaggi in ME2 vengono decurtati di diverse voci, mentre il sistema di reperibilità delle armi si allontana da una versione riveduta e corretta del looting di un hack'n'slash, con una gran quantità di pezzi inutili o rapidamente superati, per approdare a un sistema che dona maggiore enfasi al ritrovamento dei gingilli e al loro impiego lungo il gioco (magari con lo stesso, ca-



Un'armatura nuova non si nega certo a Grunt, che potrebbe arrabbiarsi. È pure penalizzato da un nome un po' così.



Grossissimi problemi ci aspettano in *Mass Effect 3*. Perfetti per un co-op.

La "cameretta" di Shepard, con uno stile freddo nell'estetica e un gusto quasi "adolescenziale" nei gadget.



Le romance di ME sono tra le più fiacche di sempre. I modder ci hanno già messo mano, speriamo l'abbia fatto anche BioWare nel terzo capitolo.



Vuoi vedere che in ME3 rispunta qualcosa dai vecchi Jedi? Beh, comunque userò ancora big-gun, come ho sempre fatto.



Dopo Liara T'Soni e la conturbante Jack, ci provo anche con la Justicar. Non mi si fila proprio, però. Forse è troppo tardi.

rismatico fucile a farla da padrone in diverse missioni, com'è capitato a me). Così anche la pausa tattica, per impartire ordini al party durante il combattimento, esce pian piano dall'idea iniziale, concepita per riecheggiare le soluzioni strategiche di un GdR, e si avvicina alle dinamiche di uno sparattutto fantascientifico dall'aura vagamente tattica. E dunque cos'è Mass Effect? "Solo" un third person shooter circondato da tanta, carismatica fuffa?

Beh, a me sembra che i risultati ludici di ME vadano ben oltre una definizione di questo genere: almeno per quel che mi riguarda, è difficile non pensare all'acronimo RPG quando mi avvicino a un titolo dove il protagonista è differente dal personaggio di qualsiasi altro giocatore, in cui posso perdere per strada alleati digitali, portarmi appresso gli amici e mostrare con i fatti il "mio" pensiero circa misfatti su scala cosmica

e dilemmi vari. Il fatto è che, probabilmente, i videogiochi sono in grado di modificare la percezione stessa del concetto di "ruolo", perché il grado d'immersione può diventare, grazie al fattore interattività, più profondo di quanto sia possibile in tutti gli altri media visivi. Dunque Mass Effect non è un gioco di ruolo nel senso classico del termine, legato alla tradizione cartacea e alla prime generazioni di action-RPG nei videogiochi, ma in qualche modo lo è sul piano più importante, nel modo in cui è vissuto dai videogiocatori. E adesso uccidetemi pure.

SHEPARD IL TREKKIANO

La saga di Mass Effect è sicuramente riuscita a costruirsi un'identità autonoma, se messa a confronto con le più famose space-opera cinematografiche e televisive. Tuttavia, ciò non vuol dire che gli sviluppatori, spettatori al pari nostro di parecchie

LE LOGICHE DA SHOOTER SONO GIÀ MOLTO ESPLICITE NEL COMBAT SYSTEM DI MASS EFFECT, E SI FANNO ANCORA PIÙ PRECISE NEL PASSAGGIO FRA IL PRIMO E IL SECONDO EPISODIO

decadi di cinema e televisione, non abbiamo guardato con attenzione a una linea d'ispirazione piuttosto che a un'altra, fondando sulle proprie preferenze in fatto di fantascienza una parte importante dell'appeal di Mass Effect. E, in particolare, le avventure delle varie Enterprise, dell'USS Voyager e di Deep Space Nine sono state guardate con grande attenzione da BioWare, nel momento di decidere l'impostazione di base per le vicende della saga. Questa propensione è desumibile in diverse interviste prima del lancio dell'episodio originale, da parte del project director Casey Hudson e di altre importanti figure di BioWare,

e soprattutto è ben espressa dai fatti, in tante caratteristiche intorno all'impostazione estetica e narrativa di ME: sul piano più superficiale troviamo diverse similitudini nelle divise e più in generale nell'atmosfera a bordo della Normandy, mutuata dall'ambiente militar-marinaresco proprio come nel caso di Star Trek (a sua volta ispirato alla saga letteraria dello scrittore britannico Patrick O'Brian, contestualizzata nell'800); lo stesso dicasi per il protagonista, che può fregiarsi di diversi trascorsi a seconda della classe iniziale, la cui essenza può essere trasportata da episodio e episodio, con i salvataggi originali, ma che può e-



Il grado di personalizzazione estetica di Shepard è uno dei fiori all'occhiello di ME. Un modo come un altro per sentirsi padroni del personaggio.



Il comparto delle armi è stato nuovamente rivisto, per il nuovo capitolo. La doppia canna del fucile in foto, comunque, mi solletica non poco l'appetito.

Prendi, schifoso zombie spaziale, così impari a copiare da decine di fonti!



IL NOSTRO SHEPARD PUÒ DISUBBIDIRE AGLI ORDINI PER SEGUIRE AMBIZIONI BEN OLTRE LA "LEGALITÀ", COME MAI AVREBBERO FATTO I COMANDANTI DELLE VARIE ASTRONAVI DI STAR TREK

sprimere facilmente una carattere da "playboy" dello spazio, sempre dietro alla sottana di un'aliena, un po' come accadeva con il capitano dell'Enterprise James T. Kirk. Anche nella descrizione dell'ampio scenario si trovano riferimenti piuttosto vistosi a Star Trek, nel respiro "politico-militare" con cui è guardata la galassia e addirittura nell'identità di una delle civiltà nemiche più importanti, i robotici Geth, memori dell'organizzazione "sociale" e delle qualità associate agli spietatissimi Borg (introdotti, lo ricordiamo, in ST: The Next Generation). E dal ponte dell'Enterprise sembra provenire anche l'idea di far entrare gli ex-nemici fra i membri dell'equipaggio, in linea con altre scelte "progressiste" contemplate dagli snodi narrativi di Mass Effect: in ST: Voyager il drone Borg Sette di Nove entra a far parte dello staff dell'astronave comandata da Kathryn Janeway, in modo non dissimile a quanto può accadere con Legion, il Geth preso a bordo della Normandy in ME2; il Klingon Worf, scontroso dal cuore d'oro, diventa addirittura un ufficiale dell'Enterprise in ST:TNE, dopo la distensione fra Federazione e vecchi nemici dell'Impero Klingon, così come in ME i membri di un popolo dalla simile impostazione "guerriera", i Krogan, possono diventare importanti alleati da usare in battaglia, con l'inclusione di personaggi come Wrex e Grunt. Queste, d'altronde, sono solo

alcune delle possibilità a disposizione del giocatore: Mass Effect può ricordare ST in diversi aspetti, anche nello sguardo "illuminato" verso indigeni indifesi e civiltà extra-terrestri, portandoci nei panni di un eroe da poema spaziale, ma può anche lasciare spazio a identità opposte, magari nel ruolo di un pirata o di un cinico mercenario. Sta a Shepard decidere se il capitano Kirk è un maestro, oppure un povero illuso senza speranze.

UNICUM SPAZIO-TEMPORALE

A ben guardare, dunque, una parte rilevante delle somiglianze appena descritte può essere annullata, lungo il corso dei giochi di ME, operando una scelta invece che un'altra nel corso dell'esperienza. Ad esempio, per cominciare da un aspetto banale ma non privo di rilevanza, la decisione iniziale sul sesso del protagonista può vanificare qualsiasi rigurgito di galanteria maschile anni '60, portando le romance su un registro più modernamente "paritario"; in merito alle decisioni su NPC e crisi interplanetarie, dunque su un piano più profondo dell'esperienza, il nostro Shepard può inoltre disobbedire agli ordini, per seguire ambizioni ben oltre la "legalità", come mai avrebbero fatto i comandanti delle varie astronavi dell'USS. Le conseguenze di queste e altre azioni possono coinvolgere il rapporto con il Consiglio della Cittadella, istituzione del governo galattico che si differenzia dalla trekkiana Federazione dei Pianeti

ti Uniti sotto diversi aspetti: si tratta di un'organizzazione dai fini positivi ma dalle azioni controverse, che può lasciar per strada autodeterminazione dei popoli e diritti delle minoranze e che, soprattutto, non ha umani tra i propri fondatori, così da lasciare a Shepard una notevole gamma di posizioni da assumere. Il nostro comandante può diventare un militare asservito al Consiglio, dunque, ma anche un ribelle all'establishment e un irriducibile individualista senza patria né ideali, oltre che un ottuso sostenitore della specie umana, prodigo di atti d'intolleranza e parole razziste. Diversi riferimenti del background, poi, possono portare su linee d'ispirazione completamente diverse: è difficile riconoscere l'impronta di 2001 Odissea nello Spazio in una bagarre fantascientifica come quella di Mass Effect, pirotecnica e fortemente rivolta all'azione, ma alla fine la storia dei Prothean non sembra così lontana dalle suggestioni esplorate da Stanley Kubrick, con l'idea di avanzatissimi alieni che spargono conoscenza nel cosmo per agevolare l'evoluzione delle specie senzienti; i leggendari extraterrestri di ME hanno lasciato tracce su Marte, proprio con questo scopo, così come le misteriose entità del capolavoro kubrickiano hanno fatto con il monolite lunare, per stimolare il progresso umano. Nei giochi

di BioWare l'inserimento di simili citazioni (ammesso che siano tali, e non un semplice "eco" di cultura fantascientifica) non ha certo lo scopo di portarci su profonde riflessioni filosofiche, e d'altronde è difficile sostenere la riuscita o la compiutezza di tutti i risvolti narrativi di ME, sempre in bilico fra gustose trovate da epopea spaziale e pacchianate da produzione cinematografica di secondo piano. Non è da questi contenuti che Mass Effect trae il suo fascino, e nemmeno dal livello delle componenti di gameplay, bensì dalla fusione di tutte le caratteristiche in una ricetta che solo una grande software house può gestire, delineando un quadro imperfetto e allo stesso tempo personale e compiuto. E ci siamo dimenticati dell'introduzione, in ME2, di poteri corporativi dal gusto quasi cyberpunk, come quelli di Cerberus, con l'ingresso in scena del misterioso The Illusive Man: anche in questo caso l'idea sembra presa a forza da altri contesti, da cieli fantascientifici più profondi e riflessivi, e portata sui nostri schermi per farci vivere una vicenda che avremmo giudicato superficiale, se fosse stata proposta da un libro o da un film. Invece siamo lì a cercare di capire perché tutto l'universo vuole qualcosa da Shepard, e a rammaricarci perché una Justicar non si è ancora concessa alle nostre voglie. ■





L'ultimo capitolo di The Elder Scrolls conta già centinaia di varianti, ancor prima della pubblicazione del Creation Kit. Che accadrà adesso?

Uno sguardo nuovo su Skyrim

Il titolo di questo dossier potrebbe riguardare un sequel o un'espansione, più che un gioco uscito da appena tre mesi. Nel caso di Skyrim, tuttavia, calza a pennello. Già a pochi giorni dall'uscita sono apparse le prime, piccole modification per l'ultima fatica di Bethesda, che in poche settimane hanno assunto la rilevanza di una vera e propria reinterpretazione delle caratteristiche estetico-formali del titolo, grazie anche all'enorme esperienza accumulata dai modder sul capitolo precedente della saga. Anche personalmente, non ho avuto alcuna esitazione nel mettere

mano con decisione all'impianto visivo di Skyrim, appena terminato il lavoro di recensione, per godere del profondo grado di modificabilità concesso dagli sviluppatori, già fiore all'occhiello di tutte le ultime produzioni della SH americana. Un fiore all'occhiello "comodo", naturalmente, perché consente agli utenti finali di migliorare il prodotto in molteplici aspetti, alcuni dei quali molto rilevanti per l'esperienza complessiva, limando le imperfezioni e risolvendo del tutto veri e propri difetti. Allo stesso tempo, però, sarebbe addirittura ridicolo sostenere l'equipollenza fra il lavoro

COME DA TRADIZIONE, LA NUOVA FATICA BETHESDA CONSENTE AGLI UTENTI FINALI DI MIGLIORARE IL PRODOTTO IN MOLTEPLICI ASPETTI, ALCUNI DEI QUALI MOLTO RILEVANTI PER L'ESPERIENZA COMPLESSIVA

di Bethesda e il pur ammirabile intervento dei modder: tutti abbiamo davanti la maestosità del titolo e la continua meraviglia che è in grado di suscitare negli esploratori di gole, picchi e valli innevate, e questa abbondanza costituisce l'intelaiatura su cui si fondano le attuali modifiche e su cui poggeranno gli interventi

più sostanziosi e attesi, magari rivolti all'introduzione di un multiplayer massivo; il Sangue di Drago può essere contemporaneamente il leader di una colossale rivolta e il potentissimo Arcimago di Winterhold, un oscuro servitore dei Daedra e un implacabile assassino, così come può entrare in centinaia di altri ruoli

Ben vengano decine di mod, se il risultato è questo. Alla base, comunque, c'è uno dei migliori action-RPG di tutti i tempi.



L'ottima definizione di questi pezzi d'armatura è frutto di un modder italiano. Bravo, non c'è che dire.



IL CREATORE DI SKYUI HA SCELTO DI RISPETTARE LA SCELTA DI BETHESDA SUL MINIMALISMO VISIVO DELLE INTERFACCIE, MA ALLO STESSO TEMPO HA FORNITO UNA SOLUZIONE BEN AL DI SOPRA DI QUELLA ORIGINALE

I bug dei giochi Bethesda a volte sono davvero ganzi: la coda di questo Khajiit continua a dimenarsi, anche quando il proprietario è morto e stecchito. Rigor mortis?



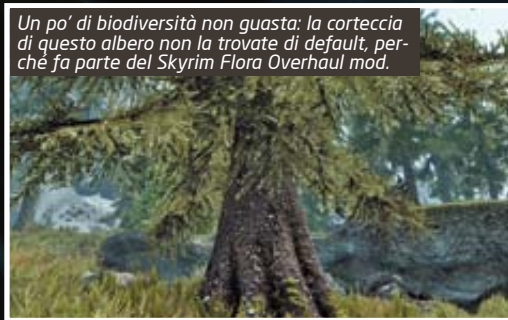
si è trovato davanti pupazzi volanti impazziti nella geometria poligonale e nel comportamento. Allo stato attuale, però, quello che abbiamo di fronte corrisponde grossomodo all'idea di Bethesda circa un moderno action-RPG, emersa ancora più chiaramente una volta che i difetti più vistosi sono stati mondati: quello di Skyrim non è un universo troppo cangiante nell'aspetto e nei punti d'arrivo delle vicende, opzionali o centrali che siano, ma allo stesso tempo offre una gamma di opportunità apparentemente infinita per stimolare la crescita e

l'interpretazione del personaggio, con quest che si attivano a seconda delle nostre scelte e del nostro livello d'esperienza, magari con un messo che si materializza se facciamo gli smargiassi con gli Urli draconici in un certo feudo. In Skyrim la domanda da porsi non è quanto il Sanguie di Drago possa modificare il mondo intorno a lui, bensì quanto lo stesso universo di gioco possa cambiare il personaggio, influenzandone lo stile, l'aspetto e l'approccio "morale" agli eventi (peraltro senza che l'inclinazione etica sia segnalata chiaramente

che riescono a stare insieme in virtù di un lavoro di omogeneizzazione magari non perfetto, ma certo imponente e oltremodo complesso. Diversi problemi sono stati risolti direttamente da Bethesda, in questi primi mesi di vita di Skyrim, anche in merito ai chiacchierati radiant-system per IA e script dinamici: ora il nostro eroe viene riconosciuto in modo più compiuto dai personaggi collegati alle quest, ed è più facile sentire gli abitanti dei feudi parlare di noi e intuire qualcosa del nostro recente passato, magari da un oggetto che portiamo addosso (cose possibili anche al day one, ma con meno precisione e frequenza). Simili aggiustamenti post realese sono arrivati a colpi di decine di fix

per volta, rivolti a bug conclamati dall'esperienza di migliaia di giocatori, e talvolta hanno anche portato a ulteriori problematiche, come sa bene chi si è dedicato alla caccia dei draghi un paio di settimane dopo l'uscita del gioco e

Un po' di biodiversità non guasta: la corteccia di questo albero non la trovate di default, perché fa parte del Skyrim Flora Overhaul mod.



Tra i primi interventi dei modder troviamo le modifiche per l'aspetto dei personaggi, in particolare per i volti.

Se riuscite a notare la differenza, sull'arma è attivo un mod, sullo scudo no.



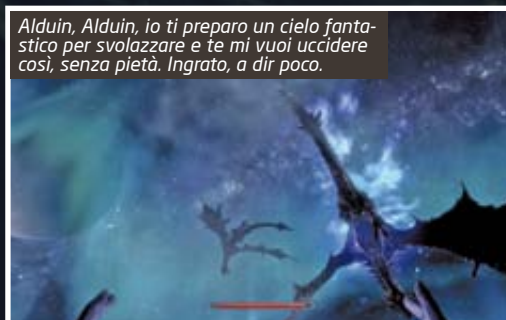
Ecco, ora prendo un sonnifero e aspetto che una bella principessa mi venga a svegliare. Grazie Midas.



Schizzi di sangue come si deve, con l'Enhanced Blood Textures.



Alduin, Alduin, io ti preparo un cielo fantastico per svolazzare e te mi vuoi uccidere così, senza pietà. Ingrato, a dir poco.



IMMERSIVE HUD PERMETTE DI DECIDERE QUANDO RENDERE VISIBILI LA BUSSOLA, IL PUNTATORE E GLI INDICATORI, NASCONDENDOLI A SECONDA DELL'AZIONE INTRAPRESA

dalle statistiche, in accordo con un tono che mai cerca di dirigere o influenzare le scelte).

E le imprecisioni, le sbavature di un lavoro comunque colossale, sono l'humus su cui oggi la comunità è pronta a scatenarsi, una volta pubblicato l'atteso Creation Kit, previsto a seguito della patch 1.4 e probabilmente già in circolazione, nel momento in cui leggerete queste righe: il gruppo di tool consente di mettere mano al sistema di gioco in modo ancora più profondo, così da aggiungere all'attuale schiera di mod contenuti giocabili più corposi, in forma di quest e nuove ambientazioni, insieme a interventi più radicali per il gameplay: in questo caso non c'è che da sbizzarrirsi nel pensare a ciò che gli utenti potrebbero realizzare, mutando meccaniche e soglie di difficoltà per seguire, ad esempio, le orme "hardcore" lasciate da Obsidian in Fallout New Vegas, oppure per permettere la coesistenza di tanti Sangue di Drago nella stessa regione. D'altra parte, le attuali limitazioni non hanno impedito l'attuazione di modifiche piuttosto rilevanti, anche a livello di script e sistema di input, che vanno ad affiancare le tante migliorie rivolte all'impianto grafico, capaci di esaltare le feature visive fino a far sembrare Skyrim un gioco nuovo, almeno sotto questo

punto di vista. La nostra attenzione, dunque, nelle prossime pagine si rivolgerà al maggiore godimento visivo derivato da alcune mod, oltre che all'implementazione di nuove interfacce per i comandi e, perché no, all'aggiunta di un pizzico di difficoltà in più (Deadly Dragons anyone?). In premessa, inoltre, ricordiamo la presenza in rete di un vero e proprio "Tempio" del modding per i giochi targati Bethesda, in questo caso Nexus Skyrim, in cui è possibile trovare catalogata l'enorme quantità di modification prodotta fino a oggi e servirsi di un apposito tool (Nexus Download Manager) per scaricare, installare e disinstallare i file con relativa sicurezza. Detto questo, il consiglio è di andare sempre a controllare quali cartelle vengono interessate dall'intervento, tenendo a mente che i mod inerenti la stessa area, ad esempio le texture di un dato elemento, possono

sovraporsi fino a ottenere un risultato fastidiosamente eterogeneo. Oppure, nel caso di script o modifiche visive "di concetto", è anche possibile il blocco del gioco o la corruzione del salvataggio, com'è avvenuto al sottoscritto attivando una mod capace di abilitare la visuale in prima persona sul modello poligonale dell'eroe. In questo caso come in altri, però, le possibili magagne sono segnalate dai creatori, che lavorano in sinergia per far coesistere al meglio le modifiche più importanti, in riferimento alle versioni delle proprie mod e alle patch di Bethesda. D'altronde, i plugin e le modifiche descritti nelle prossime pagine sono tutti presenti sulla stessa versione di Skyrim, con conseguenze solo positive a parte un carico di lavoro relativamente maggiore per processori e memorie, che finalmente possono darsi un po' da fare. Anzi, probabilmente è

questa la forma tecnica di Skyrim che mi accompagnerà fino alle fatidiche 300 ore di gioco, quando avrò il coraggio di sparare meteore sui Mini Pony.

OPENING AN OPEN WORLD

Per prima cosa, il nostro consiglio va su un paio di modification di carattere "preliminare", che permettono da un lato un migliore sfruttamento delle risorse hardware, a beneficio delle prestazioni generali e dell'attivazione di varianti estetiche più pesanti, e dall'altro la possibilità di influenzare il sistema di scripting e la definizione dei comandi. Bethesda ha avuto l'idea non proprio "PCista" di limitare la memoria utilizzabile a 2GB, ad esempio, e per questo è apparsa fin da subito una piccola mod per estendere del doppio il possibile utilizzo delle risorse, già passata attraverso varie versioni: in effetti



Uno scatto per ammirare la resa della modifica Realistic Water Textures, in sinergia con la pioggia.

Vediamo se qualcuno osa darmi fastidio, su questa cavalcatura. E aspetto di vedere le armi da usare a cavallo, all'interno di una futura versione di Tytanis.

Il Post Process Injector rende l'aurora boreale un po' troppo psichedelica. In effetti, le esaltazioni cromatiche della mod sono eccessivamente cariche, di default.



SkyUI, ovvero come trovare l'item giusto con un paio di click. Peccato siano rimasti i bug di selezioni delle voci, mai risolti da Bethesda.

avevo smesso di utilizzarla, dopo che una patch ufficiale ha inficiato una vecchia release, giusto perché i 6 o 7 mod installati fino a pochi giorni fa non influenzavano quasi per nulla le prestazioni di una macchina di livello medio alto (Quad Core 2.6 GHz, 4 GB di RAM, scheda DX11 con 1280 MB di memoria video); quando ho cominciato a sommare decine di miglioramenti per texture ed effetti, invece, l'installazione del recente **Universal 4GB Memory Patch** ha aiutato non poco a mantenere stabile il framerate, diminuendo peraltro la durata dei caricamenti, anche se qualche fastidioso effetto di stuttering è rimasto all'ingresso in Skyrim, per qualche decina di secondi, quando l'engine deve caricare un mondo nettamente migliorato in termini di trame e shader. È quasi d'obbligo, inoltre, passare attraverso l'installazione di un'altra piccola/grande mod, **Skyrim Script Extender (SKSE)**, se non altro perché il pacchetto, oltre a permettere scripting avanzati a utenti

e modder (prima della pubblicazione degli appositi tool, contenuti nel Creation Kit), risulta fondamentale per il funzionamento di una delle modifiche più apprezzate fino a questo momento, dedicata ai sistemi d'inventario e selezione dei poteri: il creatore di **SkyUI** ha scelto di rispettare la scelta di Bethesda in merito al minimalismo visivo delle interfacce, che giustamente non va a cozzare con un mondo già abbastanza carico di per sé (come invece accadeva con i fronzoli dorati di Oblivion), ma allo stesso tempo ha fornito una soluzione ben al di sopra di quella originale, riorganizzando completamente la fruizione di oggetti e poteri: la variante più efficace e immediata, al di là dell'ottimo impatto estetico, riguarda la possibilità di disporre gli item secondo parametri coerenti a ogni oggetto, semplificando la ricerca di gingilli potenti e altri utili solo a una lucrosa compravendita; le armi possono essere catalogate secondo il danno arrecato, ad esempio,

così come le spell possono venire elencate in riferimento al livello della skill e alla quantità di "mana" richiesta dalla magia. Lo stesso **SKSE** deve essere presente insieme a un'altra mod di estensione, **Script Dragon** (in entrambi i casi è d'obbligo un'installazione manuale, fuori da Nexus Download Manager), per attivare un'ulteriore, intrigante variazione sulle interfacce, del tutto compatibile con **SkyUI** e già vista in azione su Fallout 3 e F:New Vegas: l'autore di **Immersive HUD** aspetta la pubblicazione del Creation Kit per rendere ancora più radicale l'approccio della modifica, ma intanto è possibile decidere quando rendere visibili la bussola, il puntatore e gli indicatori di

salute, mana e adrenalina, nascosti a seconda dell'azione intrapresa, oppure scegliere di eliminare le icone in-game per raggiungere destinazioni e obiettivi. E **SkyUI** e **IHUD** sono al momento le modifiche più diffuse e ben riuscite, per l'aspetto e l'ingerenza delle user-interface, ma ne esistono altre dedicate ad aspetti più specifici dello stesso ambito, oppure rivolte alle caratteristiche puramente funzionali del gameplay: ad esempio, se non vi piace scartabellare fra cianfrusaglie varie, alla ricerca dell'arma e della spell desiderata, possono tornare utili i tanti set di tasti speciali per l'utilizzo di item (che necessitano di uno dei due script estender sopra elencati: installateli entrambi che

SKYRIM HD – 2K TEXTURES STA ARRIVANDO PIAN PIANO AL SUO OBIETTIVO FINALE, OVVERO LA SOSTITUZIONE DI TUTTE LE TEXTURES CHE RICOPRONO IL MONDO DI GIOCO CON MAPPE DALLE 4 ALLE 8 VOLTE PIÙ GRANDI E DEFINITE DELLE ORIGINALI



Sul davanti potete vedere i frutti delle mod per i volti e la definizione delle armature; sullo sfondo, invece, mostra i suoi benefici l'Enhanced Distant Terrain.

Un volenteroso modder è andato a tracciare le strade di Skyrim sulla mappa, passo dopo passo. E un suo compare ha tracciato i confini dei feudi, per non farsi mancare nulla.



Sentirsi un "Apprendista Stregone" è facile, con un paio di mod come si deve.



La mod Mini-Pony ottiene effetti stranissimi: con pochi colpi ho spogliato l'"animaletto" delle sembianze pacioccosse, snudando lo scheletro e ricevendo in cambio l'anima del drago!



In genere non vado in giro ad ammazzare guardie cittadine, ma faccio un'eccezione per mostrarvi un paio di spell "leggere" di Midas Magic.



MIDAS MAGIC HA PORTATO IN SKYRIM LA GRANDE ESPERIENZA DI UN MODDER GIÀ ATTIVO E MOLTO APPREZZATO SU TES IV: OBLIVION

non fa mai male), come il generoso **Extra Hotkeys** con le sue 40 scelte disponibili. D'altronde, non è che un guerriero abbia tutto questo tempo per guardarsi nelle tasche, no?

VOGLIO TUTTO IN HD

Ripensando alla mia esperienza con Oblivion, che peraltro è durata meno rispetto al tempo che ho già trascorso su Skyrim, ricordo i primi giorni di concitata raccolta informazioni, per permettere a una macchina perlomeno onesta di far girare in modo decente il titolo, senza costringermi all'acquisto di una nuova scheda grafica. Alla fine una GPU ho deciso di comprarla, perché all'epoca erano in ballo shader model 3.0 e relativo HDR, ma questa è tutta un'altra storia: in effetti anche oggi, su Skyrim, è possibile giocare con i valori contenuti (o da inserire) in un file di configurazione, prima ancora di installare una qualsiasi mod, per rendere il gioco più leggero da gestire o, al contrario, per infittire i panorami di vegetazione, architetture e dettagli vari da caricare; è anche vero, però, che l'ansia prestazionale intorno al PC gaming è scesa parecchio (ahinoi) negli ultimi anni, e di base anche

Skyrim non ha bisogno di chissà quali aggiustamenti per girare al meglio su una macchina di fascia media. In più, per il quinto capitolo di TES, le modifiche più sostanziose sono apparse con la velocità del fulmine, anche per gli stessi ambiti toccati dalle modifiche manuali (che comunque lavorano sul materiale già impacchettato da Bethesda, naturalmente): per lo stesso motivo non staremo a occupare un intero paragrafo con righe di codice e simili indicazioni, rimandandovi con decisione all'oceano-mare del web per carpire informazioni su questo punto e per agire sul fatidico **SkyrimPrefs.ini**. Tornando alle mod scaricabili, invece, in materia di interventi minimali ma efficaci, immagino che molti di voi abbiano già installato **Enhanced Distant Terrain**, capace di migliorare notevolmente la resa degli scenari a distanza per terreno, neve, rocce e quant'altro, peraltro senza toccare il pop-up dei modelli poligonali regolato dal LOD di Skyrim (le conseguenze sulle prestazioni, dunque, sono quasi nulle). A seguire, in termini di migliorie esclusivamente grafiche, metterei due mod dedicate agli effetti di

post-processing e all'azione degli shader, visto che tali interventi interessano tutta la resa estetica di Skyrim, e non solo i singoli elementi. Il **PostProcessInjector 2.0** in questo caso è dedicato a Skyrim, con robusti miglioramenti sull'impatto estetico, ma fa parte di una famiglia di software che implementa e migliora la resa del FXAA, una tecnica per restituire un buon livello di Anti Aliasing con un minore carico di lavoro per la GPU, accompagnandola per l'occasione con una serie di validi effetti accessori, ad esempio per aumentare la precisione (lo sharpening, come nei programmi di editing immagine) dei bordi poligonali e per attivare diverse opzioni per i colori e la saturazione delle tonalità; la versione che vi segnaliamo, rispetto alle precedenti, non presenta i preset con diverse "interpretazioni" del rendering finale, ma consente altresì di attivare/disattivare/modificare i valori attraverso un'intuitiva interfaccia. **Skyrim Enhanced Shader**, invece, si occupa della resa degli effetti di shading più avanzati, dalla qualità dell'HDR alle regolazioni del bloom "adattivo", andando a rendere ancora più efficaci i contrasti tra

giorno e notte, anche nei momenti di passaggio del tramonto e dell'alba, peraltro con una piena compatibilità al suddetto **FXAA Post Process Injector**. Lo stesso **Skyrim Enhanced Shader**, però, è anche una delle prime mod che hanno comportato, almeno sulla mia configurazione, un pochino di affanno aggiuntivo alla scheda video, ulteriormente aumentato quando ho cominciato a inserire pacchetti di texture come se non ci fosse un domani: di questi interventi, sulle trame dei modelli, se ne trovano ormai a decine, se non a centinaia, per aumentare la definizione di una sconfinata quantità di elementi, il mastodontico **Skyrim Flora Overhaul**, ad esempio, dona alla vegetazione un aspetto decisamente più vario, inella sua versione "pesante", per peso delle texture e rivisitazione dei modelli, oppure in una release decisamente più leggera, che non tocca la definizione originale ma amplia i colori e migliora i contorni di foglie e fiori. In queste righe, però, non può mancare il riferimento all'altrettanto colossale **Skyrim HD - 2k Textures**, un progetto che settimana dopo settimana sta arrivando al suo

Il sistema va a pescare gli item moddati anche nelle schermate di caricamento: questo è uno scudo elfico con texture HD.



Questa magia di Midas Magic scaglia lontano NPC e creature: may the Force be with you, Dragonborn...

Sul finale dell'articolo ho mentito: posso già usare la magia *Infernal Blast*, ma solo vestendo il potente saio dell'Arcimago.



Volete esaltare ancora di più HDR e bloom? Accomodatevi.



obiettivo finale, ovvero la sostituzione di tutte le texture che ricoprono città, campagne e alture di Skyrim (a volte piuttosto anonime, nel gioco base, oltre che parecchio slavate) con mappe dalle 4 alle 8 volte più grandi e definite delle originali. Gli autori, al momento, hanno relativamente trascurato le armi e le vesti/armature disponibili in Skyrim, giusto perché questi item sono il fulcro di tante altre mod, che si occupano al meglio delle singole "famiglie" di oggetti da migliorare: in questo senso va subito segnalata l'italianissima **High Resolution Armor**, che coinvolge la totalità delle armature presenti nel gioco, giusto per non pensarci più, sostituendole con versioni nettamente più definite; dello stesso autore, Jac22v, sono disponibili analoghe modifiche per i libri e per le mappe (intese come carte geografiche, le stesse che trovate stese sui tavoli del mondo di gioco), se proprio non riuscite a vivere senza applicare l'alta definizione in ogni dove. E naturalmente la lista diventerebbe quasi impossibile da gestire se ci mettessimo a elencare le aggiunte

ex-novo per armi e set di corazze: **Millenia Weapon Retexture Project** e **Better Reflection for A&W** sono perfetti se volete un miglioramento complessivo, per le trame delle sole armi o per gli effetti di rifrazione di tutti gli item metallici, ma per il resto vi lasciamo navigare in libertà su Nexus Skyrim e su tutti gli altri portali ospitanti le mod per il gioco Bethesda, salvo segnalarvi un'altra aggiunta di robuste dimensioni, **Weapons of the Third Era**, che introduce in Skyrim le leggendarie armi di TESIII: *Morrowind*. Naturalmente, poi, è doveroso citare le mod grafiche apparse nei primissimi giorni accanto agli interventi "di sistema" descritti nel paragrafo precedente, come **Detailed Faces** (a cui è ora possibile affiancare **Detailed Bodies**) e **No More Blocky Faces**, atti a migliorare drasticamente la resa estetica degli NPC, oppure come il mai troppo lodato **Enhanced Night Skyrim**, capace di rendere spettacolare qualsiasi notte vissuta nel mondo di gioco con immagini HD della nostra volta celeste (mantenendo le lune di Skyrim, ovviamente, oggetto di

ulteriori mod). In realtà ci sarebbero anche i cavalli psichedelici e i draghi convertiti in Mini Pony, se vi piacciono i contrasti "forti": i colori vivaci e le forme ridanciane potrebbero non essere adatte, però, per uno che è dentro fino al collo nei riti daedrici...

MAGIE DEL PRESENTE E FUTURE PROMESSE

Questa breve parte finale, dedicata alle mod più vicine al gameplay, la lasciamo aperta e volutamente incompleta, giusto perché le cose migliori hanno ancora da venire. Modifiche come **Deadly Dragons**, per rendere i draghi di Skyrim più pericolosi e difficili da abbattere, non sono che la punta d'iceberg di una pletera di interventi che nei prossimi mesi si occuperà dello schema di gioco, grazie ai tool del Creation Kit, per aggiungere nuove feature o per cambiare in modo sostanziale la giocabilità del titolo. Al momento si può solo sognare, sulle quest amatoriali che ci aspettano, sui mod hardcore in odor di F:NW e sul multiplayer istanziato e massivo, paventato da gente assolutamente seria: a parlare di quest'ultima possibilità sono stati i creatori di **Skyrim online**, già funzionante in versione alpha (ancora con mille problemi, però, rispetto al gioco originale e soprattutto nella coesistenza con

le altre mod), insieme agli autori di **Tytanis The Ultimate mod**, una modifica ciclopica nel nome e nei fatti, che aggiunge alla base di Skyrim più di un centinaio di feature fra crafting, spell e oggetti di vario genere (e permette di cavalcare gli animali selvaggi, cosa che appare un pochino aleatoria in assenza di skill dedicate). In attesa di saperne di più sulla mod multigiocatore "definitiva", e rimanendo vicini alle introduzioni più succulente, vi segnaliamo infine il pregevolissimo **Midas Magic**, che ha portato in Skyrim la grande esperienza di un modder già attivo e molto apprezzato su TES IV: Oblivion: la modifica di Xilver non è grande e grossa come **Tytanis**, e nemmeno si pone il problema di variare lo stile di gioco voluto da Bethesda, ma la finezza con cui sono state programmate le nuove spell è degna del miglior sviluppatore professionale, fra meteore in rapida successione, precisissimi fasci congelanti e magie per far crescere rovi spinosi qua e là. E adesso fatemi tornare in Skyrim, che devo lavorare ancora un po' per raggiungere la quantità di magia necessaria a **Infernal Blast**, poderosa spell di **Midas Magic**, devastante come un Fat-Boy in salsa fantasy. Anzi, credo che sia anche peggio. ■



AL MOMENTO SI PUÒ SOLO SOGNARE, SULLE QUEST AMATORIALI CHE CI ASPETTANO, SUI MOD HARDCORE IN ODOR DI F:NW E SUL MULTIPLAYER ISTANZIATO E MASSIVO

TMB's Intro

A cura di: Mirko "TMB" Marangon (tmb@sprea.it)



TERMOMETRO DELL'HYPE

1

MASS EFFECT 3

SI CHIUDE CON IL BOTTO LA TRILOGIA DEL COMANDANTE SHEPARD.



2

MAX PAYNE 3

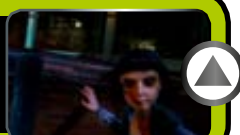
ROCKSTAR RIPORTA IN VITA IL POLIZIOTTO PIÙ DURO DELLA STORIA!



3

BIOSHOCK INFINITE

RAPTURE È UN LONTANO RICORDO, ORA SI VOLA FRA I CIELI DI COLUMBIA!



4

DIABLO III

IL RITORNO DI UN GIOCO CHE HA INVENTATO UN GENERE.



5

DIRT SHOWDOWN

IL RALLY DI CODEMASTERS NELLA SUA REINCARNAZIONE PIÙ ARCADE!



6

METRO: LAST LIGHT

IL SEGUITO DI UNO DEGLI SPARATUTTO PIÙ SORPRENDENTI DEGLI ULTIMI ANNI.



New

7

HITMAN ABSOLUTION

L'AGENTE 47 HA ANCORA QUALCHE CONTO IN SOSPEO...



8

GRAND THEFT AUTO V

UNA SERIE CHE NON HA CERTO BISOGNO DI PRESENTAZIONI.



9

FAR CRY 3

NUOVAMENTE SU UN'ISOLA IN MEZZO AI TROPICI CIRCONDATI DA PAZZI FURIBONDI!



New

10

DISHONORED

ARKANE STUDIOS PROVA A RIVOLUZIONARE IL GENERE STEALTH.



New

LISTA DELLA SPESA

Anomaly Warzone Earth	24/02/2012	Koch Media
Syndicate	24/02/2012	Electronic Arts
X3 Terran War Pack	24/02/2012	Koch Media
Back to the Future	Q1 2012	Telltale Games
Brothers in Arms: Furious 4	Q1 2012	Ubisoft
Diablo III	Q1 2012	Blizzard
Edna & Harvey: Harvey's New Eyes	Q1 2012	dtp Entertainment
Gettysburg: Armored Warfare	Q1 2012	Paradox
Inversion	Q1 2012	Namco Bandai
Magna Mundi: An EU Game	Q1 2012	Paradox
Nexuiz	Q1 2012	THQ
Of Orcs and Men	Q1 2012	Focus Home
Storm Frontline Nation	Q1 2012	Koch Media
X Rebirth	Q1 2012	EgoSoft
Wargame: European Escalation	Q1 2012	Focus Home
Wildstar	Q1 2012	NCSOFT
Ridge Race Unbounded	01/03/2012	Namco Bandai
Jane's Advanced Strike Fighters	02/03/2012	Koch Media
Mass Effect 3	09/03/2012	Electronic Arts
After Sunset	30/03/2012	Koch Media
Phobos	30/03/2012	Koch Media
Alan Wake	marzo 2012	Remedy
The Sims 3 Showtime	marzo 2012	Electronic Arts
ArmA III	Q2 2012	505 Games
Doctor Who: The Eternity Clock	Q2 2012	BBC Entertainment
Botanica	Q2 2012	Daedalic Ent.
Hard Reset: Extended Edition	Q2 2012	Flying Hog Studios

TGM TOP TITLE

Visto che ce lo hanno chiesto sul nostro forum, abbiamo pensato bene di togliere tutti i titoli pubblicati prima del numero 200. E se non lo sapevate, potete ora dire con noi: "Sapevatelo!".

1 - PORTAL 2	TGM 273	97
2 - BIOSHOCK 2	TGM 257	96
2 - THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM	TGM 280	96
4 - STARCRRAFT 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

UN NUMERO CHE VI SCALDA L'ANIMA, MA NON PROVATE A BRUCIARLO!

C'e l'aveva detto Eddard Stark, "l'Inverno sta arrivando", ma noi niente, ce ne siamo fatti beffe. Del resto, fino a metà gennaio sembrava di stare in primavera, con Nicolò che se ne andava in giro in maniche corte manco fosse luglio inoltrato. Va beh, lui non fa testo, va in giro così anche adesso che abbiamo toccato i -15 e si lamenta pure se noi poveri anziani ci permettiamo di alzare il riscaldamento di un grado sopra i 20.

Comunque, malesseri e discussioni a parte, siamo riusciti a chiudere anche questo numero, seppur febbricitanti e preda di visioni mistiche (al ToSo è stata annunciata l'imminente maternità, mentre il Conte potrebbe riprendere presto coscienza).

Corposa, a dir poco, la sezione delle anteprime che si apre con il terzo capitolo della serie Far Cry, che segna un ritorno alle atmosfere del compianto titolo d'esordio di casa Crytek. Come avrete modo di leggere, si tratta di una produzione decisamente importante, su cui Ubisoft sta puntando forte, nel tentativo di offrire qualcosa di realmente interessante all'inflazionato mondo degli sparatutto. Genere, questo appena citato, che trova notevole spazio in altre succosissime preview, a partire dall'attesissimo Max Payne 3, che segna il ritorno di uno dei personaggi più amati e discussi della storia dei videogiochi. Rockstar ce la sta mettendo tutta per non deludere i fan della serie e da quello che abbiamo visto, pare proprio che siamo sulla buona strada. Stesso discorso per il franchise di Ghost Recon, che

dopo un bizzarro tira e molla, troverà la sua collocazione anche su PC con Future Soldier, produzione votata all'azione che già qualcuno ha paragonato a Call of Duty in salsa TPS. Molto simile del resto anche Resident Evil: Operation Raccoon City, che al nostro Baccigalupi non è parso affatto male, anche se personalmente un po' mi piange il cuore quando una serie viene così strapazzata.

In quanto a recensioni, ma questo immagino l'abbiate un filo intuito, è The Darkness II a farla da padrone. Il nostro gioco di copertina aveva il duro compito di tenere testa al suo illustre predecessore (mai uscito su PC), un piccolo capolavoro di malvagità pura: ce l'avrà fatta? Andate a pagina 58 per scoprirlo! Di tutt'altro genere, ma comunque abbastanza discusso fra gli appassionati, è Kingdoms of Amalur: Reckoning, che il Nichini ha sviscerato a dovere nonostante tutta una serie di improbabili problemi legati alle intense nevicate milanesi. A Davide Lumia, alias Mascalzone, è invece toccato ANNO 2070 (tutto scritto rigorosamente in maiuscolo), ennesima versione di uno dei più sofisticati strategici manageriali di sempre. Troppo complicato? Allora che ne dite di un LEGO Harry Potter Anni 5-7? Ok, non sarà il gioco che vi cambia la vita, ma almeno anche 'sta saga ce la siamo levata dalle scatolette. Speriamo. Ma davvero. Non facciamo scherzi signora Rowling, ok?

Mirko "TMB" Marangon
tmb@sprea.it

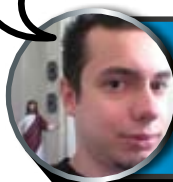
COSA ABBIAMO FATTO TUTTO IL TEMPO?



DAVIDE "ToSo" TOSINI

Il nostro caporedattore diversamente snello, sta spendendo una fortuna in domotica, nel tentativo di rendere la sua nuova abitazione completamente autonoma. Sarà, ma l'idea di una macchina sforna lasagne in ogni stanza ci è parsa un filo eccessiva...

Twitter: @ToSo77



MIRKO "TMB" MARANGON

Vivendo in una specie di lazzaretto noto anche come "ufficio", ho finito con l'ammalarmi pure io. La qual cosa però ha avuto un risvolto positivo, poiché ho potuto farmi prescrivere medicinali d'ogni genere, che amo collezionare. Che c'è, non si può?

Twitter: @tmb555



IVAN "KIKKO" CONTE

Secondo voi, una persona che ha più volte ricevuto il premio "ammalato dell'anno" dal Servizio Sanitario Nazionale, come poteva sperare di passare indenne le terribili condizioni climatiche di queste ultime settimane? Ecco, appunto...

Twitter: @PamelaParty



CLAUDIO "KEISER" TODESCHINI

Il Keiser, che alla veneranda età di 57 anni se ne va ancora in giro vestito come un capo boyscout, si è ben guardato dall'uscire di casa negli ultimi giorni: c'è chi sostiene di averlo sentito farneticare sulla fine del mondo e l'inverno atomico. Basta grappa, Claudio.

Twitter: @keiserxof



NICOLÒ "HONTO" DIGIUNI

Quella bocca lucida ambulante altresì noto come "grafico di TGM" ha deciso di sfidare Bear Grylls, facendosi paracadutare in mezzo a una foresta francese, con temperature intorno ai -30 e tonnellate di neve al seguito. Ci scusiamo fin d'ora con Sarkozy.

Twitter: @thegamesmachine



ROBERTO "IL CINESE" TURRINI

Ma voi lo seguite il Cinese su Twitter? Dovreste, prima di tutto perché scrive un sacco di cose, alcune delle quali persino interessanti. Quali? A boh, ma secondo voi io ho tempo di leggere le robe del Turrini? Ma santa pazienza...

Twitter: @ilcinese



MARIO BACCIGALUPI

Allora, questa farsa del Second Variety la possiamo chiudere qua, anche perché il Bacci se l'è presa a male e mi ha costretto a guardare il documentario di Blade Runner, che è bello, ma dura 3 ore e mezza, per la miseria. Ah, vi svelo un segreto, quello lì nella foto è...

Twitter: @ilvariety



LEGENDA

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



da 80 a 84



da 85 a 89



da 90 a 94



da 95 a 100

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



L'EROE



DEL MESE

FAR CRY

Commento

Che sorpresa! Chi si aspettava "il solito sparatutto" si è dovuto ricredere. Ubisoft Montreal sta lavorando con grande passione, e soprattutto con tantissime risorse. È chiaro come Ubi voglia rilanciare aggressivamente la serie, e i risultati si vedono già. Se gli sviluppatori manterranno le promesse e la qualità sarà in linea con le missioni che abbiamo visto, il mondo degli FPS avrà una nuova star.

- ➕ Libero arbitrio!
- ➕ Personaggi interessanti
- ➕ Ottima grafica

➖ L'IA funzionerà a dovere?

Giudizio



Cosa succede quando uno sparatutto ribelle si rifiuta di seguire i binari della linearità? E cosa succede se a farlo sono gli sviluppatori di Montreal, fiore all'occhiello delle scuderie di Ubisoft? Succede che TGM va in Canada per scoprire tutta la verità, ecco cosa!

Chi siamo? Cosa ci facciamo su questa terra? Dove stiamo andando? Sono domande che i filosofi si pongono sin dall'alba del pensiero, che hanno riempito libri di riflessioni e poesie, e che al tempo stesso atterriscono gli esseri umani. Ebbene, come ormai tutti sappiamo, Call of Duty e i suoi mille imitatori hanno finalmente trovato una risposta chiara e univoca a tutti questi pressanti quesiti. Siamo dei soldati virili, picchiamo i cattivi e siamo inalberati come locuste. E dove andiamo? Proseguiamo lungo il metaforico corridoio della vita, sparando come se i proiettili fossero gratis, godendoci

la vana illusione di una libertà progettata a tavolino dai level designer. Questa struttura a senso unico, oltre a risolvere dilemmi filosofici, si è anche rivelata adatta al mercato degli ultimi anni, conquistando con la sua semplicità le nuove masse di giocatori inesperti. E se noi fossimo dei giocatori esperti, che sparacchiano dai tempi di DooM? Esatto. Come noi, molti appassionati iniziano a soffrire

lo strapotere dell'esercito di COD, desiderando esperienze più aperte, senza binari predefiniti, che lascino assaporare il gusto selvaggio e imprevedibile del libero arbitrio. Ed ecco quindi che si palesa Far Cry 3, il nuovo titanico progetto di Ubisoft Montreal, che promette proprio di esplorare una nuova dimensione degli FPS, prendendo in prestito qualche idea da Grand Theft Auto

UNA SORPRESA POSITIVA, QUASI INASPETTATA, CHE PROMETTE UN GRANDE RITORNO DELLA SERIE DI FAR CRY

CRY3



e Just Cause. Per saperne di più, la delegazione di TGM ha sfidato il gelo di Montreal, visitando gli studi di Ubi e passando un'intera giornata a tampinare gli sviluppatori (e con domande ben più concrete della filosofia di cui sopra...). Il risultato è una sorpresa positiva, quasi inaspettata, che promette un grande ritorno della serie di Far Cry.

ERA MEGLIO ANDARE A SCIARE

Il protagonista della storia è Jason Brody, un normalissimo ragazzo sulla ventina, che si sta godendo un viaggio in Asia con i suoi fratelli e qualche amico. Non è un soldato indurito da mille battaglie, e soprattutto non è un feroce killer addestrato a uccidere. È semplicemente un tipo belloccio, un po' figlio di papà, che si gode la sua

LAVORO DI SQUADRA

Negli ultimi anni è sempre più raro che una grande produzione come Far Cry 3 nasca da un unico studio. Anche in questo caso, infatti, sotto la guida degli studi di Ubisoft Montreal ci sono anche altre divisioni in giro per il mondo (Reflections, Shanghai e Massive), che collaborano sviluppando aspetti specifici del gioco. È la stessa tecnica che è stata usata per partorire un Assassin's Creed all'anno, con l'importante differenza che Far Cry 3 è in sviluppo da quasi ventiquattro mesi.



Tenere in mano una granata dopo aver rimosso la spoletta è rischioso, ma ritardare il tiro può rivelarsi una mossa vincente.

gioventù ribelle esplorando il fascino dell'oriente. La nostra avventura, però, comincia dopo un tragico evento, che culmina con il rapimento della sua cricca da parte di un gruppo di mercenari pazzoidi e sanguinari. Non sappiamo esattamente cosa sia successo, ma il nostro malcapitato eroe riesce a fuggire, ritrovandosi solo contro le insidie della giungla e di un'isola dimenticata dalla civiltà. Il suo obiettivo è molto semplice: salva-

re i suoi amici, sconfiggere i criminali e trovare un modo per tornare a casa. Facile, no? Per fortuna, però, il giovane Jason impara in fretta. Nella prima dimostrazione a cui abbiamo assistito, infatti, l'abbiamo visto su una meravigliosa spiaggia tropicale, davanti al relitto di una vecchia nave da carico. Lo scopo, stando alla voce via radio di un non meglio precisato alleato, è quello di raggiungere l'antenna piazzata sul ponte più

L'IDEA DI UBISOFT MONTREAL, COME È GIUSTO CHE SIA, È QUELLA DI CREARE UN MONDO COERENTE E CREDIBILE, NEL QUALE LA DENSITÀ DEI CONTENUTI È PIÙ IMPORTANTE DELL'ESTENSIONE DELLA MAPPA

Boom! Che FPS sarebbe, senza un po' di esplosioni? A onor del vero, il gioco vero e proprio è meno esplosivo rispetto alle immagini in queste pagine.



I cliché degli FPS ci sono tutti: barili esplosivi, casse di munizioni, fucili di precisione e un campionario di armi da far impallidire Terminator.



MANO A MANO CHE SI PROSEGUE SI OTTERRANNO DEI PUNTI ABILITÀ, DA SPENDERE PER SBLOCCARE BONUS E TECNICHE DI COMBATTIMENTO

alto, per poi manometterla e intercettare le comunicazioni nemiche. Jason si avvicina lentamente, inquadrando e identificando le guardie con lo zoom della sua macchina fotografica digitale, per poi eliminarne qualcuna con il fucile da cecchino, senza destare sospetti. Giunto nei pressi dell'ingresso, sgattaiola dietro a una delle guardie, sgozzandone una con il coltello per poi lanciarlo con precisione chirurgica verso l'altra. Mano a mano che prosegue sul ponte, però, il nemico si accorge della sua presenza, dando vita alla più classica delle sparatorie da FPS. Non ci sono sistemi di copertura o meccaniche particolari: solo fucili,

granate e fiumi di sangue. È un momento di frenesia, così tanto aderente ai canoni del genere da proporne anche i luoghi comuni. Abbiamo barili esplosivi messi un po' ovunque, giusto per dare uno schiaffo al sindacato delle guardie videoludiche, e un paio di mitragliatrici fisse per garantire un momento di puro appagamento omicida. Quando si abbandona la furtività in favore dell'azione, Far Cry 3 si trasforma in un gioco ignorante, quasi vecchia scuola, con una potenza di fuoco devastante e un comparto sonoro da far tremare le fondamenta della terra. Dopo un po' di sano bum bum, quindi, Jason arriva all'anten-

DUE CHIACCHIERE CON VAAS

Negli studi del Performance Capture di Ubisoft abbiamo avuto il piacere di conoscere Vaas, il cattivone del primo trailer, interpretato dal simpatico Michael Mando. Abbiamo chiacchierato amabilmente sulle sfide della recitazione digitale, e di come possa essere difficile calarsi in una parte senza avere riferimenti visivi: tutti gli attori indossano le classiche tute nere da mocap, e la sceneggiatura è completamente inesistente. Solo le strutture di base sono presenti, mentre tutto il resto viene aggiunto in seguito dai grafici. Fun fact: durante il monologo del trailer, Michael stava parlando con una pallina da tennis... questo spiega anche la sua credibile interpretazione di un pazzo furioso!



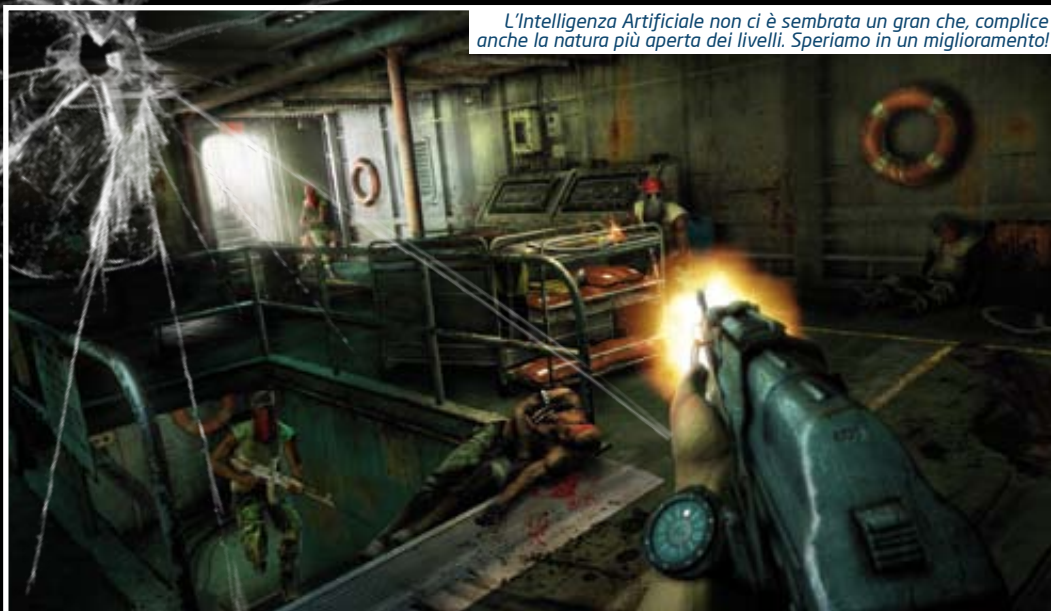
na, la manometta e si rituffa in mare, fuggendo tra il favore dei flutti. Tutto finito? Per il momento sì, ma la storia sarebbe potuta andare diversamente. La missione, infatti, non si svolge in un livello separato dal mondo principale, e Jason non è stato teletrasportato sulla spiaggia dopo averla accettata. La nave in questione, infatti, si trova in un preciso punto dell'isola, che sin dai primi momenti di gioco è esplorabile liberamente. Di conseguenza la si può raggiungere in tanti modi, senza caricamenti o interruzioni, adottando tecniche di attacco diverse. Invece di arrivare dalla spiaggia, per esempio, sarebbe stato possibile giungere per mare, con una delle imbarcazioni disponibili (a patto di riuscire a rubarne una), o addirittura

ra passare da un'apertura sommersa dello scafo. Ogni situazione, stando ai level designer, è stata concepita in modo da avere tante variabili, e studiata affinché le opzioni disponibili non siano evidenti a prima vista. Il lato più interessante, però, è che rimangono aperte anche delle tattiche da vero sandbox, che ricordano la flessibilità dei primi Grand Theft Auto in 3D. La missione appena descritta, per esempio, è stata risolta da uno scaltro tester ricorrendo a un deltaplano: si è lanciato da una collina nelle vicinanze, ha planato con attenzione e si è lasciato cadere a fianco all'antenna, manomettendola senza sprecare un singolo colpo. La speranza è che non si tratti di un caso isolato, bensì di una costante di tutta l'avventura,

Far Cry 3 è un gioco crudo e violento, tanto nelle tematiche quanto nell'azione.



L'Intelligenza Artificiale non ci è sembrata un gran che, complice anche la natura più aperta dei livelli. Speriamo in un miglioramento!



SOGGETTIVA PERENNE

Tutto Far Cry 3 è rigorosamente in soggettiva, anche durante gli spostamenti sui veicoli. L'idea, in fondo, è esattamente la stessa di Half-Life: non ci sono interruzioni o caricamenti, e le scene di intermezzo sono viste dagli occhi del protagonista. Il fatto che l'idea sia applicata a un vasto mondo a libera esplorazione, e soprattutto con una grafica di livello, non può non suscitare una po' di acquolina in bocca.

LA TRAMA, PUR PARTENDO DALLE SOLITE TEMATICHE DELLA SERIE, PUNTA TUTTO SU UNA SERIE DI PERSONAGGI FORTEMENTE CARATTERIZZATI

anche perché le migliori esperienze di libertà videoludica si hanno quando la giocabilità riesce ad accogliere la creatività e l'ingegno dell'utente.

A ZONZO PER L'ISOLA

Il cosiddetto "free roaming", ossia la libera esplorazione che solitamente associamo a titoli come GTA, è un punto chiave di Far Cry 3, destinato a influenzare la campagna molto più rispetto ai suoi predecessori. Ci saranno missioni principali, come quella di cui abbiamo appena parlato, ma anche tanti contenuti

secondari, sui quali gli sviluppatori sono rimasti volutamente sul vago. Durante la dimostrazione, per esempio, Jason si è imbattuto in tanti animali selvatici di tutti i tipi: abbiamo visto delle capre, pacificamente intente a brucare, dei deliziosi maiali/cinghiali selvatici (non ce ne vogliono i vegetariani), ma anche bestiacce pericolose come le tigri e i velenosi varani di Komodo. Sarà possibile cacciarli, per il cibo o per le pelli, e con buona probabilità ci saranno anche sfide e achievement per chi riuscirà ad acchiappare tut-

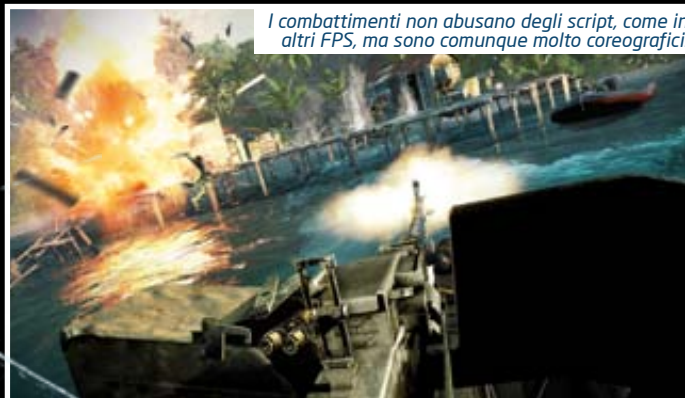
te le specie dell'isola. Allo stesso modo, Jason imparerà a riconoscere le risorse della giungla, scoprendo le proprietà delle piante e dei fiori, con i quali potrà preparare impacchi e bevande per ottenere momentanei bonus in battaglia.

L'idea di Ubisoft Montreal, come è giusto che sia, è quella di creare un mondo coerente e credibile, nel quale la densità dei contenuti è più importante dell'estensione della mappa (anche se, a voler fare i pignoli, l'area giocabile è più grande di dieci volte rispetto allo scorso episodio). Ecco, quindi, che tutti i dettagli appena descritti diventano parte integrante dell'esperienza; gli spostamenti da una parte all'altra non siano dei tediosi viaggi in macchina, bensì dei momenti di scoperta. Mark Thompson, lead level designer, ha apertamente citato un'illustre ispirazione, quella di The Legend of Zelda. Come nel cavallo da battaglia di Nintendo, infatti, mentre ci si aggira si notano dettagli interessanti, che spiccano in qualche modo sul paesaggio. Banalmente, recandoci dal dottore, nella missione che vi descriveremo nel prossimo paragrafo, ci siamo imbattuti in un faro in rovina, con a fianco una misteriosa catapecchia.

Se non avessimo avuto l'urgenza di proseguire nella trama principale ci saremmo concessi il lusso di divagare, scoprendo un nuovo angolo dell'isola, e magari un altro folle personaggio da cui apprendere tecniche o accettare incarichi. "Tutto quello che si vede è raggiungibile, prima o poi," spiega Mark, specificando come alcune piccole aree, visibili sin dalle prime fasi, potrebbero sbloccarsi solo dopo aver ottenuto una certa abilità. Tutta l'isola sarà esplorabile già dopo aver completato il tutorial, ma i suoi segreti più reconditi si riveleranno solo a chi svincerà il gioco al 100%. Il bello è che ci sono barche, automobili e velivoli (sappiamo del deltaplano e abbiamo visto gli elicotteri nel primo trailer, ma potrebbe esserci qualcosa di più), e che c'è un mondo pieno di vita anche sott'acqua. Tra le meravigliose spiagge dei tropici si nascondono pesci multicolore, rigogliosi coralli e caverne sommerse, utilizzabili come scorcioie o come vie per sorprendere i nemici alle spalle. La libertà di Far Cry 3 non si limita all'esplorazione, e anzi mutua qualche elemento dai GdR per personalizzare ulteriormente l'esperienza del giocatore. Mano a mano



I combattimenti non abusano degli script, come in altri FPS, ma sono comunque molto coreografici.





Ecco il "dottore", intento ad ammirare il fungo che Jason gli ha portato. Sarà ancora iscritto all'albo?

EZIO TROPICALE?

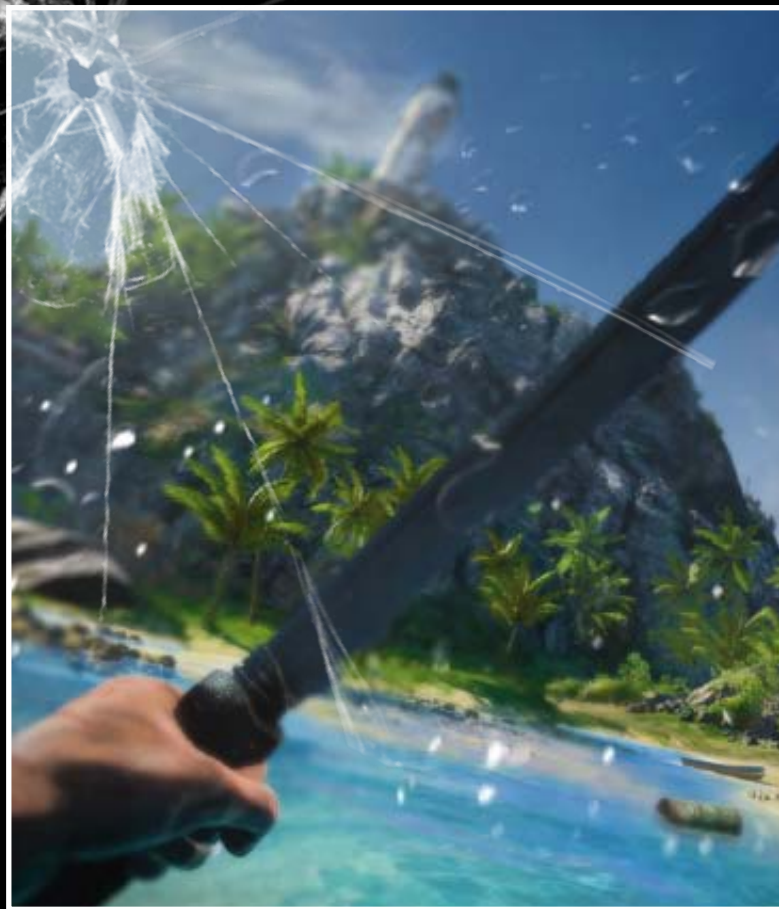
Avete presente i cavi dell'ultimo Assassin's Creed, quelli che Ezio usa per muoversi da un tetto all'altro con le lame uncinato? Ecco, ci sono anche sull'isola di Far Cry 3! Non sappiamo bene cosa ci facciano, a dirla tutta, ma sono molto comodi durante le missioni. Utilizzandoli, Jason coprirà rapidamente grandi distanze, avendo anche l'opportunità di piombare in testa ai nemici senza fare rumore. Un giorno qualcuno in Ubi ci dovrà spiegare come mai lanciarsi su una corda sia ritenuta una mossa stealth, non trovate?

che si prosegue, infatti, si otterranno dei punti abilità, da spendere per sbloccare bonus e tecniche di combattimento. L'unico esempio che ci è stato concesso dagli sviluppatori è l'uccisione furtiva con il coltello di cui abbiamo parlato nella missione della nave (ossia: due morti in colpo solo, senza fare rumore), ma ci saranno anche sblocchi adatti ad altri stili di gioco. Il sistema di difficoltà, tra l'altro, cercherà proprio di capire le nostre tattiche preferite, regolandosi dinamicamente per dare una sfida sempre fresca, modificando i comportamenti di alcune Intelligenze Artificiali. Ecco, questa è una promessa da sviluppatore: l'idea è ottima, ma in questo momento non c'è modo di verificare se sia vera o se sia una sparata à la Molyneux. Se verrà implementata così come ci è stata descritta, Far Cry 3 avrà un'altra letale freccia al suo arco.

SEGUI IL BIANCONIGLIO

L'altro tratto distintivo di Far Cry 3 è la trama, che pur partendo dalle solite tematiche della serie (la solitudine, la bellezza della natura e la lontananza dalla società civile) punta tutto su una serie di personaggi fortemente caratterizzati, palesemente affetti da malattie mentali di vario tipo. L'isola sembra essere un mondo a parte, dunque, anche per la stranezza dei suoi abitanti, un po' come il Paese delle Meraviglie di Alice. Nel primo trailer abbiamo conosciuto Vaas, uno dei cattivoni di turno, che dopo un bizzarro monologo sul significato della follia scaraventa il nostro Jason giù da un dirupo, dopo averlo attaccato a un simpatico blocco di cemento. Questa volta, invece, abbiamo avuto l'onore di incontrare il fantomatico "dottore", uno dei più importanti alleati dell'avventura.

Jason ha appena completato una del-



le prime missioni, ed è malconco e dolorante. La giungla è dura e pericolosa, specie per una persona normale come lui, e pur essendosi rivelato all'altezza della situazione ha un disperato bisogno di attenzione medica. La casetta del dottore è in cima a un'altura, vicino a una piccola serra piena di piantine colorate, ma all'arrivo di Jason sembra completamente deserta. All'improvviso, come nel più classico dei film horror, il dottore ci appare alle spalle, salutandoci con due occhi stralunati e una voce chia-

ramente alterata. Prima che Jason riesca a pronunciare una sillaba, lo strano figuro inizia un lungo discorso sull'importanza dei colori nelle esperienze psichedeliche, parlando di uno strano fungo che vuole distillare per raggiungere nuovi stati di coscienza. La proposta è semplice: Jason si avventura in una grotta, recupera il fungo e lo riporta al dottore, che in cambio lo curerà con un "trattamento da VIP". Nel frattempo si dovrà accontentare di un antidolorifico e di una pacca sulla spalla...

La missione inizia, ma da subito si capisce che non avrà niente a che fare con le feroci sparatorie intorno alla nave. Si parte con una semplice esplorazione, che dopo pochi minuti conduce alla grotta in questione. Dopo un tuffo in acqua a volo d'angelo (con un'animazione che cita/deruba Assassin's Creed) e un paio di salti sulle rocce, però, Jason inciampa su un inquietante muschio rossiccio, che rilascia una piccola nube di spore. Inizia così una sequenza surreale, a cavallo tra "Paura e Delirio a Las Vegas" e "Alice nel Paese delle Me-



INIZIA UNA SEQUENZA SURREALE, A CAVALLO TRA "PAURA E DELIRIO A LAS VEGAS" E "ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE"

SENZA PINNE, CON FUCILE, SENZA OCCHIALI

La libera esplorazione di Far Cry 3 si avventura anche sott'acqua, dove si nasconde una coloratissima fauna e un mondo di segreti e scorciatoie. Imparando a conoscere i fondali dell'isola, Jason riuscirà a emergere alle spalle delle guardie, giustiziandole senza far rumore, e scoprirà passaggi e rifugi segreti. Considerando che la grafica è di prima qualità, l'idea di un tuffo digitale ai tropici si fa molto appetibile.

Il modello di guida sembra puntare al realismo, pur essendo molto permissivo con gli urti.



Ubisoft Montreal stesse tentando di prendere il meglio degli script di Call of Duty, confinandoli però solo nel reame della trama, puntando invece su una struttura aperta per le sparatorie. Un colpo al cerchio, uno alla botte.

L'OCCHIO VUOLE LA SUA PARTE

Iniziamo con una buona notizia: tutto quel che abbiamo visto di Far Cry 3 a Montreal girava su un PC, e non su un Xbox 360 come spesso succede. Un po' per l'eredità di Crytek, un po' per la naturale evoluzione della tecnologia, gli sviluppatori stanno sfruttando come si deve la potenza delle nostre schede. La grafica, grazie a una versione modificata del Dunia Engine (lo stesso usato per Far Cry 2), ha una resa notevole, sia per la quantità di dettagli, sia per gli effetti di luce. Una nota di merito, in particolare, va alla vegetazione, forse la migliore che ci sia capitato di vedere in un videogioco. È varia, disposta in maniera realistica, e soprattutto si muove dolcemente seguendo il vento, regalando la momentanea illusione di trovarsi veramente ai tropici. Il vero fiore all'occhiello del comparto tecnico, però, sono le scene di intermezzo, realizzate con le ormai immancabili tecniche di Performan-

ce Capture, che riproducono tanto i movimenti quanto la mimica facciale degli attori, permettendo di registrare le scene come in un film. In particolare, i tecnici di Ubisoft stanno utilizzando una particolare tecnica bidimensionale per campionare anche i più piccoli movimenti dei visi, ottenendo risultati notevoli. È presto per dire se Far Cry 3 potrà dare filo da torcere a esperienze narrative come L.A. Noire, ma di certo si pone su un gradino più alto rispetto al 90% degli sparattutto degli ultimi tempi. Anche la trama, per il momento, ci sembra ben congegnata: non sarà un roba da Nobel per la letteratura, ma le premesse sono originali, e i personaggi hanno grandi potenzialità. In tutta onestà, dopo il trailer dell'E3, l'idea di un altro episodio di Far Cry ci aveva suscitato il più sconsolato dei "meh". Un altro episodio di una serie un po' stanca, che ha perso la sua identità e non è mai riuscita a replicare la magia del suo debutto? Ebbene, vedere quel che bolle in pentola ci ha fatto cambiare radicalmente idea: Ubisoft Montreal sa cosa sta facendo, e non ha paura di osare e investire per creare un grande sparattutto fuori dal coro. ■



Sorpresal Indovinate chi sta per trovarsi un coltello nella schiena?

IL VERO FIORE ALL'OCCHIELLO DEL COMPARTO TECNICO, PERÒ, SONO LE SCENE DI INTERMEZZO, REALIZZATE CON LE ORMAI IMMANCABILI TECNICHE DI PERFORMANCE CAPTURE

raviglie" (e con una spolverata di Max Payne, via!). Le sue mani si deformano e la gravità smette di comportarsi come dovrebbe, trasformando le salite in discese e i muri in pavimenti. Nel frattempo risuonano nella testa di Jason le parole di Vaas, del dottore, dei suoi amici... è un vero e proprio viaggio mentale, nel quale prendono forma le paure del protagonista. La visione culmina con una casa illuminata, dalla quale proviene la voce di un suo caro (forse un fratello), che si allontana costantemente verso l'orizzonte, sfuggendo a un sempre più

disperato Jason. Dopo qualche minuto di svarione appare il fungo della missione, e il mondo inizia a tornare alla normalità. Uscendo all'aperto, però, si scopre che è diventata notte fonda, e che la breve esperienza psichedelica è in realtà durata svariate ore. "Queste sequenze," spiega Mark, "sono sparse per tutto il gioco, e servono a esplorare nuovi aspetti della psiche del protagonista, raccontando storie che trascendono le solite sparatorie." Si tratta, in questo caso, di digressioni lineari, con una funzione solo ed esclusivamente narrativa. È come se

Jason sta assaltando frontalmente la nave, ma avrebbe potuto passare dal mare senza destare allarmi.



Banzaa! Jason si cala sulle funi con la stessa agilità di Ezio Auditore.





MAX PAYNE 3

Commento

Ho approcciato questa preview con tono nostalgico, per la particolare considerazione che nutro per il primo episodio di Max Payne, e sono arrivato alla conclusione con una scimmia pesantissima sulla spalla, pronta a non darmi pace fino alla pubblicazione nel nuovo capitolo, prevista per Maggio. A conti fatti, Max Payne 3 offre tutto quello che ci si poteva aspettare, e in più porta con sé l'esperienza accumulata dal publisher su marchi come GTA e Red Dead Redemption; in questo caso non c'entra nulla il free roaming, chiaramente, e i contributi più importanti di Rockstar sono rintracciabili nell'impianto tecnico, con il connubio Euphoria-RAGE piegato alle esigenze iper-cinetiche del gameplay, e sul fronte del multiplayer competitivo, che si preannuncia una boccata d'aria fresca nel novero delle proposte meno serrate e "professionali".

- ➕ Rockstar al servizio di Max, per la seconda volta.
- ➕ Raffinatezze tecniche funzionali al gameplay.
- ➕ Multiplayer dinamico, con storymode.

➖ Speriamo in un lavoro di ottimizzazione migliore, rispetto alla media di Rockstar per il PC.

Giudizio



Eccolo che ritorna, in tutta la sua disperazione. Dopo otto anni dual wield e Bullet Time sono in mano a tutti, ormai, ma lo stile resta dalla sua parte.

Tutte le volte che rivedo la faccia di Sam Lake, magari per la presentazione di Alan Wake versione PC, mi vengono i brividi. So che rivangare il passato lontano, ormai quasi 12 anni, è una pratica che lascia il tempo che trova, ma in questo caso è davvero più forte di me. La faccia dell'attore-scrittore finlandese resterà per sempre il "mio" volto di Max Payne, oltre che uno dei motivi per cui il videogame in questione è entrato nel mito, anche in termini di interpretazione visiva: quello di Remedy è un gioco che vale tantissimo in termini di gameplay, naturalmente, ed è anzi stato rivoluzionario nel suo approccio cinetico all'azione, ma qualcosa deve anche alla scelta di affidarsi al viso naturalmente ironico e "imperfetto" di Sam Lake, reso ancora più grottesco dalle espressioni stampate su un abbozzato modello poligonale. In un certo senso, dunque, sono contento che sia stata la stessa Remedy a cambiare le sembianze del protagonista, nel pur ottimo Max Payne 2: in fin dei conti ho nel cuore anche Rockstar Games, e mi sarebbe dispiaciuto se fosse stata la casa di GTA (in realtà, però, lo sviluppo di MP3 è andato alla divisione di Vancouver, responsabile del

L'IDEA DI UNIRE LA VISUALE LIBERA ALLO SLOW MOTION È STATO IL CLASSICO "UOVO DI COLOMBO". UN CONCETTO APPARENTEMENTE FACILE NELL'INTUIZIONE MA DI FATTO INEDITO E INCREDIBILMENTE EFFICACE

buon Canis Canem Edit) a prendersi una simile responsabilità, con una scelta a mio giudizio ancora oggi controversa. Dite che esagero? Beh, può darsi, ma immagino che anche il vostro animo di videogiocatori sia legato a dettagli come questo, preziosi e coccolati nell'immaginario personale di ognuno. Per fortuna, però, nel caso

di Max Payne i particolari vincenti non sono certo circoscritti all'uso di un elemento, e ancora più importante si rivela l'atmosfera da dolente noir metropolitano, nella sceneggiatura scritta dallo stesso Lake: l'aura dell'incubo circonda l'evento centrale, la morte violenta della famiglia di Max, con l'eterna e pressoché infruttifera ricer-



L'aspetto di Max cambierà più volte nel corso della vicenda; questo scatto si riferisce al momento più "sereno"...



QUANTO ABBIAMO VISTO SEMBRA TESTIMONIARE LE PAROLE DI ROCKSTAR, CIRCA UN MAX PAYNE ANCORA PIÙ CINICO E APERTAMENTE AUTODISTRUTTIVO

ca del riscatto esistenziale da parte del protagonista, avvolgendo in un tono e uno stile da fumetto hard-boiled l'ambientazione, il taglio del racconto e ovviamente le tavole a fumetti riferite alla stessa tradizione di Comics, disposte tra un capitolo e l'altro della trama. E poi è arrivata la bella (e maledetta) Mona Sax, in Max Payne 2, che in qualche modo ha testimoniato, insieme all'uso di un attore diverso per le sembianze di Max, la volontà di Remedy di alimentare l'appeal visivo e la trama del nuovo episodio con un'identità più "mainstream", giungendo a un risultato comunque convincente per la gran parte della critica e dei videogiocatori (tanto da far paventare uno spin-off con il nuovo personaggio, se ricordate). Questa azzeccata impalcatura non sarebbe bastata a fare il colpaccio, però, senza le basi di un TPS ben orchestrato in tutte le sue parti, in cui il controllo dello slow motion arriva come la ciliegina sulla torta: il Bullet Time è stato introdotto da Max Payne in un momento in cui il riferimento estetico a Matrix era facile e immediato, ma altrettanto non si può dire per l'effettiva implementazione dell'effetto in un'opera interattiva, proprio sul piano del funzionamento. Dai film dei fratelli Wachowski, i ragazzi di Remedy hanno saputo cogliere la suggestione più "funzionale", posta tra le sequenze dei film di John Woo e le "nuove" (lo

erano all'epoca, naturalmente) frontiere delle tecniche digitali: per un videogiocatore la visuale libera è una feature da dare per scontata, oggi come nel 2001, ma l'idea di unire la rotazione dell'asse visivo allo slow motion in un VG è stato il classico "uovo di Colombo", un concetto apparentemente facile nell'intuizione ma di fatto inedito e incredibilmente efficace, al servizio dell'atmosfera e del gameplay. La citazione fatta poco sopra alla cinematografia di John Woo (quella classica, ovviamente, fuori da

Hollywood), riporta però alla mente alcuni rischi che il nuovo capitolo corre, su strade percorse da giochi derivativi come Stranglehold: il videogame sul personaggio inventato dal regista cinese per Hard Boiled, il tenente Tequila, ha usato a piene mani le caratteristiche introdotte nella saga di Remedy, Bullet Time in primis, ma ha anche mostrato quanto le stesse siano oggi insufficienti ad alimentare un intero gameplay, senza il giusto pathos dietro al gesto armato, al di là degli oggetti interattivi e delle animazioni

aggiuntive.

Max sa ammazzare con molto più gusto, ricamandoci sopra ma senza esagerare.

IN FUGA DAL DOLORE

Per il motivo espresso a inizio articolo, non ho provato molto interesse nell'apprendere le novità sul volto di Max Payne nel nuovo sequel, pur confidando in un risultato onorevole al pari del secondo capitolo. Però è doveroso da parte mia un cenno anche a questo, rispetto alle informa-



Ecco il ToSo mentre ci ricorda gentilmente la scadenza di una consegna (mi somiglia, è vero. Ma si capisce che è Max perché io non uso le canottiere a righe. Per il resto, siamo uguali... ndToSo).

Un'immagine dalle Gang Wars per mostrare la mira sdraiati: le animazioni di questo genere sono estremamente fluide e naturali.



Una pistola per gli headshot e un Uzi per i gruppi di nemici ravvicinati. Bravo Max.



zioni confermate dagli sviluppatori, e cioè al fatto che le fattezze del personaggio non sono più legate a Timothy Gibbs, come in MP2, bensì all'attore americano James McCaffrey, voce di MP in questo episodio come negli esordi, coinvolto anche per guidare le espressioni facciali di Max in lunghe sessioni di performance capture. Detto questo, mi sembra più interessante parlare del cambio di scenario di questo episodio, fondato su una scelta non inedita ma comunque azzeccata: i noir e i thriller polizieschi cinematografici si sono mossi spesso, negli ultimi decenni, dalle ambientazioni fredde e piovose delle metropoli U.S.A. alle atmosfere calde e pregne di umidità dell'America Latina, ed è proprio nelle terre del sud che Max Payne ha deciso di rifugiarsi, in fuga dai tanti piedi pestati a New York City e dagli incubi che ogni notte rievocano il massacro di moglie e figlioletta (se l'ambientazione di MP fosse sci-fi, Nathan Never potrebbe fargli causa...). Dopo un incipit ancora newyorkese, costruito per rievocare lo spirito classico del personaggio, troviamo il nostro sfortunato eroe in Brasile, a San Paolo, otto anni dopo gli eventi di MP2, assunto come contractor di una facoltosa famiglia del luogo: l'iniziale motore degli eventi è dato dal

rapimento della moglie del principale protetto, Rodrigo Branco, da parte di una gang locale, che darà il via a una spirale di violenza capace di riportare Max al cospetto del suo pesante passato, al quale riesce a sfuggire solo con l'abuso di alcool e antidolorifici. In effetti l'incipit non dice molto, al di là del passaggio tra gli scenari, ma quanto abbiamo visto fino ad ora sembra testimoniare le parole di Rockstar su un Max Payne ancora più cinico e apertamente autodistruttivo, perso tra gli slums della periferia e i grattacieli della city, un uomo che ha creduto di aprire un nuovo capitolo della sua vita e si trova invece immerso nello stesso dolore di sempre. Questa condizione, al di là dei dettagli su luoghi e abitudini di Max, è testimoniata dalla barba incolta e soprattutto dalla testa rasata, che per me significa un ripiego estivo per star fresco (scusami ToSo, lo so che sono argomenti duri) (già, già, ndToSo) ma nelle storie noir può essere il segno di un profondo dolore esistenziale, un tentativo di azzerare la propria vita con un gesto simbolico. E Max arriverà a questo momento, in delirio davanti allo specchio, solo dopo aver affrontato un nuovo calvario di sofferenze estreme, senza più alcun freno di pietà per se stesso e per il prossimo.

Il sistema di copertura va benissimo, nel contesto di Max Payne: si tratta di un ottimo punto di partenza anche per gli shootdodge.



Oltre alle abilità passive e al Burst, i personaggi del multiplayer possono essere attrezzati con vesti anti-proiettile e berretto/casco.

IL MAESTRO A SCUOLA

Max Payne 3 beneficia parecchio dell'evoluzione tecnica degli action-game, negli 8 anni trascorsi nel "mondo reale" (come detto, Rockstar ha voluto mantenere questo lasso di tempo anche nella trama del gioco) dall'uscita dell'ultimo capitolo: va da sé che un videogame dall'appeal cinematografico come MP, che anzi è stato il re dell'ibridazione fra i due mezzi espressivi, non possa che godere delle raffinatezze estetiche e funzionali applicate sul genere TPS, per rendere ancora più dinamiche le sequenze di gioco. Le diverse visuali di MP3 pescano da tutte le soluzioni esplorate dal genere, dal campo largo visto nell'originale, perfetto per tuf-

farsi al rallentatore, all'inquadratura da sopra alla spalla per la mira ravvicinata, per arrivare all'introduzione più importante per il nuovo capitolo, il meccanismo di copertura, integrato nel gameplay in modo che Max possa lanciarsi in tuffo in qualsiasi momento e in una qualsiasi direzione (visto che i nemici sono programmati per venire a stanarlo, coprendosi a vicenda). Niente di rivoluzionario, naturalmente, ma qui entra in campo l'esperienza acquisita da Rockstar con i suoi cavalli di razza, GTA4 e soprattutto Red Dead Redemption, nei meccanismi di uno sparattutto in terza persona e nell'implementazione della tecnologia Euphoria sull'engine proprietario RAGE: la postura di Max è stata studiata nei più piccoli particolari, per permettere al giocatore di mirare in qualsiasi condizione e da tutte le posizioni, sempre con animazioni fluide e verosimili, piegando alle esigenze del gameplay le complesse routine del software di NaturalMotion; ovviamente Euphoria è anche re-

Tu non sai con chi hai a che fare.



NELLA MODALITÀ GANG WARS LA CONTESTUALIZZAZIONE DEGLI SCONTRI ARMATI RISPONDE A UN CRITERIO DINAMICO CHE ABBRACCIA TUTTO, DAL RUOLO DEI GIOCATORI ALLE REGOLE DELLA PARTITA

sponsabile delle reazioni ai colpi da parte dei nemici, realistiche e sempre diverse proprio perché calcolate in tempo reale, senza set di animazioni "a mano" o in motion capture. Questa infrastruttura tecnica, davvero efficace e bella da vedere in azione, è unita a un uso delle armi che non trascura nessuna opzione, pur limitando l'arsenale ai pezzi che il protagonista può "realisticamente" portare addosso (quindi una coppia di pistole/mitragliette e un gingillo più potente da imbracciare a due mani): ovviamente Max si può esibire in una versione migliorata nel celebre "shootdodge", il tuffo volante ormai diventato un marchio di fabbrica, ma può anche sparare con un mano, aggrappato a scale o cornicioni, oppure mentre salta da un'estremità a un'altra; può inoltre stringere un'arma diversa da mano a mano, con combinazioni dual wield più o meno efficaci a seconda della situazione, ed è in grado di muoversi con una pistola da una parte e un fucile "a riposo" dall'altra (stretto per il manico, senza dito sul grilletto). Max dà il meglio di sé anche sdraiato per terra, però, come gran finale di un salto in slow motion, e non dimentica nemmeno che le pallottole a vista sono una sua prerogativa: volete che manchino le inquadrature dinamiche, per seguire proiettili polygonali diversificati per calibro e arma di provenienza? Ecco, non mancano.

UN MULTIPLAYER "DIVERSO"? CI PENSA ROCKSTAR!

Al di là di tutte le feature descritte fin qui, vecchie e nuove, Max Payne resta quello che è sempre stato, ovvero uno shooter con esplorazione lineare e un'unica linea narrativa, in cui si susseguono ambientazioni "chiuse" ed eventi scriptati per sviluppare la trama. Il ché non vuol dire che tutto sia esattamente identico al passato, in termini di uso e dimensione degli scenari, più vasti e articolati rispetto ai primi capitoli, ma solo che l'identità del gioco è rimasta inalterata, per concentrarsi sulla vicenda personale di Max con la solita, inusuale profondità. Stavolta,



In quest'immagine è più facile riconoscere le fattezze dell'attore James McCaffrey, che ha guidato il volto di Max anche in performance capture.

però, Rockstar ha deciso di accompagnare lo storymode con una proposta multiplayer particolarmente ardita, che cerca di porsi in continuità con le vicende narrate nell'esperienza in solitaria. Un approccio di questo genere fa venire in mente l'ambizioso comparto competitivo di BioShock 2, con l'approfondimento di episodi citati nella trama principale, ma Max Payne 3 vuole andare ben oltre: nella modalità Gang Wars, che appare di gran lunga la principale, la contestualizzazione degli scontri armati risponde a un criterio dinamico che abbraccia tutto, dal ruolo dei giocatori alle regole della partita, passando dalla dimensione dello scenario modellata sul numero di partecipanti. In pratica, fino a 16 giocatori possono prendere parte a una "mini-storia", che contrappone due fazioni e riprende tematiche e ambientazioni dall'esperienza in solitaria, mentre il sistema di gestione della partita si occupa di selezionare gli "attori" principali della trama, scelti fra i migliori giocatori, che vengono resi protagonisti di cut-scene generate automaticamente; a seconda dei risultati di uno stage, poi, viene definita la tipologia di partita dello scontro successivo, che a volte è simile a un semplice death-match e in altre occasioni presenta obiettivi più definiti, magari dalle parti di un CTF o di un Last Man

Standing. A questo aggiungete un sistema di classi predefinite e custom, con tre perk passivi da selezionare, e un meccanismo di crescita che prevede l'acquisizione di abilità uniche, i "Burst", affiancate a tutte le prodezze di cui è capace Max nel single player. Gli effetti dei Burst sono i più disparati e abbracciano facoltà vagamente stealth, adatte a confondere gli avversari secondo logiche coerenti al tenore della serie (ad esempio, mandando in "paranoia" tutti i membri di una squadra), insieme ad altre dal carattere decisamente più aggressivo, comunque fondate sul concetto del bonus-malus: ogni skill dona particolari bonus ma viene bilanciata da alcune limitazioni, spesso di carattere fisico, magari nel recupero della stamina o nella velocità di

movimento del personaggio, per portare i giocatori a scelte più ragionate nello sviluppo della classe. In questo senso non è detto che il Burst più importante, l'agognato Bullet Time multigiocatore, sia anche il migliore in termini di efficacia sul campo di battaglia, ma almeno abbiamo davanti una delle implementazioni più originali dello slow motion in ambito multiplayer: in pratica, quando un giocatore attiva questa abilità, vengono coinvolti nel rallentatore tutti gli avversari all'interno del suo cono visivo; questi ultimi fanno entrare nel tempo dilatato i nemici inquadrati a loro volta, in una catena che nei momenti più concitati può anche toccare la gran parte dei partecipanti. Insomma, l'apoteosi del Bullet Time. ■



LA POSTURA DI MAX È STATA STUDIATA NEI PIÙ PICCOLI PARTICOLARI PER PERMETTERE AL GIOCATORE DI MIRARE IN QUALSIASI CONDIZIONE E DA TUTTE LE POSIZIONI



Gli obiettivi delle Gang Wars sono contestualizzati a seconda dell'andamento della partita. In questo caso siamo dalle parti di un Capture the Flag.



Nel multiplayer di Max Payne 3 i giocatori diventano i protagonisti di un "mini-plot" generato automaticamente.



Il contesto grafico è più che dignitoso, ma le texture ravvicinate tradiscono i limiti dello sviluppo multiplatforma. Speriamo in qualche miglioramento.



SHOGUN 2: IL TRAMONTO DEI SAMURAI

CA porta sui nostri schermi il canto del cigno dei Samurai, tra guerra Boshin e restaurazione Meiji, in un emozionante scontro fra vecchio e nuovo, tradizione e innovazione, acciaio e polvere nera. Perché quando un uomo col fucile incontra un uomo con la katana...

Da decenni, ormai, i più eminenti yamatologi – ovvero coloro che studiano il verdeggianti ar-

cipelago dei pokémon e dei fumetti sconci – si interrogano su un quesito fondamentale: chi è l'uomo del Giappone, da cui hanno tratto "principio e ispirazione" Elio e le Storie Tese? Forse un daimyo, un signore feudale particolarmente versato nell'arte della guerra, avido lettore di Sun Tzu? O un imperatore mitico, discendente diretto della dea Amaterasu? Che si tratti di Miyamoto Musashi, l'autore del Libro dei Cinque Anelli, decano degli spadaccini di ogni epoca? Se l'inquietante quesito vi tormenta, ci spiace dirvi che non abbiamo trovato risposta

I TEMI DELLA GRANDE EPICA CI SONO TUTTI: IL CONFLITTO FRA VISIONI DEL MONDO IN OPPOSIZIONE, L'EROISMO DEI POCHI CHE SI OPPONGONO AI MOLTI, IL RIMPIANTO ROMANTICO PER UN'EPOCA PERDUTA

Commento

Dopo il discusso Empire, Creative Assembly ha azzeccato il tiro con Shogun 2. Il motore di gioco ha ancora molto da dire, ed è tra i più belli che il genere strategico possa offrire. Il Tramonto Dei Samurai è tutt'ora, distintamente, Shogun, ma lo sforzo fatto per trasporre al meglio la guerra Boshin si vede, e conferisce individualità e valore al nuovo titolo. Il fatto che sia stand-alone lo rende, inoltre, un ottimo punto di partenza per chi si avvicina alla saga e desidera provare la struttura di gioco al meglio delle sue possibilità.

- ➕ Ricostruzione storica di grande fascino
- ➕ Visivamente splendido

- ➖ Qualche incertezza di IA
- ➖ Nessun mutamento radicale

Giudizio



nemmeno interrogando chi di Giappone se ne intende, ovvero James Russell e Jamie Ferguson, rispettivamente lead designer e lead battle designer di Il Tramonto Dei Samurai, l'espansione stand-alone di Shogun 2 in dirittura d'arrivo per il prossimo marzo. Il mistero rimane

irrisolto, ma la nuova opera strategico-tattica in salsa nipponica si preannuncia comunque un gran bel gioco, al punto che è valsa la pena volare in quel di Londra per controllare cosa bolle nella pentola di quei geniacci di Creative Assembly – e, ovviamente, per far scorta di shortbread, i biscottini scozzesi che, purtroppo, non abbiamo potuto allegare alla rivista.

È quindi Il Tramonto Dei Samurai il titolo del nostro nuovo appuntamento con Shogun 2: un nome che fa eco a L'Ascesa del Samurai, campagna aggiuntiva scaricabile pubblicata nel settembre dello scorso anno. E, in effetti, la premessa è simile: se L'Ascesa spostava al dodicesimo secolo del periodo Gempei il calendario di Shogun II, Il Tramonto affronta la fine del lungo arco temporale del Giappone feudale, rappresentando i conflitti avvenuti

Le battaglie de Il Tramonto Dei Samurai sono un vero e proprio trionfo di esplosioni, spari e fumo.



I cannoni dominano il campo di battaglia e il loro tiro può persino essere diretto in prima persona.



PROCEDENDO NELLO SVILUPPO DELL'ALBERO DELLE TECNOLOGIE SI POSSONO SCHIERARE BATTAGLIONI DI LINEA IN STILE OCCIDENTALE, CAVALLERIA ARMATA DI SCIABOLA E PISTOLA E ARTIGLIERIA ASSORTITA

durante la seconda metà dell'Ottocento. Una somiglianza che, però, si fa più rarefatta man mano che si scende nel dettaglio: Il Tramonto Dei Samurai pare essere un'opera molto più corposa, ambiziosa quasi quanto il titolo originale, con il quale condivide motore grafico e struttura di gioco, offrendo nel contempo nuove meccaniche e uno stile di gioco del tutto peculiare.

INDUSTRIALIZZIAMO IL GIAPPONE

Il periodo preso in esame è uno dei più interessanti di tutta la storia giapponese e presenta tratti che lo rendono una sorta di "unicum" universale. Nel corso di venti anni o poco più, il Sol Levante si trasformò da paese feudale di risaie, contadini e guerrieri in una nazione industrializzata, in grado di competere militarmente ed economicamente con i giganti del globo, nonché capace di prendere

le legname la flotta russa in quel di Tsushima. Mutamenti così radicali debbono, per forza di cose, generare enormi attriti: in Giappone il conflitto fra vecchio e nuovo ordine prese la forma di un braccio di ferro fra lo shogunato Tokugawa, che difendeva la tradizione feudale, e la rinnovata autorità imperiale, incline a modernizzare il paese anche a costo di spezzarne gli equilibri. I temi della grande epica ci sono tutti: il conflitto fra visioni del mondo in opposizione, l'eroismo dei pochi che si oppongono ai molti e il rimpianto romantico per un'epoca perduta. Tutte cose che Hollywood ha catturato, in maniera decisamente retorica, ne L'Ultimo Samurai, film del 2003 con Tom Cruise.

Il contesto è, quindi, nuovamente quello di una guerra civile. La mappa è simile: è stata aggiunta l'isola di Ezo e un paio di nuove province, ma nessuna espansione

MULTIPLAYER RINNOVATO

Il Tramonto Dei Samurai rinnova l'importante impianto multiplayer di Shogun 2, offrendo una mappa inedita per la modalità Avatar Conquest, un albero delle abilità aggiornato, trenta nuovi elementi d'armatura e quaranta membri del seguito, utilizzabili per personalizzare l'avatar stesso – del quale si può possedere, adesso, più di una versione. Diviene inoltre possibile far affrontare in linea gli eserciti del Sengoku Jidai con quelli del periodo Meiji, in modo tanto antistorico, quanto divertente.

Fra cannoni, torpedini, abbordaggio e speronamento, la tattica navale sembra varia e soddisfacente.



alla Corea e al Pacifico. La giocabilità pare mutuata da Shogun 2, tanto che un'occhiata superficiale non permetterebbe di distinguere fra i due titoli. Allora tanto valeva restare a casa, direte voi. E no, perché, come già avvenuto nel passaggio da Empire a Napoleon, la lista dei cambiamenti è piuttosto lunga e l'esperienza abbastanza originale da giustificare il prezzo del biglietto. Chi vi scrive ha potuto testare una beta contenutisticamente limitata, ma piuttosto solida de Il Tramonto Dei Samurai: due battaglie storiche – Miyako Bay e Toba Fushimi – e un accenno di campagna alla guida degli Shimazu di Satsuma. Parlando subito di quest'ultima, salta subito all'occhio come tutti i clan del Giappone siano ora schierati a favore dello Shogun oppure dell'Imperatore: una linea di demarcazione diplomatica che, spesso, si rivelerà più importante persino

delle alleanze, e che apre la strada a una serie di meccaniche interessanti. Fin dal principio, infatti, diventa buona norma supportare i clan che condividono la nostra medesima posizione ideologica, al fine di costituire un blocco compatto. Proseguendo nella conquista, arriverà un momento in cui le fazioni si scontreranno irrimediabilmente, non più compattandosi contro il giocatore, come avveniva in Shogun 2, ma scegliendo un campo oppure l'altro: certamente, un esito molto più realistico.

Il periodo Meiji, dicevamo, è tra i più densi di cambiamenti della storia umana: a fronte dell'originale campagna

Le armi da fuoco sono anni luce distanti dagli archibugi e moschetti del Sengoku Jidai, e in grado di far strage fra i nemici.





L'estetica della mappa di gioco è migliorata ancora: il mutamento delle stagioni si riflette su un ambiente evocativo e affascinante.

IL RUOLO DELLA MARINA È STATO AMPLIATO A TUTTI I LIVELLI. ADESSO LE FLOTTE POSSONO BOMBARDARE GLI ESERCITI NEMICI E INTERVENIRE IN SUPPORTO AI NOSTRI UOMINI

cinquantennale, Il Tramonto Dei Samurai si concentra su una decina d'anni cruciali, dal 1860 al 1870 o giù di lì. Non correte a prendere i forconi: Total War non è diventato un giochino usa e getta da sessione di Facebook, visto che i turni per stagione sono ora ben sei, ventiquattro all'anno quindi. Una caratteristica che influenza in maniera importante la pianificazione delle campagne: essere sorpresi dall'inverno in territorio nemico può comportare perdite da attrito davvero consistenti, al punto che le armate assedianti non possono più permettersi il lusso di attendere indefinitamente la capitolazione delle cittadelle. In termini assoluti, il movimento delle truppe pare molto più rapido e le campagne più fluide, complice anche l'introduzione delle ferrovie, che permettono di spostare eserciti in maniera pressoché immediata, un po' come avveniva con i porti del primo, vetusto Shogun.

BURRO, CANNONI E SASHIMI

Non sono solo i piedi dei soldati a viaggiare veloci... anche la tecnologia si prepara a fare un bel salto in avanti. Ciascun clan inizia la partita con un parco truppe non troppo diverso da quanto visto nel periodo Sengoku: truppe armate di yari, la lunga lancia utile a fermare le cariche di cavalleria, katana a volontà, più qualche sparuto gruppo di fanteria di leva, armata di schioppi più fumogeni che letali. Procedendo nello sviluppo dell'albero delle tecnologie, però, si possono schierare in men che non si dica battaglioni di linea in stile occidentale, cavalleria armata di sciabola e pistola, nonché artiglieria assortita. Un'evoluzione radicale, che finisce per trasformare il campo di battaglia, nel giro di pochi turni, in una maniera ben più rapida di quanto si sia mai visto in un qualsiasi Total War. La modernizzazione, però, non è pri-

va di rischi: un clan volto al futuro vedrà le unità tradizionali divenire sempre più deboli e meno motivate, e la popolazione sempre meno controllabile. Disseminare le lande giapponesi di fabbriche e le caserme di fucili significa distruggere strutture di potere secolari, sovvertire stili di vita tradizionali e alienarsi tanto i samurai quanto i contadini. Nonostante ciò, la tentazione della polvere nera è troppo forte, e lo sviluppo di una "new model army" costituisce il cardine intorno a cui ruota la campagna-tipo de Il Tramonto Dei Samurai. Nondimeno, come ci confermano i ragazzi di CA, sta al giocatore decidere quanto rapidamente premere sull'acceleratore della modernizzazione o, eventualmente, rimanere fedele a spada, arco e bizzarri elmetti. Una scelta quasi suicida, certo, che però può risultare persino vincente, qualora si riesca a conquistare il Giappone prima che gli altri clan diano piglio a fucili e cannoni.

Parlando di cannoni, i creativi di CA hanno enfatizzato, durante il nostro colloquio, il ruolo dell'artiglieria, dai cannoni di legno decisamente vintage, alle mitragliatrici Gatling in grado di falciare ondate di coraggiosi samurai lanciati alla carica. Le battaglie tattiche de Il Tramonto Dei Samurai fanno di tutto per apparire spettacolari, e rappresentano una grandiosa sintesi visiva fra la vi-

sceralità di Shogun 2 e la dovizia di fumi ed esplosioni vista in Empire e Napoleon. La battaglia di Toba Fushimi mostra piuttosto bene il potenziale dell'artiglieria ottocentesca; l'irrinunciabilità dei cannoni appare ancora più evidente in sede d'assedio, laddove le nuove torri difensive impongono l'adozione di tattiche all'europea, piuttosto che l'assalto ninja tipico di Shogun 2. Chi volesse provare l'ebbrezza del tiratore, poi, può beneficiare della nuova modalità di fuoco diretto, che permette di dirigere il tiro dei pezzi in stile FPS: non troppo utile a livello tattico, ma come dire di no a qualche cannonata gentilmente offerta dalla casa?

AFFONDA LA FLOTTA

Grande spolvero anche per le battaglie navali, che vedono flotte moderne contendersi il mare, con le corazzate a vapore pronte a cantare, a suon di esplosivi, il requiem per l'era delle navi in legno. Si tratta di scontri più dinamici e letali di quanto visto in passato, decisi più dal tiro che dall'abbordaggio e decisamente spettacolari da guardare. Il ruolo della marina è stato ampliato a tutti i livelli. Adesso le flotte possono bombardare gli eserciti nemici e intervenire in supporto ai nostri uomini, qualora la battaglia si svolga sulla costa, e debbono anche confrontarsi con le fortificazioni dei



Il Tramonto Dei Samurai consentirà la creazione di parecchi nuovi edifici, fra cui fabbriche, fortificazioni e accademie militari.

SAMURAI CONTRO FUCILI

"Bilanciamento" è la parola d'ordine di un titolo duplice come Il Tramonto Dei Samurai, che vede confrontarsi, pur all'interno di un ambito cronologico ristretto, livelli tecnologici distanti. Il rischio è quello che le unità più "antiche" risultino fin troppo deboli, al punto di sparire completamente dal campo di battaglia. CA ha scelto di piegare leggermente la storia alle necessità del gameplay, così che le truppe di samurai conservino la loro utilità: una carica di cavalleria ben piazzata può ancora travolgere le linee dei fucilieri, e il morale dei guerrieri del Bushido si rivela particolarmente utile quando si tratta di combattere sulle mura durante gli assedi. Un confronto fra armi da mischia e da fuoco già apparso in Warpath, l'espansione di Empire dedicata ai nativi americani.



Il Giappone d'inverno, una città assediata, un ninja pronto all'attacco e il buon Sakai Norikata, generale curiosamente somigliante ad Adolf Hitler.

Gli effetti di fumo e i paesaggi in fiamme rappresentano un punto di forza dell'ottima grafica.



porti. Se la componente navale di Shogun 2 non era particolarmente forte (in fondo, la mappa stessa non rendeva obbligatorio l'uso di navi) ne Il Tramonto Dei Samurai il dominio marittimo può riflettersi in maniera diretta sulla guerra terrestre. Al di là delle sottigliezze strategiche, tutto quello che si vede su schermo è davvero splendido, e i creativi di CA meritano un plauso per come il nuovo titolo sia capace di catturare, almeno esteticamente, lo spirito di un'epoca. Sotto questo punto di vista Il Tramonto Dei Samurai, con la sua esotica ibridazione di pittoreschi samurai e coreografiche file di fucilieri, è la più evocativa incarnazione della saga Total War di sempre.

GENERALE DIETRO LA COLLINA

Tutto questo splendido carrozzone, però, mostra un po' il fianco sul fronte dell'intelligenza artificiale, da sempre croce e delizia dei programmatori. D'altra parte, se si riuscisse a svilupparne una davvero valida, magari si rifiuterebbe di giocare, adducendo inesistenti mal di CPU. Creative Assembly ci assicura una IA quantomeno rafforzata, sebbene non riscritta: tuttavia, a dire il vero, nel corso della nostra prova il comandante virtuale non ci è parso più furbo di quanto visto in Shogun 2. Per ben due volte i generali avversari hanno

optato per una brillante carica suicida in direzione delle nostre linee e hanno tirato le cuoia, permettendoci così di vincere con poco sforzo battaglie difficili sulla carta. Se gesti del genere potevano trovare una giustificazione nell'ambito di Shogun 2, a metà Ottocento la cosa diviene completamente insensata.

A dirla tutta, le battaglie non sono poi questi trionfi di tattica: troppo veloci – soprattutto per chi è abituato all'ottimo DarthMod per Shogun 2 – si giocano sul filo di una singola mischia, e spesso basta una manovra di fiancheggiamento per risolvere la faccenda. James Russell conferma, d'altra parte, che l'intento della saga Total War è quello di offrire una sorta di concentrato delle tattiche militari di un dato periodo, certamente ispirato alla storia, ma non propriamente storico.

STRATEGIA CON GERMOGLI DI SOIA

L'intelligenza artificiale, del resto, sembra aver recuperato un po' di "saggezza" sulla mappa strategica, laddove i trattati vengono stipulati con maggior cognizione di causa e pare meno evidente l'accanimento insensato ai danni del giocatore. Su una mappa leggermente ampliata e più ricca che mai di dettagli estetici, si muovono ora tre nuove tipologie di agenti: Ishin Shishi e Shinshengumi

POLITICA NIPPONICA

Diffondere l'influenza della propria fazione rappresenta uno dei cardini strategici de Il Tramonto Dei Samurai. Le battaglie del periodo Meiji sono tanto uno scontro militare quanto ideologico, ed è impossibile sottrarsi al confronto fra Shogun e Imperatore. Esiste, però, una possibilità alternativa: quella di lottare per un Giappone unito e repubblicano, con l'intento di restituire il potere al popolo. Sebbene esista un vago precedente storico con la Repubblica di Ezo, una scelta del genere è piuttosto fantasiosa, e ci condurrà al conflitto immediato con la totalità dei clan in gioco. Nondimeno, è apprezzabile che CA abbia allargato le opzioni disponibili nell'ultima fase della partita, spesso la più noiosa in titoli del genere.

Le nuove battaglie navali sono più rapide, brutali e spettacolari di quanto visto in passato.



sono, oltre che causa di slogature per qualsiasi lingua occidentale, agenti specifici per l'Impero e lo Shogunato, con il compito di estendere l'influenza della propria fazione e limitare quella degli avversari. Il veterano straniero, invece, è un ufficiale mercenario capace di addestrare le truppe e migliorare l'efficienza degli eserciti. La presenza degli stranieri è piuttosto importante ne Il Tramonto Dei Samurai: laddove all'epoca di Shogun 2 solo i portoghesi apparivano sporadicamente, carichi di archibugi da vendere ai daimyo più ambiziosi, ora Stati Uniti, Francia e Gran Bretagna si contendono i mercati del Giappone. È possibile, quindi, stringere rapporti commerciali con le potenze d'Occidente e, qualora le relazioni siano particolarmente rosee, anche reclutare reparti nazionali d'élite. La carne al fuoco non è certo poca, con circa quaranta unità e dieci navi nuove di zecca, cui si aggiungono una generale pulizia

dell'interfaccia e un'ottimizzazione del codice, che si traduce in tempi di caricamento davvero rapidi. Shogun 2 si è rivelato essere un gioco di grande impatto. Più limitato negli intenti rispetto a titoli "globali" come Empire e Medieval 2, riusciva nondimeno a supplire alla scarsa varietà con un'esperienza appagante e spettacolare. Il Tramonto Dei Samurai si fonda sulla medesima struttura, ma interpreta l'epica dei samurai da un punto di vista opposto. Se il Sengoku Jidai è l'era del trionfo di una casta guerriera, onorevole e feroce, la guerra Boshin rappresenta insieme il tramonto e l'alba del Sol Levante, capace di garantire un'esperienza di guerra allo stesso tempo asimmetrica e dinamica, nonché una giocabilità raffinata e forte delle esperienze passate. La formula funziona e diverte, e il nuovo titolo chiude in grande stile la parabola di Shogun 2. L'appuntamento è al 23 Marzo prossimo: cosa dire, se non... banzai? ■

Sui mari si scontrano navi a vapore e vascelli di struttura tradizionale, corazzate e piccole, agili lance.



LA CARNE AL FUOCO NON È CERTO Poca, CON CIRCA QUARANTA UNITÀ E DIECI NAVI NUOVE DI ZECCA



RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY

Tutti insieme appassionatamente, per occultare prove e uccidere testimoni. Il T-Virus non è mai esistito.

Commento

Non ci è sembrato di aver di fronte il titolo dell'anno, ma siamo comunque contenti dell'arrivo su PC dello spin-off di Slant Six Games. Certo Capcom ha tenuto in conto il successo su computer di survival cooperativi come L4D, a cui Operation Raccoon City in parte si ispira, prima di coinvolgerci in una variante più ardita del solito. Al di là dell'uso della terza persona, che in qualche modo ricorda la serie base, RE:ORC è progettato per essere uno shooter a tutti gli effetti, con meccanismo di copertura, sprint e caricatori a pioggia, lontano mille miglia dall'originale malgrado le variazioni degli ultimi capitoli. Il ché non è un male in sé, vista la natura "transitoria" della produzione, e dalla sua il titolo ha anche l'opportuna vocazione co-op e l'interesse suscitato dagli inediti protagonisti e dall'ambientazione, a Raccoon City prima dell'epilogo di RE3:Nemesis.

- ➕ Raccoon City in co-op è una cosa ottima di per sé.
- ➕ Varietà di avversari e situazioni.
- ➕ Spin-off "totale", una volta tanto.

➖ Tecnicamente non sembra brillare, specie su PC.

Giudizio



Tra le saghe survival horror più famose e giocate, quella di Resident Evil si è sempre distinta per un tono narrativo al limite del "pulp", attraverso un miscuglio di zombie-apocalypse dal sapore classico, eccessi da B-Movie di fantascienza e suggestioni vicine ai manga giapponesi. E il senso di insicurezza che l'esperienza evoca nel giocatore, nella tradizione di ogni buon Survival Horror, passa quasi esclusivamente per la vulnerabilità degli eroi e per la scarsità di munizioni, ovvero per elementi avulsi dalla natura delle mostruosità e da atmosfere realmente terrorizzanti (a meno che non si confonda il raccapriccio con la vera paura): in nessun capitolo della saga ci sono presenze inquietanti al pari di Silent Hill, così come è impossibile imbattersi in misteri lovecraftiani nello stile del capostipite del genere, Alone in The Dark; allo stesso tempo, grazie all'imperituro successo, quella di Resident Evil è l'unica fra queste serie ad aver coltivato la linea narrativa originale senza interruzioni o ripensamenti, attraverso decine di titoli fra capitoli principali e spin-off, al punto che oggi rappresenta una delle più longeve "novalization" videoludiche intorno a un gruppo di personaggi, sullo sfondo di un intrigo fanta-

RESIDENT EVIL RAPPRESENTA UNA DELLE PIÙ LONGEVE "NOVALIZATION" VIDEOLUDICHE INTORNO A UN GRUPPO DI PERSONAGGI, SULLO SFONDO DI UN INTRIGO FANTASCIENTIFICO DAL CARATTERE FORTEMENTE "BIO-PUNK"

scientifico dal carattere fortemente "bio-punk" (con una potente corporazione che perde il controllo sulle proprie bio-armi). Nei primi tre capitoli, gli eventi della trama si muovono in un perfetto crescendo drammatico, fino alla distruzione di Raccoon City, in quella che è diventata la trilogia classica di Resident Evil sia sul piano dell'ambientazione, dalla sfortuna-

ta cittadina ai laboratori sotterranei di Umbrella Corporation, sia in termini di puro gameplay, visto che la struttura di gioco è ancora legata ai canoni dei survival horror prima maniera (una sequela di ambienti chiusi, con un personaggio lento e male armato che si muove a loro interno). Pur sforzandosi di non snaturare il DNA della serie, da RE:Code Veronica in poi Capcom ha introdot-



Ci sarà da fidarsi di Nicholai?



L'aspetto degli agenti di USS è opportunamente minaccioso...

FACCE NUOVE E VECCHI EROI

All'ingresso in partita, in co-op come in modalità Versus, possiamo scegliere fra sei tipologie di soldato USS, rispondenti a una serie di personaggi con una precisa storia alle spalle. Lupo è il team-leader e rappresenta la classica classe d'assalto, piuttosto duttile e specializzata in fucile semi-automatici e combattimenti ravvicinati; il cecchinaggio e l'infiltrazione sono invece il campo di Vector, dotato di un dispositivo di mimetizzazione; la bella Four Eyes, dal canto suo, è un'esperta di elettronica ed è in grado di disporre delle armi bio-organiche di Umbrella, riprogrammandole a suo vantaggio; Spectre è il tiratore scelto del gruppo, oltre che il soldato più corazzato e resistente, mentre Bertha e Beltway ricoprono i ruoli, rispettivamente, del medico e dell'esperto di esplosivi e demolizione.

Questi, però, non sono gli unici personaggi giocabili di RE:ORC. Slant Six ha infatti confermato la presenza di una Heroes-Mode, per portare a spasso gli eroi classici di Resident Evil in un diverso contesto di gameplay: Leon Kennedy, Claire Redfield, Jill Valentine e Carlos Rivera potranno essere guidati nelle singole missioni o nelle partite versus, così come sarà possibile vestire i panni di alcuni cattivi storici, come HUNK e Nicholai Ginovaef.



Coerentemente alla timeline in cui è contestualizzato RE:ORC, Leon è ancora un semplice poliziotto.

AGLI UOMINI DELL'USS VIENE AFFIDATO IL COMPITO DI RIPULIRE I LABORATORI SOTTERRANEI DA QUALSIASI PROVA CHE COLLEghi LA CORPORAZIONE CON L'ESISTENZA DEL VIRUS



Vale poco un dispositivo di occultamento, davanti a una bestia simile.

to elementi nuovi per giustificare le mutazioni e il ritorno del nemico più carismatico, il glaciale Albert Wesker, con nuove forze occulte, opposte a Umbrella, e nuove forme biologiche responsabili di zombie e affini, dal parassita Las Plagas al morbo Uro-bos: se, però, sotto il profilo narrativo la serie non è stata più in grado di insegnare nulla a nessuno, con Resident Evil 4 è arrivato un cambiamento capace di influenzare gran parte dei survival horror negli anni

seguire, direttamente sotto il profilo della giocabilità: dal punto di vista tecnico si tratta di un'evoluzione più che naturale, con ambientazioni interamente tridimensionali ed esplorazione in visuale libera, ma la nuova struttura coinvolge anche controlli e meccaniche molto vicine agli shooter, in una declinazione comunque più ragionata e meno frenetica. Ma perché vi ho sottoposti a questo lungo prologo sulla trama e sull'evoluzione "sparacchina" di RE? Beh,

a parte la mia proverbiale verbosità, le ragioni sono sostanzialmente due: sul piano della storia, il titolo che prendiamo oggi in considerazione si ricollega al secondo e al terzo episodio, per mostrare un punto di vista diverso sull'evento che ha segnato l'apice della prima trilogia, nei giorni antecedenti alla nuclearizzazione dell'area intorno alla base di Umbrella; allo stesso tempo, però, Resident Evil: Operation Raccoon City porta alle estreme conseguenze le logiche

da soprattutto introdotte nel quarto e quinto capitolo, al punto che se fosse inserito nella serie regolare, con tanto di numerino al seguito (il sesto capitolo, peraltro, è stato recentemente annunciato), ci sarebbe da fare una rivolta armata. E invece no, state pure calmi, si tratta solo di un spin-off più libero del solito.

NEI PANNI DI UN OMBRELLINO (IMPOSSIBILE EVITARE LA FREDDURA)

I cattivi hanno sempre il loro fascino, e sappiamo tutti quanto possano essere spietati gli uomini di Umbrella Corporation. I personaggi di RE:Operation Raccoon City, però, non fanno parte degli agenti di UBCS, che abbiamo visto contrapposti agli eroi del Special Tactics And Rescue Service, ma di un altro reparto interno chiamato Umbrella Security Service, a cui viene affidato il compito di ripulire i laboratori



Il Licker, al di là di qualche poligono in più (nemmeno tanti...), ha lo stesso aspetto che aveva in RE3.



sotterranei da qualsiasi prova che colleghi la corporazione con l'esistenza e la fuga del virus (che ha già trasformato i cittadini di Raccoon in zombie e creature di vario genere): il nostro team, composto di 4 elementi, dovrà confrontarsi con i vari tipi di mutanti già in circolazione e con gli assalti delle Special Ops governative, mandate sul luogo per indagare sul ruolo di Umbrella nella vicenda; l'appartenenza a un diverso corpo operativo, però, darà modo ai nostri uomini di confrontarsi con vecchie conoscenze come Nicholai Ginovaef, membro dell'Umbrella Biohazard Countermeasure Service, implicato in un doppio gioco che chiarirà (o complicherà, visto che il destino del personaggio era molteplice) alcuni nodi narrativi di Resident Evil 3. In qualche modo, questo incontro/scontro potrebbe unirsi a una serie di eventi dalla diversa soluzione, a seconda delle azioni intraprese, in cui rientra la possibilità di uccidere personaggi chiave come Leon, paventata dagli sviluppatori di Slant Six Games. I creatori di alcuni

capitoli della serie SOCOM, infatti, hanno voluto instaurare un "dialogo" con RE2 e RE3:N, se non altro sul piano della trama e degli sviluppi alternativi della narrazione. Anche perché per il resto, nel cuore del gameplay, si spara come mai si era visto nella serie.

OPERATION THIRD PERSON SHOOTER

Paradossalmente, la quantità di feature cambiate in RE:Operation Raccoon City è abbastanza grande da ricordare che RE4 e RE5, nonostante le grandi mutazioni nel gameplay, non sono assolutamente degli sparattutto. La lentezza nei movimenti, ancor più quando si prende la mira, fa sì che il combattimento debba essere pianificato con una certa attenzione, magari per una momentanea barricata o per tenere a portata di mano l'arma giusta; in RE:ORC, al contrario, vi dovete scordare di simili attenzioni, così come non è possibile gestire l'inventario in stile RPG oppure perdersi in attente sessioni di compravendita. Quello che la squadra dell'USS è in grado di fare è scendere sul campo e sparare all'impazzata, con variazioni dello stile di combattimento esclusivamente legate alla dotazione dei soldati e alle loro specializzazioni: RE:ORC offre sei classi di soldato tra cui scegliere, a fronte di 4 unità effettivamente sul campo, delle quali parliamo diffusamente in un box ma

I singoli nemici sono meno resistenti rispetto ai capitoli originali, e la loro forza sta ancor di più nel numero.



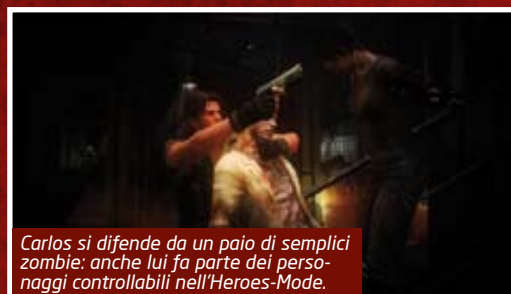
che contemplano, nella sostanza, i ruoli classici di uno shooter tattico. Le skill a disposizione dei soldati vanno considerate nel contesto specifico di Resident Evil, che contempla squadre speciali ma anche i "tradizionali" nugoli di carne morta: abilità stealth e similari sono di grande aiuto quando si ha di fronte un nemico umano, ad esempio, mentre le tecniche d'assalto e ancora meglio l'equipaggiamento da demolitore risultano particolarmente efficaci con le frotte di zombie ciondolanti, da fare esplodere o sfracchiare a gruppi di dieci. Ciò non significa che le rispettive opzioni non siano spendibili con nemici diversi, anche perché tutti i soldati sotto il nostro controllo hanno a disposizione le basi di gran parte dei moderni TPS, per confrontarsi negli scontri a fuoco con gli umani o per coprire un alleato

impegnato da decine di zombie: naturalmente c'è il sistema di coperture, per agganciarsi rapidamente a un momentaneo nascondiglio, oltre allo sprint per correre all'impazzata e per muoversi da un riparo all'altro; ogni unità ha inoltre a disposizione uno slot per il gingillo primario, uno per l'arma di classe e uno per la pistola, oltre agli accessori speciali (granate, visori, dispositivi di occultamento e via dicendo) e agli attacchi in mischia, differenziati per ogni tipologia di combattente. I combattimenti cercano di caratterizzarsi con diversi particolari, anche lievemente tattici, come i calci e le esche per spingere gli zombie verso il nemico; soprattutto, sono da tener presenti le conseguenze delle ferite da arma da fuoco e dei morsi degli zombie, che provocano rispet-



L'atmosfera non manca, no?

RE:ORC È PROGETTATO PER ESSERE UNO SHOOTER A TUTTI GLI EFFETTI, CON MECCANISMO DI COPERTURA, SPRINT E CARICATORI A PIOGGIA



Carlos si difende da un paio di semplici zombie: anche lui fa parte dei personaggi controllabili nell'Heroes-Mode.

Ciao HUNK, è un po' che non ci si vede.



Questo dovrebbe essere uno dei Tyrant presenti in RE:ORC. Sia come sia, lo shotgun contro il bastone potrebbe aiutare...

Tra i cattivoni dell'Umbrella che è possibile interpretare ce n'è uno nuovo, Lonewolf. Eccolo qua.



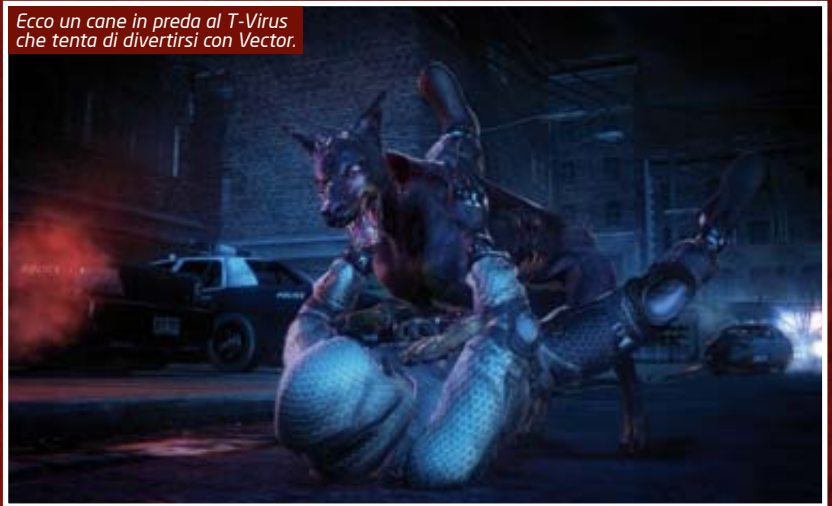
Non sappiamo bene lo scopo di prendere in ostaggio uno zombie contro gli zombie, ma tant'è.



Guardati le spalle, Jill!



Ecco un cane in preda al T-Virus che tenta di divertirsi con Vector.



tivamente una maggiore visibilità alle orde, attirate dal sangue, oppure la progressiva trasformazione in un morto vivente, fino ad attaccare i compagni senza più alcun controllo del giocatore sul personaggio. Naturalmente, poi, la "storicizzazione" della trama fa sì che in RE:ORC siano presenti le prime varianti degli infetti da T-Virus, nell'evoluzione classica, dagli zombie lenti e impacciati ai veloci Licker, capaci di attaccare da pareti e soffitti, passando dalla stadio intermedio dei Crimson Head; non mancano nemmeno i frutti delle ricerche di Umbrella sulle armi bio-organiche, naturalmente, ben rappresentate dalle creature chiamate Hunter, frutto di un embrione umano coltivato con

DNA di rettile, e soprattutto dai vari modelli di Tyrant, usati come boss ma non solo, prodotto finale delle ricerche di Umbrella sui super-soldati (vicine nel concetto ai Terminator, con tanto di numero seriale: prima o poi scriveremo un dossier sulla saga, vera "cava" di citazioni). Fino a ora non abbiamo sentito il bisogno di citare i sovrani del genere su PC, da L4D a Killing Floor, perché RE:ORC si sviluppa nella trama in modo abbastanza classico, al di là dei citati snodi narrativi, così come il gameplay non presenta safe-zone da raggiungere o pause tra un'ondata e l'altra, almeno nella modalità principale. Di fatto, però,

questi sono i riferimenti base a cui gli sviluppatori hanno guardato per la modalità co-op, con particolare riferimento al survival di Valve: fino a quattro giocatori possono entrare in partita in qualsiasi momento, se l'host (ovviamente a lui sono delegate le scelte della trama) ha optato per una partita aperta, oppure fin dall'inizio se il tal capitolo dello storymode è stato ricercato via matchmaking, con la medesima possibilità di classe presenti nel single player. A fianco della campagna non mancano classiche opzioni in stile sopravvivenza, dove resistere fino alla morte a orde di mostri sempre più possenti, e nemmeno DM e simili modalità per partite Versus, fondate sulla contrapposizione tra USS e Spec Ops. Tra le varie parti dell'offerta di gioco, però, la componente competitiva è quella che è stata tenuta più al riparo dagli sguardi della stampa, non si sa bene se per le sue mancanze o per le sorprendenti meraviglie che porta con sé: ironia a parte, l'idea di avere uno shooter "misto" non è affatto male, tra mostri governati dalle IA e giocatori al comando di reparti speciali e agenti della Umbrella, a patto che gli sviluppatori abbiano carpito al meglio l'essenza di RS, al di là dell'esperienza shooter accumulata con SOCOM.

Qualche dubbio ci permettiamo di

manifestarlo sotto il versante tecnico, in particolare per la tenuta del single player: per quello che si è visto e giocato fino oggi, fuori dal comprensibile blackout degli ultimi mesi, le intelligenze artificiali non sono sembrate in grado di offrire una sfida appropriata, a parte la potenza di artiglierie e armi da fuoco; il problema è relativamente trascurabile se prendiamo in considerazione i mostri e le masse di zombie decerebrati, ma può farsi parecchio fastidioso nel caso delle Spec Ops e degli alleati digitali. È anche vero, però, che la bagarre di mostri e proiettili aiuta parecchio a non soffermarsi sulle indecisioni delle IA, mentre la questione dei compagni dell'USS si risolve del tutto in co-op, naturalmente, con altri giocatori a guidare i commilitoni. Sotto il profilo esclusivamente grafico, infine, il lavoro di Slant Six si attesta negli standard medi dello sviluppo multiplatforma: le mappe sono più vaste e aperte, rispetto agli episodi della serie regolare, e il conteggio poligoni sembra essere stato considerato in modo un po' rigido, insieme alla definizione delle texture, per restituire una resa fluida su qualsiasi macchina. E francamente non so se tirare fuori le classiche espressioni finali, del tipo "speriamo che negli ultimi mesi gli sviluppatori riescano a rimediare a questi limiti". La fantascienza la lasciamo a Resident Evil. ■

LE MAPPE SONO PIÙ VASTE E APERTE RISPETTO AGLI EPISODI DELLA SERIE REGOLARE, E IL CONTEGGIO POLIGONI SEMBRA ESSERE STATO CONSIDERATO IN MODO UN PO' RIGIDO, INSIEME ALLA DEFINIZIONE DELLE TEXTURE

Un momento di relax in un cortile comodo e rassicurante.



TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER

**Il soldato del futuro sarà davvero tanto diverso dai fantasmi del passato?
Ai giocatori del presente l'ardua sentenza.**

2 012-2024: salta la regola del sette. No, non stiamo dando i numeri - o almeno non ancora - ma solo le date. Sette anni sono

Commento

Un futuro che speriamo il più prossimo possibile, quello in cui potremo finalmente mettere le mani su Tom Clancy's Ghost Recon Future Soldier. Parliamo infatti di un TPS che, pur abbracciando la filosofia moderna dell'azione ritmata tra coperture e sparatorie, alleati e nemici, prevede sufficienti varianti tattiche e tecnologiche per regalare soddisfazioni anche a chi cerca qualcosa di un po' più articolato di uno sparattutto à la Gears of War. Gli inguaribili nostalgici dei vecchi fantasmi del passato farebbero comunque bene a puntare sull'altro Tom Clancy's, Rainbow 6 Patriots, la cui versione PC pare anche molto meno tribolata nel suo sviluppo.

- ➕ Future Warfare
- ➕ Integrazione bellica e tecnologica
- ➕ Pare molto sfizioso

➖ Multiplayer da verificare

Giudizio



sempre passati tra presente reale e futuro virtuale, tra data d'uscita di un episodio di Ghost Recon e data in-game degli eventi in esso narrati, e grazie a esso giocati. Tom Clancy's Ghost Recon Future Soldier si prende un po' più tempo, almeno apparentemente. A meno che, di ritardo in ritardo, cancellazione e riconferma, non si arrivi al 2017, ovviamente... Scherzi a parte, nonostante la storia di questo soldato del futuro sia già piuttosto travagliata, nel nostro ultimo incontro non l'abbiamo trovato per nulla invecchiato, anzi. Dopo il Ghost Recon originale più relative espansioni e l'Advanced Warfighter

**L'EVOLUZIONE DELLE SPECIAL FORCES CONTINUA
CON UN FUTURE SOLDIER PROIETTATO VERSO UN
FUTURO FATTO PIÙ DI AZIONE TATTICA CHE DI
PIANIFICAZIONE STRATEGICA**

che l'ha seguito a (troppa) distanza, l'evoluzione della specie - e delle Special Forces - continua con un Future Soldier proiettato verso un futuro fatto sempre più di azione tattica e sempre meno di pianificazione strategica. Il futuro di questa serie è evidentemente quello, inutile negare. Anzi, controproducente, anche e soprattutto nell'ottica di un

dualismo virtuoso che si può, e probabilmente si vuole, instaurare con l'altra serie spiccatamente militare messa in campo da Ubisoft: quella altrettanto storica, gloriosa e grifata Tom Clancy's dei Rainbow Six. Per un Rainbow 6 Patriots che si preannuncia estremamente ragionato e complesso nel suo approccio primariamente strategico al "futu-

La guerra del futuro prevede ancora Future Soldier in carne e ossa, oltre a droidi in metallo e silicio. Tecnologia elettronica e energia umana trovano perfetta sintesi nel nuovo Ghost Recon di Ubisoft.



L'interfaccia grafica in sovrapposizione consente di tenere sempre sotto controllo la situazione di armi/munizioni e la posizione di nemici/alleati, a patto di averli individuati.



Il piccolo droide volante è telecomandato direttamente dal giocatore, e permette di studiare dall'alto la situazione "taggando" i nemici a beneficio dei propri compagni di squadra.



re warfare" di matrice terroristica, ci sarà un Ghost Recon Future Soldier che punterà più sull'azione immediata e l'improvvisazione tattica sul campo di battaglia. Strategia e tattica, come pianificazione e improvvisazione, sono due facce di una stessa medaglia, ma non certo due lati del medesimo disco videoludico, almeno al giorno d'oggi. I cambiamenti di ritmo, così come quelli di stile di gioco, sono mal sopportati da giocatori moderni che sembrano cercare esperienze sempre più specifiche, definite e incasellate nel loro genere d'appartenenza ben preciso. Ecco quindi che, prendendo atto di quello che vuole il mercato moderno, ci pare più che giustificata la dicotomia tra l'FPS Rainbow 6 Patriots e il TPS Ghost Recon Future Soldier. Un third person shooter che non avrà gli algoritmi sistemici d'intelligenza artificiale di Patriots, né i suoi "sand table" strategici preliminari, e nemmeno i suoi raffinati strumenti di analisi tattica, certo. Ma avrà un sacco di altre cose, che qui di seguito vi elenchiamo, e commentiamo.

FUTURE GEARS OF WAR?

Ecco, visto? Questa mania d'incasellare! Bastano l'inquadratura da dietro le spalle e la presenza delle ormai onnipresenti coperture a renderlo ta-

Come in ogni sparattutto che si rispetti non mancano le postazioni fisse da strappare al nemico e sfruttare per seminare un po' di distruzione.



le? No, per fortuna i videogiochi non sono ancora messi tanto male. E il ritmo dell'azione, quanto vale! Una verità che abbiamo riscoperto il 10 gennaio scorso, quando siamo stati invitati a Parigi da Ubisoft per dare un'occhiata al "nuovo" Future Soldier in versione single e multiplayer. In realtà alla fine le cose sono andate un po' diversamente rispetto al programma annunciato, come ormai pare essere prassi parlando di Future Soldier. Frecciateci a parte,

sono le sparatorie che ci interessano: niente postazioni multiplayer (per ora), con l'assenza compensata da un hands-on single player decisamente corposo, con ben quattro dei dodici livelli che comporranno la Campagna del gioco. Ritmo, dicevamo. La natura futuristi-

ca di Future Soldier è profondamente diversa da quella del suddetto Gears of War, così come lontane anni luce sono le tecnologie utilizzate, le ambientazioni attraversate, i nemici affrontati, e un sacco di altre cose. Differenze che hanno ovvie ripercussioni sullo stile di gioco adottato e,

DARE LA CACCIA ALLA POSIZIONE DEI NEMICI CON I GADGET TECNOLOGICI È QUASI PIÙ IMPORTANTE DI DARGLIELA FISICAMENTE CON IL PUR FORNITISSIMO ARSENALE BELLICO



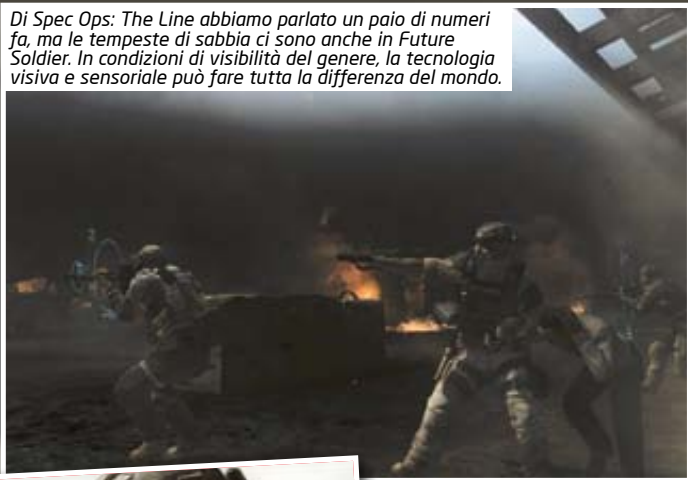
A proposito di postazioni fisse, avremmo però fatto volentieri a meno della solita sequenza ai comandi di una mitragliatrice a bordo dell'elicottero. Dai, è pur sempre un Ghost Recon, no?

GUNSMITH

In fin dei conti, in uno sparattutto le vere protagoniste restano le armi, su questo non ci piove. Ovvio quindi che Ghost Recon Future Soldier riservi anche a queste ultime un trattamento tanto fantastico quanto futuristico, visto che l'arsenale di 52 sputafuoco potrà essere personalizzato con una media di 48 componenti aggiuntive per ogni singola arma. Mirini, silenziatori, impugnature, caricatori, canne, stabilizzatori: non ci sarà che l'imbarazzo della scelta nell'elaborazione delle armi a vostra disposizione. Qualche imbarazzo in più potrebbe invece crearvelo l'eventuale possibilità (alternativa) di assemblarle, impugnarle e testarle nell'apposito poligono di tiro letteralmente con le vostre mani, grazie al supporto (non ancora confermato) di Kinect, il sistema di motion sensing di Microsoft da tempo disponibile per Xbox 360 e recentemente approvato anche in ambiente Windows.



Di Spec Ops: The Line abbiamo parlato un paio di numeri fa, ma le tempeste di sabbia ci sono anche in Future Soldier. In condizioni di visibilità del genere, la tecnologia visiva e sensoriale può fare tutta la differenza del mondo.



FANTASMI DAL PASSATO

Le prime apparizioni dei "fantasmi ricognitori" in campo videoludico risalgono al lontano 2001, data di uscita su PC dell'originale Tom Clancy's Ghost Recon. Uno sparatutto tattico ambientato in un futuro non troppo lontano (una costante nella serie) che si meritò ben due espansioni proprio in virtù del suo tatticismo spinto, nonostante l'intelligenza artificiale alleata non facesse propriamente gridare al miracolo. Stranamente, per qualche anno la serie non ebbe seguito in campo PC, ripresentandosi solo nel biennio 2006-2007 con i due Ghost Recon Advanced Warfighter, che ancora si differenziavano dalle un po' più action versioni console per il mantenimento della visuale in soggettiva. Differenziazione che cade definitivamente con questo episodio, in cui la terza persona, le coperture e tante altre dinamiche di gioco spingono la serie sempre più verso l'azione tattica che la pianificazione strategica. Da Ghost Recon ad Advanced Warfighter, a Future Soldier: l'evoluzione della specie, si diceva.



in ultima istanza, sul suo stesso ritmo. Innanzitutto, il soldato del futuro immaginato da Ubisoft è un soldato permanentemente interconnesso. Non parliamo, quindi, solo di semplici comunicazioni vocali con i suoi tre compagni di squadra, ma di una vera e propria condivisione di informazioni a tutto campo (di battaglia), audio e video, tecniche e tattiche, dal basso e dall'alto. Parliamo, insomma, di un'ulteriore evoluzione di quel sistema di comunicazione e condivisione Cross-com già sperimentato in Advanced Warfighter, ora più avanzato che mai. Gli H.U.D. personali traggono

vantaggio dai sistemi di realtà aumentata A.T.L.A.S. e W.A.R. integrati, rispettivamente dedicati al tracciamento in tempo reale di informazioni tattiche e belliche in sovrapposizione. Informazioni da acquisire mediante il piazzamento di opportuni sensori sul campo di battaglia da parte degli stessi soldati del futuro, grazie ai quali tracciare i movimenti dei nemici, meglio se in congiunzione con l'immancabile visione agli infrarossi che consente di visualizzarli anche se coperti. Se tutto ciò non vi bastasse, cosa pretendere di più dal futuro di un fantascientifico drone UAV teleco-

FUTURE SOLDIER CONIUGA LO SPIRITO DEI FANTASMI DEL PASSATO, I RITMI DELLE GUERRE DEL FUTURO E LE ESIGENZE DEI GIOCATORI DEL PRESENTE

mandato capace di librarsi leggiadro a parecchi metri d'altezza e inquadrare dall'alto la situazione, registrando la posizione dei nemici anche più nascosti? Beh, in effetti avremmo voluto solo un po' di tempo per abituarci a utilizzare tante e tali tecnologie tutte insieme, visto che avevamo letteralmente l'alto sul collo di altri giornalisti ansiosi di sperimentarle!

CALMA, E SANGUE AL PLASMA

Il bello di Future Soldier è infatti l'incredibile integrazione tra sistemi tecnologici e arsenali bellici che gli sviluppatori sono riusciti a raggiungere. Il "brutto" è che per padroneggiarla al meglio ci vuole una buona dose di tempo e pazienza. Nonostante una mappatura razionale delle azioni disponibili sul controller di gioco - con tanto di semplificazioni quali l'attivazione automatica del "camo" ambientale stile mantello di Harry Potter mettendosi in posizione accosciata o sdraiata - all'inizio capita di lanciare una granata a frammentazione invece di un sensore di ricognizione, con tutte le (tragiche) conseguenze che ne risultano. D'altra parte, una volta presa la mano - e il sensore il posto della granata! - la presenza di un sistema informativo tanto flessibile e integrato consente di mettere in pratica approcci diversi alle stesse situazioni di gioco, dal più stealth al più esplosivo. E di farlo in un batter d'occhio, anzi, d'occhi: "taggare" i bersagli da colpire da parte di ciascun membro della squadra è semplicissimo, a patto di avere le informazioni posizionali necessarie. Così come dare l'ordine per farli fuori all'unisono, a patto di farlo al momento giusto. Come vede-

Uno dei livelli che abbiamo avuto modo di provare vantava un'ambientazione bucolica, ma non per questo meno pericolosa di quelle urbane.



Coperture e ripari abbondano, in *Future Soldier*, ma la loro resistenza e impenetrabilità ai proiettili non è sempre garantita, anzi. "Taggare" un nemico è sempre più importante di vederlo, in *Ghost Recon*.

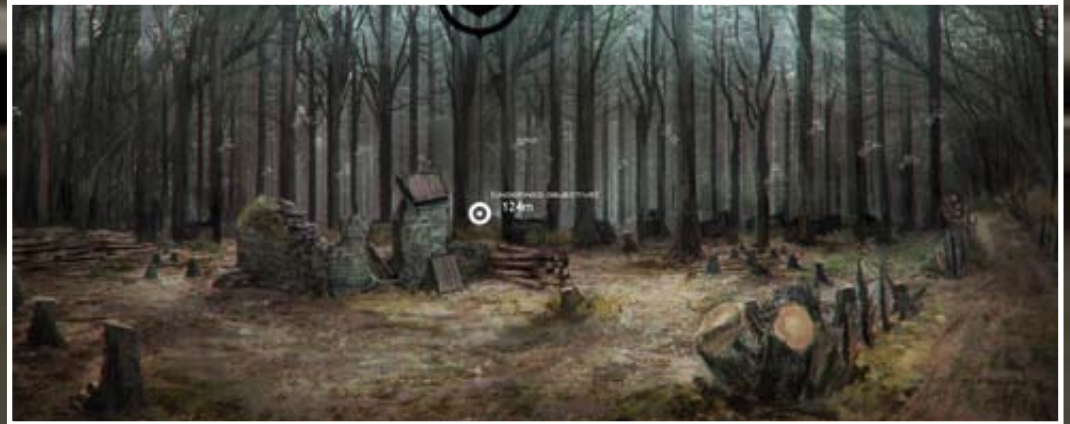


UBI MAIOR...

...minor cessat. Ubisoft cambia improvvisamente idea, noi umilmente riportiamo: cessato allarme per la versione PC di Tom Clancy's Ghost Recon Future Soldier, che vedrà infine la luce. Dopo aver annunciato la sua improvvisa cancellazione solo pochi mesi fa – in favore di un Ghost Recon Online multiplayer-only che comunque si farà – a Parigi il Future Soldier fantasma per PC ha ripreso fortunatamente consistenza concreta, anche se la sua data d'uscita nel momento in cui scriviamo non è ancora stata annunciata. Evidentemente la tanto vituperata pirateria in campo PC non fa più così paura, magari in virtù di nuovi futuristici e fantasmagorici protocolli DRM con cui dovremo venire a patti. "Patti chiari, amicizia lunga", eh, per restare in tema di proverbi.



te, e letteralmente vedrete in tempo reale sui vostri H.U.D., l'integrazione tra arsenale informativo e bellico è fondamentale in *Future Soldier* e nelle guerre del futuro che vi attendono. Aspettatevi quindi un gioco in cui dare la caccia alla posizione dei nemici con i vostri gadget è quasi più importante di dargliela fisicamente con il vostro, pur fornitissimo, arsenale bellico. Una caratteristica di gameplay che influenzerà notevolmente il ritmo di gioco soprattutto in singolo, avendo a che fare con un'intelligenza artificiale alleata per la quale le informazioni da voi raccolte e le decisioni da voi prese risulteranno a dir poco fondamentali. Ovviamente, affrontando la (stessa) Campagna in co-op con tre amici in carne e ossa, la caccia alle informazioni risulterà decisamente più rapida, venendo portata avanti in parallelo, e diverrà tatticamente più delicata e importante il coordinamento delle manovre della squadra. Anche in co-op, poi, nonostante la presenza di un sistema di coperture con control system integrato e la possibilità di "curare" gli alleati feriti simili a quello di *GOW*, *Future Soldier* difficilmente avvicinerà i ritmi sprizzanti pura adrenalina e bieco testosterone dello shooter made by Epic, in ragione di alcuni espedienti



che lo differenziano profondamente, quali la tecnica della "soppressione".

SOPPRESSATA ALLA PARIGINA

Una volta che si è presi di mira da un fuoco nemico costante (venendo, in gergo, "soppressi"), mirare con precisione risulterà pressoché impossibile, considerati gli scuotimenti a cui è soggetta la visuale personale. In tal caso, molto meglio restare in copertura, e approfittare del Cross-com per tracciare la posizione dei nemici prima di partire al contrattacco. Ecco quindi che, grazie e "per colpa" della soppressione,

le coperture acquistano un nuovo significato tattico nel già multiforme contesto bellico di *Future Soldier*: non solo riparo, ma anche trappola; non solo comoda postazione per sparare, ma anche eventuale occasione per pensare. Pensiero, identificazione, coordinazione e azione sono tutti passaggi indispensabili nella routine bellica di un soldato del futuro, anche e soprattutto quando questo viene impegnato su campi di battaglia multigiocatore. Curato da Red Storm Entertainment, lo storico team fondato nel 1996 dallo stesso Tom Clancy, il multiplayer competitivo di

Ghost Recon Future Soldier promette tre classi di specializzazione con specifici livelli d'esperienza, dieci mappe e quattro modalità di gioco nelle quali un mas-

simo di 16 giocatori potranno sfidarsi in intense battaglie a colpi di tecnologia e sputafuoco, informazioni e pallottole, sensori e granate. Singolo o multi, co-op o versus che sia, la sensazione è che Tom Clancy's Ghost Recon Future Soldier racchiuda in sé lo spirito dei fantasmi passati solo e soltanto nella misura in cui questo è compatibile con i ritmi imposti dalle guerre del futuro e con le esigenze proprie dei giocatori del presente. Ergo, via libera a una mimetizzazione visiva semi-automatica e a tecnologie informative super-raffinate, ma esclusivamente nell'ottica di una fruizione veloce, integrata e coordinata delle stesse. Riassumendo, per fare "breach" nei cuori dei nostalgici della strategia pianificata e dell'I.A. più elaborata c'è *Rainbow 6*: per tutto il resto c'è *Ghost Recon!* ■

IN CO-OP LA CACCIA ALLE INFORMAZIONI RISULTERÀ PIÙ RAPIDA, E DIVERRÀ TATTICAMENTE PIÙ IMPORTANTE IL COORDINAMENTO DELLE MANOVRE BELLICHE DELLA SQUADRA

Ghost Recon mescola parecchi elementi grafici e stilistici diversi a seconda della loro natura, tecnologica, biologica o "alterata" che sia. L'effetto globale è piacevole.



Questa mappa è la terza che abbiamo provato dopo le prime due in stile tutorial, e ci ha dato non pochi grattacapi per via della confusione morfologica di un livello denso di veicoli abbandonati e nemici incattiviti.



Take on Helicopters

Quanto costa un giro panoramico in elicottero?

Una compagnia di elicotteri che sta per fallire, lo Space Needle in tutto il suo splendore, un team di sviluppo specializzato in simulazioni belliche: benvenuti in Take on Helicopters, l'ultima fatica di Bohemia Interactive Studios. In attesa di un probabilissimo ArMA 3, la software house ceca si è lanciata nella produzione di un vero e pro-

prio simulatore di elicotteri civili, una scelta che potremmo definire inusuale nell'attuale panorama videoludico mondiale.

Molte fortunate serie televisive sono state ambientate a Seattle o nei suoi dintorni, e la trama di Take on Helicopters ricorda vagamente le produzioni immerse nel verde dello stato di Washington che affollano i canali satellitari. La sceneggiatura non vincerà alcun premio Emmy, e vede protagonisti due fratelli proprietari di una compagnia aeronautica (la Larkin Aviation) alle prese con gravi problemi finanziari. A peggiorare la situazione contribuisce, poi, l'incidente subito da uno dei due ragazzi Larkin e una mega corporazione pronta a mettere i bastoni tra le pale...

Il giocatore vestirà i panni di Tom (il fratello non infortunato. L'altro si chiama Joe), un pilota di elicotteri che si troverà a scorrazzare per Seattle e dintorni, cercando di mo-

L'accuratezza con cui è stata riprodotta la metropoli più "grunge" degli Stati Uniti è strabiliante.



netizzare ogni possibile incarico. Insomma, se vi è capitato di guardare in TV un qualsiasi episodio della serie "Magnum P.I.", vi ricorderete certamente del simpatico T.C., un pilota di elicottero (un ex commilitone amico del buon Thomas Magnum) che aveva prestato servizio in Vietnam e che accompagnava il detective più amato

degli anni Ottanta nelle sue scorribande tra le isole dell'arcipelago delle Hawaii. A parte il contesto geografico differente (siamo nelle verde e piovosa Seattle, nello stato di Washington), il vostro alter ego si troverà ad accettare qualsiasi tipo di incarico pur di rimettere in pista la compagnia creata dal padre. Le analogie, però, non finiscono qui: dopo qualche ora di gioco scopriamo che il buon Tom ha prestato servizio nell'esercito degli Stati Uniti come elicotterista in una non precisata zona del Sudest asiatico (il Vietnam?). La trama, pur essendo ambientata ai giorni nostri, è arric-

Gli abitacoli degli elicotteri implementati sono stati riprodotti con la solita dovizia di particolari.



Commento

Il nuovo titolo di Bohemia Interactive si discosta completamente dalle canoniche produzioni belliche, virando sul volo civile. Nel complesso, si tratta di una simulazione di elicotteri molto interessante, con modalità di gioco che dovrebbero entusiasmare appassionati e neofiti e un modello di volo piuttosto accurato e impegnativo. Tecnicamente, il motore grafico di Take on Helicopters si muove in modo convincente, ma per un giudizio approfondito non resta che aspettare la versione finale del gioco. Non è un titolo per tutti, ma rappresenta un approccio originale ai simulatori di elicotteri ed è pure divertente.

- ➕ Ottimo editor per personalizzare le missioni.
- ➕ Modello di volo interessante.
- ➕ Simulazione originale

- ➖ Qualche dubbio sulla struttura delle missioni.

Giudizio



**GIOCANDO A LIVELLO
"PRINCIPIANTE"
I CONTROLLI
DELL'AEROMOBILE
SARANNO GESTITI IN
PARTE DALLA CPU**

Il motore grafico Real Virtuality 3 sembra molto promettente, anche se va verificato il frame-rate definitivo.



Lo Space Needle in tutto il suo splendore.



IL MOTORE GRAFICO CHE MUOVE TAKE ON HELICOPTERS È IL REAL VIRTUALITY 3, GIÀ VISTO IN ARMA II

chita di tanto in tanto da una serie di "flashback" che faranno rivivere al vostro alter ego le esperienze belliche già affrontate. La sceneggiatura creata ad hoc da Bohemia Interactive prevede missioni piuttosto divertenti da completare, ma decisamente schematiche nella loro esecuzione (fondamentalmente, si va da un punto all'altro della mappa di gioco): si parla, comunque, di salvataggi in mare, liberazioni di ostaggi, inseguimenti polizieschi, soccorso di feriti, trasporto di personaggi famosi e altro ancora. In volo il giocatore non correrà mai il rischio di annoiarsi: tra continue comunicazioni radio e informazioni di vario tipo, è praticamente impossibile che l'attenzione cali!

Il piatto forte della produzione firmata Bohemia Interactive rimane, comunque, la possibilità di pilotare diversi modelli di elicotteri: trattandosi di un vero e proprio simulatore, è richiesta una certa costanza per padroneggiare al meglio tutti i comandi di volo. Anche perché il team di sviluppo ceco ha riprodotto con un lavoro certosino e con la solita dovizia di particolari ogni aeromobile implementato nel gioco. Non preoccupatevi: Take on Helicopters è studiato per essere fruibile sia



I modelli degli elicotteri sono di ottima fattura, come è possibile osservare dalle immagini in queste pagine.

dai neofiti del genere, sia dagli appassionati del volo verticale. Per esempio, giocando a livello "principiante" i controlli dell'aeromobile saranno gestiti in parte dalla CPU (sotto le sembianze del pilota automatico) che si occuperà di eseguire con successo le manovre più delicate (dalla procedura di accensione del velivolo fino alla pericolosa fase di stallo). Volando a livello "veterano", il giocatore si troverà a gestire in modo completo il proprio elicottero (la mappa, per esempio, sarà priva di alcun riferimento), con tutti e pro e contro del caso: è caldamente consigliato un approfondito briefing prima del decollo.

La campagna principale si sviluppa in una trentina di missioni (a cui vanno aggiunte quelle che possiamo considerare meramente accessorie), ma il

giocatore non si troverà solo a pilotare: dovrà infatti dimostrare di saper gestire la propria compagnia anche dal punto di vista finanziario. In che modo? Completando un certo numero di missioni secondarie, per esempio, potrà guadagnare denaro da reinvestire nell'acquisto di altri velivoli. L'offerta di Bohemia Interactive è poi arricchita da un ottimo tutorial (prezioso per prendere confidenza con i comandi dei velivoli), una serie di "sfide" da completare (in cui si dovranno battere dei record), un ottimo editor per la personalizzazione delle missioni e un comparto multiplayer di tutto rispetto (è prevista, tra le altre cose, una modalità cooperativa). Per quanto riguarda la localizzazione, Take on Helicopters sarà completamente doppiato in italiano. Pronti per il decollo?

NON SOLO SEATTLE

Il motore grafico che muove Take on Helicopters è il "Real Virtuality 3" che abbiamo già visto all'opera con discreto successo in Arma II. La città di Seattle è stata riprodotta in modo incredibile, con una qualità grafica convincente e un livello di dettaglio solido. Osservare dall'alto il fantascientifico Space Needle, il Pike Place Market o una qualsiasi zona (si parla di una mappatura virtuale di oltre 3500 chilometri quadrati) vi farà venire il dubbio di aver inavvertitamente attivato Google Maps... Se poi volete concedervi una rilassante sessione di volo libero, non avrete alcun limite per sbizzarrirvi. Ma non si volerà solo sui cieli della costa ovest degli Stati Uniti: vi aspetteranno ben 14.000 chilometri quadrati del Sud est asiatico! ■

La fase di decollo è molto impegnativa, soprattutto se si gioca a livello "veterano".



Il simulatore di Bohemia Interactive permette anche un controllo assistito nelle manovre più complicate.





JAGGED ALLIANCE: BACK IN ACTION

Un dittatore crudele, un'isola tropicale da conquistare e un gruppo di mercenari da assoldare. Una storia già sentita?

Per trovare le prime tracce di Jagged Alliance dobbiamo tornare nel lontano 1994, su MS-DOS. Stiamo parlando di un gioco di strategia a turni che aveva per protagonista un gruppo di mercenari assoldati per liberare un'isola tropicale da un perfido tiranno. Il titolo di Sir-Tech Software riuscì a conquistare pubblico e critica in virtù di un gameplay capace di proporre – per i tempi – un azzeccato

mix tra strategia a turni ed elementi ripresi dai GdR. Cinque anni dopo, nel 1999, venne pubblicato quello che possiamo considerare il seguito ufficiale (Deadly Games, del 1995, era infatti più che altro una versione migliorata del primo episodio): gli amanti del genere, anche questa volta, dimostrarono di apprezzare molto gli sforzi compiuti dal team di sviluppo. Jagged Alliance 2 riproponeva la stessa struttura portante del primo episodio, impreziosita da un comparto grafico in alta risoluzione (e da una visuale isometrica) e da alcune importanti innovazioni a livello tattico e strategico (gli scenari, per esempio, erano devastabili). La serie ha proseguito con alti e bassi nel corso del nuovo millennio fino all'annuncio, nel 2011, di un remake in HD del mai dimenticato Jagged Alliance 2 (e dello sviluppo contemporaneo di un MMORPG in collaborazione con gamigo AG, ovvero Jagged Alliance Online).

Intitolato Reloaded nella sua prima incarnazione, il gioco sviluppato da bitComposer "ritorna in azione" nel 2012 (nel frattempo il gioco è stato ribattezzato Jagged Alliance: Back in Action) e le premesse sono davvero ottime. Trattandosi di un remake, il plot narrativo non presenta alcuna variazione di rilievo rispetto al titolo originale: le novità

MUOVERE IL PROPRIO GRUPPO DI MERCENARI RICHIEDERÀ UN CERTO IMPEGNO E, SOPRATTUTTO, UN PO' DI BUONA VOLONTÀ NELLO SPERIMENTARE/PADRONEGGIARE LE MECCANICHE DI GIOCO

sono da ricercare piuttosto nel gameplay, nell'approccio tattico e nel comparto grafico. La prima cosa che balza all'occhio è il motore grafico 3D, che permette una rotazione a 360 gradi della visuale di gioco. Si tratta di un'innovazione di grande spessore per il titolo, anche se non per il genere. Questa scelta cambia in modo radicale l'approccio strategico alle missioni: la morfologia del terreno, gli edifici, gli oggetti e i mezzi sul campo avranno un peso specifico nelle scelte tattiche.

Anche perché la serie Jagged Alliance si è sempre contraddistinta per l'assoluta pianificazione richiesta, tanto nello studiare quanto nel gestire i movimenti delle truppe (niente fog of war, qui). Muovere il proprio gruppo di mercenari sull'isola tropicale richiederà un certo impegno e, soprattutto, un po' di buona volontà nello sperimentare/padroneggiare le meccaniche di gioco. Nel caso specifico, è consigliato completare il tutorial in tutte le sue fasi, anche perché semplici azioni

Commento

Dopo un paio di intense sessioni di gioco, Jagged Alliance: Back in Action si conferma come un titolo di grande interesse: le novità apportate alla struttura originale sono intriganti, così come il restyling estetico a cui è stata sottoposta la produzione. Da valutare il comportamento dell'Intelligenza Artificiale e la varietà delle missioni, ma le premesse sono buone.

- ➕ Un remake che avevamo voglia di giocare
- ➕ Pianificazione degli spostamenti interessante

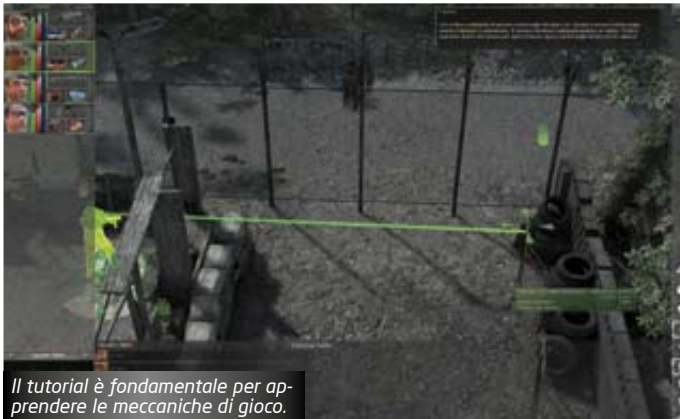
- ➖ Intelligenza artificiale a volte lacunosa

Giudizio

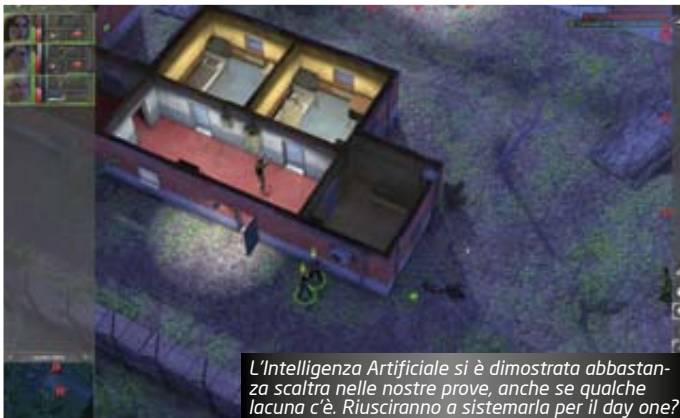


Le animazioni offrono una qualità altalenante. Il passo del leopardo, per esempio, dà modo di farsi due risate.





Il tutorial è fondamentale per apprendere le meccaniche di gioco.



L'Intelligenza Artificiale si è dimostrata abbastanza scaltra nelle nostre prove, anche se qualche lacuna c'è. Riusciranno a sistemarla per il day one?

come "colpire un bersaglio ed eliminarlo" possono rivelarsi non così facili da portare a termine. Quando si spara a un nemico, oltre a prendere la mira e premere un tasto sul mouse (o sulla tastiera), è necessario tenere d'occhio alcuni parametri quali l'abilità del "killer" nel far fuoco, la difficoltà nel colpire una determinata posizione del corpo, la distanza dal bersaglio e così via. Per fortuna dei meno "avvelenati", a semplificare il gameplay contri-

buisce la struttura di gioco, che alterna fasi in perfetto stile RTS ad altre completamente a turni: mentre si combatte, infatti, è possibile mettere in pausa (basterà dare un colpetto alla barra spaziatrice) e pianificare attentamente ogni mossa dei propri uomini (si può impartire una lunga serie di ordini). Il sistema di combattimento, denominato "pianifica e vai", una volta padroneggiato regala al giocatore una libertà tattica solida, convincente.



La visuale isometrica è rimasta, anche se è possibile ruotare la telecamera a 360 gradi.

Professione mercenario

L'agenzia A.I.M mette a disposizione del giocatore una sessantina di mercenari (tra uomini e donne) per assemblare il proprio gruppo di fuoco: ce n'è davvero per tutti i gusti! Per ingaggiare la psicopatica Norma "Meltdown" Jessop è necessario sganciare la bellezza di 20.000 dollari (tra ingaggio ed equipaggiamento). Come contattarla? Vi basterà mandare una bella e-mail, attivare una conversazione via satellite e offrire la cifra dell'ingaggio.



Il sistema di combattimento "pianifica e vai" in tutto il suo splendore. Mettendo in pausa si potranno valutare le mosse da fare.



MEGLIO "COMPRARSI" UN CECCHINO LETALE O UN MERCENARIO SOCIOPATICO?

UN DREAM TEAM?

Per assemblare il proprio team, l'agenzia A.I.M. mette a disposizione 40.000 dollari e una rosa che comprende una sessantina di mercenari: sembra una gran cifra, ma assoldare una squadra di quattro elementi non sarà così facile, anche perché i preziosi soldati hanno un costo di ingaggio e un equipaggiamento cari come il fuoco. Una volta completate un paio di missioni e recuperato un po' di denaro, anche tramite

l'acquisizione di risorse, sarà facile conquistare i servigi dei killer più spietati, che saranno fondamentali per mettere fine alla tirannia sull'isola di Arulco. Quindi, meglio "comprarsi" un cecchino letale o un mercenario sociopatico? Oppure un sicario con doti da infermiere? A voi l'ingrato compito di assemblare un quartetto di mercenari pronto ad affrontare ogni situazione. Ma non disperate: come in un GdR, anche in Jagged Alliance: Back in Action si potranno sviluppare le abilità e le caratteristiche dei propri personaggi (quando si uccide un nemico o si porta a termine una missione verranno elargiti dei punti esperienza). Il fatto di poter vedere sulla mappa il posizionamento dei cattivi e la possibilità di mettere in pausa il gioco nelle fasi più concitate (limitando così le imboscate) offrono un vantaggio tattico non da poco al giocatore, ma l'abilità/capacità di reagire dei nemici dovrebbe garantire, almeno sulla carta, una sfida equa. Per quanto riguarda il comparto grafico, a parte qualche sporadico rallentamento durante la rotazione a 360 gradi della visuale non abbiamo altro da segnalare, anche perché texture e modelli poligonali rientrano nella categoria delle produzioni "ordinarie". Le animazioni dei mercenari raggiungono un livello più che sufficiente (il passo del leopardo regala grosse risate...), ma onestamente abbiamo visto di meglio in produzioni recenti. ■

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 **VUOI**
FACILE per tutti!



EDICOLA di Apple

Ti puoi anche abbonare!



SEMPRE CON TE!



APP di iTunes Store

Scegli il numero che vuoi!





THE DARKNESS II

Il seguito di un originalissimo sparatutto mai approdato su PC prova a farci dimenticare tale inspiegabile mancanza avvolgendo i nostri monitor nella Tenebra più cupa. Forse è giunto il momento di cominciare ad avere paura...

Possedere, o essere posseduti? Questo è il dilemma. Come un moderno Amleto metropolitano, Jackie Estacado se lo chiede da almeno due anni. Con la Piovra newyorkese ormai nelle sue mani di ex-picciotto mafioso a seguito dei traumatici eventi vissuti in soggettiva nel primo, emozionante *The Darkness*, sembra che il protagonista di quella che è ora diventata una serie sia riuscito a domare anche un'altra bestiacca, ancora più temibile. La Tenebra è silente. Le sue due teste serpentine non fanno capolino da molto tempo. Troppo, forse. In fondo al suo cuore, il tormentato Jackie sa

che essere posseduti senza possedere è praticamente impossibile. Peccato che l'unica "cosa" che gli sia mai interessato possedere davvero sia ormai persa per sempre. O forse no? Se l'occasione fa l'uomo ladro, cosa fa a un uomo che è già un boss mafioso di suo? E se tale occasione fosse paradossalmente rappresentata da un attentato alla sua vita, e a quella della "cosa" che si porta dentro? Le premesse narrative di *The Darkness II* sono ovviamente indirizzate a risvegliare la vera protagonista della serie, quella Tenebra che alberga nel cuore spezzato di Jackie, e in quello di ciascuno di noi. Istinto, po-

IN FONDO AL SUO CUORE SPEZZATO, IL TORMENTATO JACKIE SA CHE ESSERE POSSEDUTI SENZA POSSEDERE È PRATICAMENTE IMPOSSIBILE

tenza, aggressività, violenza: questo è la Tenebra, e a tutti noi è capitato almeno una volta di farla uscire, e lasciarla fare. Per poi pentirci, e rinchiuderla di nuovo dentro di noi, trasformandoci da predatori a prede. Del rimorso, della pietà, della vita, e di quella quotidianità da persone normali che Jackie rimpiangerà per sempre. E che in effetti, in *The Darkness II*, non ritroverà più.

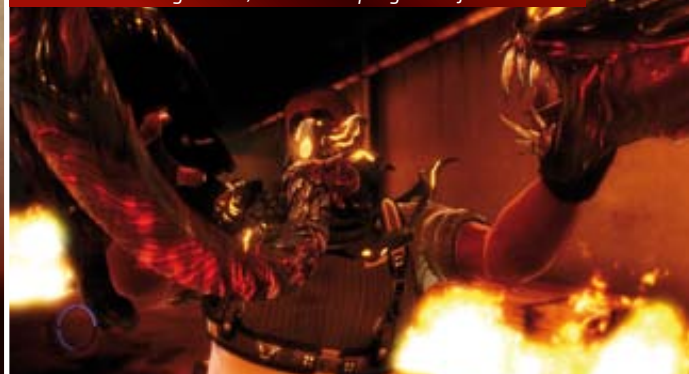
FRATELLI COLTELLI

Come vedremo, questo sequel è molto diverso dal suo predecessore sotto molti punti di vista. Per fortuna, aggiungiamo noi. Non perché l'originale fosse brutto, eh. Al contrario, la sua bellezza risiedeva nell'unicità difficilmente replicabile di un FPS capace di coniugare munizioni ed emozioni, armamenti e sentimenti, fuoco e lacrime, trascendente e quotidiano,

La Fratellanza sa come usare la luce, oltre che la Tenebra. Ma Jackie può sempre contare anche sul suo arsenale convenzionale.



Le esecuzioni degli avversari sono consigliate per recuperare più essenza oscura dagli stessi, anche se espongono al fuoco nemico.





La luce della luna non è sufficiente a far arretrare la Tenebra, anzi: eccola acchiappare una ventola bella tagliente. Lameee rotantiii...



I membri della Fratellanza sono tipacci piuttosto strani, anche in quel modo di vestire un po' fetish di chi, tutto sommato, non disdegna gli strangolamenti. Eccoli servitii!

Tenebra e Jenny. Rimasto orfano del quotidiano, e della sua musa Jenny, il trascendente s'impadronisce presto della sceneggiatura di The Darkness II, e la Tenebra con lui. Jackie prova a opporsi, sia nei panni eleganti di violento mafioso di mestiere che in quelli leganti di violato malato di mente. Ma la deriva è ormai inarrestabile, e il magico contrasto tra tutto quello che rappresenta la Tenebra e tutto quello che rappresentava Jenny risulta inevitabilmente archiviato, nonostante un disperato quanto scontato tentativo di rianimazione.

Dopo pochi livelli di gioco ecco quindi spuntare dal nulla la cosiddetta Fratellanza, l'immane setta di cattivoni D.O.C. a caccia del potere, in questo caso della Tenebra. Altro che mafiosi o poliziotti: questa strana gente sa come utilizzare non solo armi sputafuoco, ma anche vomita-luce e schizza-Tenebra. La virata verso il trascendente più spinto ha quindi l'indubbio merito di averci regalato avversari più degni e meglio assortiti rispetto al primo episodio. L'iconica contrapposizione

I MEMBRI DELLA FRATELLANZA SANNO COME UTILIZZARE NON SOLO ARMI SPUTAFUOCO, MA ANCHE VOMITA-LUCE E SCHIZZA-TENEBRA

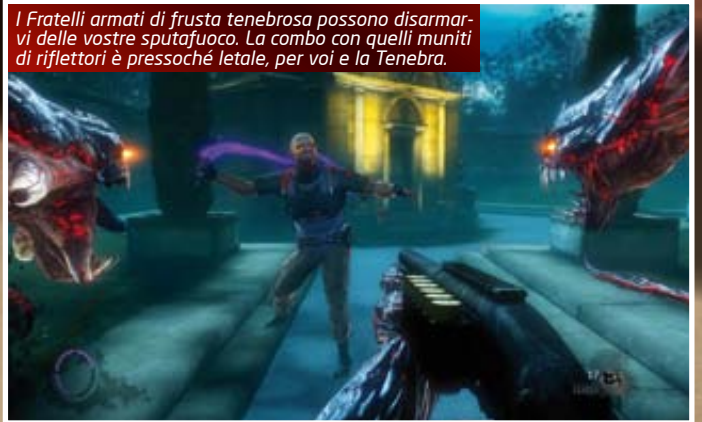
tattica tra luce e ombre acquisisce così una dimensione dinamica in più rispetto a quella statica erogata da un level design non propriamente "illuminato", e scusate il gioco di parole. In particolare, i Fratelli armati di riflettori inibiscono in modo efficacemente fastidioso i poteri della Tenebra con fasci di luce dinamici, oltre a quelli statici proiettati da lampadine, lampioni e fari alimentati mediante appositi generatori (distruttibili). Ma è in generale il mix letale tra le diverse tipologie di avversari, organizzati e guidati come sono

JENNY È PAZZA

Vasco Rossi aveva forse ragione, anche se i pazzi potremmo benissimo essere noi. Di certo lo è Jackie, a quanto pare. Quel che è sicuro, in questo The Darkness II, è che la bella Jenny ne è ancora protagonista. Viva, morta, alleata, complice: non ha molta importanza, lo scoprirete da voi. Più delicata è invece la questione di una "resurrezione" di Jenny, anche fosse solo nelle eterree vesti del suo sacro ricordo racchiuso nella mente di Jackie, che è una delle "trovate" narrative di questo secondo episodio che personalmente ho trovato poco azzeccata. Peggio: indelicata nei confronti del commovente The Darkness originale. Non si può far risorgere un sentimento del genere, neanche per commemorarlo. Se non ridimensionandolo, a morte. Per i PCisti che non hanno potuto giocare il primo episodio, forse ricordate questo, sebbene sempre di origine consolatoria: presente Aerith in Final Fantasy VII? Ecco. Riposa In Pace, almeno tu.



I Fratelli armati di frusta tenebrosa possono disarmarvi delle vostre sputafuoco. La combo con quelli muniti di riflettori è pressoché letale, per voi e la Tenebra.



da un'Intelligenza Artificiale che sa fare il suo sporco e tenebroso lavoro, a garantire una sfida degna di essere combattuta, e vinta.

PARENTI SERPENTI

Una variabile non da poco, considerando che i suddetti poteri della Tenebra, esercitati tramite i due viscidati tentacoli serpentine, nel The Darkness originale rendevano Jackie fin troppo presto praticamente inarrestabile di fronte a

nemici troppo uguali nella loro palese impotenza. Nonostante il qui presente episodio sia a tutti gli effetti l'unico disponibile per PC e come tale vada giudicato, i continui riferimenti al capitolo precedente - di cui mi scuso - ci aiutano però a comprendere meglio anche lo sviluppo attuale del personaggio principale. Una progressione tenebrosa che viene affidata completamente al giocatore: l'essenza oscura raccolta sterminando nemici può essere spe-

Il comic originale edito da Top Cow Productions è rappresentato anche nel gioco. Dove? Beh, ma dobbiamo dirvi tutto noi o la Tenebra?!



HAI PAURA DEL BUIO?

R.I.P.

Dicevo... Solo io, La Tenebra, rappresento la vera memoria storica della serie. Che serie effettivamente non è su PC, e non avrebbe neanche dovuto esserlo su console, secondo me. Troppo bello com'è andato a finire l'episodio precedente, non certo perfetto né particolarmente bilanciato dal punto di vista del gameplay, ma assolutamente straordinario nel pathos emotivo creato nel mio caro Jackie, alle prese con un conflitto interiore tanto strappalacrime quanto strappa-cuore. Ah, quanto mi piace! Crudo, specialmente.



TENEBROSE VOCALITÀ

Non c'è niente di meglio di cuori pulsanti rigonfi di sangue ancora caldo per scaldare la mia bella voce originale, sussurrante e tenebrosa. Quella di Mike Patton, l'eccentrico cantante dei Faith No More, una band statunitense che mi garba un botto, fosse anche solo per il nome. E se almeno a voi è avanzata un po' di fede, riponetela in me, e datemi retta: The Darkness II va giocato in lingua originale come il primo episodio, nonostante sia disponibile anche il doppiaggio nella vostra lingua. Una lingua, comunque, poco sibilante e troppo musicale per suonare anche sinistra...



FRATELLI DI SANGUE

Fratellanza, che bella parola! A patto che sia oscura, naturalmente. Con quei ridicoli mantelli candidi, la Brotherhood di Assassin's Creed avrà forse lo spirito assassino, ma non certo il look della Fratellanza che intendo io. No, Victor Valente e i suoi sono ben altra cosa: fratelli coltelli a doppia lama, di luce e di Tenebra. Sanno usare entrambe, loro. E mi accetterebbero senza fare troppe storie, mica come 'sto reietto di Jackie. Proveranno anche a strapparmi da lui, torturandoci insieme. Croce e (virginale) delizia... come scoprirete.



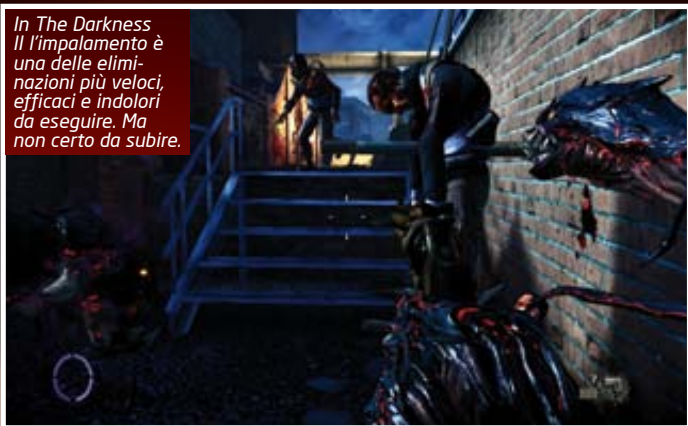


TOPI E SERPENTI

Eeguire meravigliose esecuzioni, amputazioni e squartamenti è davvero facilissimo, grazie al "quad wielding" regalato a me e a Jackie dagli sviluppatori. A patto di farlo mediante un controller dotato degli opportuni tasti e grilletti, però. Perché se generalmente i topastri mi piacciono – specialmente alla brace – le mie due teste serpentine non vanno molto d'accordo con i vostri mouse e inseparabili tastiere. Troppi gli arti da controllare insieme e coordinare con tutto il resto per un povero topolino da scrivania, rispetto alla comodità data da un ergonomico joypad in "quad wielding". Il mio The Darkness II è originale pure in questo: un FPS che è una trappola per topi non si vede tanto spesso, vero?



In The Darkness II l'impalamento è una delle eliminazioni più veloci, efficaci e indolori da eseguire. Ma non certo da subire.



sa per sbloccare progressivamente una quarantina di abilità della Tenebra, suddivise in quattro distinte categorie. Quattro, non certo un numero a caso. Tale suddivisione rispecchia infatti il quadripartito "quad-wielding" di cui gli sviluppatori hanno dotato il nostro Jackie. Due braccia umane e due demoniache, per un totale di quattro arti capaci di scatenare un inferno di proiettili e poteri. I primi vengono

sputati da un arsenale di armi piuttosto convenzionale, fatto di pistole e shotgun, mitragliette e fucili d'assalto. I secondi, invece, derivano dal corpo e la mente del povero Jackie, dotandolo però d'incredibili capacità di sovrumana potenza. Il sistema di controllo progettato ad hoc per gestire in contemporanea bocche da fuoco e fauci tenebrose funziona egregiamente, a

SERVO OSCURO

Il Darkling, buffa creatura. E altrettanto pericolosa. Se nel primo capitolo la presenza di quattro di questi esseri dalle diverse specializzazioni belliche e non (Berserker, Pistolero, Kamikaze, Eliminaluce) consentiva l'implementazione di tante diverse situazioni di gioco, anche "enigmatiche", ora Jackie può contare su un unico Darkling tuttofare. Peraltro, rispetto al passato, niente più ordini da impartire: il nostro pestifero alleato è dotato di una I.A. tanto indipendente quanto sadica, e aiuta Jackie attaccando i nemici e fornendogli supporto tattico sempre autonomamente. O quasi, considerate quel paio di occasioni nel corso dell'intera avventura nelle quali si passa a controllare direttamente il Darkling in prima persona. Brevi fasi di gioco in cui le capacità stealth del malefico goblin (passare nei condotti d'aerazione, arrampicarsi sulle grondaie e attaccare i nemici di soppiatto) e la sua totale vulnerabilità alla luce modificano un po' il ritmo di gioco. Come d'altronde succedeva anche nell'originale, grazie a un "tentacolo teleguidato" un po' meno coreografato.



Il multiplayer cooperativo vanta un'ottima caratterizzazione dei quattro protagonisti, funzionale anche al loro specifico combat system personale.



TESTE CARNIVORE

Quelle due teste di cobra che Jackie si porta appresso oltre alla sua non vanno certo molto d'accordo, pur essendo assolutamente complementari. Il tentacolo serpentino destro è utilizzato per sferzare e spezzare. Nemici, assi, cavi elettrici: non c'è cosa che la testa demoniaca destra non possa spaccare in due. Per di più secondo l'asse voluto, grazie alla direzionalità della sferzata impartibile mediante la levetta analogica destra o allo swing del mouse. La testolina sinistra, poi, è ancora più duttile. Le piace azzannare, stritolare e lanciare, più che lacerare. Eccola quindi impegnata ad afferrare avversari e tenerli sospesi, sradicare portiere e usarle come scudo, abbrancare oggetti taglienti o appuntiti e scagliarli in direzione delle povere vittime sacrificali. Insomma, l'unica cosa non complementare tra le due teste di Tenebra è la dieta: d'altronde, a chi non piace un bel cuore fumante che fa buon sangue ed è tutta salute (ripristinata)?



patto di utilizzare un controller dotato di tasti e grilletti dorsali. La stessa Tenebra lo consiglia nelle pagine centrali del presente articolo, che ha voracemente fatto sue. E se lo dice lei... Quello che non dice e non dirà mai, la nostra cara Tenebra, è che se ora può vantare alcuni interessanti poteri inediti, altri sono stati drasticamente ridimensionati suo malgrado. È il caso del famoso "buco nero", responsabile di gran parte dello sbilanciamento riscontrato nel primo episodio, e ora giustamente depotenziato. Ma lasciamo a voi il piacere di scoprire in quale direzione evolvere i multiformi poteri della Tenebra in base al vostro stile di gioco. Anche perché, ahimé, pure in questo caso vale il triste motto "un bel gioco dura poco".

QUALCUNO VOLO' SUL NIDO DEL CUCULO

Come sempre più spesso accade negli sparattutto moderni, non fatte grandi progetti: la modalità Storia in singolo gioco dura abbastanza per aggiudicarsi più o meno solo la me-

tà dei poteri disponibili. L'altra metà, volendo, la si può conquistare e aggiungere alla precedente grazie alla ben nota "Nuova Partita +": un modo elegante per dire che per fare quelle belle Campagne in singolo di una volta ora ce ne vogliono due uguali, una normale e una "+". Un vero peccato, come già notato assai comune in questi tenebroso tempi, quello della scarsa longevità. Perché, finché dura, The Darkness II diverte davvero un sacco, in virtù di un ritmo di gioco indiatolato dal "multitasking" bellico assicurato, solo mitigato dalle brevi e sporadiche sequenze stealth negli sporchi panni del fido Darkling che descriviamo in un box d'approfondimento apposito. Se l'intenso "quad-wielding" rappresenta una manna per allenare agilità ed elasticità di dita e sinapsi, il Cel-shading è una vera e propria gioia per gli occhi. Anche in questo caso, però, utilizziamo il neologismo coniato dai fantasiosi sviluppatori, che parlano di Graphic-noir, un termine che rende benissimo l'idea. Per differenziarsi ulteriormente dal capitolo originale, e dall'utilizzo eccellente delle luci

**DUE BRACCIA UMANE
E DUE DEMONICHE,
PER UN TOTALE DI
QUATTRO ARTI CAPACI
DI SCATENARE UN
INFERNO DI PROIETTILI
E POTERI**



IL PARERE DEL ToSo



Avevo amato *The Darkness*, tanto da giocarlo su una debug per finirlo a tutti i costi prima che uscisse, sopportando anche qualche baco posto fra me e l'inevitabile finale strappalacrime con protagonista Jackie. Vedere che, finalmente, la Tenebra arriva su PC mi ha davvero rallegrato. Questo seguito, diciamo subito, è un po' meno efficace del primo a livello narrativo, e personalmente non ho particolarmente apprezzato la volontà di "riesumare" Jenny, che stava bene dove stava, imprigionata nel prequel.

A prescindere dall'efficacia della storia, che guadagna qualche punto per chi è a digiuno della serie e non ha un "benchmark" del passato, quel che più mi ha colpito è come siano riusciti a bilanciare un gioco che era sbilanciato per natura, rendendolo ancor più divertente da giocare. In *The Darkness II* tutto sembra filare liscio come l'olio: gli avversari danno filo da torcere quando devono e sono carne da cannone quando è necessario che lo siano, i livelli, grossi canaloni, funzionano bene, il sistema dei potenziamenti anche e l'atavica questione "Luce Vs Ombra" è vincente, pur se non originale.

Meno convincente il sistema di controllo se si opta per mouse e tastiera, che costringe a rimappare i controlli all'istante, complice un'infelice assegnazione delle funzioni ai tasti CTRL (uno serve per saltare, l'altro per accucciarsi. Questo significa che, per fare un semplice balzo, dovrete staccare la mano dal mouse. Non una grande idea, no?). Giocatelo, subito. E fatelo con un pad.

Davide "ToSo" Tosini



Ok, Johnny c'è. Ma Jack Nicholson dov'è? Il manicomio del gioco sembra preso di peso dal celeberrimo film di Miloš Forman del '75.



La New York di *The Darkness II* è molto diversa da quella del gioco originale, oltre che più lineare.

da parte da quei veri maestri dell'illuminazione di Starbreeze Studios, quelli di Digital Extremes hanno infatti tenuto fede al loro nome, estremizzando la resa digitale della fumettosa tecnica del Cel-shading in chiave noir. Il risultato visivo è decisamente riuscito nella sua vivida originalità, proprio perché applicato a un contesto dark cupo e tenebroso che contrasta con l'intrinseco cromatismo nitido e saturato proprio della tecnica grafica utilizzata. Ecco, visto? Il contrasto è il segreto, l'ingrediente indispensabile per descrivere, anche visivamente, il rapporto (appunto) contrastato tra Jackie e la Tenebra. Tanto più che tale meraviglia artistica non pesa granché in termini tecnici, visti i requisiti tutto sommato modesti che sono richiesti ai nostri PC.

V PER VENDETTA

Requisiti che spalancano anche le porte online di una modalità Vendetta tanto cooperativa quanto integrativa rispetto alla Storia in sin-

golo. Cooperativa, perché organizzata come un co-op multiplayer per un massimo di quattro giocatori. Integrativa, perché strutturata a episodi e livelli proprio come la Storia in singolo, pur mantenendosi parallela a essa. Oddio, giocando la modalità Vendetta (volendo anche da soli offline, e selezionando i suoi singoli episodi, purché sbloccati) ci si accorge che la trama di collegamento e gli obiettivi di missione non sono certo profondi e strutturati come quelli del single player, che i livelli somigliano più a piccole arene e che i quattro personaggi interpretabili sono limitati nei loro arsenali bellici e "tenebrosi". L'intelligente complementarietà di questi ultimi, perfettamente funzionale sia in termini di gameplay che di caratterizzazione dei singoli personaggi, è però sufficiente a elevare il

co-op di *The Darkness II* dalla massa, almeno in termini di originalità e giocabilità sul breve/medio periodo. Tutto merito di quattro personaggi in cerca di giocatore più che d'autore, carismatici e psicopatici come sono: un improbabile scozzese ubriacone, armato di ascia-boomerang e Darkling invocabili a piacere; una spia supersexy del Mossad che con le pistole ha una qual certa dimestichezza; un moderno samurai giapponese che brandisce un'affilissima katana Kusanagi assetata di sangue; infine, un imperscrutabile stregone voodoo dotato di un bastone magico in grado di evocare buchi neri. Buffe macchiette stereotipate con cui è facile giocare (anche a parole) in confronto alla cupa presenza tenebrosa che dà il nome a *The Darkness*, e proprio per questo perfette in quel fondamentale gioco di contrasti sottolineato in precedenza. Un gioco che, in definitiva, ho con piacere ritrovato in questo *The Darkness II*, anche se in forma diversa rispetto al primo capitolo della serie. Tranne forse che a livello narrativo, parsommi molto meno chiaro(scuvo) e incisivo della sceneggiatura originale, nonostante questa sia stata affidata allo stesso, formidabile Paul Jenkins. Pura e semplice

opinione personale, naturalmente: lungi da me screditare il lavoro di un affermato autore Marvel e Top Cow, che ha dato anche vita agli stessi *The Darkness* a fumetti. Anche perché dare seguito a un gioco che seguito evidentemente non prevedeva deve essere stato davvero complicato, soprattutto a livello narrativo. Ma in fondo, tutto è bene quello che finisce(?) bene: *The Darkness* è risorto, e con lui la Tenebra da possedere, o dalla quale essere posseduti. Peccato solo che Jackie non riesca più a giocare coi sentimenti, poraccio. E che non sia il solo.

Salvatore "Scud" Scudi
scudettato@gmail.com

Commento

Come esordio della Tenebra su PC *The Darkness II* non delude, ampliando e affinando il già originale combat system del primo episodio in funzione di un gameplay letteralmente tentacolare nell'impegnare il giocatore a due mani, anzi quattro. Un giocatore, però, meno coinvolto sul piano emotivo da una trama che non può raggiungere i commoventi livelli del primo *The Darkness*, con un *The End* tanto forzato quanto anticipato. Compensato, almeno in parte, da Vendette cooperative multi(ple) da consumare, per una volta, calde. Anzi, caldissime, come i gustosi cuori pulsanti appena strappati dal petto dei nemici della Tenebra. Gnam!

+ Un FPS originale visivamente...
+ ...e nel suo intenso gameplay...

- ...ma non nella longevità, ridotta.
- Storia meno efficace di quella del capitolo precedente.

VOTO **85**

**UN CONTESTO DARK
CUPO E TENEBROSO
CHE CONTRASTA
CON L'INTRINSECO
CROMATISMO NITIDO
E SATURATO PROPRIO
DELLA TECNICA
GRAFICA UTILIZZATA**



Lo stile grafico "Graphic-Noir" utilizzato è una forma di Cel Shading particolare, appena accennato nel singolo tratto ma globalmente di grande impatto.

■ CPU: Dual Core 2.2 GHz (Quad Core 2.4 GHz) ■ RAM: 1 GB (4 GB)
■ SCHEDA VIDEO: NVIDIA 8800 GT 512MB o ATI equivalente (NVIDIA GTX 260 o ATI equivalente)
■ SPAZIO SU HD: 10 GB ■ CONNESSIONE: ADSL

■ SVILUPPATORE: 38 Studios ■ PUBLISHER: Big Huge Games
■ DISTRIBUTORE: Electronic Arts ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli ■ PREZZO INDICATIVO: € 49,90

reckoning.amalur.com

La nascita di un nuovo universo è qualcosa di speciale, soprattutto se i papà rispondono a tre nomi di altissimo livello: Giorgio S uiteimperiale, Giovanni Cervino e Gabriele Hubble. Noi, dai che scherzo...



Kingdoms of Amalur: Reckoning

A amanti dell'RPG, qui c'è tanta trippa per voi. Benvenuti alla recensione di Kingdoms Of Amalur: Reckoning, d'ora in poi semplicemente KOA, che altrimenti mi slogio le dita solo a ricordarne il nome. Il sottotitolo Reckoning, ma sarebbe meglio dire il titolo vero e proprio, lascia intendere che sia-

mo di fronte al primo capitolo di una saga. Cosa peraltro non tanto strana, visto il tipo di gioco. KOA rientra nel genere degli RPG free roaming, ed è stato pensato e scritto da gente che fino a poco tempo fa si occupava di "giochetti" come Morrowind e Oblivion, oppure scriveva "storielle" come le novelle dei Forgotten Realms

(quelle da cui sono tratti Icewind Dale e Neverwinter, per intenderci). A corroborare il tutto ci pensa il tratto inequivocabile di un certo "fumettaro", papà di Spawn e indimenticato artista delle chine. Insomma, gente fuori dal comune, che si è proposta di creare e costruire un mondo di gioco capace di dare del filo da torcere alle saghe più importanti del genere RPG, su tutte The Elder Scrolls.

Ci sono riusciti? Probabilmente non in toto, anche se l'obiettivo non è stato mancato di molto. Ma per spie-

gare i perché e i percome di questa conclusione anticipata è necessario fare un passo indietro e cominciare da prima dell'inizio...

DIECIMILA E NON PIÙ DIECIMILA

Cosa sarebbe un RPG di questa portata senza una storia e un lore degni delle aspettative? Per non farsi mancare niente, KOA parte dalla penna di R.A. Salvatore (il tizio dei Forgotten Realms, ricordate?). Salvatore, per questo Reckoning e per i futuri capitoli, ha disegnato a parole un universo

LA STORIA, BENCHÉ VERGATA DA UNA PENNA CHE NON HA BISOGNO DI PRESENTAZIONI, NON PARE PER NIENTE INNOVATIVA



Un mondo in guerra, decine di razze... e lui, unico uomo senza un destino. Saremo in grado di svolgere l'"inedito" ruolo dell'eroe senza un passato che salva il mondo?



COLORI DELLA TRADIZIONE

Armi e armature di KOA: Reckoning seguono ormai uno standard di colori ben conosciuto e trasversale. Troviamo oggetti grigi, senza cioè alcuna particolarità, verdi non comuni, blu rari, viola unici. A questi si aggiungono gli oggetti gialli che fanno parte di un set (e garantiscono bonus mano a mano che cresce il numero degli oggetti del set indossati e usati).

Il cattivo di turno e i suoi malefici servitori. Non vi rovino la connessione tra questo rivale e il nostro eroe, ma se tirate a indovinare secondo me ci prendete...



ALL'INIZIO POSSIAMO SCEGLIERE UNA TRA LE QUATTRO RAZZE A DISPOSIZIONE, OGNUNA DELLE QUALI FORNISCE DEI BONUS UNICI

fantasy di stampo classico, con tanto di storia gigantesca che copre circa diecimila anni di eventi. Per non rovinarvi nulla di quello che imparerete giocando, e un po' perché va bene che ho il dono della sintesi, ma diecimila anni in tre righe sarebbero veramente un record, diciamo solamente che il mondo di Amalur è stato per parecchio tempo un luogo in cui le giovani razze hanno prosperato. Questo almeno fino a poco tempo fa, quando un'ombra minacciosa si è allungata su tutta la regione di Faelandia, territorio dei Fae, una specie di elfi di varie declinazioni e generi. La minaccia è fortissima, la guerra incombe e i veggenti, detti tessitori, preannunciano la fine di tutte le forme di vita. È a questo punto che la storia del nostro personaggio inizia. Veniamo svegliati dopo esse-

re morti e, inspiegabilmente, risorti: senza memoria del passato e con un potere unico su Amalur, il potere del fato. Dovete sapere, infatti, che secondo i tessitori nessuno può sfuggire al proprio destino, scritto e immutabile. Nessuno tranne lo smemorato del pozzo, che poi saremo noi, che ha proprio il potere di cambiare il fato suo e di chiunque gli attraversi la strada. Unico uomo capace di scrivere di suo pugno la sua stessa storia quindi? Sarebbe proprio di sì, anche se inevitabilmente tanto potere ci obbligherà a far partire una campagna contro le forze del Male per difendere i poveri abitanti di Faelandia e di tutta Amalur.

Detta così, la storia, benché vergata da una penna che non ha bi-



Parte della mappa di KOA: Reckoning. Ogni regione è divisa in svariati insediamenti, dungeon e zone liberamente perlustrabili, secondo i canoni degli RPG "aperti".

Nei dialoghi, un sistema di risposte a la BioWare permetterà di modificare le reazioni e ottenere così risultati differenti.



IL DINAMICO TRIO

Dietro a KOA: Reckoning, come abbiamo più volte detto nell'articolo, si nascondono tre nomi di primissimo piano nell'ambito dei videogiochi, del fantasy e dell'illustrazione. La storia da cui è tratto l'universo di Amalur è di R.A. Salvatore, autore e novelist conosciuto principalmente per i suoi lavori per le saghe di Forgotten Realms, Neverwinter e, tanto per dire che anche la fantascienza non gli dispiaceva, Star Wars: New Jedi Order. A rendere l'universo immaginifico di R.A. Salvatore un gioco con tutti i crismi del caso ci ha pensato Ken Rolston, già Lead Designer per titoli come The Elder Scrolls: Morrowind e Oblivion. Sul piano estetico, infine, è intervenuto Todd McFarlane, fumettista conosciuto per aver rivoluzionato il tratto di comics come Spiderman e Hulk, prima di fondare insieme ad altri fumettisti Image, editore per il quale ha creato il personaggio di Spawn. Gente con un certo pedigree, insomma...



Il sistema di combattimento è molto dinamico: parare al momento giusto, schivare ed eseguire semplici combo avranno effetto sull'andamento dello scontro.

sogno di presentazioni, non pare per niente innovativa. Ci troviamo il solito PG tabula rasa, il solito destino da salvatore del mondo, la solita pletera di razze, fazioni e clan a cui fare il filo per conquistarne la fiducia... Sicuramente il buon R.A. Salvatore ha scritto ben più di quanto usato in questo Reckoning (tanto che si parla già di Copernicus, un MMO in sviluppo proprio presso gli stessi Big Huge Games e sempre ambientato su Amalur, ma in un'epoca differente), ciò nonostante quanto visto fin qui non ha di sicuro

il dono dell'originalità che ci aspettavamo, pur risultando tutto sommato solido e ricco di spunti interessanti.

IL REGNO DI AMALSCROLL...

Non è solo la narrazione a pescare a piene mani da altre saghe e da altri titoli RPG. La struttura stessa del gioco lascia trasparire influenze che non si premura - fortunatamente - di nascondere. La struttura del mondo, per esempio, presenta cinque regioni, ognuna con città ricche di quest secondarie, di fazione e semplici incarichi facoltativi. Una volta sbloccata una città, è possibile muoversi lì velocemente, impiegando il canonico fast travel. In alcune di esse troviamo mercanti e addestratori, in altre ci verrà offerta una casa in cui riposare che, una volta arredata, diverrà anche utile per impiegare le nostre abilità di crafting. Tutto questo non ha un non so che di Elderscrolliana memoria? Bingo! La struttura di gioco è in tutto e per tutto simile a quella vi-



Anche le abilità guerriere attingono alla magia, come questo terremoto.



DENTRO IL MONDO

DI AMALUR

Oltre a quanto raccontato nel corpo della recensione, ci sono diversi altri aspetti su cui è necessario puntare i riflettori. Scopriamoli insieme!

IL DESTINO È QUEL CHE È!

In KOA: Reckoning sono presenti i destini, rappresentati come carte dei tarocchi con dei requisiti in termini di punti nelle tre classi base (Forza, Magia e Destrezza). Ogni destino ha un nome proprio (Itinerante, Paladino, Ladro apprendista e così via) e garantisce dei bonus unici al personaggio. Scegliere il destino in funzione dello sviluppo, classe pura, biclasse o triclasse, è fondamentale per poter usare al meglio abilità e ottenere il massimo dal proprio alter ego. Noi abbiamo provato tutti e tre gli sviluppi: inutile dire che la classe pura è devastante, se ben impiegata, ma gli ibridi non sono da disprezzare, anzi.



FATTI DI FATO...

In combattimento, oltre alla barra dell'energia e quella del mana (usata anche dalle abilità fisiche), è presente una terza barra, quella del fato. Ogni uccisione od ogni combo ben riuscita garantiscono un po' di punti fato. Quando la barra è completamente piena è possibile "modificare" il fato: in pratica si attiva una specie di bullet time nel quale il PG è più forte e veloce dei nemici. In questa fase è possibile uccidere più avversari e finirne uno con una mossa speciale, al termine della quale, premendo più volte un tasto

(alla maniera dei vari God of War, per capirci), si ottiene un bonus di exp. Il sistema del fato permette di venire a capo di situazioni altrimenti poco agevoli, oppure di garantirsi un buon boost di esperienza se usato contro boss e nemici di un certo "peso". È tuttavia necessario prestare particolare attenzione all'esaurirsi della barra: non "chiudere" la serie di morti con un'uccisione particolare riporterà infatti in vita tutti gli avversari storditi in precedenza. Esagerate con classe, insomma, ma ricordatevi di dare la stoccata finale!



L'ALBERO DELLE MERAVIGLIE



A ogni classe base è associato un albero delle skill unico, che offre abilità speciali, sia attive sia passive, magie e altri effetti peculiari. Ogni albero inoltre possiede bonus per l'uso di una delle armi tipiche di una classe. Se la base del nostro alter ego è quella guerriera, possiamo investire punti per specializzarci nel maneggiare spade lunghe, spadoni a due mani o martelli. Nel caso dei maghi si possono scegliere bastoni, scettri e chakram. I ladri, invece, hanno a disposizione archi, pugnali e lame Fae. Vista la possibilità di contaminare ogni classe in più modi, è possibile mescolare le abilità degli skill tree e le combo di varie armi a prescindere dal destino, fatto salvo il rispettare i prerequisiti di molti oggetti (che prevedono un numero minimo di punti abilità in un determinato ramo).

ANCORA ABILITÀ

Se gli alberi delle skill, i bonus dei destini e quelli dell'equipaggiamento non fossero sufficienti a personalizzare il vostro alter ego, sappiate che a ogni livello di esperienza conquistato vi verrà assegnato un punto abilità, da spendere per migliorare una delle nove categorie disponibili. In questo ulteriore elenco troviamo le più ovvie e comuni, come Persuasione (permette di avere opzioni in più nei dialoghi e di "vincere" discussioni), Commercio (prezzi migliori dai mercanti), Scasso (migliora l'abilità di aprire forzieri) e Disincanta (come scasso, ma per i forzieri difesi magicamente). Oltre a queste, troviamo Alchimia, che permette di imparare ricette sempre più potenti per mescolare i reagenti, Fucina (migliora la costruzione di armi e armature) e Arte Savia (dedicata alla creazione di gemme). Le ultime due abilità sono Furtività, che permette di essere più silenziosi e di muoversi meglio in stealth, arrivando così facilmente alle spalle di nemici per morti veloci e senza combattimento, e Scopri Oggetti che, oltre a garantire un bonus di denaro generico, permette di trovare sulla mappa forzieri, disattivare trappole e vedere passaggi nascosti.



COSA COSTRUIRE E PERCHÉ

Oltre ai destini e agli skill tree, i personaggi di KOA: Reckoning possono specializzarsi in una o più delle tre arti di crafting presenti nel gioco. È possibile fare il fabbro e montare e smontare armi e armature, dedicarsi all'alchimia e produrre pozioni o mettersi a costruire gemme sempre più potenti da incastonare nell'equipaggiamento. Come per lo sviluppo del gioco, non c'è alcun limite di scelta: tutte le abilità di creazione sono sempre disponibili.



Sparse nei posti più nascosti si trovano delle pietre come questa: a parte regalare un po' di esperienza, raccontano le storie delle varie regioni e di Amalur.

LA LIBERTÀ D'AZIONE VISTA NELLE FASI DI COSTRUZIONE ED EVOLUZIONE DEL PERSONAGGIO PUÒ ESSERE RISCOINTRATA ANCHE NEL SISTEMA DI COMBATTIMENTO

sta in titoli come Morrowind e Oblivion, fatto non proprio strano, visto il lead designer in comune. Ma se queste sono le analogie, forse è giunto il momento di guardare a cosa c'è di nuovo e inedito in questo Reckoning...

UN DESTINO SU MISURA

Uno dei punti di forza di KOA: Reckoning risiede nella libertà di creazione del personaggio. All'inizio possiamo scegliere una tra le quattro razze a disposizione, ognuna delle quali fornisce dei bonus unici, chiaramente indicati nella schermata di selezione. La scelta successiva è legata al dio che ci proteggerà (e che invocheremo invano quando le cose non andranno a buon fine, almeno se siete dei tipi irascibili come il sottoscritto). Anche qui, ovviamente, ci sono dei bonus unici, benché sia possibile scegliere di non "sottomettersi" a nessuna creatura divina (ricevendo un bonus di 1% all'esperienza racimolata). Fatte queste scelte, il gioco è totalmente

aperto a qualsiasi sviluppo. Esistono tre classi principali, Guerriero, Mago e Ladro, ma il sistema di evoluzione del PG non ci impedisce, al passaggio di livello, di investire in punti abilità in una qualsiasi di queste categorie, sbloccando skill, magie e bonus da ognuno dei tre alberi di evoluzione disponibili. In più, a seconda di come vengono investiti i punti nelle tre "classi", è possibile attivare un destino piuttosto che un altro. Potremmo dire che i destini sono le vere e proprie classi personaggio: un PG tutto forza potrà diventare Guerriero, oppure un Soldato e salire di livello mano a mano che accumula punti nello skill tree della forza. Se invece ci piace di più una classe ibrida possiamo scegliere il destino misto ladro/mago o quello addirittura triclasse che comprende un po' di tutto. Ovviamente i destini, una volta scelti, possono essere cambiati a piacimento, purché si abbiano i punti richiesti come prerequisito: ogni destino fornisce dei



Le combo sono semplici sequenze di mosse come "tieni premuto attacco", "parata più attacco", "schiva e attacco" e così via.



Le resistenze magiche e gli attacchi di genere sono abbastanza tradizionali: fuoco, ghiaccio, fulmine e veleno. Non serve altro, no?

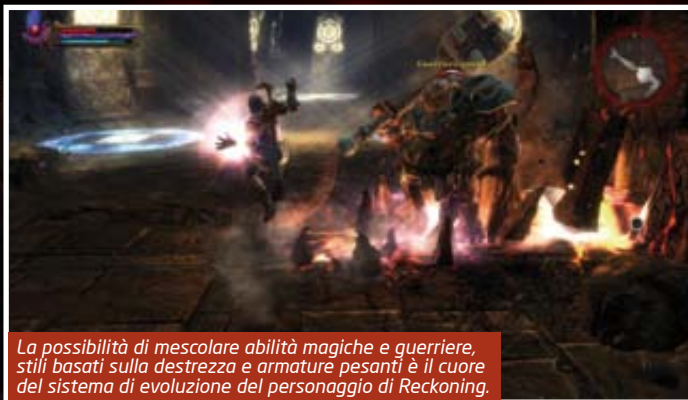
bonus specifici per la classe, pura o ibrida, da noi selezionata.

Il sistema dei destini è il sintomo di quella libertà di sviluppo che senza ombra di dubbio è il vero punto di forza del titolo. Visitando un tessitore è possibile, in qualsiasi momento, "respeccare" il PG reinvestendo tutti i punti a piacere, cambiando così ruolo e classe del proprio alter ego. Il risultato di tanta libertà di "costruzione"? Maghi in armatura pesante, guerrieri in giro con bastoni e archi, ladri capaci di alternare coltelli e spadoni. Certo, dedicandosi a una classe pura si possono sbloccare abilità e magie più potenti. Ma potendo sperimentare, perché non farsi prendere un po' la mano?

TI SISTEMO IL COMBAT

La libertà d'azione vista nelle fasi di costruzione ed evoluzione del personaggio può essere riscontrata

anche nel sistema di combattimento. Qui, differentemente da quanto succede in altri aspetti, le cose si fanno decisamente meno rigide e più orientate all'azione. Forte anche dell'inquadratura in terza persona, il combat system si basa su movimenti in tre dimensioni, comprendenti schivate, parate, combo, abilità e magie da richiamare attraverso una quickbar posta in fondo allo schermo (quickbar che, nel caso di una classe pura, rischia di rimanere più deserta del deserto). Questo elemento action potrebbe far storcere un po' il naso ai puristi dell'RPG: dopotutto perché perdere ore a cercare un'arma con pochi punti perforazione in più se poi basta sbagliare il tempo della combo per mandare a quel paese tutti gli sforzi fatti? Devo ammettere che anche il sottoscritto appartiene alla scuola che preferisce considerare gli A-RPG e i cosiddetti Hack & Slash come una categoria a parte rispetto



La possibilità di mescolare abilità magiche e guerriere, stili basati sulla destrezza e armature pesanti è il cuore del sistema di evoluzione del personaggio di Reckoning.



Paesaggi come questo, anche nei dungeon, garantiscono un maggior respiro alla grafica, di per sé non sempre all'ultimo grido.

IL PARERE DEL ToSo



Trovare il coraggio di affrontare Amalur dopo essere uscito dal tunnel di Skyrim non è stato facile. Il tempo richiesto per affrontare questo nuovo universo è imponente: si parla di 60 ore, così, per gradire. Una volta creato il mio alter ego, tuttavia, i dubbi sono scivolati lontano e sono stato letteralmente rapito dalle ambientazioni, dai colori, dal combat system. È vero, stiamo parlando di un titolo molto più "arcade", se mi passate il termine, di quello che in molti si erano immaginati, ma la cosa non stona, e funziona. Sempre e da subito.

Ho particolarmente apprezzato il sistema dei tarocchi e il background narrativo, non originale ma efficace. Va invece segnalata qualche piccola imprecisione nella localizzazione, comunque di buon livello. Un esempio? All'inizio dell'avventura, quando il nostro alter ego viene gettato nel pozzo delle Anime, la voce inglese dice "Better luck next time", ed è accompagnata da un sottotitolo che recita "miglior fortuna la prossima volta". Non è errato e non è nemmeno paragonabile alle montagne "natiche" viste in Oblivion, ma non è ricercato come buona parte della traduzione di The Elder Scrolls V: Skyrim. A ogni modo, non fatevelo scappare. Potreste pentirvene.

Davide "ToSo" Tosini



La varietà di nemici che possiamo affrontare è pari solo alla loro bruttezza: infinita!

KOA: RECKONING È BEN FATTO, MA SOTTO L'ASPETTO TECNICO NON RIENTRA NELLA CATEGORIA "MERAVIGLIE DEL VIDEOLUDO"

agli RPG tradizionali. Ciò nonostante, va riconosciuto che il melting pot proposto in Reckoning non sembra particolarmente sbilanciato in favore dell'azione più pura: la velocità complessiva del combattimento, infatti, lascia sempre un pochino di tempo che è possibile impiegare riflettendo quanto basta sulla prossima mossa. Certo, combo e schivate fanno la loro parte, ma è necessario saperle usare tanto quanto conoscere l'effetto di una magia ad area, per dire. E nessuno dei due elementi sembra superiore all'altro o in grado di offuscarne le peculiarità.

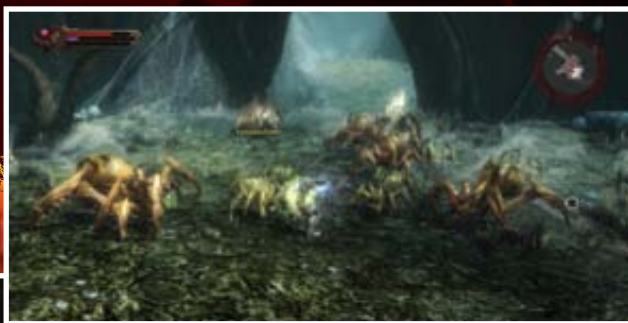
QUESTIONE DI TECNICA

Passando agli aspetti puramente tecnici ed estetici, possiamo dire che KOA: Reckoning si dimostra ben fatto senza mai eccedere nella categoria "meraviglie del videoludo", cosa che visto il dispiegamento di mezzi un po' ci aspettavamo. Anche con questa piccola malinconia in cuore, però, possiamo dire che il lavoro fatto da Todd McFarlane (il disegnatore chiamato a tratteggiare razze e personaggi di Amalur) e soprattutto dallo staff di 38 Studios è di buon livello. Il gioco ha un'atmosfera cartoonesca e un po' troppo colorata a

volte, ma ogni area di gioco, dalle città alle porzioni esplorabili, dai luoghi aperti ai dungeon, ha parecchio carattere e una definizione decisamente elevata in termini di dettagli. Il numero di poligoni in movimento non ci è sembrato particolarmente alto, ma questo non significa che la qualità complessiva sia scadente, anzi: l'uso sapiente di luci e ombre e l'ottimo apporto fornito dagli sfondi 3D (specialmente nelle aree aperte, ma non solo) offrono quel pizzico di profondità in più sia al gioco sia alla storia narrata. Unica nota veramente dolente del reparto tecnico è la gestione dei menu e delle opzioni, troppo legata alla natura multiplatforma del titolo. Dover scorrere

infiniti menu testuali per cambiare un'arma o addirittura dover selezionare "cianfrusaglie" e poi andare nel relativo menu per buttare un oggetto ci sembra solo fastidioso, visto che abbiamo il dono del mouse... A parte questo, però KOA: Reckoning si mantiene su buoni livelli anche nella gestione del personaggio grazie alla quickbar delle abilità e magie, alla possibilità di cambiare al volo due armi durante il combattimento e al pannello di richiamo delle pozioni che interrompe l'azione di gioco. Non è un gioco che rivoluzionerà il mondo, ma quello che fa lo fa davvero più che bene.

Massimo "NKZ" Nichini
(nkz@sprea.it)



Commento

Kingdoms of Amalur: Reckoning non è per niente un brutto titolo, anzi. Garantisce un ottimo livello di esplorazione e, a fronte di una trama principale ricca di svariate decine di ore di gioco, e mette sul piatto un sacco di quest secondarie, incarichi e luoghi da esplorare solo per far crescere di livello il proprio PG o scovare nuovi armi ed equipaggiamenti sempre più potenti. La trama, piacevole nel suo dipanarsi, non ha un incipit che ti convince a buttare via tutto il fantasy che hai letto fino a ora, ma funziona e si lascia vivere in modo convincente. Il titolo, infine, non può essere considerato la nuova opera di riferimento, ma se vi siete saziati con le lande di Skyrim e siete orfani di un RPG, Amalur merita tutte le vostre monete. Vi sorprenderà, davvero.

- + Un mondo enorme
- + Dozzina di quest
- + Sviluppo libero del PG

- Sistema di gestione dei menu lacunoso

VOTO **85**

■ CPU: Dual Core 2.0 GHz (Quad Core) ■ RAM: 2 GB (4 GB)
■ SCHEDE VIDEO: ATI o NVIDIA con 512 MB di RAM (ATI o NVIDIA con 1 GB di RAM)
■ SPAZIO SU HD: 5 GB ■ CONNESSIONE: ADSL

■ SVILUPPATORE: Blue Byte ■ PUBLISHER: Ubisoft
■ DISTRIBUTORE: Ubisoft ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 49,99

www.anno-game.ubi.com



Oibò, Mascalone che recensisce uno strategico? Cose che capitano, quando s'incorre nelle ire del famigerato mostro redazionale, CoSo l'insaziabile. E poi i titoli che pretendono di essere scritti tutti in maiuscolo a me stanno sulle scatole a prescindere.

A proposito di scatole, mi spiego: il fatto è che, durante quest'ultimo scampolo di vacanze, mi sarei aspettato di dover lavorare sulla rece del MMORPG più atteso dell'ultimo lustro. Invece la sopraccitata bestia qualche giorno prima del Natale mi ha spedito una copia di uno strano gioco con quello che mi pareva lo yacht di Briatore sulla cover. Pensavo fosse un generoso regalo per tanti onorati anni di militanza ma, assegnatomi l'incarico di queste quattro pagine, orrore e raccapriccio. Poi, nonostante la mia richiesta di spiegazioni caduta nel vuoto, tutto mi è risultato chiaro. 2012, l'anno del

cambiamento, giusto per entrare nel tema. Ecco quindi a voi un redattore nuovo, svuotato d'improvviso dei suoi amati acronimi, alle prese con un prodotto di cui non sa nemmeno definire il genere. Mai avrei pensato che la feroce brama di vendetta potesse architettare simili macchinazioni.

BACK TO THE FUTURE

Terminato il preambolo, ovviamente scherzoso, è necessario dire la verità: il sottoscritto ha sempre adorato tutto ciò che permette di costruire rimanendo attaccati al monitor, sia che si tratti di un personaggio di un mondo virtuale o, come in questo caso, di un'intera

GLI ELEMENTI CHE HANNO SEMPRE CONTRADDISTINTO IL SUCCESSO DELLA SERIE SONO STATI TUTTI SAGGIAMENTE RIPROPOSTI. CIÒ CHE MUTA COMPLETAMENTE È L'AMBIENTAZIONE

civiltà del futuro con tutti gli annessi e connessi. Sono insomma uno di quei patiti che sul PC ha ancora installato il caro vecchio SimCity 4 ultramoddato, e posso definirmi un fan di ANNO sin dai tempi del primo, quel 1602 che oramai anche i nonnetti del videoludo fanno fatica a ricordare. 2070 è infatti solo l'ultimo parto, il quinto, dell'en-

nesima, fortunata saga di strategici targati Blue Byte (l'altra, persino più longeva, è The Settlers), che da quasi quindici anni allietta le serate degli appassionati del genere. Il predecessore, 1404, è stato uno dei migliori strategici del 2009, e la sua espansione Venezia ha in parte colmato il tempo impiegato dalla softco di Dus-



Ecco quel che possono arrivare a fare i Tycoon se vengono lasciati agire indisturbati...



Un'Arca altro non è che una grande piattaforma acquatica mobile, con tanto di spiazzo per l'elicottero. Qui è immortalata mentre si sta preparando per l'immersione.

TO UPLAY OR NOT TO UPLAY?

ANNO 2070 non manca di una corposa componente multigiocatore, come vuole la moda attuale da giocare in modalità cooperativa o competitiva. Sempre come vuole la moda antipirateria occorre essere collegati a internet anche solo per attivare il gioco. Ma non torno sulle polemiche derivanti dal dover essere connessi anche per giocare in singolo (la connessione comunque è d'obbligo solo per effettuare il login all'avvio del gioco) e i relativi strascichi sui famigerati DRM, soffermandomi invece sui vantaggi offerti a livello di gameplay. Attraverso il servizio, oltre a daily quest più "casual", è infatti possibile accedere a diverse missioni esclusive aggiornate periodicamente e piuttosto impegnative, ma anche alla partita continua, vera e propria modalità persistente di ANNO, caratterizzata da enormi mappe realizzate per essere giocate sin da otto giocatori contemporaneamente. Tutto molto bello e interessante, ma c'è un problema. Questo risiede nella piattaforma su cui poggia il tutto, la Uplay di Ubisoft, non ancora ottimizzata a dovere. Tra disconnessioni frequenti (o l'intero down del servizio) la frustrazione può essere dietro l'angolo, tanto che l'esperienza provata m'ha un po' ricordato la situazione vissuta con Test Drive Unlimited 2, solo che qui lo sviluppatore non ha nessuna colpa.



Durante la campagna si viene puntualmente contattati dai rappresentanti delle corporazioni per portare a termine vari incarichi che costituiscono le varie fasi delle missioni principali.



La qualità di grafica e animazioni resta eccezionale anche andando sott'acqua!



seldorf per mostrarci il frutto di suo questo viaggio nel futuro, che senza indugi costituisce la principale novità di quest'ultima produzione.

Perché, come per ogni sequel del sequel che si rispetti, gli elementi che hanno sempre contraddistinto il successo della serie sono stati tutti saggiamente riproposti, arrivando come sovente accade sino all'esagerazione. Ciò che muta completamente è dunque l'ambientazione, che passa dall'era delle grandi esplorazioni fin qui sfruttata a una totalmente inedita, immaginaria e slegata da qualsivoglia realtà storica. Resta però fermo il punto di un background credibile e curato nei minimi dettagli.

Il titolo, come pure troppo rimarcato, trova infatti la sua collocazione temporale nella seconda metà del secolo XXI e naturalmente, secondo il più avviluppato degli eufemismi, la sconsiderata opera antropogenica ha causato grosse gatte da pelare al nostro amato pianeta Terra. I più temuti cambiamenti climatici causati dall'aumento del biossido di carbonio si sono rivelati in tutta la loro inevitabilità: aumento della temperatura media, innalzamento del livello del mare, alluvioni, tsunami, terremoti e cavallette da diverse tonnellate. A noi, ovviamente, il compito di sistemare le cose, riportando l'armonia nelle terre emerse.

D'accordo, partiamo dal presuppo-

sto che siate a completo digiuno di ANNO. Le cavallette me le sono inventate, anche se sono sicuro che coi mutamenti qui prospettati arriverebbero pure loro. Quella che è la struttura del gioco mette di fronte a un'unica, lunga campagna composta da diversi capitoli da completarsi

portando a termine una pletora di obiettivi tra loro concatenati. Ce n'è uno principale, quello che porta avanti la storia, e diversi secondari, utili sia per ottenere quel che serve per il primario sia come ulteriore incentivo bonus. Per farlo il giocatore viene messo al comando di un'arca,

È LA COMPLESSITÀ DEL GAMEPLAY CHE HA FATTO LA FORTUNA DELLA SERIE ANNO, MESCOLANDO MAGISTRALMENTE GLI ELEMENTI DEI GESTIONALI CON QUELLI DEGLI STRATEGICI



Ecco quel che si può trovare giocando per le profondità oceaniche...





Realizzare ogni catena produttiva richiede la costruzione di diversi edifici. Da un minimo di due per le più semplici sino a cinque per le più complesse.



L'impatto visivo delle città di 2070 è impressionante, solo Venezia se la gioca alla pari. La varietà di edifici da costruire è comunque superiore ai predecessori.



Ecco cosa intendo quando parlo della complessità delle fasi di gioco più avanzate. Gestire più d'uno di questi giganteschi agglomerati è cosa in grado di tenere ben allenato il cervello!



Ecco un esempio di struttura dedicata all'estrazione di risorse sottomarine tramite cui è possibile apprezzare l'impressionante cura dei dettagli grafici.

sorta di stazione di comando galleggiante dalla quale partire per la colonizzazione di una o più isole tra quelle presenti sulla mappa. Lo scopo, come in ogni RTS che si rispetti, è accedere alle risorse presenti su questi lembi di terra più o meno pronunciati. È qui che viene fuori tutta la complessità del gameplay che ha fatto la fortuna della serie, in grado di mescolare magistralmente gli elementi dei gestionali con quelli degli strategici più tradizionali. Un po' come avveniva nella serie Caesar e derivati, per accedere alle risorse occorre infatti prima di tutto dotarsi della madre di tutte le materie prime: la forza lavoro, i cittadini.

Di qui la necessità di costruire case e tutte le strutture per sostenerle: dall'energia al cibo, sino all'intrattenimento. Ovviamente solo le città più progredite possono costruire le strutture più avanzate utili alla raccolta delle risorse più preziose e richieste, dovendo inoltre fare la spola con le proprie navi tra quelle generate su diverse isole, dato che ognuna ha differenti caratteristiche produttive, attraverso il commercio. Poche righe per descrivere ore e ore di gameplay, perché è solo attraverso numerosi step, siano le missioni della campagna o le varie fasi della partita libera (la modalità sandbox, in pratica) che si arrivano a realizzare tutte le catene

produttive indispensabili per giungere alle fasi più complesse del gioco.

EQUILIBRIUM

Sin qui le basi comuni con i capitoli precedenti, ma 2070 fa un balzo in avanti attraverso diverse novità. Innanzitutto, ora che siamo nel futuro con tutti i relativi problemi, non abbiamo più le diverse tipologie di strutture (e cittadini) legate a differenti culture note, come quella occidentale, quella araba e quella veneziana di 1404, ma si parla di vere e proprie fazioni, che si differenziano per il tipo di approccio che hanno nei confronti del punto cardine del gioco, come detto il riscaldamento geotermico. Da una parte abbiamo infatti la Global Trust, i cui cittadini sono detti Tycoon, che è una sorta di megacorporazione senza particolari scrupoli per l'inquinamento, dotata delle fonti d'energia più prolifiche e delle strutture utili a

scarnificare i piccoli paradisi di cui è cosparsa la mappa di gioco. Trivelle, fabbriche, centrali elettriche e via scorrendo. Dall'altra la Eden Initiative, gli Eco, i verdi del futuro. Il loro credo è l'armonia con la natura, perciò tutto l'insieme delle loro tecnologie è utile a due scopi: accedere a risorse che i Tycoon non considerano manco di striscio, come ad esempio il grano e l'energia eolica, e soprattutto rimediare allo sfacelo causato dal devastante modus operandi della controparte. Per farla breve, i Tycoon sono indispensabili per adempiere alle necessità energetiche, gli Eco per quelle ambientali.

Si tratta dunque di due fazioni opposte ma complementari: ciò che il giocatore deve conseguire è sfruttare i due approcci minimizzando i lati negativi di ognuno, amalgamandone sapientemente pregi e difetti. Facile a dirsi, decisamente più complicato riuscirci,

IN 2070 ABBIAMO VERE E PROPRIE FAZIONI CHE SI DIFFERENZIANO PER IL TIPO DI APPROCCIO CHE HANNO NEI CONFRONTI DEL PUNTO CARDINE DEL GIOCO, IL RISCALDAMENTO GEOTERMICO

La costruzione di strutture off-shore diventa presto una necessità, soprattutto relativamente all'estrazione di idrocarburi.



Le città degli stadi più avanzati del gioco non hanno nulla da invidiare a quelle di SimCity!



LA PRINCIPALE INNOVAZIONE CONCETTUALE CHE 2070 PORTA ALLA SERIE RIGUARDA LA POSSIBILITÀ DI SCENDERE SOTT'ACQUA E SCOPRIRE CHE C'È UN INTERO NUOVO MONDO DA ESPLORARE

perché gli sviluppatori hanno pensato bene di rendere gli equilibri quanto più possibile numerosi e sottili. Ce ne si accorge soprattutto nella modalità sandbox, quando si viene lasciati a se stessi piuttosto che pilotati passo dopo passo da E.V.E., il cervellone che fa sia da database sia da guida: può accadere di passare ore a dover rimediare ai propri errori di progettazione, proprio come nei city builder più esigenti. Ed è proprio questo che rende avvincente il gioco: il livello di sfida che offre, garantito da una quantità di variabili davvero impressionante.

THE ABYSS

Ma non è tutto, perché con questo titolo, vista la quantità d'acqua che ha sempre caratterizzato ANNO, gli sviluppatori hanno voluto andare veramente a fondo. Letteralmente. Perché presto si scopre che alcune delle risorse più vitali, una su tutte il petrolio (ma anche le alghe hanno la loro sporca importanza), devono essere ri-

cavate in profondità. Sul fondo del mare, insomma. La principale innovazione concettuale di 2070 riguarda infatti la possibilità di scendere sott'acqua e scoprire che c'è un intero nuovo mondo da esplorare e, naturalmente, sfruttare. Diverse strutture sono infatti dedicate all'estrazione delle risorse sottomarine, spesso essenziali quanto quelle delle isole. Unica pecca di questo nuovo ambiente è la limitata varietà di possibilità offerte, almeno rispetto alla superficie. La sensazione è che gli sviluppatori si siano tenuti l'asso di denari per una futura espansione, ed è difficile fargliene una colpa visto quanto il gioco mette sul piatto. Un fedele appassionato della serie come il sottoscritto può lamentare una mancanza d'originalità rispetto alle più rosee aspettative, principalmente quelle legate all'ambientazione inedita, ma equivale un po' ad andare in vacanza sulle spiagge della Polinesia e prendersela col troppo caldo.



Come da tradizione della serie, moltissime sono le strutture dedicate alla costruzione di porti e imbarcazioni.

METAGAMING

Parlando di multiplayer vale la pena dedicare uno spazio all'ancora più originale e interessante modalità per chi volesse dilettarsi con qualcosa di dinamico ed immersivo: mi riferisco alla modalità "Affari Mondiali" di 2070, che vede l'intera online community partecipare congiuntamente al conseguimento di obiettivi condivisi. La cosa davvero notevole è che questi dipendono direttamente dalle decisioni dei giocatori, chiamati settimanalmente a votare senatori e Presidente del consiglio mondiale. È qui che entra prepotentemente in gioco il conflitto tra le differenti visioni delle due fazioni Eco e Tycoon, dato che si è chiamati a scegliere di quale far parte sponandone una e osteggiando l'altra, seppur resti la necessità di trovare un equilibrio tra le due... da provare!

Posizionare accuratamente magazzini, centri cittadini e strutture d'intrattenimento è essenziale per il corretto sviluppo degli agglomerati.



Il fatto è che, pur restando fortemente legato alle usuali e note meccaniche di superficie, il titolo risulta comunque superbo da qualsiasi punto di vista lo si voglia guardare. Per due motivi. Uno è la qualità: la bontà degli elementi di contorno, dall'interfaccia (protagonista di un completo redesign in chiave futuristica che l'ha resa anche più completa) all'engine che, in breve, offre la miglior grafica di sempre per un gestionale, con un'attenzione ai dettagli spettacolare, e oltretutto è massicciamente scalabile. L'altro è la quantità: il numero di edifici, mezzi, catene produttive, NPC di contorno alla storia, modalità di gioco, obiettivi secondari ed elementi da considerare durante le partite è semplicemente impareggiabile, tanto che a voler trovare a tutti i costi un risvolto negativo si potrebbe obietta-

re che il gioco è troppo pomposo per fare presa sulle masse (e proprio per questo c'è un completissimo tutorial da "vivere"). ANNO 2070 è quindi un prodotto confezionato in modo ineccepibile che chiede solo di essere scoperto in profondità, per regalare un anno buono d'intrattenimento...

Paolo Davide "Mascalzone" Lumia
masca@sprea.it

Commento

ANNO 2070 è un capolavoro di programmazione, il cui unico difetto è quello di essere un tantino troppo legato al predecessore in termini di progressione del gameplay. Considerata la bontà di quanto offerto dalle fasi più avanzate di gioco, sarebbe stato lecito aspettarsi qualcosa di più originale in termini di storyline, visto che la modalità campagna, volenti o nolenti, è la feature con cui s'interfaccia la maggior parte dei giocatori. Ma è andando oltre che si apprezza la reale qualità di questo prodotto, complesso e appagante come pochi altri su un mercato avaro di gestionali fatti veramente come si deve. Con un comparto tecnico sfonda-applausometro come questo, poi, sarebbe un vero disastro lasciarselo scappare.

➕ Grafica spettacolare
➕ Consigliato anche a chi è a digiuno di titoli del genere
➕ Eccellente longevità

➖ Storyline poco originale
➖ Piattaforma multiplayer ancora da rodare

VOTO **91**

■ CPU: Single Core 2.0 GHz (Dual Core) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATI X700, NVIDIA 6600 (ATI Radeon HD 3600, NVIDIA GeForce 8600GT)
■ SPAZIO SU HD: 1 GB ■ CONNESSIONE: ADSL

■ SVILUPPATORE: Futuremark Games Studio ■ PUBLISHER: Futuremark Games Studio
■ DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO INDICATIVO: € 9,99

unstoppablegorg.com

UNSTOPPABLE GORG

Non siamo soli nell'universo, questo ormai possiamo darlo per assoldato. Se alieni devono essere, dunque, tanto vale che siano verdi, con la testa enorme, gli occhi da insetto e a viaggino a bordo di dischi volanti!

Bisogna riconoscere a Futuremark Games una certa dose di coraggio e di auto-ironia: dopo Shattered Horizon, shooter multiplayer a gravità zero ambientato nello spazio, titolo "serio" e forse un po' troppo pretenzioso, la software house finlandese ha deciso di cambiare completamente approccio e di proporre un tower defense piccino piccino, con qualche idea originale e un'ambientazione che da sola potrebbe valere il prezzo del biglietto. Abbandonata la distruzione della Luna e le lotte per la conquista di preziosi minerali, in Unstoppable Gorg ci troveremo nuovamente nello spazio, ma per fronteggiare

l'invasione delle truppe del perfido re alieno che dà il nome al gioco, proveniente dal Pianeta X, in uno spudorato, adorabile e riuscitissimo omaggio alla fantascienza degli anni Cinquanta, quella con i filmati girati stile propaganda bellica, attori che recitano con espressioni ridicolmente drammatiche, formose madamigelle in difficoltà, mascelluti eroi pronti a salvarle, e modellini di astronavi che si muovono tremolanti lungo sottili fili (visibili!). I filmati di intermezzo tra una missione e l'altra, realizzati in totale economia (vedi box), proprio come i film a cui si ispirano, sono talmente cheap e ridicoli da risultare uno degli elementi più

L'INVASIONE DEL PERFIDO GORG, PROVENIENTE DAL PIANETA X È UNO SPUDORATO, ADORABILE E RIUSCITISSIMO OMAGGIO ALLA FANTASCIENZA DEGLI ANNI CINQUANTA

riusciti del gioco, e che lo rendono immediatamente distinguibile da tutti gli altri. Di questi tempi, un risultato non trascurabile.

PICCOLO È BELLO

All'insegna del "piccolo è bello", dunque, Unstoppable Gorg offre un'area di gioco alquanto limitata. Diversamente da quanto abbiamo visto in titoli più recenti, come Anomaly: Warzone Earth od Orcs Must Die, che hanno ampliato a dismisura la zona di combattimento, nel titolo di Futuremark tutto ciò di cui si ha bisogno è contenuto in una sola schermata: collocazione delle unità e loro stato di salute, posizione dei nemici, e tutti gli elementi dell'interfaccia necessari per la costruzione e il potenziamento dei propri mezzi. Il nostro compito, di missione in missione, è difendere una struttura al centro dello schermo (che cambia di volta in volta: una base satellitare, la Terra...), circondata da una serie di cerchi concentrici su cui disporre le unità in specifici punti predeterminati. L'elemento nuovo di Unstoppable Gorg risiede nel fatto che le orbi-

te possono essere fatte ruotare in un senso e nell'altro, liberamente, permettendo così di spostare le proprie unità in maniera dinamica durante i combattimenti, vuoi per avvicinare quelle più potenti ai dischi volanti che attaccano, vuoi per allontanare quelle danneggiate dai colpi nemici. Il bello (e il brutto) di questa caratteristica, che appare evidente fin dalle prime missioni, è che ruotando un anello si spostano tutte le unità disposte su di esso, col rischio di lasciare scoperta una zona, o di concentrare eccessivamente il fuoco su un'altra. Oltre alle unità offensive vere e proprie, sulla mappa vanno collocati anche i generatori, che producono denaro necessario per comprare altre difese, e laboratori di ricerca che consentono di conquistare punti upgrade da spendere per sbloccare versioni più potenti delle diverse unità; particolare curioso, nonché elemento da tener sempre presente, i potenziamenti non sono permanenti, ma vanno comprati ogni volta. Per finire, non dimenticate neppure le unità in grado di effettuare riparazioni: a patto di disporre di



Il percorso delle navi aliene è sempre ben visibile sullo schermo, il che aggiunge un ulteriore livello di strategia al gioco.

COME TI COSTRUISCO UN ALIENO

Uno degli elementi di maggior fascino di *Unstoppable Gorg* è la peculiare ambientazione, sottolineata da una serie di filmati di intermezzo davvero ben fatti (e che non ci dispiacerebbe poter vedere separatamente come bonus sbloccabili). Meritano un piccolo spazio in questa recensione i costumi dei mostri alieni, realizzati in totale economia, usando solo materiale di recupero o a bassissimo costo, e un sacco di fantasia. La maschera di Gorg, per esempio, è stata costruita mettendo insieme una vecchia maschera antigas, le metà di un uovo di pasqua per gli occhi, un casco da ciclista per il cervello deforme, una lampada di carta dell'IKEA per il collo, un po' di bigiotteria, un sacco di nastro adesivo grigio e un po' di vernice. Altrettanto divertente la realizzazione del costume di Radiant Beem, il leader dei Sunbot, la cui testa è fatta con un cestino dell'immondizia di alluminio opportunamente arricchito da pezzetti di metallo (le sopracciglia possono essere posizionate in maniera indipendente per dare maggiore espressività al robot!), un grosso bidone di ferro per il corpo, una ciotola dell'insalata tagliata a metà (anche questa è tutta roba IKEA) per le spalle, i tubi flessibili della caldaia per braccia e gambe, e un paio di rotoli di alluminio per alimenti per tutto il resto. Proprio vero che non servono budget enormi, quando ci sono le idee!



OCCORRE SEMPRE PIANIFICARE AL MEGLIO LE PROPRIE STRATEGIE ED EVITARE DI PIAZZARE UNITÀ A CASACCIO, SPERANDO NELL'EFFICACIA DELLE TATTICHE IMPROVVISATE

sufficienti fondi, vi troverete molto spesso a spostarle di qua e di là per aggiustare un cannone prossimo alla distruzione, o ad allontanarle dai colpi alieni. A questo proposito val la pena sottolineare che i movimenti dei dischi volanti del perfido Gorg sono visibili sullo schermo fin dall'inizio della partita: una scelta che sembra rendere fin troppo semplice la vita al giocatore, ma che in realtà aiuta a pianificare meglio le proprie strategie ed evitare di piazzare unità a casaccio sperando nell'efficacia delle tattiche improvvisate.

DI MAPPA IN MAPPA

Come ogni buono strategico che si rispetti, la complessità aumenta man mano che si procede nel gioco: nuove unità, nemici con diverse strategie di movimento e di attacco da capire e contrastare, e persino qualche rimescolamento delle carte, come or-

bite fisse e navi madri aliene che cambiano i percorsi dei dischi volanti. A parte qualche missione non perfettamente calibrata, il gioco è davvero ben studiato, con un ottimo bilanciamento delle varie unità, e un giusto numero di elementi da tenere in considerazione che non rende le partite troppo complicate ma neppure troppo banali. La campagna è composta da quaranta missioni: ciascuna può essere affrontata al livello di difficoltà che si predilige tra i quattro disponibili. Una volta portata a termine la battaglia contro Gorg il gioco offre una serie di sfide, da sbloccare un po' alla volta, per mettere alla prova le vostre abilità sotto pressione, e la buona vecchia modalità "Arcade" (oggi va di moda chiamarla "survivor"), fatta di infinite ondate di nemici, in cui combattere fin quando si muore. Spiace constatare l'assenza di qual-



Laboratori e generatori costringono a rinunciare a un po' di potenza di fuoco, ma non commettete l'errore di trascurarli!



In *Unstoppable Gorg* anche i nemici sparano contro le nostre torrette. Non un fatto all'ordine del giorno, nel genere tower defense.

sivoglia elemento di gioco online, se si escludono gli achievement e le classifiche di Steam, che però sono più che altro metagioco.

TECNICAMENTE

Anche sul fronte tecnico *Futuremark* ha giocato al ribasso, ma in questo caso la cosa si nota molto meno: laddove *Shattered Horizon* pescava dalle tecnologie di ultima generazione e richiedeva computer di fascia medio alta per poter funzionare decentemente, *Unstoppable Gorg* si limita a fare il suo dovere senza troppe pretese, girando discretamente anche su notebook di fascia bassa. Il gioco sfrutta lo Unity3D-Engine, che ha permesso un facile porting anche su iPad, dove è già disponibile, e Xbox 360, su cui debutterà nelle prossime settimane. Le opzioni si limitano alla regolazione dei volumi di musiche e parlato, alla scelta della risoluzione e della qualità dell'immagine e poco altro, senza possibilità di intervenire su singoli parametri: un'ulteriore conferma del fatto che si tratta di un prodotto rivolto a un pubblico molto più ampio (e se vogliamo, "casual") di quello di *Shattered Horizon*. Funzionale l'interfaccia, che riprende lo stile del resto del gioco, così come effetti e colonna sonora, in perfetto stile sci-fi anni Cinquanta. Non manca anche un'enciclopedia sugli alieni, da consultare più che altro per capire come affrontare al me-

glio determinati nemici. Il gioco è tutto in Inglese: si possono attivare i sottotitoli nelle scene di intermezzo, ma chi non conosce la lingua faticherà un po'.

Claudio "keiser" Todeschini
keiser@sprea.it

Commento

Venduto a un prezzo decisamente allettante, *Unstoppable Gorg* è una delle piacevoli sorprese di questo periodo, altrimenti piuttosto scialbo, almeno nel panorama dei titoli casual-indie. Forte di una caratterizzazione davvero riuscita offre un gameplay avvincente e profondo senza risultare troppo complesso o cervellotico (il che, considerate le dimensioni del cranio di Gorg, non ci avrebbe stupito!). La campagna e le sfide vi terranno occupati per un po' di tempo, ma una volta completate non rimane molto altro da fare. Se vi piace il genere tower defense, fateci più di un pensierino.

- + Ambientazione molto originale e riuscita
- + Gameplay ben calibrato
- + Buona varietà di situazioni di gioco
- Nessuna componente multiplayer

VOTO **81**



Se vi piacciono le sfide impegnative, la velocità di gioco può anche essere aumentata nel corso della partita.

■ CPU: Single Core 2.0 GHz (Dual Core) ■ RAM: 1 GB RAM (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: NVIDIA serie 8000 o ATI equivalente
■ SPAZIO SU HD: 1 GB ■ CONNESSIONE: ADSL

■ SVILUPPATORE: Toxic Games ■ PUBLISHER: Toxic Games
■ DISTRIBUTORE: Steam, Gamersgate, Desura ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO INDICATIVO: € 10,99

qube-game.com



Un oggetto tecnologico piuttosto evoluto nelle mani del protagonista. Una serie di camere di test dall'aspetto sterile. Un puzzle game in prima persona che combina fisica, prontezza di riflessi e una serie di elementi sempre più complessi. Che gioco è?

La prima cosa che spiazza, di questo titolo indie di Toxic Games, è la totale assenza di una storia. Di un'ambientazione. Di qualcosa che spieghi chi siamo, perché ci troviamo in questo mondo asettico fatto di pareti bianche, stanze con i muri che si muovono e un paio di misteriosi guanti, l'unico elemento che ci permette di interagire con l'ambiente circostante, nella fattispecie con elementi di colori (e utilizzi) diversi. Ci sono blocchi rossi che possono essere fatti uscire dalle pareti, così da diventare piattaforme o per spingere/bloccare altri oggetti; quelli blu, che una volta fatti rientrare nel muro fungono da molle in grado di scagliare lontano qualunque cosa li tocchi, giocatore compreso. E ancora, pulsanti che ruotano intere porzioni di una stanza, altri che costruiscono "scale" di diversa altezza e orientamento e via di questo passo. La soluzione di alcuni livelli impone di trovare il modo di raggiungere l'uscita;

in altri, invece, forse quelli più riusciti, occorre condurre una palla all'interno della stanza sfruttando i diversi blocchi presenti, facendole raggiungere campi energetici che una volta attivati aprono il passaggio a quello successivo. Il gioco propina novità a ritmo piuttosto sostenuto, senza spiegare nulla di nulla, lasciando a noi il compito (a volte piacevole, altre meno) di capire da soli cosa fare. Questa scelta, che da un lato lascia grande spazio all'immaginazione, dall'altro ci fa sentire abbandonati a noi stessi. Sarebbe bastato davvero poco, e in questo il primo Portal davvero era magistrale, per creare un ben più percepibile alone di mistero e curiosità: qualche messaggio misterioso, una voce fuori campo... Perché alla fin fine gli enigmi sono ben costruiti, la sfida c'è ed è anche piacevole da affrontare, ma manca un senso di maggior coinvolgimento, qualcosa che ci trascini all'interno di questo mondo così freddo e surreale. Che poi

è il problema di qualsiasi puzzle game "astratto", come è di fatto Q.U.B.E., in questo caso esasperato dalla prospettiva in prima persona, per sua natura coinvolgente al massimo.

ANDANDO AVANTI

Procedendo di stanza in stanza gli enigmi si fanno più complessi e astrusi, e la loro risoluzione richiede sempre più precisione, tempismo e coordinazione. Il che, per gli amanti del genere, non è certo un male. Capiterà di trovarsi a non sapere da che parte sbattere la testa, o a scacciare la tentazione di frugare qualche videoguida su YouTube, ma in generale basta davvero spremere un po' le meningi e la soluzione arriva. A volte, perché no, anche in maniera fortuita. Il gioco non dura tantissimo: per visitare i nove "settori" ci si potrà impiegare, ma proprio a volersi sforzare, un paio di serate al massimo. Una volta arrivati alla fine, purtroppo, Q.U.B.E. non offre altro: senza chiedere il coop, già una modalità a tempo o una serie di challenge sarebbero stati buoni incentivi per tornare a giocare. Abbiamo chiesto agli sviluppatori se hanno in cantiere qualche novità/add-on/patch arricchente per il futuro, ma non abbiamo avuto risposta. Per chiudere, segnaliamo un paio di lacune, che in un gioco realizzato con l'Unreal Development Kit davvero non si spiegano: la mancanza del quickload/quicksave (ci sono solo checkpoint tra una stanza e l'altra), ma soprattutto l'impossibilità di poter modificare i controlli! In

un FPS. Per PC. Fatto con l'UDK. Io, che sono legato a una configurazione non propriamente standard per gli "sparatutto", mi sono dovuto editare a mano la bellezza di quattro file .ini. E no, non è stato granché divertente.

Claudio "keiser" Todeschini
keiser@sprea.it

Commento

Esteticamente efficace anche se non impressionante, complice l'essenzialità del mondo in cui ci si muove, Q.U.B.E. è un titolo che richiama fin troppo il primo Portal, pur con tutti i limiti del caso (a cominciare dal fatto che si tratta di una produzione indie realizzata da tre persone). Il gameplay è piuttosto vario e le sfide offerte sono ben concepite e calibrate, ma l'esperienza risulta fin troppo fredda, asettica come gli ambienti in cui ci si muove, e per questo non riesce a coinvolgere più di tanto. Costa poco, è vero, ma non offre – almeno fino a questo momento – nessun elemento di rigiocabilità.

➕ Concept intrigante, ancorché derivativo
➕ Puzzle vari e ricchi di elementi diversi
➕ Stile minimalista

➖ Una sola modalità di gioco
➖ Controlli non personalizzabili

VOTO **68**

Molte delle stanze possiedono un utile pulsante di reset. Non questa. E il fatto di muoversi al buio non aiuta.





WORMS CRAZY GOLF

Anche i vermi cominciano ad accumulare grasso sul loro roseo girovita e anni sulle loro inesistenti spalle: come tutti i vecchietti arzilli (o che si credono tali), si rifugiano nello sport d'élite per eccellenza. Con alterni risultati.

Il binomio Worms e golf, a pensarci bene, è il classico uovo di colomba: in fondo in fondo, strategie e armi assurde a parte, cos'è sempre stato il titolo dei Team 17 se non cercare di lanciare qualcosa (una pallina, un missile a ricerca, una granata) il più possibile vicino a un obiettivo specifico, tipicamente un altro verme da ammazzare? E il golf? Non è più o meno la stessa cosa? Certo, rispetto al gioco di strategia classica ci sono comunque parecchie differenze: per cominciare, non ci si può muovere nel campo da gioco, ma occorre tirare da dove si trova la pallina. E se l'obiettivo principale rimane completare il percorso con meno tiri possibili, in ogni buca si trovano un po' di vermi che possono essere colpiti ed eliminati, oggetti da raccogliere e un punteggio di abilità da raggiungere. Per sbloccare

le buche successive occorre completare quella attuale nel limite (spesso molto stretto) imposto dal par; tutti gli altri obiettivi possono essere sbloccati solo in un secondo momento, aumentando – un po' artificialmente – la rigiocabilità complessiva. A disposizione del nostro verme ci sono solo quattro bastoni: il driver per le lunghe distanze, il ferro per il fairway, il wedge per i bunker e il putter da usare sul green. La gestione del tiro può essere di due tipi: "Classic worms", in cui si tiene premuto il pulsante del mouse fino a raggiungere la potenza desiderata (c'è anche il Turbo!), oppure "Classic Golf" nel quale si preme il tasto una volta, e quando la barra arriva al punto desiderato lo si preme nuovamente. Proseguendo nel gioco si ottengono delle "utilità" (la traduzione non è delle migliori)

che consentono di intervenire sulla traiettoria della pallina, e che possono essere richiamate una volta sferrato il colpo: si comincia con un sostanzialmente inutile orologio che rallenta il tempo per passare a un "jet" che fa rimbalzare la pallina una volta a terra, un paracadute d'emergenza, un rovesciatore di gravità e via discorrendo.

DIVERTENTE MA...

Worms Crazy Golf è divertente, eppure non riesce a convincere, non fa mai scattare quella molla che ti fa dire "ancora una buca e poi smetto". Innanzitutto per l'assenza delle schermaglie tra vermi, che limita di molto il potenziale umoristico del gioco, ridotto all'osso. È vero, ci sono le pecore esplosive e le vecchine, ma questi momenti sono davvero dosati con il contagocce. Ancora, non sono riuscito a farmi piacere la gestione della progressione della carriera: uno degli elementi più riusciti dei vari Worms era proprio la varietà di paesaggi e di situazioni, il poter creare livelli casuali impostando valori predefiniti e cambiandoli in continuazione. In WCG, invece, occorre per forza di cose completare tutte e

diciotto le buche di un'ambientazione per poter passare alla successiva. Questo vuol dire farsi più di cinquanta buche e non so quante sfide per arrivare a vedere il quarto mondo. Un po' troppo, non trovate?

Claudio "keiser" Todeschini
keiser@sprea.it

Commento

L'idea di unire il golf e il gameplay della serie di Team 17 è divertente, ma realizzata senza troppa convinzione, senza mordente. Ci sono un sacco di buche, i challenge, una discreta rigiocabilità offerta dalle varie sfide e dal voler sbloccare cappellini, voci e tutto il resto, e c'è sempre l'umorismo classico della serie. La progressione della carriera è però poco divertente, e considerata la sterminata produzione della serie di questi anni, armi e accessori sono davvero pochini. Worms Crazy Golf costa poco, meno di otto euro, ma non vale molto di più. Solo per appassionati incalliti.

- + Gameplay semplice e immediato
- + Simpatia innata dei vermi di Team 17
- + Buona rigiocabilità

- Mancanza del multiplayer su internet
- Gestione frustrante della carriera
- Piuttosto ripetitivo



Avete presente come si distrugge un livello qualsiasi in un Worms qualsiasi al termine di una sfida? Ecco, qui non accade.



VOTO **63**

■ CPU: Dual Core 2.0 GHz ■ RAM: 1 GB
■ SCHEDA VIDEO: ATI X700, NVIDIA 6600 (ATI Radeon HD 3600, NVIDIA GeForce 8600GT)
■ SPAZIO SU HD: 8 GB ■ CONNESSIONE: Nessuna

■ SVILUPPATORE: TT Games ■ PUBLISHER: WB Games
■ DISTRIBUTORE: WB Games ■ MULTIPLAYER: Stesso Schermo
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 24,90

harrypotter.lego.com/en-gb/videogame/

LEGO HARRY POTTER: ANNI 5-7

Attenzione: i numeri presenti nel titolo non indicano l'età consigliata per i giocatori...

Il mondo incantato di Harry Potter continua a subire il fascino dei mattoncini danesi LEGO: i ragazzi di TT Games, specializzati ormai da anni in trasposizioni videoludiche di qualsiasi blockbuster cinematografico, propongono il secondo e ultimo adattamento alla saga fantasy creata da J.K. Rowling. Nel 2011 ci siamo sciropati – tanto per gradire – Jack Sparrow e tutta la sua ciurma di allegri comparì in LEGO Pirati dei Caraibi e abbiamo rispolverato

IL MOTORE GRAFICO COMINCIA A RISENTIRE DEL PESO DEGLI ANNI

Il comparto grafico plasticoso è stato arricchito da nuovi effetti di luce.



le spade laser in LEGO Star Wars II: The Clone Wars: all'appello non poteva mancare che l'occhialuto maghetto Harry Potter. E se i soliti ben informati in Rete parlano di un probabile nuovo episodio dedicato all'Uomo Pipistrello, a solleticarci di più sono le voci su un possibile gioco LEGO dedicato alla saga fantasy per eccellenza: Il Signore degli Anelli di J.R.R. Tolkien (sulla scia de "Lo Hobbit" nelle sale cinematografiche il prossimo dicembre). In attesa di annunci ufficiali, ci siamo consolati con le nuove avventure di Harry, Hermione, Ron e tutti personaggi creati dalla penna di J.K. Rowling.

UN VERO SEGUITO?

Trattandosi del seguito diretto di LEGO Harry Potter: Anni 1-4 (pubblicato da Warner Bros. Interactive Entertainment nel 2010), ci aspettavamo un titolo pressoché identico per struttura e modalità di gioco, con i dovuti aggiustamenti narrativi. TT Games non ha deluso le nostre aspettative, riproponendo la solita collaudata formula fatta di humor, puzzle divertenti da risolvere, tanti mattoncini da collezionare e numerosi segreti da scoprire. Più che un seguito, LEGO Harry Potter: Anni 5-7 sembra a tutti gli effetti la seconda parte

di uno stesso episodio. Alla fine, è un po' quello che è successo al box office con gli ultimi due lungometraggi cinematografici dedicati a "Harry Potter e i Doni della Morte".

Questa nuova avventura è chiaramente ispirata agli ultimi tre libri del ciclo ("Harry Potter e l'Ordine della Fenice", "Harry Potter e il principe mezzosangue" e "Harry Potter e i Doni della Morte") e alle omonime pellicole cinematografiche, fino all'atteso scontro finale con Lord Voldemort. L'avventura è suddivisa in una ventina di livelli (per la precisione sono 24 e ci

Il gameplay non presenta clamorose novità, anzi appare un po' stantio...



È QUASI MAGIA HARRY!

Una delle grandi novità di questa produzione firmata TT Games è senza dubbio il combattimento a base di magia: gli sfidanti si andranno a posizionare all'interno di un'arena e dovranno replicare il più velocemente possibile gli incantesimi dell'avversario, premendo l'apposito pulsante sul joypad. Come in un duello all'ultimo sangue, lo sconfitto cadrà a terra.



Le location tratte dalle pellicole cinematografiche sono riprodotte in modo superbo.

vorranno in media venti minuti per completarli), mentre per quanto riguarda le location si spazierà dalla solita Diagon Alley fino al Grimmauld Place, senza dimenticare il Ministero della Magia, Godric's Hollow e altro ancora. Come sempre, si potranno costruire preziosi oggetti con i mattoncini recuperati, distruggere molteplici elementi di ogni scenario, spostare oggetti, lanciare incantesimi, mescolare pozioni e sfruttare le abilità specifiche di ogni personaggio (il cast raggiunge quota 200!) per completare i livelli di gioco. Insomma, la rivisitazione di Traveller's Tales sembra funzionare bene anche questa volta: il gameplay è rimasto pressoché inalterato, tranne per qualche variazione sul tema come i duelli a base di magia (sono più di una quindicina le lezioni da apprendere), l'utilizzo degli "Occhiali Comici" per scovare/attivare una serie di pezzi (quasi) introvabili o la possibilità di sperimentare delle inusuali sezioni di guida (ve-

di la scopa volante del buon Harry) e altre aggiunte che potremmo definire marginali.

I livelli di gioco appaiono sensibilmente più grandi rispetto all'episodio precedente, gli enigmi si dimostrano un po' più vari del solito (almeno per gli standard abituali di TT Games), mentre i filmati di intermezzo (trattasi di parodie) lasceranno a bocca aperta anche i Babbani più diffidenti. Completare LEGO Harry Potter: Anni 5-7 richiederà almeno una decina d'ore per quanto riguarda la storia principale, mentre per sbloccare bonus vari (del tipo collezionare tutti i mattoncini d'oro o gli stemmi delle casate), quest'secondarie/segrete (che si attiveranno parlando con un personaggio particolare o trovando uno speciale oggetto) è necessario trascorrere un'altra decina d'ore nel mondo di Hogwarts.

BACCHETTE MAGICHE

Una delle grandi novità di LEGO Harry Potter: Anni 5-7 riguarda il

capitolo "magia": per lanciare un incantesimo non si dovrà più richiamare lo scomodo menu circolare che tanto ci aveva fatto ammannire nel precedente episodio, ma basterà semplicemente premere uno dei due grilletti del joypad (periferica che tanto ci aveva fatto ammannire nel precedente episodio, ma basterà semplicemente premere uno dei due grilletti del joypad (periferica che consigliamo). I duelli a colpi di magia portano un po' di aria fresca alle stereotipate meccaniche made in TT Games: onestamente si tratta di un interessante diversivo, anche se abbiamo avuto la sensazione che gli scontri siano un po' troppi frequenti. Non c'è molto altro da aggiungere per i veterani delle serie videoludiche targate LEGO: il gameplay rimane sostanzialmente lo stesso - nel bene e nel male - dei precedenti episodi, arricchito dalla solita cura maniacale che ha contraddistinto finora le produzioni di TT Games. Sullo schermo i mattoncini di plastica si muovono in modo convincente e con una buona fluidità, sprizzando simpatia da tutti i pori e, a parte qualche sporadico rallentamento della telecamera (in alcune situazioni Harry e soci tendono a sparire...), non possiamo che apprezzare il lavoro svolto dal team di sviluppo. Certo, il motore grafico comincia a sentire il peso degli anni (gli effetti di luce, invece, sono migliorati), ma è difficile che TT Games proponga qualche rivoluzione nel prossimo futuro.

La sontuosa colonna sonora è la stessa che abbiamo già udito con piacere nelle pellicole cinematografiche, ed è inframmezzata dalle simpatiche parodie (trattasi di versi/mugugni) che hanno caratte-

rizzato finora i mattoncini danesi in ambito videoludico.

Infine, un'ultima considerazione: in LEGO Harry Potter Anni 5-7 è possibile giocare con un amico sullo stesso PC tramite uno split screen dinamico, ma nel 2012 è impossibile non avere una modalità cooperativa online.

Carlo "Giorgio" Vassallo

Commento

Pur non apportando innovazioni straordinarie a un impianto di gioco decisamente solido, LEGO Harry Potter Anni 5-7 si conferma un titolo divertente, adatto soprattutto ai giocatori più piccoli e ai fan sfegatati del maghetto occhialuto. Enigmi, livelli di gioco, magie, personaggi, bonus da scovare: tutto appare migliorato in questo sequel. La longevità si attesta come sempre su livelli elevati, mentre il multiplayer è limitato al solito split screen sullo stesso PC. Certo, gameplay e motore di gioco iniziano a sentire il peso degli anni ma, come si suol dire, "squadra che vince non ci cambia"!

➕ Un buon numero di livelli e location da esplorare.

➕ Longevità sempre elevata.

➖ A parte il capitolo "magia" non c'è molto altro di nuovo...

➖ Engine ormai vecchiotto...

VOTO **69**

I DUELLI A COLPI DI MAGIA PORTANO UN PO' DI ARIA FRESCA ALLE STEREOTIPATE MECCANICHE MADE IN TT GAMES



Un po' di magia e i mattoncini verranno ricomposti!

TGM Classic

Claudio "keiser" Todeschini keiser@sprea.it

ANNO DI USCITA: 1993 SVILUPPATORE: Bullfrog Productions DOVE TROVARLO: GOG.com, 5.99 \$

SYNDICATE

Rispolverate il vecchio eskimo scuro, date una bella ripulita al ciclostile, al megafono e ai cartelloni inneggianti la protesta, e preparatevi a tornare per strada a manifestare! Mai come in questo periodo i sindacati sono sul piede di guerra!



PROBLEMI CON WINDOWS 7?

Un minuscolo box giusto per ricordare che, come tutti i titoli venduti da GOG.com, anche Syndicate è privo di DRM, e grazie all'integrazione con DosBox funziona senza problemi con tutti i sistemi operativi Microsoft. Alcuni utenti hanno tuttavia segnalato problemi di avvio del gioco, che si blocca dopo il bellissimo filmato iniziale, sotto Windows 7 (32 e 64 bit). La soluzione più semplice al problema, qualora doveste incapparci, è disinstallare tutto e re-installare lanciando il file di setup con privilegi di amministratore. Anche se il vostro è già un account da amministratore, si capisce.

di intere nazioni, annientando o inglobando le società più piccole. Una di queste società, la Eurocorp ha costruito CHIP, tecnologia in grado di alterare la percezione del mondo esterno, di plasmare le menti delle persone che la impiantano nel proprio corpo, e di regalare felicità e speranza in un mondo che si presenta assai diverso da quello vero. Il controllo della tecnologia CHIP, il cui successo è inarrestabile, diventa cruciale per quello della popolazione di tutto il mondo. Si scatena così una vera e propria guerra tra le principali corporazioni della Terra, e il contemporaneo emergere di gruppi criminali che cercano di prendersi una fetta di questa enorme torta fatta di profitti, denaro, potere e controllo della mente. Il gioco ci mette nei panni del capo di una di queste corporazioni, che da un'astronave in orbita sopra la città controlla quattro agenti cyborg inviati a svolgere ogni sorta di missione letale: omicidi su commissione, infiltrazione, furto e persuasione (con il persuadertron). L'obiettivo finale è conquistare tutto il pianeta, una missione alla volta, una parte del globo alla volta, eliminando senza pietà tutta la concorrenza.

Dal punto di vista del gameplay Syndicate è un titolo affascinante, e soprattutto complesso: oltre alle missioni vere e proprie, gestite come un tattico con visuale isometrica nel quale controllare ogni singolo agente decidendo dove mandarlo, quali compiti fargli sbrigare ecc., c'è tutta una serie di cose da fare tra una missione e l'altra: innanzitutto l'equipaggiamento, che richiede di valutare la missione prima

Per i vecchiacci come me, il remake di Syndicate da parte di Starbreeze Studios ed Electronic Arts è stato un mezzo colpo, come ho anche avuto modo di scrivere nella primissima preview di qualche mese fa. Del gioco di allora, e parlo del 1993, quindi quasi vent'anni fa, è rimasta poco più che l'ambientazione, quel futuro brutto e cupo fatto di ininterrotto cattivo tempo e dominato dalle gran-

di maxi-corporazioni che abbiamo amato odiare in decenni di film cyber-punk e fantascienza a basso costo. Un futuro che, forse, non è poi così lontano dalla realtà, se pensiamo a colossi come Google, Apple, Microsoft, Facebook e a come hanno condizionato la nostra vita, se non l'intera esistenza. Ma bando alle ciancie sociologiche, qui si parla di videogame d'annata! In vista dell'ormai imminente uscita del remake/reboot/sequel/quel che vi pare di Syndicate, non potevamo davvero trovare occasione migliore per parlare del capolavoro di Bullfrog, che da qualche settimana è disponibile su GOG.com al consueto tozzo di pane.

La trama, allora davvero ispirata, racconta della crescita esponenziale del potere di queste mega corporazioni, i cui profitti hanno cominciato a essere paragonabili a quelli di piccoli stati; lentamente – e letteralmente, le tre società più importanti hanno cominciato a prendere possesso nel corso degli anni

Uno dei primissimi livelli del gioco, quando ancora si possono compiere nefandezze di ogni sorta.



Come accade praticamente sempre, le missioni di scorta sono una gran rottura di droni.



IL GIOCO È AMBIENTATO IN QUEL FUTURO BRUTTO E CATTIVO DOMINATO DALLE GRANDI MAXI-CORPORAZIONI CHE ABBIAMO AMATO ODIARE IN DECENNI DI FILM CYBER-PUNK E FANTASCIENZA A BASSO COSTO



Il loot dei nemici morti è uno degli elementi cruciali per sopravvivere nelle missioni più avanzate.



La versione PC ha una maggiore risoluzione video, ma solo 16 colori rispetto ai 256 visti su Amiga.



Anche a distanza di quasi vent'anni, il look di Syndicate rimane davvero unico, impossibile da confondere con altri giochi.

SYNDICATE È UN VERO SPASSO PER GLI AMANTI DELL'ULTRAVIOLENZA, SPECIALMENTE QUELLA GRATUITA, E PER CHI ADORA PRENDERSELA CON I VIDEOGAME BRUTTI E CATTIVI

di affrontarla a occhi chiusi, per capire quali potenziamenti, armi e gadget dare in mano alla propria squadra; accanto a questo, strettamente connessa, c'è la fase di ricerca e sviluppo di nuove armi e upgrade per i cyborg, fondamentali per le missioni più avanzate; si comincia con pistolette e fucili, per poi passare in breve tempo a disporre di uzi, minigun, lanciapiamme, fucili da cecchino, bombe a orologeria, laser (invisibili!) e le Gauss Gun, di fatto dei potentissimi lanciarazzi. Altrettanto ricca la parte di oggettistica, che contempla curativi di diversa grandezza, scanner per rilevare pedoni e veicoli, e ovviamente il persuadertron, fondamentale per costringere alla cieca obbedienza chiunque finisca nel suo raggio d'azione. C'è poi il non trascurabile fatto che i fondi a nostra disposizione sono piuttosto limitati: per avviare a questo specioso inconveniente, a meno di non usare i cheat, è possibile decidere per ciascuno dei territori conquistati il peso della pressione fiscale, che se resa insostenibile potrebbe portare gli abitanti a ribellarsi contro il giocatore, con tutto quel che ne consegue (in primis, non vedere un censimento). Per riuscire a portare a termine con successo le oltre cinquanta missioni di Syndicate, insomma, oltre a muovere al meglio gli agenti sul campo occorre sviluppare una strategia globale a lungo termine, che richiede considerazioni tattiche che riguardano il mantenimento di un adeguato budget di missione, la "costruzione" di nuovi agenti nella camera criogenica e il potenziamento del loro equipaggiamento. Niente di troppo complicato, va detto, ma comunque neppure semplicistico o banale, e un grande arricchimento dell'esperienza di gioco complessiva.

Le missioni si svolgono nelle città, lungo le cui labirintiche vie i suoi ignari cittadini si muovono in maniera autonoma, pensando ai fatti propri, nel traffico, sui treni e nelle automobili. Le vittime tra i civili possono scatenare a una risposta più o meno determinata da parte delle forze dell'ordine, e occorre quindi evitare di essere troppo gratuitamente violenti; volendo, però, si possono equipaggiare i propri uomini con pass speciali che li fanno passare per agenti governativi, che di fatto li rendono liberi di massacrare chi gli pare, quanto gli pare. In questo senso Syndicate non manca di essere un vero spasso per gli amanti dell'ultraviolenza, specialmente quella gratuita, e per chi adora prendersela con i videogame brutti e cattivi: ci si può cimentare liberamente in ogni sorta di nefandezza, senza timore di conseguenze, e anzi incentivati a farlo per il solo fine di conquistare il potere.

Dal punto di vista tecnico, quel che allora era un titolo più che degno mostra oggi il fianco a qualche critica, come del resto ampiamente prevedibile; la palette cromatica è piuttosto limitata, con soli sedici colori e un gran uso di grigi e marroni, a sottolineare ancora di più quanto è cupo il mondo disturbato in cui si svolge il gioco; assai d'atmosfera effetti sonori e musica, forse un po' ripetitiva ma di grande impatto e capacità di coinvolgimento. Il gameplay è di quelli solidi come querce, come si usava una volta, con un livello di difficoltà assai ben calibrato e che richiede una dose di attenzione da parte del giocatore superiore a quelle che siamo abituati oggi dedicare a un videogame, ma è giusto così. Dobbiamo però essere

obiettivi e riconoscere alcuni piccoli difettucci: una volta arrivati a prendere possesso degli scudi energetici e delle minigun, il gioco diventa leggermente più facile, soprattutto perché gli scudi possono essere attivati uno dopo l'altro per diventare quasi del tutto invincibili (tranne quando si deve sparare, perché in quel caso vengono abbassati, lasciandoci vulnerabili ai colpi nemici). Più in generale, la visuale isometrica fissa può rendere piuttosto confuso il movimento degli agenti, specialmente quando si trovano su piani diversi o devono muoversi all'interno di un edificio; ancora, la ricerca del percorso ideale da parte dei cyborg è tutt'altro che perfetta, e in più di un'occasione vi renderete conto che è molto più semplice controllare i propri uomini dalla minimappa che direttamente sul terreno. ■

NON SOLO SYNDICATE

A parte il semi-seguito in cantiere in questi mesi, il primo Syndicate ha avuto un mission pack, intitolato American Revolt, ambientato dopo gli eventi del primo gioco e con una ventina di nuove missioni. Nel 1996 i due prodotti sono stati pubblicati insieme sotto il nome di Syndicate Plus. Purtroppo quel che trovate su GOG.com è solo il titolo originale, senza espansione; piuttosto risicata anche la parte di materiale extra, solitamente piuttosto ricca ma che in questo caso si limita al manuale di gioco in formato PDF. Il seguito vero e proprio del capolavoro di Bullfrog, intitolato Syndicate Wars, è uscito tre anni più tardi, e racconta del conflitto armato tra la mega-corporazione Eurocorp e la Church of New Epoch. Pur con i dovuti miglioramenti e arricchimenti, la struttura di gioco è rimasta pressoché invariata, mentre sono decisamente più corposi gli interventi all'interfaccia utente (su tutti, la possibilità di ruotare la visuale isometrica). Indubbiamente bello, ma non all'altezza dell'originale.



La selezione di innesti, potenziamenti e upgrade per i propri agenti (maschi e femmine) è piuttosto ricca, e influenza non poco la loro "resa" sul campo.

il punto di **RIFERIMENTO**
per tutti gli **APPASSIONATI**
del mondo **PLAYSTATION**

METAL GEAR: PARLIAMO DI HD COLLECTION E RISING REVENGEANCE!
LA RIVISTA PLAYSTATION PIÙ IMITATA IN ITALIA!

PSM **NUMERO 178**
Magazine

150 GIOCHI GIUDICATI! (PS3, PSP, PSN)
100% indipendente
GAMES VILLAGE.it
con DVD € 6,50
MARZO 2012

NON È PIÙ IL BUIO A FAR PAURA, MA LA LUCE!

PAG. 22 **LOLLIPOP CHAINSAW**
SPECIALE! LA RAGAZZA CON LA MOTOSEGA CONQUISTA LA PS3!

PAG. 76 **BINARY DOMAIN**
RECENSIONE! DELL'IMPORTANZA DI TRATTARE BENE I COLLEGGHI!

PAG. 34 **TOMB RAIDER**
SPECIALE! L'ASPRA BATTAGLIA PER LA SOPRAVVIVENZA!

PAG. 50 **PS VITA**
SPECIALE E RECENSIONI! UN NUOVO MODO DI GIOCARE!

RECENSIONI: NEVERDEAD • SOUL CALIBUR V • CATHERINE • KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING E TANTI ALTRI ATTESSISSIMI GIOCHI!
SPECIALI: NINJA GAIDEN 3 • PROTOTYPE 2 • STREET FIGHTER X TEKKEN • TOM CLANCY'S RAINBOW 6 PATRIOTS
RUBRICHE: PSM CAGNACCIO • DEEP INSIDE • PSM GADGET • I PIÙ ATTESI • IL CHECKPOINT SEMPRE AGGIORNATO!

PSM N°178 - MENSOLE - ANNO XIII/12 - € 6,50
Spray ITALY

INDIE



ZONE

Verso una definizione di indie #03

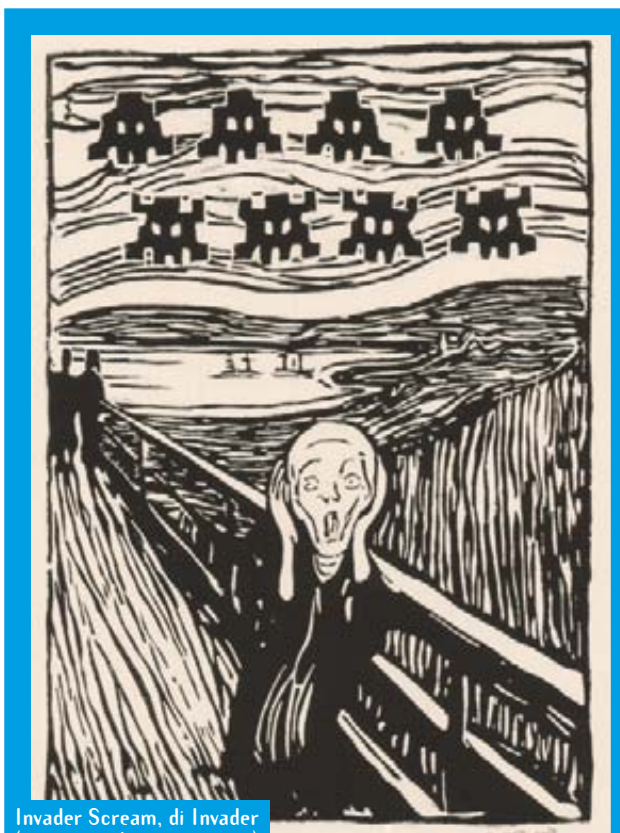
Terzo appuntamento con la rubrica aperiodica della IndieZone dedicata alle [in]utili digressioni sul cosa significhi essere indipendente nel mondo dello sviluppo dei videogiochi. Questo mese, però, il tutto nasce da una riflessione personale inerente il mio terzo (o quarto?) lavoro, quello legato all'organizzazione di irrilevanti manifestazioni culturali dislocate sul territorio. In teoria, al fine di ottimizzare la pianificazione dell'evento, la mia attività si configura come autonoma e sono libero di muovermi come meglio credo. Nella pratica, però, il tema da promuovere, il budget per farlo e le parti sociali da coinvolgere mi vengono imposte dall'alto; insomma, non sono per niente indipendente, anche perché se lo fossi sicuro sicuro morirei di fame, visti i tempi che corrono e la concorrenza spietata che c'è in questo settore. Viene da chiedersi: "Lo sarà allora il mio diretto responsabile?". Ovvio che no. La risposta è banale quanto la domanda. Sono calato in una realtà aziendale piramidale, dove ad ogni gradino corrispondono onori e oneri ai quali tutti, dal primo all'ultimo, siamo obbligati a rispondere. "Benvenuto nel [comodo] mondo del lavoro dipendente!", dirà qualcuno. Bene. Come logica conseguenza dell'assunto, allora, si può pensare che almeno al vertice sieda una persona capace di prendere tutte le decisioni del caso, sgravata della necessità di rispondere ad altri. UEEEGH! Risposta sba-

"Non sarai tanto ingenuo da credere che viviamo in una democrazia, vero Buddy? È il libero mercato". (Michael Douglas - Wall Street, 1987)

gliata: la cupola è costituita da un consiglio che risponde ad un insieme più allargato di soggetti, alcuni dei quali anche impersonali, dove la ragione è nelle mani della maggioranza ed il singolo conta solo per il peso dei suoi voti (ah, l'idolo della democrazia!). Il breve siparietto, oltre a tirarmi su il morale per aver fatto luce sul fatto che anche il mio datore di lavoro dipende da qualcuno, serve ad esplicitare quanto la condizione di subordinazione tra le parti sia comune a molti dei processi produttivi aziendali o industriali con cui siamo soliti confrontarci; dalla raccolta di una materia prima al confezionamento di un'offerta di tipo culturale, l'arte del lavorare su commissione è uno dei compromessi che la nostra "modernità liquida" (cit. Zygmunt Bauman) ha dovuto accettare pur di concretizzarsi. Ironia a parte, in un ambito come quello del game development, questa pratica prevede che il "prodotto finito" sia il frutto del contributo di enne compilatori, designer, ingegneri del suono, animatori, scrittori, artisti, che guidati da una leadership più o meno numerosa sono riusciti a creare un software nei tempi, nei modi e per le piattaforme indicate nei tanti documenti redatti in fase di progettazione. La cosa non desta alcun tipo di scalpore e se non fosse per un discorso di marketing e ritorno d'immagine, i vari soggetti à la Bleszinsky starebbero tutti zitti dietro alle loro bizzarre scrivanie, senza apportare nulla di veramente significativo al prodotto finito. Ma questa è la sezione dedicata agli indipendenti, cioè a quella cerchia di software house che, secondo alcuni, non dovrebbe rendere conto a nessuno. Qualora, però, l'ago della bilancia fosse tarato su questo parametro e l'etichetta di indipendenza venisse assegna-

**PER SEGNALAZIONI,
OSSERVAZIONI E INSULTI,
IL MIO INDIRIZZO DI POSTA
ELETTRONICA VI È AMICO:
TURRINI.ROBERTO@TGMONLINE.IT**

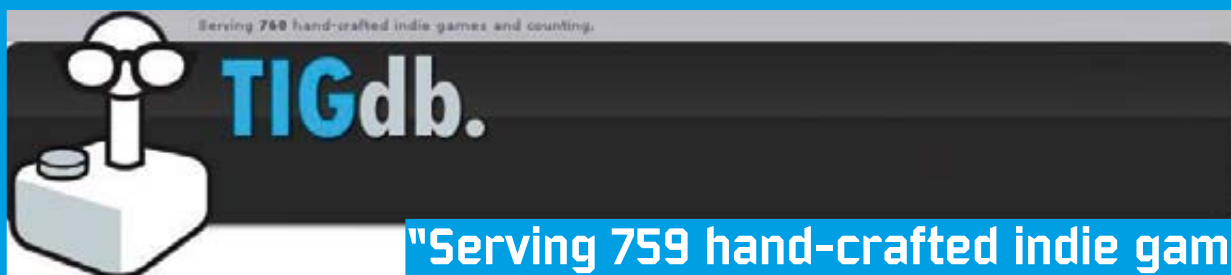
ta solamente a chi non riceve istruzioni, pressioni o ordini, c'è da chiedersi quanti se ne potrebbero fregiare. Forse solo le One Man Company prive di debiti e di mogli, giusto per scongiurare l'obbligo di cambiare le lenzuola sporche "appena" di una settimana o di sostituire il rotolo esausto della carta igienica PRIMA che la cosa si sia resa effettivamente necessaria. Oppure le grandi compagnie guidate, però, da un unico proprietario capace di sviluppare, pubblicare e distribuire un gioco senza dover chiedere il permesso a nessuno, banche e venditori al dettaglio compresi. O, ancora, quei gruppi di non professionisti privi di retribuzione, riuniti da un progetto comune e mossi da una genuina passione per il game design. Che sia questa la chiave di volta? Che per incarnare lo spirito indie ci si debba spogliare di ogni tipo di legame o vincolo esterno? Che l'anarchia sia la regola? "E i bambini? Non avete pensato ai bambini? Ma perché nessuno pensa ai bambini?" (Helen Lovejoy, Tanto Apu per niente, 07x23 - I Simpson, 1996). □



Invader Scream, di Invader (space-invaders.com - 2011)

THE INDIE GAME DATABASE

A cura di Roberto "il Cinese" Tumini tumini.roberto@tgmonline.it



"Serving 759 hand-crafted indie games and counting". (db.tigsource.com)

L'Indie Game Database è una risorsa online di videogiochi indipendenti realizzati e catalogati a mano. Siamo qui per aiutare a promuovere e documentare i prodotti e gli sviluppatori indie grazie ad una banca dati interrogabile e dedicata esclusivamente a loro". A grandi linee, questo è il cappello con cui la comunità di TIGdb presenta il proprio database al mondo. Ci si potrebbe fermare qui, lasciando a tutti la libertà di spulciarsi l'elenco degli oltre 750 titoli catalogati con dovizia di particolari, così da agevolarne la presa visione senza scendere nei dettagli dell'intero progetto. Si può altrimenti risalire fino all'home page TIGSource.com e scoprire che dietro al minimalismo ordinato dell'archivio online si nasconde una tribù di designer tutt'altro che sconosciuti, che condivide idee, consigli e iniziative attraverso il canale del forum, rigorosamente in chiaro e concentrato sul game development. I nomi che balzano agli occhi, una volta riconosciuto e decifrato il rispettivo nickname, sono diversi. In realtà, per capire chi è

alla base dell'intero progetto, l'importante è tenerne a mente tre. Il primo è Jeff Lindsay, "sistemista e pensatore", cofondatore di SuperHappyDevHouse (una manifestazione sulla falsa riga delle varie videogame jam, ma ancor più nerd oriented) e alliere della cultura hacker intesa come movimento votato alla condivisione di una conoscenza utile alla sperimentazione tecnologica. A ruota lo segue Derek Yu, l'autore di Aquaria prima e Spelunky poi, che nel 2005 lo aiutò a metter in piedi, per l'appunto, il portale TigSource. Il contributo alla scena indie di questo giovane sviluppatore californiano, però, certo non si limita ai soli due titoli appena citati. Basta recarsi sul suo blog personale, infatti, per capire che Derek Yu si configura come un artista a tutto tondo, capace di operare con successo anche come illustratore classico, artista del pixel e fotografo del videogame (a tal proposito si veda il suo "The Accidental Video Game Porn Archive", ma qui ci fermiamo). Terzo, ma non per questo ultimo, c'è Timothy Fitz, personaggio decisamente meno estroverso

dei precedenti e noto principalmente per il suo blog sulla teoria del "continuous deployment" (incomprensibile a chi non mastica pane e codici ad ogni pasto), che però ha contribuito al concretizzarsi tanto dell'appuntamento legato alla SuperHappyDevHouse, quanto dell'infrastruttura del TIGdb. Ora, a prescindere dalle eccentricità dei singoli, ciò che più lascia sbalorditi è la fertilità del tessuto sociale in cui sono riusciti a calarsi: forum con migliaia di reply, blog ricchi di contributi e linkati da fonti autorevoli, competizioni partecipate, guide all'uso dettagliate, eventi e manifestazioni ad hoc come la TIGJam... un mare magnum senza precedenti, in cui trovano risposte le domande di sviluppatori e designer indipendenti di tutto il mondo; una risorsa gratuita e aperta a tutti, che merita di essere approfondi-



Jeff Lindsay, chi altro?

ta direttamente "in situ". Dovesse anche non interessare l'aspetto teorico e da "walkthrough" della faccenda, TIGdb rimane un archivio ragionato e ancora senza eguali, un luogo eccezionale per scoprire giochi nuovi e ritrovare quelli vecchi... cosa che di questi tempi non è sempre scontata. Godetevela. ■



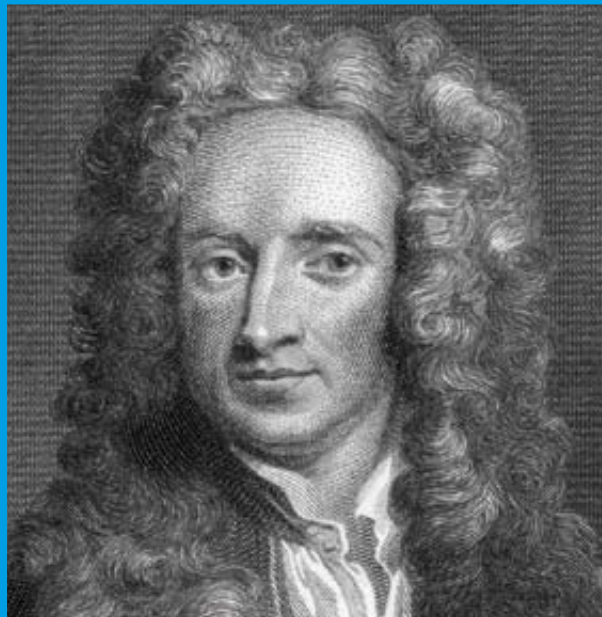
Derek Yu, durante l'IGF 2007.



Timothy Fitz, in una foto alla TIGJam ritoccata per essere utilizzata dagli organizzatori di Indie Game: The Movie, ma ci torneremo presto!

ATTRAZIONE FISICA

A cura di Simone "Karat45" Tagliaferri simone.tagliaferri@gmail.com



Di come i videogiochi indie hanno sfruttato i motori fisici per creare puzzle game innovativi e appassionanti.



In *And Yet It Moves* ogni oggetto ha le sue caratteristiche fisiche e serve per risolvere i vari puzzle.

Quando nasce la simulazione della fisica nei videogiochi? In verità l'idea di ricreare virtualmente la realtà nelle sue dinamiche naturali (non v'impaurite, suvvia) vagisce quasi insieme ai videogiochi stessi. Volendo, possiamo assimilare il movimento inerziale di alcuni classici, pensiamo ad *Asteroids* o a *Lunar Lander*, come il primo tentativo di simulare la fisica dei corpi sottoposti a determinati stimoli (accelerazione e decelerazione, in questo caso). *Lunar Lander*, soprattutto, simulava l'attrazione gravitazionale di un pianeta per sfidare il giocatore a modulare i propulsori e riuscire ad atterrare in punti prestabiliti. Nonostante la precocità di questi esperimenti, che ottennero un ottimo successo com-

merciale, per parlare di un vero e proprio motore fisico all'interno di un mondo virtuale ludico (scrivere sempre "videogiochi" è noioso), ovvero, detta in modo molto rozzo, di un programma associato al motore grafico che si occupa di simulare un modello fisico newtoniano per determinare il comportamento degli oggetti sottoposti alle forze del mondo, dotandoli di valori come massa, frizione, velocità, resistenze varie e così via, bisogna aspettare il nuovo millennio.

IL FALLIMENTO DEI TRIPLA A

Nonostante la vulgata comune attribuisca ad *Half-Life 2* il merito di aver svezato i motori fisici nel mondo dei videogiochi, dandogli un senso che

L'IDEA DI RICREARE VIRTUALMENTE LA REALTÀ NELLE SUE DINAMICHE NATURALI VAGISCE QUASI INSIEME AI VIDEOGIOCHI STESSI

non fosse il mero spettacolo, la verità è che fu un altro gioco il primo a sfruttarli attivamente nel gameplay, ovvero il misconosciuto *Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy* di Midway. Comunque fu il titolo di *Valve* a dare fama ai motori fisici, mostrandone alle masse le potenzialità e facendo sognare nuove possibilità di gameplay fino ad allora nemmeno ipotizzabili. Purtroppo, come molte altre volte è accaduto, presto i grandi publisher si resero conto di diversi problemi di fruibilità derivati dall'uso

di motori fisici, tali a volte da costringere a delle grosse piroette a livello di design per non far incappare i giocatori in situazioni troppo difficili o, peggio, in vicoli ciechi dovuti alla perdita accidentale di qualche oggetto. Dopo i primi anni di euforia il verdetto del mercato fu impietoso e, nonostante oggi sia difficile trovare un videogioco tripla A senza un motore fisico integrato, è altrettanto difficile trovarne uno in cui quest'ultimo sia parte attiva del gameplay, se non per elementi secondari. In-

Braid è stato un'apripista per lo sdoganamento dei giochi indie verso il grande pubblico.



Tra i titoli recenti, *Rochard* è forse quello che meglio ha saputo sfruttare la fisica per la realizzazione degli enigmi.



Limbo, più avventura che puzzle game, sfrutta la fisica per proporre puzzle originali.



Roboblitz fu uno dei titoli usati per presentare l'Unreal Engine 3.

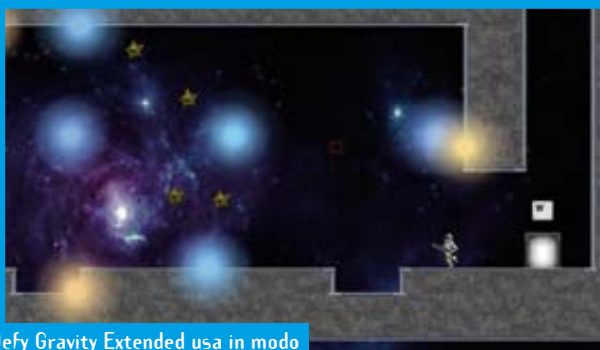


somma, tranne per alcune rarissime eccezioni come Portal 2, tanta tecnologia sarebbe destinata a svolgere un ruolo meramente cosmetico, rendendo più realistiche le esplosioni e aumentando il senso di realismo delle situazioni di gioco, soprattutto quelle d'azione, se non fosse per la scena indie.

IL PESO DEL CORAGGIO

Ciò che un gioco tripla A non può fare, rischiare, è invece alla base del successo di molti titoli indipendenti. Furono diversi gli autori a capire immediatamente le potenzialità insite nei nuovi motori fisici e a sfruttarle per creare titoli originali e indifferenti (quasi) ai pericoli di proporre contenuti nuovi. Certo, furono molti i team più piccoli che prima di dedicarsi allo sviluppo delle loro idee dovettero aspettare che i tool più diffusi, come

l'Unreal Engine 3 o Unity, integrassero al loro interno tecnologie dedicate alla simulazione fisica, rendendole accessibili a costi non proibitivi. Il genere che meglio ha raccolto la sfida è quello dei puzzle game d'azione, che con i motori fisici ha numerose affinità elettive. Uno dei titoli con cui venne presentato al mondo il già citato Unreal Engine 3 fu Roboblitz di Naked Sky Entertainment, un mix tra azione e puzzle game in cui si doveva guidare un piccolo robot incaricato di respingere l'attacco dei megaNOED. Molti degli enigmi proposti servivano per dimostrare le potenzialità del motore fisico integrato nel framework di Epic e si basavano sulle applicazioni più ovvie di una tecnologia simile, come il sollevamento e il lancio degli oggetti o l'uso del loro peso per premere delle piastre a pressione e così via. Niente di nuovo, quindi, ma



Defy Gravity Extended usa in modo geniale i nuclei gravitazionali.

Portal 2 è l'unico tra i recenti tripla A che sfrutti il motore fisico per qualcosa di più che far saltare qualche barile.



CIÒ CHE UN GIOCO TRIPLA A NON PUÒ FARE, RISCHIARE, È INVECE ALLA BASE DEL SUCCESSO DI MOLTI TITOLI INDIPENDENTI

un'ottima base di partenza per quello che sarebbe venuto dopo.

PUZZLE GAME PURI

World of Goo di 2D Boy, team di sviluppo all'epoca formato da due persone, fu uno spartiacque esplosivo per il genere dei puzzle game basati sulla fisica. Detta in breve, richiedeva di costruire strutture, ad esempio ponti o dirigibili, piazzando delle sfere appiccicose che si collegavano tra loro. I giocatori dovevano tenere conto del loro peso e della loro estensione per raggiungere diversi obiettivi. World of Goo ottenne un successo immenso e inatteso nella sua versione PC, diffondendosi, presto, praticamente su qualsiasi sistema da gioco esistente. Giusto a gennaio 2012 gli sviluppatori hanno vantato di aver raggiunto un milione di download per la versione iOS, l'ultima uscita. Con il successo è arrivata l'attenzione della grande stampa e dei grandi publisher. Un gioco come World of Goo è stato estremamente più profittevole di molti tripla

A, i quali richiedono più copie vendute per rientrare degli investimenti sostenuti per realizzarli. Il messaggio risuonò ancora più forte quando il piccolo Braid di Jonathan Blow, uscito nello stesso anno del prodotto di 2D Boy, ottenne un successo incredibile (prima su XBLA, poi su PC) pur essendo emerso dal nulla. Braid era un puzzle game basato sulla fisica e la manipolazione del tempo, che si reggeva su una struttura classica, ma iniettandoci dentro elementi originali di una potenza inedita. Il tocco autorale di Blow, con quella malinconia di fondo nella rappresentazione che regalava all'azione un peso specifico superiore rispetto alla concorrenza, decretò il plauso universale di critica e pubblico verso la sua opera, premiata a livello di vendite e apripista per lo sdoganamento commerciale dei titoli indipendenti sulle console casalinghe. Non più cenerentole estemporanee, quindi, ma pezzi attivi e vivi del mercato che meritano attenzione e investimenti specifici.

The Ball, nonostante l'impostazione, è basato quasi completamente sulla risoluzione di puzzle.



Zen Bound 2, una corda e tanti oggetti da verniciare.



Nonostante l'aspetto lussureggiante, Trine 2 è piano di puzzle da risolvere.



BUONA PARTE DEGLI SVILUPPATORI DI PUZZLE GAME SI È SPOSTATA SU PIATTAFORME MOBILE E SPESSO I TITOLI PIÙ RILEVANTI ESCONO PER I SISTEMI PORTATILI

GRAVITÀ D'AUTORE

Citare tutti i titoli che fanno uso della fisica usciti negli ultimi anni, tracciando quindi una specie di storia di questa tecnologia applicata ai videogiochi indie, è un'impresa che va oltre lo scopo di questo articolo. Volendo dare un seguito ideale al successo di Braid e procedendo a salti in modo da rompere la consuetudine cronologica, viene subito in mente Limbo di Playdead. Arnt Jensen lo concepisce nel 2004 su PC, mentre era ancora alle dipendenze di IO Interactive. Della prima versione esisteva un sito teaser, eliminato quando il gioco divenne un'esclusiva temporanea per XBLA. Come Braid, Limbo univa elementi platform a elementi da puzzle game, sfruttando il motore fisico del gioco per proporre rompicapi originali e ben legati con l'atmosfera generale, creata grazie all'uso di un bianco e nero intimista e allo sfruttamento dei diversi piani di messa a fuoco. Oltre ai classici oggetti dalla massa e dal peso differente, Limbo proponeva anche enigmi basati sulle proprietà dei liquidi, con intere sezioni allagate che

andavano drenate o con delle cisterne che andavano gestite seguendo la legge dei vasi comunicanti. Il successo di Limbo fu paragonabile a quello di Braid, soprattutto per l'impatto che ebbe anche su giocatori solitamente poco avvezzi a guardare oltre ai titoli che gli propone la pubblicità.

AZIONE E PUZZLE, UN BINOMIO INSCINDIBILE?

Se consideriamo i giochi citati, a parte World of Goo, viene da affermare senza tema di smentita che la fusione tra azione e puzzle game è la carta vincente per sfruttare i moderni motori fisici. In realtà sono molti i puzzle game puri che fanno uso della fisica, ma spesso sono limitati dalla mancanza di un contesto di più ampio respiro che ne magnifichi le caratteristiche. Eppure ci sono dei titoli che riescono a distinguersi per originalità e che, nonostante l'estemporaneità, hanno successo. Prendiamo il lento e riflessivo Zen Bound 2 di Secret Exit in cui, semplicemente, bisogna avvolgere degli oggetti con una corda per pitturarli. Il ritmo è volutamente frenato per-

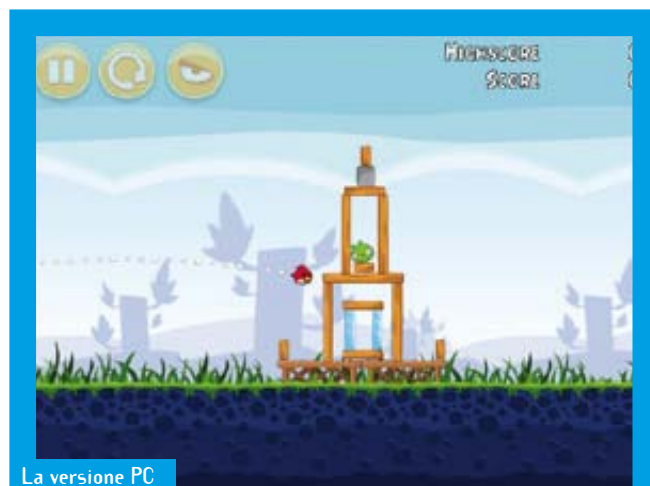
ché mira a distendere il giocatore, senza creargli stress da frenesia videoludica. La fisica è usata soltanto per dare un maggiore senso di realismo e "presenza" degli oggetti in gioco. Comunque, è sempre associandoli all'azione, cioè legandoli a dei personaggi in movimento, che i puzzle fisici danno il loro meglio; come ad esempio il Trine di Frozenbyte, in cui si guidano tre personaggi con caratteristiche e poteri differenti. I livelli sono formati da una lunga serie di trabocchetti da superare e puzzle fisici da risolvere, da soli o in cooperativa con altri giocatori. C'è anche da combattere, ma è un aspetto marginale rispetto agli altri. Lo stesso discorso è fattibile per The Ball di Teotl Studios il quale, nonostante la prima persona e la presenza di nemici, è incentrato sulla risoluzione di puzzle. Il giocatore ha una sola arma, la palla che dà il titolo al gioco, che deve essere trascinata lungo tutti i livelli e usata per premere piastre o spostare piattaforme. Gli stessi scontri contro i boss sono una prova d'intelligenza continua.

ULTIMI SVILUPPI

Recentemente il genere dei puzzle game fisici ha visto diversi sviluppi interessanti, ma pochi titoli di gran-

de spessore. Su tutti spiccano Trine 2, sviluppato sempre da Frozenbyte e molto simile al predecessore, e l'interessante Rochard di Recoil Games, che ha molti elementi in comune con i Trine e gli altri giochi citati nel corso dell'articolo e che riprende da Half-Life 2 l'idea di un'arma gravitazionale. Una menzione speciale merita Defy Gravity Extended, titolo misconosciuto di Fish Factory Games che fonde in modo perfetto fisica, piattaforme e puzzle. Il giocatore deve superare i vari livelli che compongono il gioco usando un fucile capace di creare nuclei gravitazionali che respingono o attirano gli oggetti. Di tutto il quadro fatto l'unica incognita è il futuro. Buona parte degli sviluppatori di puzzle game si è spostata su piattaforme mobile e spesso i titoli più rilevanti escono per i sistemi portatili, anche se poi sembrano trovare sempre la strada del PC (vedi Angry Birds di Rovio). Comunque, è difficile fare previsione, soprattutto in virtù dei grossi cambiamenti che sta subendo il mercato. Il rischio è che molti si fissino su quanto sperimentato finora, senza provare ad andare oltre, visto che di prodotti particolarmente originali non se ne vedono all'orizzonte. ■

World of Goo è stato un successo planetario su tutte le piattaforme da gioco possibili.



La versione PC di Angry Birds.

COLD EQUATIONS

A cura di Roberto "il Cinese" Turini turini.roberto@tgmonline.it



100% 3/5

I. I didn't do anything to die for.

È arrivato un bastimento carico carico di...



“C”era qualcosa nell’armadietto dei rifornimenti sull’altro lato del locale, così indicava la lancetta, qualche tipo di corpo che irradiava calore. Si rilassò sullo schienale del seggiolino del pilota e tirò un profondo, lento sospiro, visto quello che avrebbe dovuto fare. [...] Era la legge, scandita in maniera esplicita e definitiva [...]: qualsiasi clandestino scoperto in una NIE doveva venire espulso all’atto della scoperta. Era la legge, ma non era stata scelta dall’uomo”.

LE GRANDI STORIE DELLA FANTASCIENZA

Prima di mettere mano a Cold Equations sono andato a rileggermi il racconto di Tom Godwin, dal quale il videogioco è stato tratto. Come suggeriva la prefazione di Isaac Asimov, l’Hard Science Fiction dello scrittore statunitense camminava su di un terreno scivoloso, reso ancora più incerto dall’acerba tecnologia del primo dopoguerra. Il plot de Le fredde equazioni, infatti, si concentrava sull’assunto che le navicelle

di soccorso nello spazio avrebbero dovuto trasportare una quantità minima di carburante, così da essere più veloci, costare il meno possibile e non permettere alcun tipo di errore umano. Date queste premesse, è quantomai evidente che la presenza di un clandestino a bordo avrebbe implicato un impegno, in termini di massa da trasportare, superiore a quello massimo utile al raggiungimento di una precalcolata destinazione. Ora, immaginate di essere il pilota dell’incipit, im-

pegnato a soccorrere una squadra di esploratori in pericolo di vita, e di scoprire che l’intruso è una ragazzina innocente. Immaginate di non avere il tempo di fermarvi, tornare indietro, scaricarla e ripartire. Immaginate che i vostri ordini siano di espellerla dal portellone stagno della nave, così da garantire l’arrivo dei medicinali indispensabili alla sopravvivenza dell’intera squadra, altrimenti spacciata. Immaginate e pensate ad una soluzione praticabile.

Lo screenshot con cui lo sviluppatore ha presentato il suo gioco nella sezione studenti dell’IGF 2012.



— COMMENTO —

Una microscopica avventura grafica “a tempo”, ispirata ad un racconto di fantascienza piuttosto famoso, che però accontenterà solo i giocatori meno casual e più nerd. In realtà, la trasposizione videoludica di Cold Equations è un’ottima occasione per andare a recuperare tanto il racconto in questione quanto l’intera produzione di Godwin, non ultimo il Ciclo di Ragnarok: leggere per credere.

+ coraggioso

— tecnicamente mediocre

IMMAGINATE E PENSATE AD UNA SOLUZIONE PRATICABILE

INTERAZIONE

Il giovane sviluppatore, oltre a dimostrarsi un devoto lettore di Godwin, ha messo in campo anche una personalità non banale. Avrebbe potuto prendere spunto dalle vicende narrate e stravolgere il tutto, adducendo le motivazioni più disparate; chiunque lo avrebbero capito, comprendendo i motivi alla base di una tale scelta (dei quali, però, non vi posso spoilerare). Invece no. Ha optato per la strada più difficile, quella di raccogliere il messaggio dello scrittore e rendere l’esperienza passibile di essere vissuta. Anche se il risultato non è dei più eclatanti, con piccole sbavature tecniche e un crunch time un filo troppo contratto, il gameplay a cavallo tra Avventura Grafica e Puzzle Time Attack funziona a dovere. Il compito di trovare l’unica soluzione possibile al problema viene quindi lasciato in toto al giocatore, che percorrerà ogni strada praticabile prima di trovare quella realmente efficace. Certo è che, in caso si sia allergici alla fantascienza o si creda che il genere Hard Science Fiction sia quello delle “cose sconce tra alieni”, allora ci si troverà a lasciare il gioco a metà e molto prima di aver scoperto che, la matematica, contrariamente a ciò che Euclide ha dichiarato nel suo V postulato, non è un’opinione. □

THE BINDING OF ISAAC

A cura di Rikkomba "La" Vivente nemesi@sprea.it

Vi siete mai chiesti perché non esista un simulatore di brufoli?



GIUDIZIO 5/5

Bentornati sulla pagina di Backstage, la rubrica virale per videogiocatori autoimmuni. Chi tra voi ha già letto la mia prima recensione su TGM sa bene che The Binding of Isaac rappresenta un incrocio particolarmente riuscito tra Geometry Wars, The Legend of Zelda e System Shock 2. Per venire incontro anche ai più pigri, facciamo un breve riassunto.

CHE POI A ME LOREM IMPSUM PIACE

La storia di The Binding of Isaac non è niente di nuovo: La Mamma, cristiana conservatrice, affida il proprio pensiero critico a religione e TV; Isaac, sartriano esistenzialista, si rende conto di essere l'unico responsabile delle proprie scelte, entrando in conflitto con La

Mamma, che per punizione lo esilia a Baranzate di Bollate (MI). Il piccolo deve quindi tentare la fuga attraverso più di 6 zone da incubo, ricolme di ostilità e a generazione casuale, in barba a qualsiasi piano urbanistico.

All'inizio come unica arma Isaac avrà a disposizione dei gavettoni pieni di un liquido organico, che per semplicità chiameremo lacrime. Per contrastare un esercito casuale di zombi rigeneranti, intestini rotolanti e cavalieri dell'apocalisse, sarà fondamentale fin dall'inizio potenziare il frignone: a tale scopo, l'arsenale di armi e feticci include decine di dozzine di oggetti, la cui apparizione nel corso di una partita è anch'essa allegramente casuale.

Se all'imprevedibilità di livel-

li e potenziamenti aggiungete l'assenza totale di respawn e l'impossibilità di salvare una partita, capirete come l'impetuosità sia il primo nemico da abbattere. È senz'altro possibile correre verso la fine del gioco in preda all'entusiasmo, magari aiutati da una sequenza di bonus particolarmente utili: è parimenti possibile arrivare allo scontro finale come cannoni di cristallo, o farsi stremare dal gioco stesso a causa della scarsa efficacia delle lacrime iniziali nei livelli più avanzati.

THE LEGEND OF VON BAUER: ZELDA EVOLVED

Scopiazzando Zelda in maniera così spudorata da essere ammirabile, ci si fa strada a suon di chiavi e bombe. Se le seconde sono spesso più utili come armi, le prime costituiscono un elemento strategico fondamentale, essendo necessarie per rifornirsi o curarsi accedendo a scrigni, negozi e sale giochi dove tentare la fortuna (già che ci siete). In particolare le chiavi vi daranno accesso alla maggior parte delle armi secondarie, incluse pozze di pipi assassine, missili nucleari e tampax stagionati. Il loro utilizzo è limitato, obbligandovi a sperare in bonus e potenziamenti, sia attivi che passi-

— COMMENTO —

Fluidità nella struttura ma adamantino nel design, The Binding of Isaac rappresenta una sfida tanto imprevedibile quanto soddisfacente, con "conosci il tuo nemico" come unica guida possibile. Bastano pochi minuti per rendersi conto della qualità di questo titolo, dove alla casualità di ogni partita si accompagna la consapevolezza che l'ennesimo game over non è stato questione di sfiga ma di una strategia errata. Un acquisto obbligato per le vittime del tasto Rewind, per chiunque si sia dimenticato del piacere di farsi sfidare da un videogioco e in generale per tutti i reduci di Skyrim.

+ la casualità paga
- potrebbe far piangere i più niubbi tra voi

vi, all'energia e allo sparo primario, rendendo The Binding of Isaac simile a uno sparattutto con elementi RPG (vent'anni fa si diceva "Gradus", oggi si dice "sparattutto con elementi RPG"). La gestione strategica di risorse limitate porta a scelte difficili, come l'anticipare un boss rinunciando a possibili upgrade o il fare un patto con il demone sacrificando metà dell'energia in cambio delle ali. Nella maggior parte dei casi verrà richiesta al giocatore una concentrazione costante, che si tratti di ricordare al volo gli schemi d'attacco del nuovo assortimento casuale di nemici o di pianificare la lotta per la sopravvivenza: in questo gioco l'economia è fondamentale almeno quanto le frattaglie. Riguardo il comparto tecnico, sono da segnalare una colonna sonora a dir poco squisita (acquistabile a parte, se proprio dovete) e una grafica in flash ottimizzata da Satana. Che poi il tutto assomigli a Super Meat Boy è ovviamente dovuto al fatto che è solo una vostra impressione. .



Il cervello è fondamentale nei combattimenti più strategici. A proposito: non è bava. A proposito: vi uccide. Come quasi tutto, del resto.

THE BINDING OF ISAAC RAPPRESENTA UN INCROCIO PARTICOLARMENTE RIUSCITO TRA GEOMETRY WARS, THE LEGEND OF ZELDA E SYSTEM SHOCK 2

HARDWARE

A cura di: Paolo Besser, paolone@sprea.it

Con le Radeon HD7950 le GPU "Tahiti" diventano meno esclusive, ma la vera notizia del mese è l'arrivo del primo tablet "serio" con cui si può anche giocare.

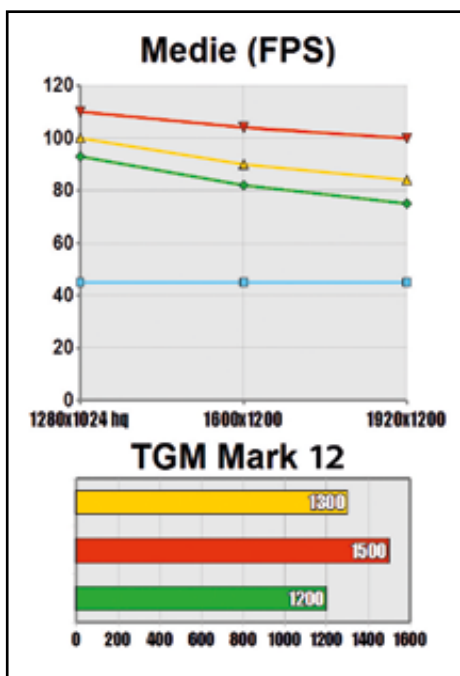


I NOSTRI BENCHMARK

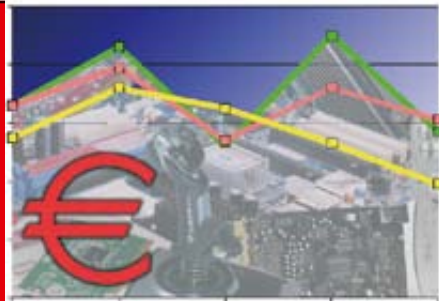
Il TGM Mark 12 è lo strumento con cui The Games Machine valuta l'efficienza di schede video e computer completi con i videogiochi, effettuando test di velocità su diversi titoli, caratterizzati dall'adozione di tecniche e librerie differenti: Crysis 2, Batman: Arkham City, DIRT3, Alien Vs Predator e

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!

▼	cpu	INTEL CORE i7 3960X	€ 899
▲	vid	RADEON HD6990	€ 689
●	vid	GEFORCE GTX 590	€ 679
New	vid	RADEON HD7970	€ 519
New	vid	RADEON HD7950	€ 449
▼	vid	GEFORCE GTX 580	€ 379
▲	vid	GEFORCE GTX 560 ti 448 core	€ 275
▲	vid	RADEON HD6970	€ 270
▲	cpu	INTEL CORE i7 2600k	€ 270
▼	vid	GEFORCE GTX 570	€ 255
●	cpu	AMD FX-8150	€ 245
▲	vid	RADEON HD6950	€ 195
●	cpu	INTEL CORE i5 2500k	€ 189
●	vid	GEFORCE GTX560 ti	€ 185
▲	vid	RADEON HD6870	€ 145
▼	cpu	AMD FX-6100	€ 129
●	vid	RADEON HD6850	€ 120
▲	cpu	INTEL CORE i3 2100	€ 105
▼	cpu	AMD FX-4100	€ 100
●	vid	GEFORCE GTX 550 ti	€ 99

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

Borsino un po' matto quello che vi proponiamo questo mese (del resto Marzo è pazzarello per tradizione, giusto?), caratterizzato da un'altalena di prezzi piuttosto difficile da interpretare. Dalle schede video di fascia medio/alta che invece di deprezzarsi acquistano valore, all'ingresso prorompente delle Radeon HD7900 - che hanno determinato un taglio netto del prezzo delle GeForce GTX580 - ce n'è davvero per tutti i gusti. Interessanti, a fondo classifica, i movimenti delle CPU di fascia medio-bassa di Intel e AMD che, a soli 100 euro, propone un interessante processore Bulldozer da ben 4 core.

NEWS IN BREVE

VERSO IVY BRIDGE... E OLTRE!

Il sito OBR-Hardware ha pubblicato la foto di un nuovo processore che, con ogni probabilità, è un "qualifying sample" di una CPU "Haswell", la nuova microarchitettura che Intel presenterà un anno dopo Ivy Bridge. Quest'ultima, lo ricordiamo, è prevista per il prossimo mese di aprile e rappresenterà la nuova famiglia di CPU+GPU destinata a prendere il posto dell'attuale Sandy Bridge.



POWERVR TORNA SUI PC

Imagination Technologies, nota un tempo per le GPU PowerVR Kyro e Kyro II, potrebbe presto tornare a produrre schede video per PC. L'obiettivo è quello di commercializzare una scheda in grado di realizzare immagini in ray-tracing in tempo reale sfruttando tecniche GPGPU, un cammino iniziato un anno fa con l'acquisizione di Caustic Graphics. L'azienda sta sviluppando internamente un software di rendering chiamato Brasil 3.0, in grado di usare le librerie OpenRL.



IN COMMERCIO I NUOVI AMIGAONE X1000

A più di due anni dal primo annuncio, A-Eon Technologies ha cominciato a evadere i primi ordini, spedendo i costosissimi sistemi AmigaOne X1000 a chi li aveva ordinati in anticipo. Questi sistemi sono basati su un'architettura PowerPC con processore dual-core PA-Semi PA6T-1682M a 1.8 GHz, dispongono di 4 GB di RAM e montano di serie l'ultima versione di AmigaOS, la 4.1 Update 5.



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

€ 245

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

€ 105

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

Al momento è la prima e unica scheda madre che abbiamo provato per la nuova ammiraglia di Intel, per cui ci sembra giusto consigliarvela senza riserve.

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



2x RADEON HD7970

€ 1.040

Volete il massimo? Ma proprio il massimo? E allora non c'è niente di meglio di un paio di Radeon HD7970 in Crossfire. Possibilmente con tre monitor full-HD da usare in stereoscopia...

GEFORCE GTX 560 ti 448 core

€ 250

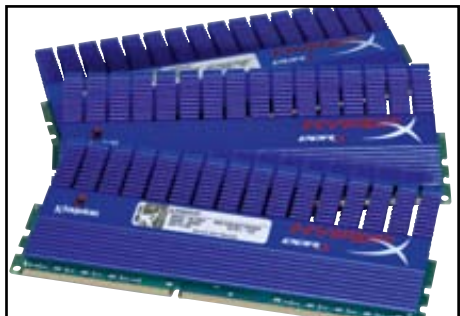
Nvidia torna a picchiare duro sulla fascia media, con una scheda video dalle prestazioni ottimali, compatibile con CUDA e in grado di offrire un solido sistema di visione stereoscopica.

RADEON HD6850

€ 120

Il budget "minimo" per una scheda video si alza sensibilmente rispetto ai mesi scorsi, ma con i giochi più recenti è meglio disporre di più potenza. E la HD6850 offre tutta quella che serve!

MEMORIE



32 GB PC XPG GAMING SERIES V2

€ 200

Coi prezzi che corrono, conviene comprare ben 8 moduli da 4GB di velocissima RAM DDR3 da 1.600 MHz, perfetta per gli overclock più spinti. 32 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

€ 399

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 predilige 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.

TOP

OTTIMALE

ECONOMICA

TOP

OTTIMALE

ECONOMICA

= BIOS DI SICUREZZA

Accanto al pettine per il collegamento in Crossfire c'è un piccolo selettore che permette, all'occorrenza, di tornare sempre alle impostazioni di fabbrica. Il BIOS standard si può infatti "flashare" per modificarne stabilmente i parametri di funzionamento, ma non sempre le cose vanno come sperato... In tal caso, basta usare questo selettore per rimettere tutto a posto.



= GPU POTENTE E FLESSIBILE

Prodotta a 28nm, la GPU AMD "Tahiti pro" è dotata di 1.792 shader core (256 in meno delle Radeon HD7970) che Sapphire ha impostato a 900 MHz (contro gli 800 consigliati da AMD). Dispone anche di 32 ROP, 112 TMU, e di un ampio margine di overclock.

= UN OCCHIO AI CONSUMI

Con un'escursione di soli 165 Watt fra il funzionamento in idle e a pieno carico, e una speciale tecnologia che permette di limitare a 3 soli Watt il consumo a schermo in standby, la HD7950 proposta da Sapphire si qualifica subito come una delle schede più attente ai consumi. Per alimentarla occorrono due cavi a 6 poli provenienti dall'alimentatore.



= 3 GB DI RAM

Ormai simili quantità di memoria non dovrebbero stupire più nessuno, né sollevare dubbi sulla loro effettiva utilità: se dovessimo usare questa scheda con più monitor e a risoluzioni molto elevate, o per applicazioni GPGPU, 3 giga possono tornare sicuramente utili. Viaggiano di default a 5 GHz effettivi e dialogano con la GPU per mezzo di un bus ampio 384 bit.

= PCI EXPRESS 3.0

Non che serva a gran che, a onor del vero, ma va giustamente detto che le Radeon HD7950, al pari delle sorelle maggiori HD7970, dispongono di un connettore PCI Express di nuova generazione. È del tutto compatibile con le schede madri già in commercio, ma su quelle che già aderiscono al nuovo standard permette di trasferire i dati più velocemente tra la scheda e il resto del computer.

= DISSIPATORE EFFICIENTE

Dotato di due ampie ventole e di un complesso sistema di heatpipe, il dissipatore scelto da Sapphire si distingue per la capacità di mantenere la temperatura della scheda sempre al di sotto dei 60° C, anche in condizioni di stress, e di farlo in modo piuttosto silenzioso.



SAPPHIRE RADEON HD7950 OC

Produttore: Sapphire Prezzo indicativo: € 459

Il mese scorso abbiamo avuto l'opportunità di parlare delle Radeon HD7970, prime schede video di AMD compatibili con le (venture) librerie DirectX 11.1 prodotte con una nuova tecnologia a 28 nanometri e, prime, fra le altre cose, a montare un connettore PCI Express di terza generazione. Una serie di primati che le "sorelle minori" HD7950

– appena presentate – possono a ragione condividere, visto che buona parte delle caratteristiche tecniche non ha subito variazioni.

Stessa è infatti l'architettura Graphics Core Next e stesso è il controller della memoria GDDR5 a 384 bit, cambiano solo le frequenze di lavoro e il numero di stream processor a disposizione che, in questo caso, scende da 2.048 a 1.792, con una diminuzione media delle prestazioni che si aggira intorno al 10%. Una differenza che si riflette nel prezzo in maniera più o meno equivalente, e

UNA SCHEDA VIDEO DI FASCIA ALTA CHE CONIUGA OTTIME PRESTAZIONI E PREZZO RELATIVAMENTE CONTENUTO. RELATIVAMENTE, EH!

che al momento è pari a circa 60 euro. Proprio il prezzo può essere considerato l'aspetto più controverso del prodotto: forte di una GPU capace di superare senza alcun problema le prestazioni delle concorrenti, AMD ha preferito "livellare" la propria offerta su di esse, piuttosto che infierire con un prezzo più allettante – come fece all'epoca delle HD3000 e 4000 – di fatto quindi le nuove HD7950 giungono sul mercato senza cambiarne le sorti e senza riscriverne le regole, spingendosi semmai Nvidia a operare ai primi tagli. Il risultato è che una Radeon HD7950 a 460 euro può essere certamente considerata un buon acquisto, ma una GeForce GTX 580 a "soli" 380 appare molto più sensata. Indubbiamente, però, ci troviamo al cospetto di un'ottima tecnologia che Sapphire ha saputo interpretare nel migliore dei modi.

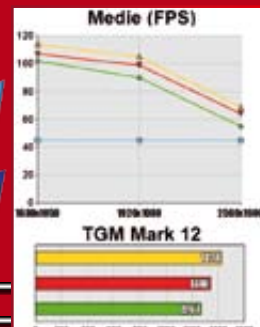
ca delle HD3000 e 4000 – di fatto quindi le nuove HD7950 giungono sul mercato senza cambiarne le sorti e senza riscriverne le regole, spingendosi semmai Nvidia a operare ai primi tagli. Il risultato è che una Radeon HD7950 a 460 euro può essere certamente considerata un buon acquisto, ma una GeForce GTX 580 a "soli" 380 appare molto più sensata. Indubbiamente, però, ci troviamo al cospetto di un'ottima tecnologia che Sapphire ha saputo interpretare nel migliore dei modi.

I BENCHMARK

Abbiamo messo a confronto la Radeon HD7950 OC di Sapphire (linee rosse) con una GeForce GTX580 (linee verdi) e la "sorella maggiore" HD7970 (linee gialle). Come possiamo notare, il divario tra le diverse soluzioni è netto e si fa più evidente con l'aumentare della risoluzione. Chi ama giocare con più monitor, tuttavia, trova nella HD7950 un'ottima alleata.



1340



8.5

= PUÒ MOLTIPLICARSI

Grazie alla tecnologia SLI, è possibile installare una seconda GTX 590 e aumentare in questo modo le prestazioni della grafica 3D. Considerando però che questa scheda è già "doppia" di suo, non ha molto senso farlo.

**= 3 GB DI MEMORIA, MA SUDDIVISI**

Come la Radeon HD7950 della pagina precedente, questa scheda dispone di 3 GB di RAM GDDR5 collegata a un (doppio) bus a 384 bit. Ma in realtà sono 1,5 GB di memoria per ognuna delle due GPU. La memoria lavora a 855 MHz (3,4 GHz effettivi), ma si può sempre overclockare.

= CONSUMI ECCESSIVI

Ciò che la GTX 590 dà in fatto di silenzio, purtroppo, se lo riprende in termini di consumo energetico. Per dare abbastanza corrente a questa scheda occorrono due cavi PCI Express da 8 poli in uscita dall'alimentatore. Che deve essere potente e di buona qualità.

**= TRE SCHERMI**

Disponendo di due GPU, la GTX590 è al momento l'unica scheda Nvidia in grado di operare con tre schermi contemporaneamente. Le schede Radeon tuttavia offrono questa possibilità anche in presenza di una sola GPU e, in certi casi, possono accettare fino a sei schermi.

= DOPPIO GF110

Le due GPU montate su questa scheda sono le stesse delle schede GeForce GTX580, prodotte a 40 nanometri e dotate di 512 core ciascuna. Le frequenze di lavoro sono tuttavia più basse, 613 MHz per il core e 1.225 MHz per gli shader, per mantenere temperature e consumi a livelli accettabili. Il modello di ASUS fra l'altro ha un piccolo overclock di fabbrica: le altre GTX 590 infatti hanno frequenze pari a 607 e 1.215 MHz per core e shader.

= SILENZIOSISSIMA

Mettendola a confronto con le altre schede a doppia GPU, la GeForce GTX 590 brilla per il bassissimo livello di rumorosità. ASUS ha scelto di seguire l'ottimo design di riferimento di Nvidia, ereditando questa caratteristica. La ventola è efficace, mantiene la temperatura intorno agli 80°C, non male considerata la presenza di due processori grafici.

ASUS GEFORCE GTX 590

Produttore: ASUS

Prezzo indicativo: € 679

Ora come ora le GeForce GTX 590 sono le schede video più potenti in circolazione. A voler ben vedere, le concorrenti Radeon HD6990 seguono a brevissima distanza e, alle risoluzioni più elevate, riescono addirittura a strappare un piccolo margine di vantaggio. Sta di fatto, però, che alle risoluzioni più in voga – fra cui anche la classica Full HD di 1920x1080 pixel – riesce ancora ad avere la meglio nella media dei frame al secondo prodotti nei videogiochi. I problemi, semmai, sono due:

i consumi e la possibilità, indubbiamente concreta, che entro poche settimane AMD possa mettere in commercio soluzioni a doppia GPU basate su "Tahiti" sensibilmente più potenti. Basta infatti mettere due Radeon HD7950 in Crossfire per superare nettamente le prestazioni della GTX 590, ed è piuttosto prevedibile che una soluzione a doppia GPU AMD possa dare risultati del tutto equivalenti. I consumi poi sono davvero notevoli. Pur contenendo le frequenze di lavoro, il TDP di 365 Watt non è certo il migliore biglietto da visita per chi vorrebbe risparmiare qualche sol-

do sulla bolletta. Ma, del resto, le prestazioni sono qualcosa per cui si paga, sempre, qualcosa. E chi vuole il massimo non sta certo lì a guardare queste cose. Premesso questo, la scheda di ASUS costituisce di fatto una riproposta del reference design di Nvidia per questo modello di schede video: stesso PCB, stesso dissipatore, solo le frequenze di core e shader sono leggermente più alte, 6 e 10 MHz in più rispettivamente. Un'inezia che naturalmente non si riflette in modo percettibile sulle

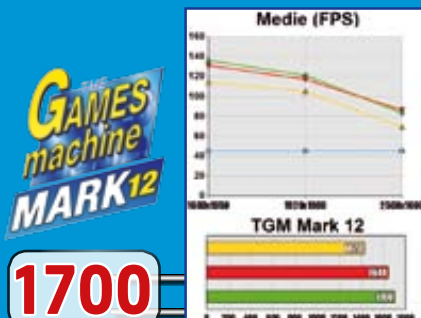
prestazioni generali dei videogiochi, ma che costituisce comunque quel "qualcosa in più" che fa sempre piacere. Il supporto a CUDA, 3D Vision e PhysX restano sempre tre armi importanti per Nvidia, anche se AMD ha accorciato notevolmente le distanze su tutti e tre i fronti, ma per chi è alla ricerca della scheda più potente ORA, indipendentemente da quanto potrà offrire il futuro, questa è ovviamente una soluzione ideale. Il mondo dell'informatica, però, premia sempre chi sa guardare più lontano...

IL GIGANTE SILENZIOSO DI ASUS DETIENE IL TRONO DELLE PRESTAZIONI. MA PER QUANTO TEMPO ANCORA?

7.5

I BENCHMARK

Abbiamo messo a confronto la GTX 590 di Asus (linee verdi) con una Radeon HD6990 (linee rosse), e prendendo una Radeon HD7970 (linee gialle) come riferimento per la più potente scheda video a singola GPU in circolazione. La differenza con l'HD6990 è minima, ma quella con le migliori soluzioni "single" è piuttosto netta.



= MONITOR AMPIO E LEGGIBILE

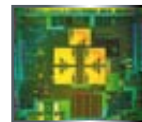
Lo schermo è più grande rispetto a quello di un iPad 2, 10,1" contro 9,7", con una maggiore risoluzione (1280x800 contro 1024x768 pixel), ed è dotato della tecnologia Super IPS+ che ne aumenta la leggibilità in caso di illuminazione eccessiva. La visione dei filmati è sempre ottimale, anche con i film in alta definizione.

- NIENTE UMTS, NIENTE GPS

Il Prime comunica solo tramite wi-fi, perché non dispone di un lettore di SIM card. E non può neanche dirci dove siamo esattamente, perché il guscio in alluminio purtroppo blocca il segnale GPS, rendendo di fatto inefficace il suo ricevitore.

= GPU INTEGRATA

Il SoC Tegra 3 di Nvidia, su cui è basata l'unità, comprende anche una GPU simile alle classiche GeForce che tutti conosciamo. Offre prestazioni nel 3D di un certo rilievo, e può anche generare immagini in stereoscopia per mezzo di 3D Vision. Tuttavia, per fruirne bisogna collegare il tablet a un monitor esterno abilitato.



= PIÙ DI UNA SEMPLICE TASTIERA

Sembra solo una tastiera, ma non lo è: è una vera docking station capace di estendere le funzionalità del tablet, aggiungendo una porta USB, un lettore di SD card, e una batteria supplementare che prolunga l'autonomia dell'unità da 12 a 18 ore di utilizzo.

= NUOVO ANDROID

Se il primo Eee Pad Transformer era un ottimo tablet con Honeycomb, il Prime è indubbiamente un ottimo biglietto da visita per la nuova versione 4.0 Ice Cream Sandwich di Android. Il sistema operativo è retrocompatibile con il passato, ma offre ottimizzazioni apposite per la nuova generazione di tablet.

= NUOVO MECCANISMO DI BLOCCO

È impossibile usare la tastiera del primo Transformer con questa unità, perché il meccanismo di bloccaggio è cambiato. Non che importi gran che: in Italia tablet e tastiera sono venduti solo insieme, togliendoci da qualunque tipo di imbarazzo.



= COMODA DA USARE

Il pur ottimo touch screen del Transformer Prime può risultare comunque ostico da usare per chi è abituato alla comodità della tastiera: ma niente paura, i pulsanti della docking station sono di buona qualità, gli stessi dei migliori netbook prodotti dalla stessa azienda.

EEE PAD TRANSFORMER PRIME

Produttore: ASUS Prezzo indicativo: € 599

L'Eee Pad Transformer è stato il primo tablet con Android "convertibile" in netbook: bastava aggiungere una comoda tastiera che, però, era venduta separatamente. L'idea deve essere piaciuta parecchio, se ASUS ha deciso di proseguire sulla stessa strada e, soprattutto, di estendere le capacità della tastiera al punto da rendere i due complementi in qualche modo interdipendenti. E di venderli insieme. Il Transformer Prime è un vero gioiello di tecnologia. Probabilmente adotta lo schermo migliore sulla piazza: è ampio, brillante, leggibilissimo e sensibile al tocco, anche se raccoglie le impronte digitali con eccessiva facilità. Il processore centrale è un Te-

IL TRANSFORMER PRIME HA TUTTE LE CARTE IN REGOLA PER RIVOLUZIONARE IL MONDO DEI TABLET

gra 3 dotato di ben 5 core ARM Cortex A9, di cui quattro principali e uno "di accompagnamento" che entra in funzione solo per risparmiare energia, quando un solo core è sufficiente e non serve la maggiore potenza offerta dalla nuova CPU. La presenza di due core in più si fa sentire subito, per chi è abituato alle prestazioni di uno o due core solamente: le applicazioni si aprono più in fretta, sono più veloci nell'esecuzione, tollerano maggiormente la presenza di altri programmi in background e soprattutto fanno bella figura con i videogiochi, dove la GPU integrata da Nvidia offre una fluidità convincente e la capacità, per ora unica, di funzionare in stereoscopia collegando il

tablet a un televisore compatibile con 3D Vision. Ovviamente non sono tutte rose e fiori, ma c'è anche qualche spina: il design è bello e solido, il vetro rinforzato e la scocca in alluminio offrono una buona resistenza a urti e sollecitazioni improprie, ma bloccano il segnale del GPS che è stato di fatto "rimosso" dalle caratteristiche ufficiali del prodotto. Inoltre, il tablet funziona solo con il segnale wi-fi e non dispone di connessione 3G, il che lo rende realmente utilizzabile solo in ambienti già connessi a Internet. Forse non sarà una grave perdita, ma rende il prodotto inadatto a "connessioni al volo" che dovranno essere necessariamente affidate a un cellulare abilitato, capace anche di fare da access point.

8.5

= MICROFONO INCLUSO NEL PREZZO

Un toccasana per chi detesta le cuffie microfonaute e gli auricolari: il microfono fornito in dotazione con la Recon3D si può appoggiare tranquillamente sulla tastiera e, grazie alla tecnologia Crystal Voice, non subirà l'influsso di casse e altre sorgenti di disturbo ambientali.

**= QUALITÀ INFERIORE A X-FI**

Il fatto che la scheda sia dedicata ai videogiochi non significa necessariamente che si debba risparmiare su DAC e OpAmp. Il rapporto segnale/rumore di soli 101 dB e la mancanza di driver ASIO rappresentano un netto passo indietro rispetto alle vecchie schede X-Fi, anche se ovviamente la qualità delle uscite analogiche è sensibilmente superiore a quella delle schede integrate sulle motherboard.

= CONNETTORE PCI EXPRESS

Anche se ormai non è più una novità in senso stretto, fa piacere vedere una scheda audio munita di un moderno connettore PCI Express x1, invece dell'ormai sempre più desueto PCI. Creative, in passato, aveva mostrato molte reticenze a passare al nuovo standard.

= USCITA PREFERENZIALE

Dotata di un contatto dorato e di un mini-amplificatore dedicato, l'uscita delle cuffie permette l'uso di auricolari di ogni fascia di prezzo, dai più economici alle cuffie da studio. La scheda offre una buona pulizia e tutto il "minimo indispensabile" per un prodotto del genere, come il THX TruStudio PRO, che simula un ambiente 3D anche in cuffia.

= NUOVO DSP "QUAD CORE"

La fantasia del reparto marketing di Creative è sempre capace di stupire: qui si parla addirittura di un "quad-core dedicato all'audio", quando in realtà il nuovo chip SoundCore3D è semplicemente composto da quattro DSP che, fra l'altro, non sgravano del tutto il processore centrale dall'elaborazione del suono.

**= ILLUMINAZIONE A LED**

Il "guscio" che protegge l'apparato dalle interferenze elettromagnetiche (oltre che dalle ditte durante la fase di montaggio e rimozione) ha una finestrella centrale illuminata da due led. Anche l'occhio, oltre che l'orecchio, vuole la sua parte...



SOUNDBLASTER RECON3D FATAL1TY

Produttore: Creative

Prezzo indicativo: € 149

C'erano una volta le schede audio dedicate. Erano i tempi in cui il massimo della vita, per un possessore di PC, era disporre di una CPU 80486 da 66 MHz o di un Pentium di prima generazione, di una scheda video rigorosamente targata Matrox e, soprattutto, di una bella scheda audio Creative SoundBlaster, con cui abbandonare per sempre i cigolii gracchianti dello speaker interno (oggi ridotto al massimo a fare "beep" quando si accende il computer o c'è qualche problema) in favore di un pulitissimo (almeno per gli standard dell'epoca) suono a 16 bit, campionato alla frequenza di 44,1 KHz, la stessa dei CD. Poi però le cose sono cambiate per il meglio: tutte le schede madri hanno incominciato a integrare qualche codec audio e, come prevedibile, le schede dedicate si sono trasformate in un prodotto per il pubblico più esigente. Ma og-

LE SCHEDE AUDIO DEDICATE SONO DIVENTATE OGGETTI DI NICCHIA. E CI SARÀ ANCHE UN PERCHÉ...

gi anche questo non basta più: oggi che anche la più economica delle schede madri sfoggia un codec HD-Audio a 8 canali e simulazione dinamica dell'ambiente, giustificare la spesa – e soprattutto l'occupazione di uno slot – per una scheda audio dedicata diventa sempre più difficile, ancora di più quando arriva un prodotto come questo, dedicato esclusivamente ai videogiochi (il marchio Fatal1ty non mente) e caratterizzato da un giudizio complessivamente dolce-amaro, dovuto a un'equa compensazione fra le novità positive e quelle negative, che possiamo riassumere come segue. La novità più bella è la tecnologia Crystal Voice, che farà la gioia di chi ama il team-speaking durante una sessione di gioco on line ma odia gli auricolari con microfono: permette infatti di enfatizzare la nostra voce escludendo tutto il rumore di fondo, il che torna molto utile anche nelle chiamate VoIP in po-

sti troppo frequentati. Ci sarebbe poi anche una tecnica chiamata Scout Mode in grado di enfatizzare il volume dei suoni più lontani (come i passi degli altri giocatori a distanza), ma oltre a essere un discreto modo di barare la sua applicazione può essere fuorviante. C'è poi quel tenero microfono fornito in dotazione che fa davvero bella mostra di sé, e allora perché tanto scetticismo? Perché dal punto di vista dell'audio ci sono troppe cose che fanno rimpiangere le vecchie X-Fi: il rapporto segnale/rumore migliore di queste ultime, per esempio, ma anche tutte quelle funzioni avanzate che potevano fare gola agli hobbyisti della musica (driver ASIO, per esempio) che qui mancano del tutto. Insomma, a nostro giudizio si tratta di un prodotto un po' troppo verticale che, a conti fatti, non serve a gran che. Ma che a qualcuno può piacere, visto che il suono è mediamente più pulito rispetto alla classica "scheda audio integrata" su scheda madre.

7.0

Quando Intel vuole strafare la soluzione è semplice: basta prendere in prestito le architetture dal mondo dei server, e proporla ai giocatori più esigenti

Una piattaforma da professionisti

La piattaforma x79 di Intel non è più una novità: abbiamo recensito una scheda madre e il processore Core i7 3960x un paio di numeri or sono, rimandando l'analisi approfondita a un TecnoTigiemme che, però, non si poteva davvero realizzare prima. Così eccoci nuovamente qua a parlare della nuova soluzione di fascia altissima proposta da Intel: in fondo se lo merita, visto che costituisce di fatto l'opzione più potente e veloce sul mercato, con tutto ciò che ne consegue.

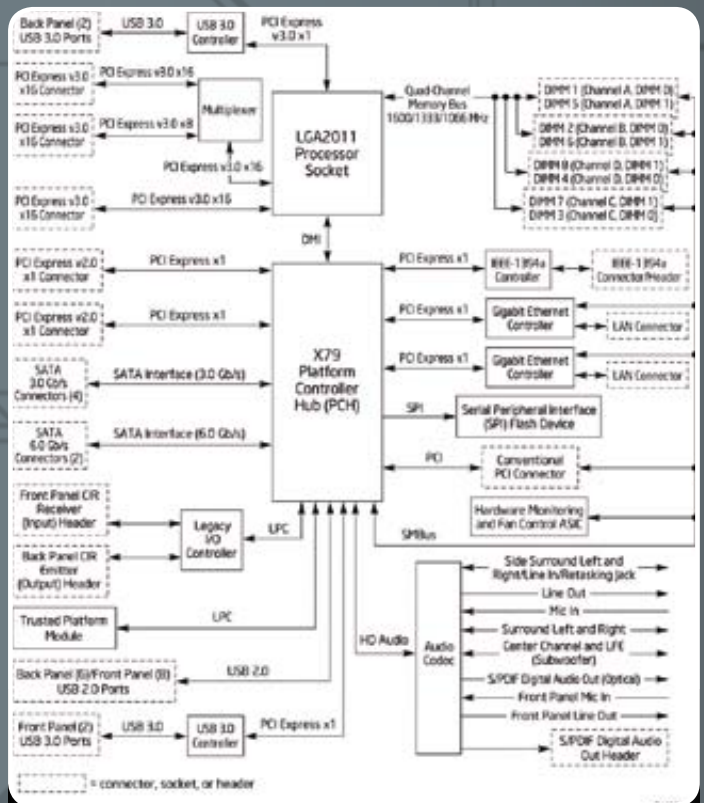
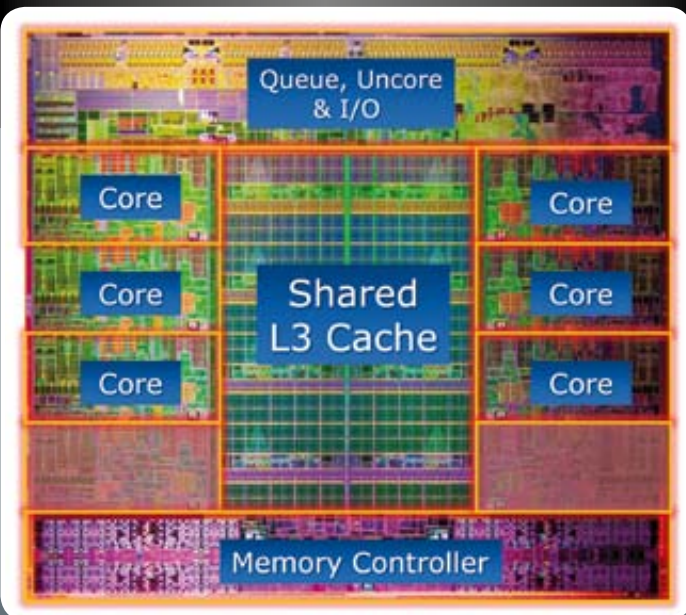
NUOVA VITA, NUOVO SOCKET

I processori Core i7 3000 vanno a sostituire – definitivamente – la precedente linea 900, quella basata sull'ormai storica architettura "Nehalem". Hanno un socket visibilmente diverso e basta dare un'occhiata alla scheda madre per intuirne i perché. Il nuovo connettore rettangolare ha ben 2011 contatti, è sempre di tipo LGA ma, a differenza del precedente modello a 1366 contatti, dispone di ben due leve di ritenzione che vanno mosse nella giusta sequenza sia per sbloccare, sia per bloccare il processore al suo interno. Un accorgimento dettato non solo dalle maggiori dimensioni del socket, ma anche dalla necessità di bloccare in modo assolutamente certo il prezioso contenuto. Attorno al processore centrale trovano poi spazio ben 8 slot per i moduli di memoria DDR3 che, per la prima volta nel mondo Intel, possono raggiungere ufficialmente la velocità di 1.600 MHz, il che ovviamente lascia spazio anche a soluzioni ancora più veloci in caso di overclock. Il controller della memoria è ancora una volta integrato nella CPU, e può gestire anche configurazioni in "quad-channel", cioè con l'accesso diretto a quattro linee contemporaneamente. Una soluzione che può fare molta gola ad applicazioni specifiche che richiedono una maggiore velocità di accesso alla RAM ma che, nel mondo reale, ha un impatto piuttosto limitato.

PCI EXPRESS 3.0

Un'altra novità interessante di questa famiglia di processori è il northbridge integrato, dotato di ben 40 linee PCI Express di terza generazione. Quaranta linee implicano la possibilità di pilotare due schede video sfruttando appie-

Dall'immagine del die risulta chiaro che i nuovi processori, potenzialmente, potrebbero operare con 8 core / 16 thread, ma due di essi sono disattivati. Peccato. Probabilmente Intel preferisce rimandare l'uscita di una CPU a 8 core quando ne sentirà davvero il bisogno.

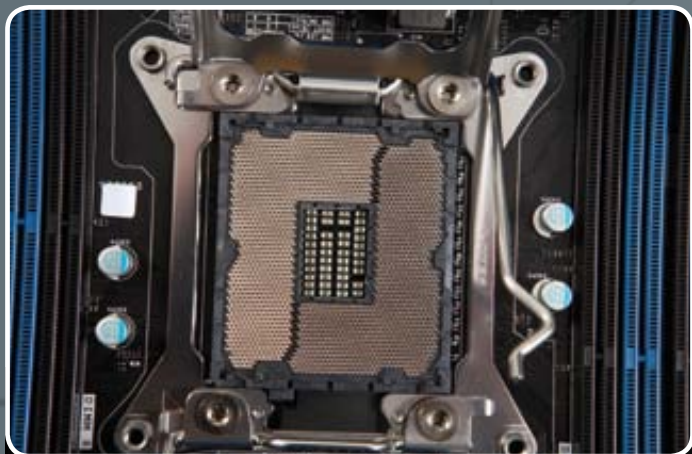


Lo schema delle connessioni di una nuova scheda madre Intel basata sulla piattaforma x79. I riquadri tratteggiati indicano la presenza di connettori.

no altrettanti connettori PCI Express a 16 linee, e di mantenere comunque a disposizione 8 linee per eventuali altre espansioni. Il passaggio alla nuova versione delle specifiche PCI Express comporta una maggiore velocità di trasmissione dei dati, che passa dai 5 GT/s (gigatransfer al secondo) della precedente 2.0 agli attuali 8 GT/s per ogni linea a disposizione, il che si traduce in una maggiore banda di trasmissione nei trasferimenti di dati fra la RAM del computer e quella delle schede video. A oggi, però, le uniche schede in commercio capaci di supportare il nuovo standard sono le Radeon HD7900 e, come sempre avviene in questi "passaggi epocali", i primi benchmark hanno messo in evidenza un ruolo assolutamente secondario nelle prestazioni dei giochi: la partita – in questo caso è proprio il caso di dirlo – si gioca tutta internamente alla scheda video, fra la GPU e la VRAM montata sulla Radeon, lasciando alla connessione PCI Express 3.0 un margine di pochi frame per secondo che, in ogni caso, possono dipendere da diversi fattori. Insomma, la versione 3.0 del protocollo aiuta e troverà certamente un ruolo migliore nelle applicazioni GPGPU, ma non sarà certo la caratteristica che farà gridare a un videogiocatore "devo assolutamente averla!".

NUOVO CHIPSET X79

Più interessante, invece, è l'altissimo numero di linee PCI Express a disposizione della nuova piattaforma. Se sul solo processore ce ne sono già 40, con l'ovvia conseguenza che i produttori delle schede madri possono collegargli direttamente controller periferici come quelli per l'USB 3.0 o per dischi SATA/SAS, il southbridge x79 ne mette a disposizione altre otto, però seguendo il vecchio standard 2.0, più lento ma ugualmente efficace quando si tratta di pilotare aggeggi come dischi fissi, porte di rete ad altissima velocità e via discorrendo. Volendo, è possibile usare quattro di questi canali per una porta



Il nuovo socket LGA-2011 riprende la stessa filosofia dei precedenti a 775 e 1336 contatti, ma migliora notevolmente sotto il profilo della sicurezza, grazie all'uso di due leve di ritenzione.

ThunderBolt, anche se però è la stessa Intel che, pur avendo inventato lo standard, non sembra spingerlo più di tanto sulle sue piattaforme desktop: sulla scheda madre DX79SI, fiore all'occhiello della nuova tecnologia, non ce n'è traccia. Ed è un vero peccato.

L'x79, in ogni caso, dispone anche di un codec HD Audio, di sei porte SATA a 6 Gbps, di due possibili connessioni di rete da 1 Gbps e 14, ben quattordici porte USB 2.0, più che sufficienti per connettere qualunque tipo di periferica "lenta", dai classici sistemi di controllo umano come mouse tastiera, alle chiavette di memoria flash, i card reader e così via. Anche in questo caso, però, ciò che desta interesse è la possibilità – da parte dei vendor di schede madri – di "giocare" con le linee PCI Express a disposizione per collegare al southbridge qualsiasi diavoleria richiedesse una discreta banda di trasmissione. In fondo, si parla pur sempre di 5 GT/s per ogni linea.

ALTRE CARATTERISTICHE DELLA CPU

Per il resto, troviamo i soliti miglioramenti che potremmo aspettarci passando da una generazione all'altra della medesima tecnologia. Le CPU della famiglia Core i7 3000, basate su una revisione dell'architettura Sandy Bridge chiamata Sandy Bridge-E, possono salire automaticamente di frequenza per mezzo della consueta tecnologia Turbo Boost che, però, nella su-



a nuova versione 2.0 gestisce incrementi dinamici del clock rate in base al numero dei core attivi, della temperatura e del consumo energetico in ogni dato momento. Con 5 o 6 core attivi, per esempio, la CPU Core i7 3960x può salire al massimo di 300 MHz ma, se i core effettivamente impiegati sono uno o due, la differenza può salire a 600 MHz. Considerando che partiamo da 3,3 GHz di clock base, arriviamo tranquillamente a lambire i 4 GHz che, in overclock manuale, restano pur sempre un facile traguardo. Analizzando il die del processore è facile accorgersi che i suoi sei core in realtà sono otto, solo che due sono stati disattivati. Ognuno di essi, per mezzo della tecnologia HyperThreading, può elaborare due processi per volta per cui, dal punto di vista del sistema operativo, è come avere a disposizione 12 core effettivi. Il supporto alle istruzioni AVX e AES, infine, permette di dare risultati migliori nelle operazioni di encoding/decoding e di crittografia, a patto che ovviamente i programmi siano compilati in modo da sfruttarle a dovere. I primi processori destinati al mercato sono questi, anche se il Core i7 3820, a 4 core, non è ancora disponibile per il grande pubblico.

Modello	Clock	Clock Turbo	Core	Thread	Cache L2	Cache L3	TDP	Prezzo
Core i7 3960X	3,3 GHz	3,9 GHz	6	12	6x256 KB	15 MB	130W	Eur 899
Core i7 3930K	3,2 GHz	3,8 GHz	6	12	6x256 KB	12 MB	130W	Eur 599
Core i7 3820	3,6 GHz	3,9 GHz	4	8	6x256 KB	10 MB	130W	-

L'IMMANCABILE DIFETTO

Parlare più tardi di una tecnologia, in fondo, ha i suoi vantaggi.

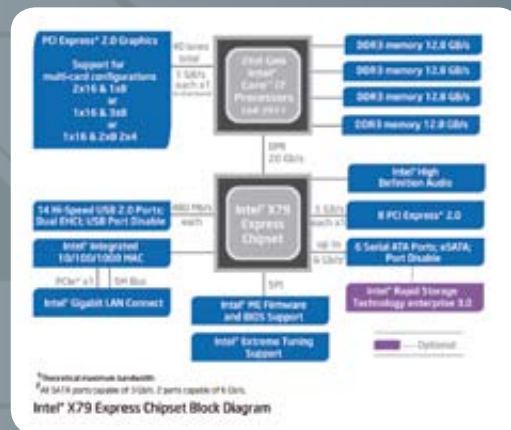
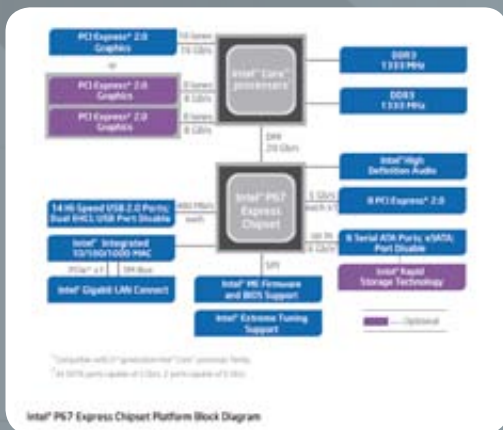
Per esempio, se volete comprare un Core i7 3960x o 3930k, assicuratevi che abbia già subito la cosiddetta "revisione C2".

Lo si capisce dal codice S-Spec serigrafato sulla cover del processore, immediatamente sotto la riga "Intel® Core™ i7-XXXX": i processori già revisionati riportano le sigle SROKF o SROKY accanto alla frequenza di lavoro, e contengono una correzione importante per chi intende usarli in un host per macchine virtuali. Sulla prima generazione di CPU Core i7 3000 (stepping C1) le istruzioni VT-d non funzionavano correttamente, portando a un livello di prestazioni leggermente inferiore rispetto a quello che ci si sarebbe potuto attendere. Le istruzioni VT-d non sono determinanti in un uso "casalingo" di prodotti come VMware o VirtualBox, perché ri-

guardano unicamente la virtualizzazione delle operazioni di I/O, mentre invece le ben più importanti (e fondamentali, per la qualità dell'emulazione) VT-x funzionano correttamente. Chi avesse già comprato un processore C1, insomma, non ha bisogno di sostituirlo. Ma chi si sta preparando a usare la sua macchina da gioco anche come macchina fisica per ospitare diverse virtual machine, beh... farebbe meglio ad assicurarsi che il nuovo acquisto faccia già parte della revisione C2.

DUE GENERAZIONI A CONFRONTO

Ecco due piattaforme Intel a confronto. A sinistra la precedente P67, a destra la nuova X79. Come possiamo notare, la filosofia di fondo è comune a entrambe, con un solo southbridge a gestire le connessioni "lente", ma la preponderanza delle linee e PCI Express nel northbridge integrato dalla CPU è inequivocabilmente aumentata con il passare del tempo. Il connubio tra CPU e GPU, o tra CPU e bus di comunicazione super-veloci, insomma, si fa sempre più stretto e imprescindibile.



La storica rivista per gli appassionati di videogiochi per PC!



Da 22 anni al vostro servizio
VIDEOGIOCHI PER PC

282

Febbraio '12

GAMESVILLAGE.IT

THE GAMES machine

TROPICALE!

Far Cry 3

Questa volta sarà tutto diverso!

AZIONE DI RUOLO!

Kingdoms of Amalur

Un Gioco di Ruolo sorprendente!

BULLET TIME!

Max Payne 3

Un uomo senza più niente da perdere!

STRISCIANTE!

THE DARKNESS II

Jackie e la Tenebra arrivano per la prima volta su PC. I nostri computer cominciano a tremare!

DOSSIER

UN NUOVO SGUARDO SU SKYRIM E UN'ANALISI SULL'UNIVERSO DI MASS EFFECT. PER SAPERE DAVVERO TUTTO SUL MONDO PC!

THE GAMES MACHINE N° 282 - MENS. - ANNO 23-12 - € 3,99

Spr.a
ITALY



20282

9 771129 1232306

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.abbonamenti.it/p5450

• **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%

Tagliare lungo la linea tratteggiata



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 Spree 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 erogare ulteriori servizi. Le medesime 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 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).

COUPON DI ABBONAMENTO

Si! 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): SI NO

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

OFFERTA VALIDA SOLO PER L'ITALIA

396 11 020 396 01

TIME MACHINE

RELOADED

A cura di: Danilo Dellafrana (danilo.dellafrana@gmail.com)

Un viaggio a ritroso nella storia dei videogiochi attraverso gli occhi dei protagonisti che hanno segnato un'epoca.

HIDEKO KOJIMA - VECCHI SERPENTI E RACCONTI INTERATTIVI



▲ Il realistico volto originale di Snake sarebbe stato sostituito sin dall'edizione di MG2 per i telefoni cellulari giapponesi, ancora prima della versione contenuta in Subsistence.

Parlavamo il mese scorso di Snake's Revenge e di quanto non fosse andato giù a Kojima il fatto che un seguito non ufficiale del suo capolavoro fosse stato sviluppato a sua insaputa. Addirittura venne a sapere del gioco durante un viaggio in treno, dove conobbe un programmatore di Snake's Revenge; alla fine del viaggio, Hideo aveva già in mente la trama di quello che sarebbe stato il vero seguito del gioco nonché l'unico per il mercato giapponese vista la pubblicazione del titolo incriminato limitata ai soli mercati occidentali. Metal Gear 2: Solid Snake esce nel 1990 e si afferma immediatamente come uno dei migliori titoli a 8 bit di tutti i tempi. Presentando un significativo numero di migliorie rispetto al predecessore, crea un perfetto scheletro sul quale verrà creato successivamente l'iconico Metal Gear Solid per PSX. Snake ora può accovacciarsi e muoversi da sdraiato per sgattaiolare sotto nascondigli di fortuna e per muoversi silenziosamente poiché i nemici sono diventati più scaltri e offrono una sfida più impegnativa grazie anche all'incrementato raggio visivo e a un udito che li



▲ L'evocativa grafica di MG2 rimane tuttora un'opera d'arte tra la pixel art ad 8 bit.

renderà sospettosi se il protagonista attraverserà particolari superfici come grate metalliche. Fa la sua comparsa il radar, che mostra la posizione dei nemici vicini e viene opportunamente spento durante le fasi di allerta innescate da incontri ravvicinati con gli avversari o dai numerosi nuovi sistemi di sicurezza. Kojima, dicevamo, tira fuori dal cilindro a tempo di record una trama tutta nuova in un 1999 stretto alla gola da una crisi energetica in cui

l'unica via di scampo arriva dalla mente del Dottor Kyo Marv, con i suoi studi sull'OILIX, una particolare alga che, una volta raffinata, sarà in grado di fornire un'alternativa economica e pratica all'ormai scarso petrolio. Come insegna la legge di Murphy, tutto va in malora quando il luminare viene rapito da Big Boss – il rinnegato mentore di Snake creduto morto durante l'episodio precedente – e rinchiuso nella fortezza di Zanzibar Land (che non ha nulla a che fare con la vera Zanzibar in Tanzania), con a guardia un nuovo prototipo di Metal Gear. Indubbiamente si tratta del miglior episodio bidimensionale della saga, superiore anche all'eccellente Ghost Babel, uscito nel 2000 sotto la direzione del talentuoso Shinta Nojiri. L'unica nota dolente è il fatto che noi occidentali siamo rimasti a bocca asciutta: con la diffusione di Internet, fortunatamente, patch amatoriali resero il gioco fruibile anche a

chi non masticava kanji a colazione, ma per una traduzione ufficiale si dovette aspettare addirittura il 2006. Konami pubblica infatti in quell'anno Metal Gear Solid 3: Snake Eater Subsistence con all'interno i primi due Metal Gear finalmente tradotti nella lingua d'Albione. Ancora meglio, i due titoli sono compresi come bonus nella recente Metal Gear Solid HD Collection per PS3 e Xbox 360. Numerose piccole modifiche vennero fatte, dai nomi ai volti dei personaggi durante le comunicazioni radio, accantonando lo stile realistico dell'episodio originale per MSX2 a favore di uno più simile all'ormai familiare tratto di Yoji Shinkawa, oggi lead artist del Kojima studio e responsabile del character design di Metal Gear Solid. Ma cambiamo argomento: nel 1988 esce una delle più famose opere di Kojima, condannata anche lei a rimanere prerogativa del popolo nipponico per diversi anni prima dell'ormai insospettabile pubblicazione su Mega CD, avvenuta nel 1994. Snatcher è una visual novel fantascientifica ambientata in un futuro cyberpunk, dove un terzo della popolazione mondiale viene spazzato via da un virus. Nella città di Neo Kobe cominciano a verificarsi apparizioni di androidi, gli Snatcher, che rapiscono alte cariche del governo per replicarne l'aspetto e insidiarsi al loro posto. Per far fronte alla minaccia nasce la JUNKER (Japanese Undercover Neuro Kinetic Elimination Ranger), una divisione poliziesca con lo scopo di "ritirare" i pericolosi androidi mutaforma. Contemporaneamente a questi eventi, due umani vengono trovati in un sonno criostatico in Siberia, con la memoria completamente cancellata. I loro nomi sono Gillian e Jamie Seed, ma non ricordano nulla l'uno dell'altro.



Gillian
Gibson? It's Gibson! My god, his head's been twisted completely off.

▲ Snatcher presentava scene piuttosto crude che contribuirono a limitarne la diffusione tra i negozianti più bigotti.

L'unica parola che ronza nella mente di Gillian, dopo il risveglio, è "snatcher": questo lo spingerà ad arruolarsi nella JUNKER per scovare qualche indizio sul suo passato e sul misterioso legame che lo lega a Jamie. Sin da un primo sguardo, le ispirazioni sono molteplici e chiare: il concetto di base è un mix tra Blade Runner e Terminator, con le alte fiamme che illuminano il cielo di Neo Kobe reminescenze delle spettacolari scenografie parlorite dalla mente di Syd Mead per il capolavoro di Ridley Scott. Gli stessi Snatcher, con il loro endoscheletro metallico, ricordano i replicanti e i figli di Skynet delle due pellicole appena citate, ma i proiettili a energia sparati dalla bocca traggono ispirazione dai Boomer, gli antagonisti dell'anime Bubblegum Crisis, in quegli anni molto popolare anche in America tanto che la Talsorian ne realizzò un RPG Pen & Paper. Nonostante per la sua stessa natura di racconto interattivo il gioco offra prevalentemente schermate fisse, la narrazione è molto ben scritta e valorizzata da un sonoro eccezionale, con un doppiaggio esemplare coadiuvato da azzeccati effetti sonori e tracce audio. Il tema del futuro opprimente viene spezzato da occasionali momenti comici: nonostante tutto quello che gli succede attorno, tra robot assassini e un passato nebbioso, Gillian è un buon diavolo, sempre pronto a tirare su la malinconica Jamie e a litigare scherzosamente con lo stoico Metal Gear Mk2, un piccolo droide protocollare con le sembianze della nemica di Solid Snake, affibbiatogli come assistente dal dipartimento. Snatcher nasce inizialmente su MSX2 e PC-88 ma la piattaforma presa come riferimento per il porting su Mega CD è il PC Engine CD-ROM. Questa versione è particolare perché a tutti gli effetti completa la storia, dato che le precedenti versioni per home computer lasciavano il giocatore in sospeso, attendendo un seguito che non ci sarebbe mai stato. Nelle rare sequenze arcade dove Gillian deve far fuoco sui nemici, inoltre, la versione per la bistrattata periferica SEGA offre il supporto per la Justifier Gun, pistola ottica che usciva abbinata alla conversione del coin-op Lethal Enforcers, una soluzione ben più gratificante del pad usato sulla console NEC. Nonostante le richieste dei fan, Kojima ha dichiarato in più di un'intervista di aver chiuso la storia di Snatcher per sempre. Sullo stesso stile si colloca Policenauts, inizialmente pubblicato per PC-9821 nel 1994. Per anni è stato il Santo Graal della produ-



▲ Durante un'intervista, Kojima confermò l'inizio della traduzione di Policenauts, troncata poiché il labiale non lo soddisfaceva.

zione di Kojima secondo il pubblico occidentale. Anche lui era infatti orfano di una pubblicazione al di fuori dei confini nipponici, finché un gruppo di traduttori non rese disponibile una patch per la versione PSX nel 2009. Policenauts è un poliziesco in salsa sci-fi. Nel 2040, Jonathan Ingram fa parte di un'élite composta da cinque poliziotti destinati alla colonia spaziale Beyond Coast, i Policenauts. Durante una passeggiata nello spazio, però, qualcosa va storto e Jonathan si trova con la sua tuta in avaria a vagare senza meta per il cosmo. Dato per disperso, viene miracolosamente recuperato trenta anni dopo, in perfetta forma dopo il lungo periodo trascorso in animazione sospesa durante il quale non pare invecchiato di un singolo giorno. Nel frattempo il mondo è cambiato, i suoi amici invecchiati e Lorraine, sua moglie, si è risposata decisa a ricostruirsi una nuova vita. Jonathan, estraneo in un mondo che non gli appartiene più, si riduce a fare l'investigatore privato, ma la visita della sua vecchia fiamma e il relativo decesso durante un misterioso attentato lo spingeranno a tornare sulla Beyond Coast a indagare

sulla cospirazione che il suo fiuto gli suggerisce. Lì si riunirà con Ed Brown, un suo ex collega tra i Policenauts oramai prossimo alla pensione, e assieme dovranno darsi da fare raccogliendo indizi che inizialmente paiono tutti puntare alla Tokugawa Corporation, multinazionale gestita da Joseph Sadaoki Tokugawa, ennesimo ex Spacenaut e collega della coppia di piedipiatti. Il gioco è a tutti gli effetti il seguito spirituale di Snatcher, e presenta la stessa impostazione da fumetto interattivo migliorando però l'interfaccia, un punta e clicca con cui andare a caccia degli spesso ostici hotspot nascosti nelle schermate. L'ispirazione principale è la serie di Arma Letale, con Jonathan ed Ed che citano Martin Riggs e Roger Murthag in tutto e per tutto, dall'aspetto fisico alle gag con un Ed "troppo vecchio per queste stronzate" ("the Ed you know is 30 years younger") e un esuberante e perennemente allupato Jonathan che non manca di flirtare con la figlia sexy del collega durante la classica cena in famiglia di rito. Concluderemo il mese prossimo la nostra rassegna presentando la produzione più recente di Kojima.



▲ Sebbene le trame delle due avventure siano ufficialmente concluse, Kojima ama giocare con i ricordi dei fan...

CONSOLEMANIA CORNER

A cura di ToSo, Kikko e TMB

Questo mese i riflettori del ConsoleMania Corner vanno a illuminare titoli molto distanti tra loro, anche come qualità. A fianco del per certi versi sorprendente Catherine, troviamo l'imperdibile Metal Gear Solid HD Collection e il gradevolissimo Soul Calibur V. Poi c'è NeverDead, che dimostra come sia facile perdere la testa...



CATHERINE

Finalmente il titolo di punta di Atlus arriva in Europa, con un devastante ritardo rispetto alle versioni giapponese e USA. A chi non sa di cosa si stia parlando, diciamo di non lasciarsi trarre in inganno dalle immagini, che potrebbero far sembrare Catherine come un titolo pseudo-hentai adatto solo a soddisfare i primi pruriti adolescenziali. Quello di Atlus è invece un videogioco a tutto tondo, che alterna momenti di dialogo, in cui il nostro protagonista

dovrà palleggiarsi tra l'amore della sua fidanzata Katherine e quello della procace ventenne Catherine, ad altri dove – in un mondo onirico abitato da pecore antropomorfe – dovrà affrontare i suoi peggiori incubi, scalando una parete di cubi con cui

interagire in una sorta di sbrocato action-puzzle game. È ottima la trattazione di molti temi: il tradimento sentimentale, l'eterna indecisione del trentenne che non vuole saperne di svoltare verso una vita "adulta" e la fragilità dei rapporti interpersonali con le persone amiche. Ad aiutare il processo empatico contribuisce il valido lavoro di Studio 4°C, già noto per aver disegnato Steamboy e Detroit Metal City: i personaggi sono carismatici e tratteggiati in modo ora grottesco, ora delicato, ora divertito. Le scalate sui cubi funzionano (anche se qualche problema con il sistema di controllo permanente) e richiedono capacità logico deduttive non banali, il che è solo un bene ai fini ludici. Infine, la decorosa localizzazione in lingua italiana è riservata al solo testo; il peccato grave risiede piuttosto nel non aver lasciato su disco la disponibilità dell'audio in giapponese. **Kikko**



METAL GEAR SOLID HD COLLECTION



Che la saga di Metal Gear sia una delle più riuscite e complesse opere videoludiche di sempre è fuori di dubbio. Hideo Kojima ha rivoluzionato il concetto stesso di gioco d'azione e, nel corso di numerose generazioni di computer e console, ha portato a un altro livello il confronto fra divertimento interattivo e produzione cinematografica. Del resto, non a caso proprio su questo numero trovate, in sede di Time Machine, la seconda parte di uno speciale dedicato al maestro giapponese del game design. Va da sé che se non avete mai voluto (o potuto) cimentarvi nelle intricate e affascinanti avventure di Snake, questa compilation rappresenta un'occasione più unica che rara di poter affrontare tre autentici capolavori, rimasterizzati in alta definizione per la gioia dei nostri TV da enne pollici. C'è da dire che il lavoro svolto da Bluepoint Games è davvero encomiabile, e del resto ci saremo meravigliati del contrario visto che sono stati responsabili della prima God of War Collection e della più recente Ico & Shadow and the Colossus Collection. Qui, in particolare, troviamo Metal Gear Solid 2 e 3, affiancati da Peace Walker, preceden-

temente uscito solo su PSP, ma dotato di una tale plethora di modalità di gioco da mettere in imbarazzo titoli capaci di girare su hardware ben più potenti. La resa grafica è ottima in tutti e tre i giochi (Snake Eater in particolare), che vantano una risoluzione pari a 720p, antialias, 60 fotogrammi al secondo e un audio rimasterizzato digitalmente in 5.1. Insomma c'è tutto quello che serve per godersi al meglio l'esperienza ideata da Kojima Productions, il tutto spalmato per decine e decine di ore di gioco, una marea di missioni e alcune eccellenti modalità co-op presenti in Peace Walker. **TMB**



NEVERDEAD

A avete presente quando vi trovate davanti a una bella idea e poco dopo vi rendete conto che chi l'ha avuta non è riuscito a svilupparla in alcun modo sensato? Ecco, NeverDead è proprio il tipico esempio di quanto appena descritto. I Rebellion questa volta si sono spostati in Giappone per realizzare uno sparatutto in terza persona che avrebbe dovuto conciliare l'anima action di un Devil May Cry, alla tamarraggine insensata di uno Shadow of the Damned. Peccato che il risultato finale non sia neanche lontanamente paragonabile alle allegre scorribande di Dante e Garcia Hotspur, risultando un'esperienza assai deludente sotto numerosi punti di vista. Di base il nostro cacciatore di demoni, tale Bryce Boltzmann, sarebbe anche spassoso. Il protagonista di NeverDead, dopo aver tentato invano di uccidere il re dei demoni, si è trovato senza moglie e con una maledizione che lo rende sì immortale, ma non per questo infrangibile. Bryce può essere ridotto in pezzi, non molti a dir la verità, ma comunque non di rado vi ritroverete senza gambe, braccia e persino con la sola testa... questo non vi ucciderà, perché potrete comunque muovervi, fin tanto che uno strano essere non deciderà di



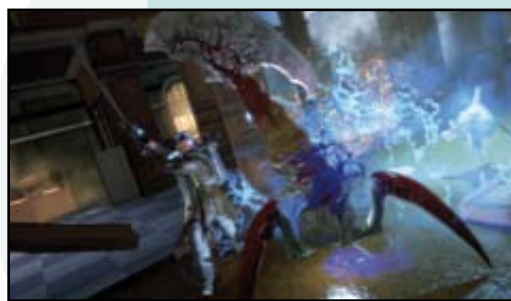
risucchiarsi al suo interno, dando inizio a un noiosissimo giochino di precisione. Purtroppo questa meccanica dello smembramento, superata la fase iniziale della novità, si rivela fin troppo presto una vera e propria piaga, che tende a punire il giocatore piuttosto che dargli un vantaggio di qualsiasi natura. Le poche trovate interessanti, tipo il lanciare la testa o le braccia in giro, sono sviluppate male, mentre i poteri aggiuntivi sono strozzati da un sistema a slot che ne consente un utilizzo troppo limitato. Anche se non è un titolo globalmente orrendo, rimane comunque molto al di sotto della aspettative, per una produzione che è rimasta in ballo per oltre due anni.... **TMB**

GLOBALE

60

PS3

XBOX 360



SOUL CALIBUR V

La svolta "social" (se così la vogliamo chiamare) del picchiaduro Namco porta con sé alcune novità molto importanti per quanto riguarda il gioco in rete, giunto finalmente a maturazione grazie a un netcode ora performante al millisecondo, nonostante l'amarezza delle connessioni nostrane. Namco dà, Namco toglie, se è vero che le vittime sacrificali di questo quinto capitolo sono le modalità per giocatore singolo, ora limitate a una ventina di capitoli

della Storia, dove si è costretti a giocare quasi sempre con Patroklos e Pyrra, nonché a quella Arcade e poco altro. Al di là di nuovi volti e addii scandalosi nel roster (ridatemi Taki!), quello che è stato ritoccato è il sistema di combattimento,

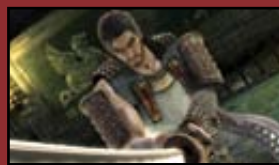
se vogliamo più tecnico del solito e che deve essere padroneggiato a dovere prima di gettarsi nella mischia delle sfide in rete. Come detto, quindi, è l'online a farla da padrone, in virtù di un botto di modalità tutte riuscitissime e di un editor dei personaggi finalmente potente quanto basta per parlori robe fuori di testa. Vi basti sapere che in un paio di sfide mi sono trovato di fronte a un clone perfetto di Kenshiro (con tanto di costellazione tatuata sul petto) e a una replica fedele di Solaire (Dark Souls). Insomma... se le sfide contro gente incattivita non vi spaventano e avete la disponibilità di una

GLOBALE

84

PS3

XBOX 360



connessione decorosa, qui c'è da divertirsi parecchio. Se invece è il single player che vi attira, forse vi conviene restare ancorati al quarto capitolo o attendere l'uscita di Street Fighter X Tekken. **Kikko**

BOVABYTE

...che no, davvero, no, è troppo...

A cura di: Noi Bovas bovabyte@bovabyte.com



PARENTAL ADVISORY
Si rammenta al gentile pubblico, composto da grandi e piccini, che gli upgrade planner non esistono: è inutile che li cerciate sulle Pagine Gialle!

La disoccupazione ha creato un bel mestiere ...E IL PASTORE VUOLE FARE L'UPGRADE PLANNER!

A volte capita anche noi Bovas di crogiolarsi nel passato. Così succede che ci ritroviamo a spulciare le vecchie foto, riesumando dolci ricordi come le fidanzatine delle medie, le gite scolastiche, i compiti in classe di Latino del Paolone (un vero spasso, a patto che non foste il Paolone ovviamente...), ripercorrendo rapidamente tutti i passaggi importanti delle nostre vite, raccolti in album o cartelle che, col passare del tempo, si sono fatte sempre meno cartacee e sempre più digitali, eteree come lo scorrere incessante dei giorni e dei mesi, troppo rapido e diluito nel quotidiano grigiore della vita adulta, per poterlo gustare a fondo. L'unico che non ha mai condiviso con noi questi bei momenti, inutile dirlo, è il nostro simpatico amico Pecoraio, altrimenti noto come il Pastore. Così, la sorpresa è stata davvero incommensurabile quando, biasciando le vocali come al solito, si è presentato a noi con un librone di cartonato plastico chiuso da un lucchetto in acciaio inox impenetrabile. "Guardate cosa ho quaaaaa - ci ha detto - il mio libro dei ricoooooordiniiii. Volete vederlo?". Attoniti, abbiamo subito acconsentito. Quando mai, del resto, il Pastore è stato in vena di simili confidenze? Forse quella volta che aveva promesso di svelare tutti i nostri segreti a un giornalista de "L'Eco del Portone", un settimanale di bassa lega che raccoglieva i più futili pettegolezzi del quartiere quando eravamo giovani e spensierati. "Guardate, qui ci sono tutti i miei pupilli. Questo è stato il primo!", e naturalmente si trattava di una foto del Commodore 64. Seguito da un Amiga 1200. Poi da un altro Amiga 1200 che sembrava del tutto identico a quello di prima: "Ma nooooo, ignoranti... questo ha una scheda acceleratrice al suo interno, con un processore 68030/25 overclocato di mezzo megahertz e 8 mega di fast RAM". Poi un PC. Poi

un altro PC. E poi un altro ancora. E poi sempre quell'altro ancora ma con uno strano aggeggio che usciva dal case. Insomma, erano tutti computer. Al che lo abbiamo interrotto e gli abbiamo domandato se nella sua vita ci fosse qualcosa di più oltre a quella ferraglia, ai cluster per il calcolo in parallelo e cose così, ma lui con fare arcigno ci ha subito zittiti: "Non capite proprio nieeentee. Riguardando questo album ho finalmente capito cosa voglio fare da graaandeee". Inutile manifestare il proprio disinteresse, o puntualizzare che lui ormai avrà già 104 anni, il Pastore è partito in quarta: "voglio fare l'upgrade plaaaaneeeeeeee" "che cosa!?" "l'upgrade planner... PLAN-NER". E cosa diavolo potrà mai essere un "upgrade planner"? "È un serio professionista che aiuta gli appassionati di computer ad affrontare un momento cruciale della loro vitaaaaa, l'upgrade del compuuuuuuteeeeeer!!!". Già stavamo per colpirlo con la nostra Mazza del Buonsenso™, quando ha aggiunto "ho deciso di imparare dal mio nuovo idolo, l'upgrade planner argentino Paco Alvarez Jose Donascimento, che ho deciso di intervistare in esclusiva per Bovabyte". Ogni nostra rimostranza - dovuta anche al fatto che il signor Donascimento aveva un cognome tristemente evocativo - è stata vana, e così cari lettori ora vi tocca subire una delle nostre pessime interviste. Beh, ci auguriamo che stavolta al Pastore vada un po' meglio del solito anche se, a essere sinceri, tutte queste professioni nate dalla crisi del capitalismo occidentale a noi sanno un po' - ma soltanto un po', neh - di fregatura...

Il Pastore: Buongiorno Paco, ci parli un po' della sua professiooneeeeeee
Paco Alvarez Jose Donascimento: Molte persone, a torto, credono che un



Paco Alvarez Jose Donascimento, sedicente upgrade planner argentino di fama internazionale, in un (poco realistico) auto-ritratto.

Quando il PC da aggiornare è vecchio, non c'è niente di meglio che affittare un intero castello medievale, per realizzare un aggiornamento memorabile!



Per gli amanti del relax l'atmosfera ideale per un upgrade è sicuramente rappresentata dal classico resort tropicale. Mentre il tecnico lavora, l'utente può rinfrescarsi in piscina.



computer sia soltanto un elettrodomestico, uno stupido conglomerato di plastica e silicio capace unicamente di compiere calcoli in rapidissima sequenza. Io invece ritengo che sia un lavoratore indefesso e mal retribuito, costretto dall'uomo a fornire degli output in cambio di una serie di input, sfruttato fino all'ultimo ciclo di clock in maniera autoritaria e meschina, in cambio di che cosa, poi? Di una lunga razione di scosse elettriche. Provatevi voi, provatevi, a mangiare le scosse elettriche, e poi vedrete se vi piacciono!

Noi Bovas: Signor Donascimento, ma cosa fa esattamente un "upgrade planner"?

Paco Alvarez Jose Donascimento: Io mi rendo conto, e forse sono l'unico a farlo, che per un computer gli unici momenti felici sono rappresentati dagli upgrade che, saltuariamente, i loro utenti operano sull'hardware. Certo, un pezzo di loro (magari un vecchio hard disk, o una scheda video obsoleta) si perde per sempre, sostituito da qualcosa di più nuovo e potente, ma il computer sa che da quel momento in poi le sue prestazioni miglioreranno. E accoglie con gioia il nuovo componente arrivato. Ecco, noi upgrade planner lasciamo che il tecnico o il sistemista stabiliscano quale pezzo sia meglio installare per l'aggiornamento, mentre noi ci occupiamo di tutto il resto. Scegliamo una location, stabiliamo chi debba essere presente, arrediamo il laboratorio e allestiamo il tavolo su cui verrà svolta l'operazione, in modo che sia il computer, sia l'utente, siano felici in questo momento importante. Insomma, noi upgrade planner cerchiamo di rendere magico ogni aggiornamento, in modo che possa essere un'esperienza indimenticabile per tutti.

Il Pastore: Beeeeee!ooooo! Ci racconti di qualche allestimento professionale...

Paco Alvarez Jose Donascimento: Un giorno si è presentato da noi un distinto signore che opera nel settore finanziario. Il suo portatile di ultimissima generazione cominciava a essere troppo lento quando visualizzava le immagini usando una di quelle gallery tridimensionali alla moda, e così con il nostro technical advisor (Paolo, ma tu hai idea di cosa sia un technical advisor? NdD) (Zitto, per carità... ndP) abbiamo pianificato un aumento della RAM da 8 a 16 GB. La location prescelta è stato un locale alla moda, dove abbiamo organizzato un vero e proprio upgrade-brunch alle 11 di un martedì mattina. Tutti i colleghi del distinto signore sono stati invitati a condividere con lui il grande momento, ma io sospetto che siano venuti solo per il cathering a base di sushi. Un gruppo di ballerine ha improvvisato una conturbante scenografia mentre il tecnico provvedeva a installare i nuovi moduli di memoria RAM.

Il Pastore: Siiiiii, questo sì che è un modo professionale di intervenire sui computer! E poooooi? Com'è andata a finiiiiiree?

Paco Alvarez Jose Donascimento: Il chipset – credo si dica così – del

portatile supportava soltanto un massimo di 8 GB di RAM, quindi non è mai riuscito a vedere la capienza aggiuntiva. Però il distinto signore è stato molto felice lo stesso e ci ha confermato che il suo computer adesso va molto più veloce. Insomma, ha speso 10.000 euro, ma alla fine era molto soddisfatto. Sono davvero felice quando posso rendere la gente soddisfatta, per me è come una missione.

Noi Bovas: Ma che razza di fregatura è!?

Il Pastore: Silenziooooo! Voi non capiteeee! Questa è poesia!!!

Noi Bovas: Vabbè, e altri episodi da (non) raccontare?

Paco Alvarez Jose Donascimento: Una ragazza si è presentata da noi con un computer di tre anni fa. Santo cielo... un computer di tre anni fa, capite? È vecchio! Il computer andrebbe cambiato almeno una volta al mese (sante parooooleeeee ndPastore) (SBONK! NdBovas). Beh, il nostro technical advisor – sempre lui – appena lo ha visto ha detto: "Santo cielo! Un computer di tre anni fa!" ed è corso a curarsi l'orticaria fulminante. Quando è tornato, ha sentenziato "troveremo una giusta location anche per questa antichità", e ha scelto di affittare un castello medievale. Una serie di comparse ha inscenato una partita "live" a Defender of the Crown, mentre il tecnico cambiava il processore, la scheda video, la RAM e il disco fisso, provvedendo poi a effettuare una copia 1:1 dei dati. Alla fine del lavoro abbiamo contato quattro contusi fra le comparse, un pregevole numero di astanti "ralleggrati" dalla birra che scorreva a fiumi, e una ragazza pienamente soddisfatta: la proprietaria del computer. Il suo PC andava molto più veloce, ma questo non le importava più, perché alla fine è uscita con il tecnico.

Il Pastore: Beeeeee!oooo, voglio farlo pure ioooo, il tecnicooooo.

Noi Bovas: Pastore, sei sposato. E poi questa storia è davvero incredibile. Quale ragazza uscirebbe mai con il tecnico del computer?

Paco Alvarez Jose Donascimento: Sembra che voi mettiate in dubbio le mie parole.

Noi Bovas: Noooooi? Ma per carità!

E così dicendo abbiamo salutato Paco Alvarez Jose Donascimento, sedicente upgrade planner argentino di fama internazionale. Il Pastore, che era seduto accanto a lui, si è immediatamente accorto di essere stato "alleggerito" del portafogli, così ha abbracciato la nostra Mazza del Buonsenso™ e si è lanciato all'inseguimento del suo idolo. Alla fine lo abbiamo visto tornare con un ghigno soddisfatto, senza il portafogli, ma con una proposta che non potevamo rifiutare, soprattutto perché aveva ancora la mazza in mano: "Alloooooo... Non è giunto il momento di un bell'upgrade per il vostro computer?".

Quando l'utente è giovane e la nuova scheda video promette faville, la birreria resta sempre la location più gettonata per l'upgrade! (sarà, ma quando vedo un portatile in birreria... penso sempre che sia in mano a uno sfigato... bah! ndP)



REPLAY

A cura di: Francesco "Prodocevano" Di Lazzaro (prodocevano@sprea.it)

Rivedere filmati d'epoca e calarvi da spettatori nella visione di alcuni dei giochi che hanno fatto storia vi esalta? Il focus di questo mese allora è perfetto per voi: vi consiglio di leggerlo con attenzione, potreste trovare preziose imbeccate. Nelle recensioni invece torniamo a parlare di Super Nintendo dopo molti mesi e non potevamo non farlo sviscerando due grandi classici. Buona lettura!

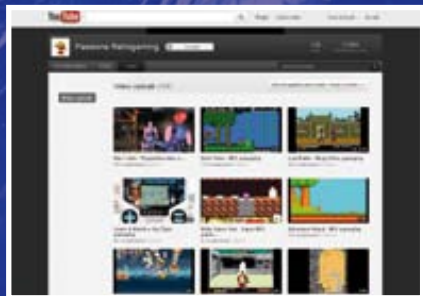
FOCUS: PASSIONE RETROGAMING, PARADISO YOUTUBE

Lo sviluppo di linee internet più veloci e di computer più potenti ha permesso negli ultimi anni l'espansione di un archivio video web omnicomprensivo come YouTube, fino a qualche tempo fa impensabile. Ovviamente questa fantastica opportunità mediatica non poteva non essere sfruttata da noi appassionati di giochi "antichi": proprio seguendo questo ragionamento alcuni utenti provenienti da una celebre community italiana (di cui parleremo meglio più avanti) hanno deciso di creare Passione Retrogaming (www.youtube.com/user/PassioneRetrogaming/) canale piuttosto ricco dedicato esclusivamente a filmati inerenti videogiochi anni '70, '80 e '90.

Il materiale presente è molto, si parla di circa 200 clip che affrontano il tema sotto vari punti di vista: si va da alcune demo introduttive di classici storici di fine anni '90 a registrazioni di partite, spesso incentrate sui momenti topici di questo o quel videogioco. Non mancano, autentica chicca, riprese dirette di diversi apparecchi d'epoca in azione: personalmente sono rimasto estasiato nel vedere svariati Game & Watch storici fare la loro figura, perfettamente funzionanti.

Ottimi anche alcuni reportage con tanto di audio in presa diretta, dedicati a ritrovi importanti nel panorama degli appassionati di retrogame, come le riprese effettuate al Videogame History 2010 di Monza. Inutile dire che il fulcro reale del progetto è rappresentato dalle registrazioni di sessioni di gioco effettuate sui grandi classici del passato: ne troverete più di un centinaio, spesso rappresentative di scene chiave, come già detto, o di epiloghi. Non solo interessante a livello di documentazione e memoria, ma anche utile se si ha necessità di impraticarsi o svelare qualche passaggio fondamentale di un prodotto particolarmente ostico. La maggior parte delle clip è stata creata grazie agli emulatori, ma ve ne sono alcune, molto sfiziose, testimoni di partite giocate impiegando direttamente la piattaforma originale. Molti dei video presentati hanno poi connessioni con recensioni o altro materiale ospitato sui server del sito madre del progetto, www.retrogame.biz. Si tratta di un lavoro davvero notevole, che a oggi però risulta parzialmente offline, a causa di problemi tecnici tuttora irrisolti, stroncando di fatto sul nascere ogni tipo di opportunità di interazione tra il materiale filmato e quello scritto.

Allo stato attuale delle cose quindi non ci rimane che consolarci con l'ampio database video, sperando di poter al più presto parlarvi, su queste stesse pagine, di tutto il portale, di nuovo attivo e sistematicamente aggiornato.



Actraisers

Al di là dell'aspetto classico, dell'ambientazione dai chiari risvolti fantasy, della grafica - peraltro eccellente - che richiama moltissimi cliché del genere, la storia che fa da sfondo ad Actraisers è piuttosto originale.

Dopo una ferocissima battaglia un demone ribelle, tale Tanzra, è riuscito a sconfiggere il dio che lo ha plasmato e a prendere possesso del mondo di Pangea, sottraendo di fatto al creatore il controllo del pianeta e dei fedeli, che non lo adorano più. La divinità, conosciuta come Master, decide quindi di sconfiggere le tremende creature che il suo avversario ha sparso in ogni angolo del corpo celeste per guadagnarsi una nuova chance di affrontarlo. Lo scenario è suddiviso in sei differenti continenti, che dovremo liberare dalla presenza dei vari nemici demoniaci, in un picchiaduro a piattaforme che ricorda alcuni classici del genere. Ogni volta completata una sezione, dovremo poi riguadagnare la stima e la fiducia degli uomini attraverso una fase gestionale/manageriale che ricorda un po' un incrocio fra Sim City e Populous. Riuscire in tale impresa ci consentirà di guadagnare credibilità e allo stesso tempo di accrescere il nostro potere. Solo quando avremo riconquistato Pangea saremo pronti per lo scontro finale con Tanzra. Actraisers è semplicemente un capolavoro: la commistione di generi è innovativa e sapientemente dosata, ottimamente assecondata da un comparto tecnico di prim'ordine. Ore e ore di puro divertimento da non perdere.

Software House:

Enix

Sistema:

Super Nintendo

Emulatore:

Snes9k, Zsnes, Retrocopy

Anno: **1991**



Nosferatu

L'apprezzamento che all'inizio degli anni '90 ebbe Prince of Persia, portò inevitabilmente alcune software house a cercare di sfruttare l'appeal del titolo producendo nuovi giochi in grado di riproporre alcuni elementi chiave, modificandone l'ambientazione. Nosferatu fa parte di questa nicchia: nei panni di un eroe a cui il signore delle tenebre ha rapito la fidanzata, partiamo al recupero della stessa, barcamenandoci tra ambienti labirintici in cui saranno necessari riflessi rapidi al momento di superare ostacoli e precipizi, e un'ottima capacità di esplorazione, nonché una certa attitudine a menare le mani per debellare i vari nemici. Altro elemento ripreso dalle avventure del Principe è il limite di tempo: non sarà quello risicatissimo di 60 minuti a cui siamo abituati, ma ogni livello dovrà essere completato rispettando un valore massimo prefissato. Se non ce la faremo, dovremo ricominciare da capo il quadro. Un sistema intelligente che aumenta la longevità del gioco senza costringerci alla frustrazione.

Nosferatu è tutto qui: saltare, correre, combattere e azionare leve e passaggi vi terrà impegnati molto a lungo se amate il genere, grazie anche a un comparto tecnico che, pur non essendo eccezionale, fa egregiamente il suo dovere.



Software House:

SETA

Sistema:

Super Nintendo

Emulatore:

Snes9k, Zsnes, Retrocopy

Anno: **1994**

EUFORIA PARADOSSA

A cura di: Massimo "NKZ" Nichini euforiaparadossa@sprea.it

Euforia paradossa da strada: un signore chiede gentilmente a una giovane ragazza: "Scusi sa che ore sono?". Lei: "Certo!". E se ne va...

Da un anfratto ghiacciato di quella che una volta era la pianura padana e che ora abbiamo rinominato "Lapponia sul Lambro", il vostro sempre amabile Nikazzi vi abbraccia calorosamente. E con questo gesto rischio l'ipotermia, quindi dovrete apprezzare il rischio. Come state, miei euforotti? Tutto bene dalle vostre parti? Qui, congelamento a parte, il mondo sembra girare abbastanza bene. Cioè, dimenticandosi i problemi economici, quelli legati al lavoro, quelli di salute (sono raffreddato senza soluzione di continuità dal '94, non dovrei più stupirmi di niente, eppure...), qualche litigata con amici, familiari e un piccolo diverbio amoroso. A parte questo tutto bene. Come dite? Sono troppo ottimista? Ma no, è che a furia di gestire questa rubrica ho fatto il callo all'amarezza. Se a questo aggiungete che ho vinto uno Sfiga For Life da piccolo e ogni mese ricevo regolarmente i versamenti, capirete che sono piuttosto allenato a escludere i fastidi quando è necessario fare un bilancio sulla serenità generale. Anche perché altrimenti ci sarebbe davvero da amareggiarsi parecchio tutti i giorni e non ne vale la pena. E con questa allegria che permea ogni respiro vi saluto e vi rimando alle solite immagini commentate.

FARE DI NECESSITÀ VIRTÙ(ALE)

I sogni son desideri, chiusi in fondo al cuor. Ma se i sogni durano troppo o sono troppo costosi, ci si deve arrangiare. Ecco allora due esempi di adattamento alla filosofia di Biancaneve. Il primo è un allarme da comodino davvero geniale. Allo scoccare della sveglia il tritacarte



inizia a trasformare una banconota di denaro in tanti coriandoli molto vivaci ma del tutto inutili nel portafoglio. Ditemi, onestamente: chi non si alzerebbe di corsa per non rischiare inutilmente denaro? Certo, dipende anche dalla banconota scelta per tale operazione: nel mio caso una moneta da un Euro oltre che non produrre nessun effetto romperebbe il meccanismo all'istante, per esempio. Il secondo è un sogno decisamente fuori portata del povero cosplayer: voleva fare Iron Man, ma si è trasformato nell'uomo Nastro Adesivo. Grazie per l'impegno amico, ritenta quando andranno di moda i cartoni non animati...



UN BAGNO DI UMILTÀ

Le due immagini sono accomunate unicamente dalla località specifica in cui sono posizionati gli oggetti in questione. E dal grado di Euforia paradossa che generano, ovviamente. Il primo caso spiega visivamente ai giocatori più giovani e inesperti che cosa si intende per expert mode. Detta anche hardcore mode, questa modalità in molti giochi spinge il player a sforzi sovrumani. Ecco, sforzo è proprio la parola giusta, non credete? La seconda immagine, invece, riguarda lo sforzo (aridaje) sovrumano di un nullafacente inglese. Questo ha trascritto su rotoli di carta igienica l'intero romanzo Moby Dick. Il perché abbia associato una balena ai suoi bisogni fisiologici rimane un mistero. Così come rimane oscuro se la pubblicità dei rotoloni con Dante Alighieri è precedente a questo atto di ordinaria follia calligrafico-scatologica...



DUE VOLTE DIETRO. E NON È UNA DOPPIA NEGAZIONE...

Per chiudere questo mese di EP abbiamo raccolto (a caso, bendati, con una mano legata dietro la schiena e un bambino delle estrazioni del Lotto legato all'altro arto) due immagini. Ad accomunarle la posizione della topomodella rappresentata. Da amante di certi panorami dovete scusarmi, ma riproporrò ancora in futuro queste modelle "lato estivo" (questa non ve la devo spiegare, vero? Oppure sì? Fatemi sapere...).





PROSOPOPEA - 30 GENNAIO 2012



Mese che mi fa riflettere sull'utilità di uno spazio postale. Riflessione e amarcord.

Mese che mi fa anche godere. Leggete :)
Massimo Svanoni

IL CONCETTO DI GIOCO

Perché partire da qui? Perché il gioco è parte, non esaustiva, del videogioco e perché il concetto di Homo Ludens deve essere approfondito.

Nel 1938 Huizinga scrive il libro Homo Ludens. Egli delinea una teoria dell'imprescindibile ludicità nel comportamento umano. In sintesi, tutte le attività umane sono originariamente intrise di gioco. Il gioco è un fenomeno culturale che ha una vera e propria funzione creatrice di cultura.

Noi, inteso come uomini viventi questa epoca, siamo abituati a relegare il gioco solo a un aspetto della nostra vita, lasciando il resto alla serietà. Ma in realtà i due concetti non sono opponibili in quanto il gioco può contenere sia la serietà che la non serietà.

È soprattutto il nostro mondo contemporaneo ad aver sempre più escluso e/o allontanato il gioco dalla serietà. Nel gioco esiste crescita e sviluppo, riflessione, ricerca, impegno, catarsi e tutto ciò che all'essere umano serve per formare la propria personalità.

Se prendiamo gli sport, nati tutti come giochi (si pensi alla cultura ellenica), sono diventati talmente esasperati e rinchiusi in grammatiche precise e imprescindibili da aver escluso il loro carattere ludico: la troppa serietà ne ha smunto la qualità ludica (pensiamo anche ai tornei di videogiochi). Homo Ludens è tale perché è nella sua natura il gioco. Natura umana che, dalla nascita sino alla morte, aspira sempre ad un fine più alto verso una perfezione di sé e del gruppo. Nel gioco si sviluppa la virtù, quindi il fare bene, autentico e perfetto.

Ciò comporta soddisfazione, senza dubbi, ma significa anche fare meglio di altri e quindi nasce la rivalità. Il premio della virtù è l'onore (i videogiocatori si battono e sbattono per l'onore, risultante nello sfoggiare un achievement, un'armatura T4 o il terminare un

gioco al 200%). Di competitività è intrisa la nostra società, dalle attività lavorative ai tecnicismi economici, contenenti però della falsa ludicità, perché serve solo a nascondere disegni politici, economici e sociali. Sopprimendo l'istinto ludico, in un mondo dove sport, e altri ex-giochi diventano solo seri, esasperandone la competitività, il videogioco si propone come nuovo strumento ludico formatore di cultura. Esigenza di un fenomeno catartico originario, che riporta l'uomo a vivere la sua propria natura... ma forse anche di più.

Ma, allora, cosa è il videogioco? È necessario premettere che confondere i media porta a negare le peculiari caratteristiche di ognuno di loro.

Pensare che un media sia sostituibile con un altro o migliore in assoluto a un altro, significa, altresì, negare una delle migliori affermazioni di McLuhan: il medium è il messaggio.

Ma per arrivare a chiarire quanto sopra è necessario partire da alcune definizioni.

Che cosa è il videogioco? È una tecnologia, un gioco, un media, un prodotto culturale. È anche un prodotto artistico di una o più persone. Ma non è tutto. È anche una sequenza più o meno libera di interazioni, compiute da un soggetto, davanti e per mezzo di un video e di uno strumento elettronico programmato e costruito a tal scopo. Mentre un film può esistere, iniziare e finire senza che nessuno ne sia spettatore, il videogioco è e vive solo attraverso la partecipazione attiva. Giocatore e giocattolo sono parte di una stessa entità, come l'uomo e la vita, nell'interazione formano il gioco.

Il videogioco non può prescindere dalle sue parti, si crea, si forma, si manifesta mentre è giocato, dando vita a qualcosa di unico, ogni volta. Ed è per questo che una miscela errata delle componenti dà vita a un qualcosa di diverso (un pas-

satempo, un bisogno, un rifugio, ma anche una prova di abilità, un film, un e-book, un software didattico, una demo, ecc).

Il videogioco si presenta in varie forme. Storicamente i primi erano sequenziali e centrati sull'abilità del giocatore: nella maggior parte dei casi erano richiesti riflessi ma anche riflessione ed analisi.

Oggi il panorama videoludico è ben più vasto, presenta prodotti anche non sequenziali (prendiamo i free-roaming) richiedenti abilità diverse, dai riflessi al ritmo, da capacità di micromanagement allo studio di percorsi di sviluppo ad analisi impegnative.

Alcuni prodotti puntano sull'immersione, sull'immedesimazione, sul simulare un'esperienza, il far vivere una situazione.

Gli studi sul comportamento fisico della materia e il grande sviluppo tecnologico dell'hardware hanno aperto nuove possibilità ludiche.

Non è necessario che vi sia una trama definita, è proprio il mondo che viene presentato a offrire una situazione semi reale.

Giocare Battlefield online è quanto più vicino possa esserci al trovarsi in un reale campo di battaglia, mancante dell'essenziale coinvolgimento fisico, anche se una parte dei nostri sensi è coinvolta. Si è consci del paragone di una tragedia a un gioco, ma nel titolo in questione vengono poste le sole azioni decontestualizzate da una realtà che non si augura a nessuno di vivere. Il fumo prodotto da granate o dal vento desertico impedisce di individuare gli obiettivi. Il frastuono delle esplosioni confonde la possibilità di distinguere la direzione di alcuni suoni o l'avvicinarsi di qualcuno a noi. Può farci intendere, se mai ve ne fosse bisogno, la facilità con cui si può morire. Alcuni momenti sono plausibilmente reali.

Nel plausibile finisce l'azione del videogioco e inizia l'immersione posta in atto dal giocatore. Gli è offerta la possibilità di integrare, di colmare il gap tra il verosimile e il reale. L'uomo è in grado di sognare e immergersi nella finzione. Il reale sarà sempre qualcosa di altro ma l'uomo sarà in grado di porsi delle domande su esperienze che diversamente non potrebbe mai vivere.

Il videogioco è un medium, quindi una tecnologia che l'uomo ha posto tra sé e il mondo circostante

A CHI LO SPEDISCO? DAI, CHE È FACILE!

TGM BAZAR:

forum.tgmonline.it/forumdisplay.php?263-TGM-Bazar (oppure tinyurl.com/tgmbazar), ove si compra, vende, vende e compra. Insomma, noi, qui, facciamo girare l'economia.

TGM MAIL:

Lo so, ho un po' ecceduto con una serie di letterozze più lunghe del solito. Prometto di tornare a selezionare di più succinte. Ma voi datevi da fare in merito su www.tgmonline.it/contact, selezionando TGM Mail o, attraverso la solita xam@sprea.it con subject [TGM Mail].

IL BLOG:

La nostra applicazione (apps.facebook.com/thegamesmachine/) è la morte sua ma www.tgmonline.it/ meriterebbe una visita anche solo per ragioni storiche.

LA REDA:

Anche i redattori parlano! Sinceramente chiedendo la trascrizione originale delle loro parole via redazione@tgmonline.it.

SOPPRIMENDO L'ISTINTO LUDICO, IN UN MONDO DOVE SPORT, E ALTRI EX-GIOCHI DIVENTANO SOLO SERI, ESASPERANDONE LA COMPETITIVITÀ, IL VIDEOGIOCO SI PROPONE COME NUOVO STRUMENTO LUDICO FORMATORE DI CULTURA. ESIGENZA DI UN FENOMENO CATARTICO ORIGINARIO, CHE RIPORTA L'UOMO A VIVERE LA SUA PROPRIA NATURA...

GABRIELE

come estensione dei proprio sensi (McLuhan).

Ma se la tecnologia (l'utensile) è ciò che ha permesso il processo di ominizzazione, dove ci può portare allora il videogioco?

L'uomo dà un senso a ciò che gli si presenta e il videogioco offre semi realtà diverse a cui poter da-

L'UOMO IN GRADO DI IMMERGERSI INTEGRALMENTE NEL MONDO VIRTUALE NE POTRÀ USCIRE PIÙ ARRICCHITO RISPETTO A CHI NE USUFRUIRÀ DISTACCATAMENTE
GABRIELE

re un senso. Amplia il linguaggio, il bagaglio emozionale ed esperienziale di un individuo. Negare questo aspetto è negare la possibilità di apprendimento testuale dell'essere umano. Ognuno di noi è in grado di imparare da un testo (definito in senso ampio, come insieme di segni), ovviamente tutti siamo consci che l'esperienza migliorerà il nostro apprendimento e lo perfezionerà ma è innegabile che a scuola si impari, che leggere un libro possa cambiarci il modo di vedere il mondo, così come un racconto, un film ed anche un videogioco.

Il videogioco ci aiuta ad allargare gli orizzonti delle nostre esperienze, permettendoci di viverne di più (paura, compassione, rabbia, comando, omicidio, salvezza, confusione, razionalità investigativa, pianificazione, ecc).

Tutto simulato, tutto giocato, ma tutto un po' reale.

La realtà riguarda il mondo materiale, tangibile dai sensi, sostanziale. Ma il concetto non può rimanere puramente oggettivo. Nel reale possono essere inclusi aspetti di altri mondi (come quello immaginario o ideale), se li riteniamo tali. Se questi aspetti inducono comportamenti e azioni non possiamo ignorarli. Se, per esempio, una paura induce a comportarsi in un certo modo, tale paura diviene reale, sebbene possa nascere dall'immaginario o non sia condivisa da altri. Pertanto la realtà in cui viviamo è composta da tutto ciò che noi riteniamo tale.

E allora l'uomo in grado di immergersi integralmente nel mondo virtuale ne potrà uscire più arricchito rispetto a chi ne usufruirà distaccatamente. Chi si lascerà rapire e incantare avrà un'esperienza in più da raccontare, se sarà stato in grado di rientrare nel reale operando una sana rielaborazione dei contenuti. Le possibili applicazioni in campo pedagogico non sono banali.

That's all folks... per adesso

Gabriele

Appena sul numero di Novembre, rispondendo a una prima lettera del buon Leonardo Renzi, scrivevo di un'immaturità nella riflessione attorno a questo nostro passatempo. Scrivevo della mancanza di una coscienza collettiva, o meglio, della presa di coscienza dell'appartenenza a una linea evolutiva.

Non mi contraddirò, per il momento. Per la maggior parte dei giocatori, il videogioco è percepito come una forma di distrazione. Ho ammesso, però, che non è detto che lo sia.

E riconosco anche l'esistenza di una piccola minoranza di giocatori attenti.

A te, Gabriele, piace raccontare. E nel raccontare, cercare la riflessione. Ora sei andato oltre: hai messo da parte il racconto e ti sei gettato nell'analisi (sempre con la stessa, identica passione, tra l'altro).

In realtà è proprio tutta la questione di queste esperienze extra-reali a essere filosoficamente interessante: il sogno? Il sogno a occhi aperti? Il contesto romantico di un romanzo? O il sapore di un film e di un serial? Ne siamo travolti. Ne siamo dipendenti. Abbiamo bisogno di qualcosa da vivere, o qualcosa in cui credere, se preferite.

Conosco diverse situazioni al limite dell'estremo ma non ne scriverò. Sopra a tutto questo, il videogioco ha la possibilità teorica di moltiplicare le sensazioni, sino a oscillare sul confine con il reale.

Ammesso che la definizione di reale non possa venire adeguatamente aggiornata.

A voi.

MEMORIE DI UN VIDEOGIOCATORE - SECONDA PARTE

Nota dello xam: questa lettera prosegue dal numero precedente. Se non ne avete letto la prima parte, ordinate immediatamente l'arrettrato!

3 - Dal Commodore al Personal Computer

Era veramente arduo rimanere al passo col progresso tecnologico. Pochi mesi dopo aver acquistato il Commodore 64, già usciva il Commodore 128 e in breve i primi PC fecero la loro comparsa sul mercato.

Personalmente sfruttai al massimo

AVVERTENZE D'USO

Taglio ove possibile per pubblicare due letteroni. Avvertenze all'osso!

XAM

Unico sopravvissuto all'avvento del Grande Taglio, una delle piaghe d'Erigo che, rediviva, ha ridotto il box Avvertenze d'uso in queste condizioni.

la mia macchina, almeno per un quinquennio, riducendomi a scacciare la "patelletta" del registratore di cassette affinché ingoiasse l'ennesimo nastro ma, di ritorno dal servizio militare, ormai i tempi erano maturi per l'acquisto successivo.

Seguendo l'esempio degli acquisti mirati dei giochi, scelsi con cura il primo PC.

M'informai presso i computer store della zona, individuando in una famosa catena teutonica, la scelta migliore.

I primi giochi furono un flop; forse li scelsi senza accuratezza, forse fu semplicemente sfortunata, ma di certo non mi entusiasmarono.

I primi titoli degni di nota furono alcune avventure grafiche le cui scatole ingombranti occuparono per molti anni gli scaffali della mia cantina, ma fu un titolo acquistato quasi per caso, la cui storia ricordava lontanamente "La taverna delle avventure" a segnare l'inizio della nuova era: "The Elder Scrolls: Daggerfall".

Il mondo di Daggerfall, ambientato in un mondo fantasy/medievale, era vastissimo.

Forse fu questa sua particolarità, che di fatto gli accreditava una longevità quasi assoluta, a colpirmi: lo slegava in modo definitivo da tutti quei game imprigionati in schemi, livelli di gioco incastrati l'uno dell'altro.

A cavallo o a piedi si poteva letteralmente andare in ogni luogo, visitare manieri, grotte, castelli e palazzi: a dispetto dei numerosi difetti presenti nel gioco, la sensazione di esplorare un mondo immenso e nuovo era tangibile, tanto più che le avventure generate casualmente sembravano non avere mai fine, modellandosi sulle caratteristiche fisiche e morali del personaggio scelto, che aumentavano man mano che la storia proseguiva: accanto a una traccia principale, ve ne erano altre centinaia, del tutto secondarie, ma non per questo meno affascinanti.

Daggerfall può essere a buon titolo considerato la pietra miliare dei

giochi su PC, almeno per quanto mi riguarda.

Sulle ali dell'entusiasmo decisi di andare oltre e puntai al titolo che tutti bramavano.

4 - Sliding doors in negozio. Ormai tendevo a qualcosa di più. Sapevo, o meglio immaginavo le potenzialità del PC, potevo permettermi qualcosa che sfruttasse appieno le sue caratteristiche, un gioco che decretasse il tramonto definitivo del 2D, che potesse portarmi verso una sorta di intrattenimento definitivo.

Erano gli anni di Tomb Raider: Lara Croft, l'eroina agile e pettoruta del gioco, era dappertutto, sulle riviste, sui manifesti in città, in tv e fra i discorsi dei miei amici (o nel tour degli U2: il videogioco sconfinava ndXam).

Non avevo alternative, in fondo non le volevo, era lei che cercavo, ma ahimè non ero il solo...

Fui superficiale e mi mossi con ritardo: ricordo quella mattina di dicembre di tanti anni fa: setacciai almeno quattro negozi, ma Tomb Raider era esaurito.

Disperazione videoludica da mordersi le mani. Ero in fibrillazione. Che fare? Le mie cinquanta mila lire chiedevano di essere spese, ma io rimanevo lì indeciso sul da farsi, vagando alla ricerca di un titolo alternativo, quando la provvidenza vestita con gli abiti del commesso dell'ultimo negozio mi venne in soccorso.

In basso a destra, dall'ultimo scaffale, estrasse una confezione colorata e me la porse. Su di essa, impresso in modo indelebile, il titolo che più di tutti mi avrebbe accompagnato lungo la mia vita videoludica: Civilization.

Ora voi vi chiederete cosa diavolo abbiano a che fare Tomb Raider e Civilization, e la risposta è scontata: nulla.

Ma io sono sempre stato un tipo flessibile e così accettai il consiglio del commesso, portandomi a casa il primo titolo della saga di Sid Meier, nello specifico Civ II. Fu uno spartiacque: abbandonai per sempre la strada dei giochi

IMPARARE A GIUCARE

Azathoth mi segnala un interessante decalogo per migliorare l'esperienza di gioco di Skyrim. Si tratta di una raccolta di parecchie questioni che abbiamo già discusso e di una serie di regole che, personalmente, tengo in considerazione da tempo. Ma è una lettura che vi consiglio, prima di iniziare, non solo il titolo Bethesda, ma un qualsiasi gioco di ruolo, un free roaming o un'esperienza ricca.

tinyurl.com/skybetter

IN UN FILM!

Dato che parliamo di filosofia del reale nella prima lettera del mese, ecco qualche cosa che ha a che fare con l'immersione, l'illusione e i sensi: una stanza fisica trasformata in un living set (anche con l'ausilio del Move di Sony).

tinyurl.com/movexpe



d'avventura classici, cui in un certo modo lo stesso Daggerfall si avvicinava e divenni un accanito fan non solo della serie madre Civilization, ma anche di molti altri titoli ispirati alla strategia, quali Age of Empires.

Tuttavia il primo amore non si scorda mai e, prendetelo come parere del tutto personale, uno strategico che si rispetti deve essere gustato con calma, con una tazza di caffè fumante accanto alla tastiera, senza la frenesia di dover muovere armate o unità sul video prima del computer: lo strategico per eccellenza deve essere a turni e Sid Meier lo aveva capito da tempo.

Intanto il tempo passava inesorabile. Furono anni di grandi passione, davanti allo schermo, ma anche tra amici ed amiche: c'era la passione videoludica e quella più genuina che si consumava in modo silenzioso con sguardi e strusci colpevoli. Nei pomeriggi trascorsi davanti al monitor, tra omini virtuali che rincorrevano palloni e astronavi aliene in lotta tra loro, si consumavano i primi amori, le parole non dette, i segreti che solo alcuni sguardi rubati potevano rivelare.

Al cospetto dello schermo e delle immagini grafiche sempre più perfette i miei amici consumavano la loro incapacità di dichiararsi a mia sorella, io facevo altrettanto con le loro e così con la scusa vigliacca di trascorrere pomeriggi in mia compagnia ci contorcevamo il cuore costretti ad impugnare un joystick (suona proprio male questa frase, ma sarà colpa della mia mente deviata ndTMB), incrociando di tanto in tanto lo sguardo cercato.

DAGGERFALL PUÒ ESSERE A BUON TITOLO CONSIDERATO LA PIETRA MILIARE DEI GIOCHI SU PC, ALMENO PER QUANTO MI RIGUARDA

ROBERTO B.

5 - Italiani, popolo di pallonari Cambio PC e con esso giungono nuovi titoli, in breve la serie FIFA della EA SPORTS si affermerà come il titolo di riferimento: era il 1996.

L'Italia e il pallone, si sa, vanno a braccetto e un italiano che si rispetti non può non cimentarsi almeno una volta con la sport nazionale, oltre che sull'erba anche sui monitor.

Tuttavia la passione sportiva virtuale iniziò di fatto con un altro titolo della EA Sports, ovvero NBA 96, ma fu con la versione calcistica che il divertimento toccò punte mai viste: la grafica e il sonoro del gioco per quei tempi rasentavano la perfezione, il commento in inglese ("a shoot!!!") è un qualcosa che ricordo ancora con piacere.

Trascorsi pomeriggi e serate intere con FIFA e la sua serie, ma l'influenza di Civilization colpì anche lì: cercavo la versione strategica di FIFA e dopo alcuni incidenti di percorsi caddi come una pera matura su Football Manager (all'epoca Scudetto) e fu l'inizio di intere notti insonni.

Una volta lessi che se alle tre del mattino la luce del vostro vicino è accesa, è perché ha la vescica debole o sta giocando a Football Manager. Personalmente non lo so, anche perché ho sempre giocato a luci spente, ma è certo che io come tanti miei amici siamo in credito di tanto tanto sonno nei confronti della SI Games.

Potrei dilungarmi sulle mie vicende calciofile a FM, ma non credo sia la sede giusta, ognuno ha le sue avventure da raccontare, che si tratti di Real Madrid o Cavese; l'unica cosa che ha senso ricordare è che, ancora una volta, dopo "La taverna delle avventure", il gameplay vinse sulla grafica.

6 - L'epoca dei pirati Pirateria. Argomento scottante con cui più o meno tutti ci siamo imbattuti. Può darsi abbia seguito la massa, ma non ho scritto in fronte "idiota": se potevo acquistare un titolo a un quarto del prezzo normale, perché non farlo? Cominciai a cavalcare quell'onda. Ognuno di noi in fondo aveva un amico vicino che scaricava e masterizzava, che scaricava e masterizzava...

Giunsi a prendere anche dieci titoli al mese, ma ben presto col-

lassai su me stesso, incapace per mancanza di tempo a gestirne più di due/tre alla volta.

Era lussuria. E superficialità. Scelsi la quantità a dispetto della qualità, bramavo il titolo successivo ancor prima di finire l'ultimo, mi sentivo peccatore, ma continuavo a peccare. Poi, un giorno come un altro, giunse la notizia che lui, il mio amico, era stato "beccato". Finì la benzina e forse fu un bene (non certo per il mio amico), ma riuscì a tornare su livelli più accettabili, di gestione e di morale.

La passione, quella vera, dovrebbe essere un poco sofferta, se è troppo facile smarrisce la fiamma ardente che l'alimenta: col tempo lo capii.

7 - Conclusioni

Che tufo nel passato.

In fondo ho raccontato a mio figlio quello che sono stato. Quanto tempo ho dedicato ai videogame? Troppo forse, eppure ancora oggi, appena ho un momento libero, tra il lavoro e la famiglia, tra i figli e impegni vari, eccomi seduto sulla mia postazione videoludica. Sono maturato, lo posso dire. Non compro molti giochi, li scelgo con cura come un tempo, li sfrutto appieno, mi compiaccio ora anche della grafica che ha raggiunto livelli quasi da film, talvolta mi cimento in qualche sparattutto che, tra game story e leggi fisiche, sono dei veri e propri gioielli (la Orange Box della Valve fa bella mostra di sé accanto a libri e DVD), ma gli strategici rimangono il mio genere preferito. Sono un nostalgico, lo riconosco, ma sono anche pragmatico e non potevo tenere quello scatolone zeppo di CD e DVD ancora per molto. Ho scelto allora alcuni ti-

toli, li ho riesumati letteralmente dalla cantina per portarli in casa, per dar loro una ripulita e trovarli un posto come si fa coi capolavori nei musei. Civilization e Daggerfall, FM e Syberia, Age of Empires e Quake.

Faccio parte dell'ultima generazione di giocatori di PC? Può darsi, credo che il futuro dei videogame sia la console, lo dico con amarezza perché chi gioca su PC in fondo cerca l'illusione di un controllo sulla macchina, dalla combinazione di tasti sulla tastiera, del settaggio della grafica, sino ad arrivare ai mod. Tutto questo sulla console non avviene, almeno non per ora, chissà mai dove ci porterà la tecnologia, se penso che solo vent'anni fa internet era sconosciuto...

La console è immediata, diretta, infili il dvd e boom... eccoti il gioco, i suoi controller sono sempre più interattivi, anzi addirittura non ci sono più, noi siamo il controller: come può competere il vecchio caro Personal Computer? Solo il futuro potrà rispondere a questa domanda, intanto mio figlio mi ha ascoltato con interesse e questo mi basta: ha chiesto di quella e di quell'altra copertina, lui che sta crescendo a Mario Kart e Wii.

Nei suoi occhi però brillava qualcosa, una luce che credo di conoscere e la sera a tavola ha fatto una domanda a sua madre, parole che mi hanno stretto il cuore in una morsa: "mamma, ma giocavi anche tu a Bolle Bolle?"

Roberto B.

:)

AU REVOIR

Certo che se andate avanti così mi mandate in pensione.

VOGLIAMO PARLARE DI CLASSIFICHE?

Adventure Gamers ha stilato la classifica delle 100 migliori avventure. Cliccate e dissentite numerosi. tinyurl.com/topadve





Adso da Melk è uno dei fondatori di NGI, si è occupato dell'organizzazione di eventi legati al gaming quali World Cyber Games, NGI Lan e Smau ILP. Stimato in redazione, il buon Luca si rivela prezioso da inseguire a ogni chiusura numero. E spesso anche oltre.

PIRACY RULEZ

Parliamo di un argomento serio, attuale e sulla bocca di tutti visti gli ultimi avvenimenti che hanno portato alla chiusura di famosi siti di scaricamento selvaggio.

Sì, si parla di DRM e pirateria.

Da quando esiste internet il sottoscritto in buona ed affollata compagnia commette, sapendo bene di farlo, dei veri e propri furti scaricando illegalmente della roba che qualcuno ha pagato e ha speso del tempo per fare. Certo, pago la connessione, l'hardware e financo la corrente elettrica ma per quanto riguarda tutto ciò che è scaricabile me sbatto altamente: so che è sbagliato, so che è illegale ma posso farlo e lo faccio.

Pericolosa ammissione di colpa? Ma non scherziamo: sono convinto che il 99% dell'utenza internet scarichi la qualunque e lo dimostra il fatto che, quando qualcuno mi chiede un consiglio su quale connessione più o meno costosa scegliere, mi chiede sempre "a quanto scarica?" con quello sguardo lì, un po' porcino, un po' da bambino di fronte alla cioccolata, un po' da sottoscritto di fronte a una pentola di cassoeula. E sappiamo che non mi chiede certo "quanto veloce è Wikipedia? Posso leggere velocemente notizie e contenuti da tutto il mondo?"

Poi certo, mi si dirà, è un problema di percezione. La "gente normale" è, secondo il mio modestissimo parere, intimamente convinta che "su internet è tutto gratis". Non percepisce il fatto che la cosa sia in qualche modo illegale, e si lamenta quando quello che anelano "viene giù lento" o, peggio ancora, non è quello che si aspettavano, il file è corrotto, il film che speravano di vedere quella sera è irrimediabilmente un porno di quelli più turpi (quando non un bel virus).

La questione del "tutto gratis" è ancora una volta porta alla mia memoria tutta

la battaglia fatta ai tempi di NGI sul "pagare per giocare online" che, quantomeno fino all'arrivo del fenomeno massivo World of Warcraft, pareva una vera e propria eresia condannabile con pene che nemmeno il miglior Torquemada ai tempi della inquisizione spagnola poteva immaginare.

Ora, torniamo al mio personalissimo pensiero, anche un po' banalotto: non solo il download non è un diritto ma, sempre a mio personalissimo avviso, non lo è manco l'accesso alla Rete delle Reti.

Ricordo un fatto probabilmente già citato durante una conferenza presso una Università milanese dove ero, incredibilmente, stato invitato tra ben più blasonati relatori: uno studente sosteneva fortemente che l'accesso a internet dovesse essere garantito gratuitamente a tutti, visto che permetteva di accedere a milioni di informazioni altrimenti negati alle masse. Lo redarguii con una frase salace "le biblioteche pubbliche esistono da centinaia di anni e sono praticamente gratuite, eppure non le ho trovate mai affollate. A quale tipo di informazioni negate alle masse ti stai riferendo?", e vuoi la mole del sottoscritto, vuoi il barbone esagerato che incute timore, il povero malcapitato non riuscì a rispondere.

La pirateria esiste, e ne usufruiamo tutti già dai tempi delle cassette (voglio dire, quando avevo 13/14 anni avevo tipo 100 cassette registrate e forse 10 dischi), ma non è un diritto e nemmeno un vanto, non è nulla di cui andare fieri o mostrare con orgoglio.

Ancora mi interrogo sul significato di un evento a cui ho assistito durante uno SMAU di eoni fa, quando all'interno del padiglione dedicato al settore dei videogiochi, farcito come un marituzzo di distributori, produttori e publisher, due ragazzotti dall'innegabile "physique du rôle" (ovvero capelli lunghi, barba lunga e non curata e un look che ai tempi veniva definito "grunge") giravano con spocchia per tutto il padiglione con un cartello recante la scritta "Piracy Rulez". Camminavano padiglione per padiglione tra lo sguardo silenzioso e sorpreso degli operatori. Cosa volevano comunicarci i due baldi rivoluzionari? Che i giochi costano troppo e allora è "giusto" piratarli? Ma che tipo di giustizia vor-

rebbe essere? I giochi, come tutto quanto è "svago", non sono un diritto inalienabile dell'umanità, non è giusto reclamare diritti. Sarà banale e privo di tatto ma se non te li puoi permettere è un problema tuo, e bon. Tutto è figlio della Rivoluzione Digitale, del digital delivery e della trasformazione, già anticipata tra i tanti da Nicholas Negroponte, del prodotto da "atomi a byte".

Ma è cambiato qualcosa con il digital delivery, c'è stata una rivoluzione nel modo in cui fruiamo dei contenuti digitali siano essi musica, film, software o videogiochi?

A mio modo di vedere non è cambiato nulla, si continuano a comprare "prodotti" non più fatti di atomi, ma il metodo distributivo è rimasto lo stesso, con in più qualche peggioramento.

Di cosa sono proprietario quando compro un CD musicale? Di nulla se non il supporto che contiene la musica che mi dà il diritto formale di ascoltarla. Ma non sono proprietari dei brani stessi.

Lo stesso è con i sistemi digitali: scarico un file musicale ma non sono proprietario della canzone in sé. Nei sistemi chiusi poi, come lo erano alcuni qualche anno fa, la questione è ancora più terribile: sono proprietario del file su quel particolare hardware e basta; se domani dovesse uscire un nuovo sistema, un nuovo hardware o dovesse fallire l'azienda che gestisce il sito dal quale ho comprato i file dovevrei (è uno scenario apocalittico, me ne rendo conto) probabilmente essere costretto a ricomprarmi le canzoni nel nuovo formato.

Steam, per esempio, è fantastico; compro un nuovo PC, mi connetto con il mio Santo Account e lui mi reinstalla tutti i giochi di cui sono legittimo proprietario. Non ci penso più alle key, alle patch, ai driver; ci pensa lui. Ma se, per caso, Steam dovesse esplodere? Di cosa

sono proprietario a quel punto? Dove finirebbero i miei giochi?

Peggio ancora: quando uscì la PSP rimasi alterato dal fatto che, se volevo giocare il mio Tekken anche su quella piattaforma, avrei dovuto ricomprarmi il gioco. Ma non un gioco nuovo o diverso, semplicemente lo Stesso Identico Gioco riversato in un nuovo formato che mi sarebbe costato gli stessi soldi. Lo trovavo incredibile.

Questo non è il Futuro Digitale che mi aspettavo negli anni '90, agli albori di internet e di tutto quello che potevamo solo immaginare sarebbe accaduto.

Mi sarei aspettato qualcosa di profondamente diverso, che provi impacciato a spiegare.

Quello che sognavo era, prendendo come esempio la musica, la creazione di un "contratto di digitale" tra il sottoscritto e l'autore che mi avrebbe garantito il diritto di "possedere" quel particolare brano in qualunque formato, sistema o hardware capace di riprodurlo. Non un prodotto in atomi o byte quindi, ma un Diritto Sempiterno di Ascolto, un patto solido tra consumatore e autore. E il modello è applicabile a tutto, dai film, ai libri, ai videogiochi.

Certo, è "anti-mercato" e forse un po' troppo "socialista"... ma di fatto non è cambiato nulla: continuiamo a comprare "cose", a copiare "cose" a rubare "cose". Il Futuro Digitale non è (ancora) qui.



The Pirate Bay



SCIENZE

BBC SCIENCE, la versione italiana della prestigiosa e autorevole rivista inglese BBC FOCUS, finalmente in tutte le edicole italiane. BBC SCIENCE offre ogni mese uno sguardo ampio e completo su scienza, tecnologia e futuro. Lo stile chiaro e diretto rende la lettura immediata e appassionante. Con BBC SCIENCE la conoscenza è alla portata di tutti.



ANCHE
SU IPAD



CORRI IN EDICOLA

BACKSTAGE

A cura di: Rikkomba, La Vivente rikkomba@gmail.com

IL GREMBO IN UNA STANZA

Del perché videogiocare è una marachella da monellacci.



Bentornati sulla pagina di Backstage, la rubrica rivoluzionaria che in meno di un anno ha cambiato per sempre l'abo dei pubblicisti. L'altra notte stavo rigirandomi nel letto in preda a dubbi sull'insonnia, quando a un certo punto mi sono chiesto: perché, a 2012 inoltrato, ci sono ancora così tanti niubbi a dare addosso ai viggi? Come rivelato in tempi non sospetti sul mio blog (www.tinyurl.com/rikkomblog), videogiocare è un'esperienza chiusa e limitata, un viaggio che non ci porta da nessuna parte pur richiedendo la nostra completa attenzione. A meno che non siate il Cinese, che a trent'anni suonati deve sorbirsi un lavoro remunerativo e una moglie bellissima, in un periodo in cui Nintendo è talmente disperata che il prossimo software

gratuito per 3DS sarà il jailbreak. Per tutti gli altri, l'esperienza videoludica spesso e volentieri equivale a un Assorbimento totale: che si tratti di trollare dragoni a suon di Dragonrend o di esprimere la personalità di un Sim a suon di comodini griffati, i videogiochi offrono un livello di evasione incomparabile. I videogiochi richiedono la nostra partecipazione: se altri prodotti multimediali, artistici o meno che siano, hanno modo di raggiungerci anche fuggacemente, tramite un poster in stazione o un violinista mendicante, questo non può avvenire in un videogioco, la cui stessa natura non ha alcun modo di trascendere la nostra diretta partecipazione. È l'interazione a generare l'esperienza videoludica: nel momento in cui stacciamo le mani da pad o tastiera, non stiamo più videogioando.

Questo ci porta a un aspetto tanto secondario quanto primario: l'Amplificazione del gesto. La nostra attenzione viene sistematicamente premiata con una sensazione di potenza più o meno intensa, che si tratti di sferrare un fendente o di far partire all'assalto una legione: schiacciando pulsanti succedono un sacco di belle cose, tutte in attesa della nostra volontà. A differenza di quanto accade coi Quick Time Event: spettacolari a vedersi ma indipendenti dal gio-

catore, i QTE rappresentano tanto una caramellina al miele per i PR quanto una supposta di carta vetrata per gli appassionati.

Un ulteriore aspetto fondamentale è rappresentato dai pattern (in italiano: pattern), la componente fissa attorno alla quale orbita la variabilità della nostra esperienza. I più galli tra voi avranno tra i ricordi d'infanzia i Librogame, dalle diramazioni narrative e finali multipli che, a vent'anni di distanza, rappresentano ancora l'ossatura delle più elaborate trame videoludiche. Ancor più della trama, è l'azione stessa a essere prestabilita: per quanto livelli o mob possano essere casuali, allenandosi sarà possibile sovrastare qualunque sfida in un particolare titolo, che si tratti di Tetris o di Serious Sam. I videogiochi rappresentano quindi una forma di evasione dove veniamo resi protagonisti di mondi virtuali limitati, prevedibili e alla nostra mercé. Come se non bastasse, la soddisfazione e il relax derivanti da un tale hobby hanno costi generalmente esigui, dove a 50 ECU possono corrispondere centinaia di ore di divertimento, come capita a chi è ben lieto di acquistare

l'ennesimo FIFA o Battlefield. Non stupisce, quindi, che tuttora società e mass media accampino qualunque scusa per incolpare i videogiochi di questo o quel fattaccio: la religione tutta, da millenni dedita a catturare la mente umana tramite testi fantastici e opere soprannaturali, si ritrova a competere con i viggi per l'attenzione quotidiana; la televisione, da decenni dedita a spremere famiglie tramite il lavaggio del cervello di bambini e casalinghe, continua a invocare l'azione delle seconde per preservare l'attenzione dei primi. Il che non deve dispiacere più di tanto all'industria cinematografica e musicale, dove, a parità di livello qualitativo, un concerto o una serata al cinema vengono economicamente annichilite da un videogioco.

La questione non è tanto "i videogiochi fanno male o malissimo?", quanto "come osate divertirvi per così tanto spendendo così poco?". Più sani della droga, più sicuri di una discoteca, più coinvolgenti di un salmo, più longevi di un album della Tatangelo, i videogiochi rappresentano oggi il miglior investimento possibile per chi voglia rilassarsi con poco restando single.



Nel prossimo numero

Mass Effect 3

Per Shepard è arrivato il momento della verità!



**ABBONATI ALLA
VERSIONE DIGITALE**

SOLO PER PC E MAC

A SOLI 14,90 €

DURATA ABBONAMENTO 1 ANNO

www.spreea.it/digital



Il numero di Aprile sarà in edicola il 24 di marzo!

Inoltre, sul prossimo numero...

...trovi anche:

King Arthur II

Un gioco che miscela sapientemente strategia e GdR!



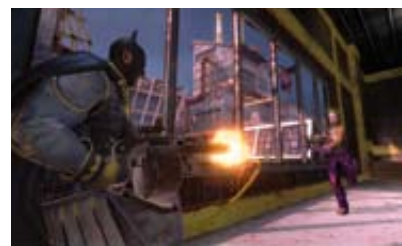
Syndicate

Starbreeze riporta in vita un brand leggendario!



Gotham City Impostors

Batman e Joker sgangherati come non li avete mai visti!



www.gamesvillage.it
Mensile - 3,99 euro

Direttore Responsabile:
Luca Spreea - direttore@tgmonline.it

Direttore Editoriale:
Stefano Spagnolo

Redazione:
redazione@tgmonline.it
Davide Tosini (Responsabile di redazione)
Mirko Marangon
Ivan Conte
Nicola Digiuni (impaginazione)
Marina Albertarelli (segreteria)

Hanno collaborato:
Luca Cassia, Paolo Besser, Paolo Davide Lumia, Massimo Nichini,
Massimo Svanoni, Mario Baccigalupi, Roberto Turrini

Digital Media Coordinator:
Massimo Allievi

Pubblicità:
Stefano Lisi - stefanolisi@spreea.it - 335.62.87.272
Luigi De Re - luigidere@spreea.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.abbonamenti.it/tgmonline oppure abbonamenti@spreea.it; puoi anche abbonarti via fax 030-3198412, 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
Per informazioni o richieste: arretrati@tgmonline.it
oppure al fax 02.700537672

Stampa:
Arti Grafiche Bocchia - Salerno

Carta:
Valpaco Paper Supply Chain Optimizer



Spreea 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.spreea.it
info@spreea.it

Consiglio d'amministrazione:

Luca Spreea (Presidente),
Stefano Spagnolo (Vice Presidente - amministratore delegato),
Mario Spreea (consigliere)

Collegio Sindacale:

Roberto Bosa (Presidente), Maria Luisa Capuzzoni, Ugo Besso

Amministrazione:

Anna Nese - amministrazione@spreea.it

Foreign rights:

Gabriella Re - international@spreea.it

Marketing & pubblicità:

Walter Longo - marketing@spreea.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 Spreea Editori S.p.A.

La Spreea 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 Spreea Editori S.p.A. (di seguito anche "Spreea"), con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla Spreea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Spreea. 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 Spreea 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 Spreea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato. L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Spreea Editori S.p.A. deve intendersi quale esplicita autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Spreea 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 Spreea Editori S.p.A.), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non potrà essere restituito.

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

SCEGLI PER CHI COMBATTERE

LA TUA SAGA INIZIA ONLINE

www.STARWARSTHEOLDREPUBLIC.COM



BioWARE™



NEW YORK CRIMES
UN THRILLER DI

**PENDULO
STUDIOS**

NEW YORK

CRIMES

**UN SERIAL KILLER TERRORIZZA LE STRADE DI NEW YORK.
QUALCUNO DEVE FERMARLO.**

SCOPRI TUTTI I DETTAGLI SU WWW.FXINTERACTIVE.COM

