

# THE GAMES machine

**SPIETATO!**

## HITMAN

L'Agente 47 in cerca  
dell'assoluzione...

**TEDESCO!**

## GAMESCOM

16 pagine dedicate alla Fiera  
più importante d'Europa!

**CALCIO TOTALE!**

## FIFA 13

Cristiano Ronaldo  
non è nessuno!

# BORDERLANDS 2

UNO SPARATUTTO "DI RUOLO" FUORI PARAMETRO!

**DOSSIER - SERIALIZED: UN'ANALISI  
APPROFONDATA PER SCOPRIRE ASPETTI  
AFFASCINANTI DEL MONDO DEI VIDEOGIOCHI!**

*“Un gioco carico dello humour tipico delle migliori avventure di LucasArt”*



**20**  
Ore di gioco

**25**  
Personaggi

**30**  
Scenari

**300**  
punti FX  
FUGA  
DA DEPONIA  
TI REGALA 300  
PUNTI FX



GUIDA  
UFFICIALE E  
SOLUZIONE  
COMPLETA  
CON TUTTI  
GLI INDIZI  
PER VINCERE



**12**  
www.pegi.info

© Daedalic Entertainment GmbH. Tutti i diritti riservati.



Completamente in ITALIANO

**12**  
www.pegi.info

**BENVENUTO A DEPONIA!**

**UN PIANETA  
DA CUI  
SCAPPARE**



**DONNE  
SPAVALDE**



**UN'AVVENTURA  
PIENA DI HUMOUR  
"MASCALZONE" E-IRONICO**



FUGA DA DEPONIA 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 un **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**.



### NELLE PUNTATE PRECEDENTI

Contra Team "1000" (ora) quando vide la luce il primo, indimenticabile StarCraft. Sotto trama, contesa nell'inv...

### Commento

Alla fine non è StarCraft II? "vecchio". Alla fine non è StarCraft II? "vecchio". Alla fine non è StarCraft II? "vecchio".

**Pro:** StarCraft dieci anni dopo! Caratterizza single player goduroso  
**Contro:** Poco coraggio nello sviluppo del multiplayer

## MOTO 95

### QR CODE

**UNO SGUARDO E UNA LACRIMA**  
Prima di concludere questo viaggio a volo radente nell'universo di StarCraft II, è l'occasione di tutti gli anni di questo gioco...

**LA COLONNA SONORA**  
Ne avevano già parlato qualche anno fa con Ronan Brown, capo della colonna sonora di StarCraft II...

**LA BASE, DANNI DI ODDIO**  
Un RTS può essere rivisto in modo diverso da quello che è...

**LA COLONNA SONORA**  
Ne avevano già parlato qualche anno fa con Ronan Brown, capo della colonna sonora di StarCraft II...

**LA COLONNA SONORA**  
Ne avevano già parlato qualche anno fa con Ronan Brown, capo della colonna sonora di StarCraft II...

# G

uardando il numero che avete tra le mani, verrebbe da dire "Fuoco alle polveri!". Come ogni anno, infatti, settembre apre le danze per la grande abbuffata videoludica, quella che lascia tutti gli appassionati con le pance piene e i portafogli vuoti. Dopo Darksiders II, di cui ci siamo occupati il mese scorso, la copertina di questo numero saluta l'arrivo del primo, vero peso massimo della stagione: sto parlando del seguito di quel Borderlands che, nel 2009, aveva convinto tutti con il suo azzeccato connubio di caratteristiche da GdR e sparattutto, condito da un'ambientazione dal look post-atomico che andava molto di moda in quel periodo. Il titolo di 2K ha monopolizzato, esattamente come era accaduto con le imprese di Morte, buona parte della vita redazionale, serate in multiplayer comprese (in cui mi sono fatto vergognosamente boostare da TMB!).

Borderlands e Darksiders, benché distanti sotto il profilo ludico, hanno un destino comune: sono proprietà intellettuali di successo lanciate nel recente passato, cosa che dà modo di ricollegarci a quanto si diceva il mese scorso, a proposito delle parole del CEO di Ubisoft, Yves Guillemot, su come fosse rischioso tentare di innovare alla fine del ciclo vitale di una generazione di hardware. Nel momento della pubblicazione dei primi capitoli, il mercato in cui stavano provando a infilarsi Borderlands e Darksiders era dominato dagli stessi blockbuster che si preparano all'ennesimo ritorno in questo 2012.

I vari Call of Duty, FIFA e Assassin's Creed erano lì, in prima fila, pronti per spartirsi le monete d'oro nascoste nelle tasche dei videogiocatori, oggi come allora.

Di persone disposte a credere nel successo di Guerra e dell'affascinante mondo di Pandora non se ne trovavano proprio a manciate.

Eppure, entrambi i titoli hanno fatto il botto. Per dovere di cronaca è necessario ricordare due cose: la prima è che la questione "ciclo vitale" era meno esasperata di quella che stiamo vivendo in questo momento. La seconda è che né Borderlands né Darksiders possono dire di avere realmente inventato qualcosa.

A entrambe le produzioni, tuttavia, va riconosciuto il merito di aver preso un po' le distanze dai rispettivi generi di appartenenza, e di averlo fatto con scelte mirate, che avevano l'unico scopo di creare divertimento in coloro che avrebbero impugnato il pad o trascinato un mouse indiatolato sulla scrivania. 2K e THQ hanno osato, hanno rischiato, e il mercato ha dato loro ragione. Basta questo per affermare che Guillemot aveva torto? Guardando tutto in modo superficiale, forse sì. Osservando Darksiders II e Borderlands 2, invece, si capisce come, tutto sommato, le sue parole fossero in buona parte condivisibili. I seguiti sfornati da THQ e 2K, infatti, hanno perso parte dell'intraprendenza che li aveva caratterizzati al momento della prima uscita, e hanno preferito giocare sul sicuro, rifacendosi il trucco e ampliando quanto di buono c'era nella miscela originale. Per carità, parlare di "serializzazione" al secondo capitolo è eccessivo, ma è chiaro come, una volta trovata una gallina dalle uova d'oro, nessuno voglia rischiare di mandare tutto all'aria cambiando la formula che ha dato vita a un cavallo di razza (è il mese dei paragoni con gli animali, perdonatemi!). Al giocatore, di questo, importa realmente qualcosa? I numeri, di base, dicono di no. Ma voi che ne pensate?

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



**OSSERVANDO  
BORDERLANDS 2 E  
DARKSIDERS II SI CAPISCE  
COME LE PAROLE DI  
GUILLEMOT FOSSERO  
IN BUONA PARTE  
CONDIVISIBILI**

## IDENTIKIT

**NOME: Davide Tosini**

**SOPRANNO: ToSo**

**TWITTER: @ToSo77**

**GamerTAG: ToSo77**

**QST del mese:**

**youtu.be/YCiY1y3uJ3o**



# SOMMARIO



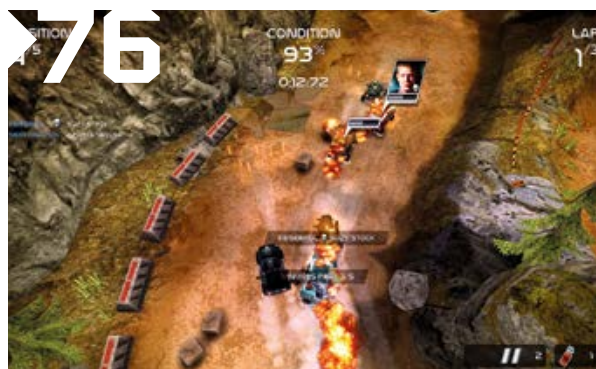
26



42



82



76

## RUBRICHE

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

## DOSSIER

- 14** Serialized

## PREVIEW

- 26** Gamescom 2012 - Il Reportage
- 22** Hitman - Absolution
- 42** Lords of Football

## REVIEW

- 68** [Prototype 2]
- 46** Borderlands 2
- 80** Cannon Fodder 3



68

**IL PROSSIMO  
NUMERO ESCE IL  
24 OTTOBRE**



**46**

- 60** Dark Souls  
Prepare to Die Edition
- 76** Death Rally
- 56** FIFA 13
- 72** Shootmania - Storm
- 52** Sleeping Dogs
- 78** Ribelle - The Brave
- 74** The Elder Scrolls V  
Skyrim - Dawnguard
- 64** Transformers:  
La Caduta di Cybertron



**52**



**22**



**60**



## Tre giorni a Colonia, nel ferragosto più torrido degli ultimi anni, tra magliette, caffè in compagnia e presentazioni al limite dell'abbiocco.

La riuscita o meno di una fiera si misura da tante cose, quelle grandi e quelle più piccole: la quantità di giochi nuovi presentati (quest'anno, praticamente nessuno), i "buchi" lasciati negli stand dagli assenti più o meno giustificati (Microsoft, Nintendo e SEGA su tutti), e alcuni paradossi incomprensibili, come la conferenza stampa pre-fiera di Electronic Arts, dove tutti i capoccioni e gli sviluppa-

tori intervenuti sul palco sono arrivati a bordo di lussuose Porsche Panamera marchiate Need for Speed Most Wanted e non le hanno affidate a noi. Poi ci sono le magliette. Negli anni passati, ogni presentazione o sessione a porte chiuse era solita concludersi con un saluto personale da parte degli sviluppatori, che allungavano una t-shirt/gadget del loro gioco ai giornalisti presenti, già con la



▲ In quest'anno di vacche magre le uniche tope della fiera erano queste. Ma il ToSo, che è di bocca buona, è contento lo stesso...



▲ Il megacinema dove si è tenuta la presentazione di Hitman. In molti ci hanno provato (a rimanere svegli), in pochi sono riusciti...

testa all'appuntamento successivo; alternativamente, bastava farsi un rapido giro nell'area aperta al pubblico (il giorno prima dell'arrivo dell'orda, però, ancora riservata agli addetti e per questo praticamente deserta), per uscire dal Centro Congressi di Colonia con sacchi gonfi di fuffa di ogni genere. Negli anni migliori siamo tornati a casa con una trentina di t-shirt a testa, pronte per essere distribuite a parenti, amici, letto-

ri affezionati e frequentatori del forum, più un buon paio di chili di cianfrusaglie. Quest'anno il bottino è stato decisamente più magro: quattro magliette quattro, una manciata di chiavette USB e poco altro. Badate bene, non è la mera constatazione pelosa di un giornalista viziato: sarà un segno dei tempi, sarà la crisi che morde i reparti marketing, ma è anche il segnale di quanto le aziende decidano di puntare sui propri titoli e





**Immaginate non una, non due, ma venti Panamera messe una di fila all'altra. Chissà quanto hanno speso per fare il pieno a tutte quante!**

su un evento come Gamescom 2012, dopo un E3 tutt'altro che spumeggiante, e soprattutto in un anno di transizione come questo, dove le novità hardware si limitano a WiiU, che non rappresenta certo la nuova generazione di console, e tutti quanti sembrano in attesa delle nuove Xbox e PlayStation (comunque si chiameranno).

A livello di pura aneddotica, ci siamo portati a casa il ricordo dei caffè scroccati a qualunque ora del giorno presso lo stand Namco Bandai, l'incontro con un campione come Gianluca Vialli (si veda a tal proposito l'ante-

prima di Lords of Football) e la presentazione di Hitman: Absolution, tenutasi all'una e mezza del pomeriggio in un mega-cinema con poltrone relax in pelle umana dove riuscire a non addormentarsi è stata una sfida titanica. Che abbiamo perso. Per il resto, ossia le robe serie, trovate nelle pagine successive il nostro reportage con le cose belle e le cose brutte della fiera. Ma il mondo dei videogame non inizia e finisce con la bella città tedesca, ed è quel che ci ricorda sempre il nostro/vostro sito preferito, che anche nel mese più caldo di questo infuocato 2012, con interviste esclusive a-

gli sviluppatori di Most Wanted, retrospettive dedicate ad alcune delle più amate serie videoludiche di sempre, e anteprime sui titoli più attesi dei prossimi mesi, da Resident Evil 6 a NHL 13, passando per F1 2012 a Dead Space 3. E nell'attesa della grande abbuffata che ci attende in autunno, non potevano mancare un po' di recensioni di quanto ci ha regalato quest'ultimo scampolo di estate, da New Super Mario Bros. 2 al nuovo gioco dei Transformers, La Caduta di Cybertron, che tanto è piaciuto al ToSo, passando per l'ex True Crime Hong Kong, divenuto Sleeping Dogs, e Tales of Graces F, piccola chicca J-RPG in esclusiva su PlayStation 3.

E dal momento che non vogliamo essere quelli che poi la gente si lamenta che non siamo abbastanza "social", vi ricordiamo le numerose possibilità per interagire con la redazione e con gli altri lettori di GamesVillage.it: il forum, prima di tutto, con le sue enormi e frequentatissime aree di discussione per tutti i gusti e tutte le religioni, dalle console alle aree dedicate al sano sperpero di tempo; la nostra pagina

Facebook, al (facilissimo) indirizzo facebook.com/GamesVillage.it, da cui potete seguire tutti gli aggiornamenti pubblicati sul sito, e ovviamente il canale Twitter, che trovate su @GamesVillageITA.

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



**▲ Un enorme orco di World of Warcraft realizzato con i MegaBlocks, clonazzi dei LEGO che hanno presentato la loro linea dedicata al MMORPG di Blizzard.**

The screenshot shows the GamesVillage.it website interface. At the top, there's a navigation bar with 'HOME', 'NEWS', 'REVIEW', 'PREVIEW', 'SPECIALI', 'FORUM', and 'FORUM YGOO'. Below that, there's a section for 'AREA LOGIN' with 'Sign in' and 'Registrati' buttons. A promotional banner for 'SALE "BACK TO SCHOOL" 10% DI SCONTO SU TITOLI TOP FINO AL 5 SETTEMBRE' is visible, along with the Origin logo. The main content area features a review for 'Tales of Graces F - Recensione' by Luca Salvucci, with a rating of 8.5. There are also advertisements for 'The Sims 3 Supernatural' and 'Tales of Graces F' with a 'COMPRALO SUBITO' button and a price of EUR 69,99 / EUR 56,91. At the bottom, there's a 'Diventa Fan di GamesVillage.it' section with a Facebook link.



**Ecco, i macchinoni fantastici di Electronic Arts non mancano mai, e questo ci fa sempre felici.**

## Annunciato GRiD 2!

Uno dei titoli di corse più riusciti, entusiasmanti e divertenti degli ultimi anni avrà finalmente un seguito: ad annunciarlo è stata Codemasters stessa, pochi giorni prima dell'inizio di Gamescom 2012, dove però il gioco non era presente. Caratterizzato da corse adrenaliniche, spettacolari e piene di tensione come nell'originale, GRiD 2 uscirà il prossimo anno per PC e console, sarà mosso dall'ultima versione dell'EGO Engine che sta alla base di tutti i giochi di corse dello sviluppatore inglese, avrà una lunga modalità carriera e il multiplayer; da segnalare il rinnovato sistema di danni, avversari ancora più agguerriti, il debutto dei nuovi tracciati di Chicago, Parigi e Abu Dhabi, e la presenza di un sacco, ma un sacco di auto provenienti da tre diversi continenti e quattro decenni di storia.



## Annunciato Wargame: AirLand Battle

Focus Home Interactive ha annunciato il seguito dello strategico in tempo reale Wargame: European Escalation, intitolato Wargame: AirLand Battle, sviluppato ancora una volta da Eugen System e previsto per il prossimo anno.



Mosso dalla nuova versione dell'IrisZoom Engine che promette un livello di dettaglio mai visto prima d'ora in un RTS, il gioco ci impegnerà nuovamente in una serie di battaglie ambientate tra il 1975 e il 1985 tra le truppe della NATO e quelle del Patto di Varsavia, in piena Guerra Fredda. Il teatro degli scontri sarà il nord Europa, in particolare la Scandinavia.

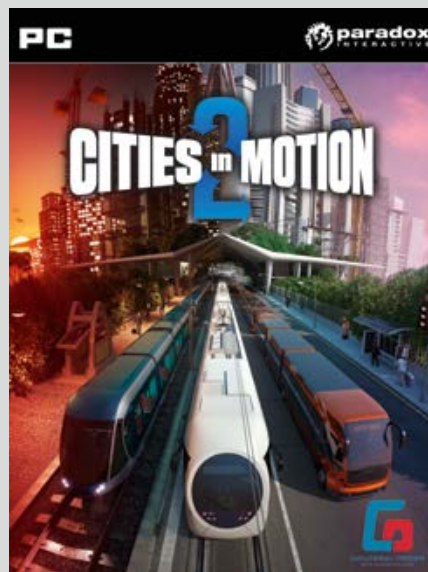
Alle otto già presenti nel primo capitolo si uniranno altre quattro fazioni giocabili e relative unità (che arriveranno a oltre settecentocinquanta), che se le daranno di santa ragione in una campagna dinamica in cui gestire le singole squadre, i rinforzi e il supporto strategico.



## La dura vita del pendolare secondo Paradox

Paradox Interactive ha annunciato, per la primavera del prossimo anno Cities in Motion 2, seguito del suo popolare gestionale tutto dedicato al trasporto pubblico: tra le principali novità il debutto delle modalità cooperativa e competitiva, dedicate ai pendolari del multiplayer.

Ancora una volta il giocatore avrà il non facile compito di creare un sistema di trasporti efficiente e sostenibile per le più importanti città del mondo, permettendone così lo sviluppo e la crescita; oltre alla progettazione delle reti ferroviarie e tranviarie, che potranno contare finalmente su attese migliori come le corsie preferenziali, l'ingegnere virtuale dovrà anche occuparsi di aggiornare e mantenere al meglio le flotte di veicoli utilizzati per il trasporto pubblico, dalle carrozze della metropolitana ai pullman. E mi raccomando: occhio all'ora di punta!



## Anche Bethesda si dà ai pupazzetti

In occasione dell'ultimo QuakeCon il publisher statunitense, in collaborazione con Symbiote Studios, ha messo in commercio la prima di una serie di action figure in vinile basate sui suoi titoli più famosi, ispirata al Dragonborn di Skyrim, al prezzo di 9.99 \$ e acquistabile online sul sito symbiotestudios.com. Nei prossimi mesi ne arriveranno altre tratte da Dishonored, Doom, Fallout e Quake.

## I Sims giocano col clima

L'ottava espansione di The Sims 3, prevista per il prossimo novembre, darà ai giocatori la possibilità di trastullarsi con il tempo atmosferico e di entrare nello spirito delle diverse stagioni dell'anno, con attività e passatempi dedicati. In The Sims 3 Stagioni potremo portare i nostri omini a fare una nuotata nell'oceano, a fare una partita a pallone sulla spiaggia, a costruire un igloo o a partecipare al ballo di primavera, abbronzarsi o giocare con le palle di neve, magari buscandosi un raffreddore improvviso. A completare il pacchetto ci penseranno le nuove attività, i capi d'abbigliamento, gli oggetti d'arredamento e gli effetti meteo in tempo reale.

## Debutta il co-op per Team Fortress 2

Continua, splendidamente inarrestabile, il supporto per il free-to-play Team Fortress 2 di Valve, che nel mese di agosto si è arricchito della (lungamente attesa) modalità cooperativa, intitolata Mann vs. Machine. MvM vi permette, insieme ad altri cinque amici, di affrontare un'orda di letali versioni robotiche dei personaggi del gioco, all'interno di mappe nuove di pacca sviluppate per l'occasione, e di sbloccare miglioramenti e gadget per tutte le classi disponibili. Per maggiori informazioni, lanciate il gioco e lasciate che si aggiorni automaticamente o, se ancora non lo possedete, collegatevi all'indirizzo [teamfortress.com/mvm](http://teamfortress.com/mvm).

## Un'espansione per Trine 2

- Frozenbyte ci fa sapere che il suo ultimo capolavoro, Trine 2, sarà arricchito il prossimo
- autunno da un'espansione intitolata Goblin
- Menace, in arrivo per Windows, OS X e Linux.
- Il pacchetto, di cui ancora non è stato annunciato il prezzo, conterrà una nuova campagna, composta da sei livelli
- inediti con relativi enigmi e mostri, miglioramenti che riguardano
- la grafica e l'introduzione di una serie di skill per i tre protagonisti;
- queste ultime potranno essere trasportate nella campagna originale,
- se mai vi venisse voglia di rigiocarla o di portarla a termine.



## PopCap al lavoro sul seguito di Plants Vs. Zombies

Il gioco originale ha avuto un tale successo da spingere la software house specializzata in titoli casual, recentemente acquisita da Electronic Arts, ad aprire uno shop online (all'indirizzo [pvzstore.com](http://pvzstore.com)) dove trovare magliette, cappellini e altra imperdibile fuffa a tema. Ancora meglio, per la prossima



primavera è stato annunciato Plants Vs. Zombies 2, che promette nuovi morti viventi e un gameplay ancor più curato, che farà la gioia degli amanti del tower defence alla giardiniera. Al momento le informazioni si fermano qui, ma le nostre falciatrici già fremono...



## Steam apre al software

Continua l'inarrestabile espansione di Steam, il servizio di digital delivery di Valve Software, che da settembre amplia il proprio catalogo con il debutto di utility dedicate alla creatività e alla produttività. Al momento di scrivere non sappiamo ancora quali programmi saranno disponibili sullo store, fino a oggi dedicato esclusivamente ai videogiochi, ma di certo si tratta di una novità davvero importante, almeno dal punto di vista della direzione verso cui si sta muovendo la software house di Half-Life. Come per i titoli ludici che supportano Steamworks, anche le applicazioni potranno contare sugli aggiornamenti automatici e la possibilità di salvare i propri lavori nella Steam Cloud, così da renderli facilmente accessibili anche su macchine diverse. A questo punto, distribuite su Steam anche il sistema operativo, così non ci pensiamo più!



## Paradox annuncia Empire

Ambientato nel popolare universo fantasy di Majesty, il nuovo titolo strategico di Paradox ci metterà una volta tanto nei panni dei cattivi di turno, con l'obiettivo di distruggere le bucoliche terre di Ardan e sottomettere i suoi allegri abitanti.

Utilizzando "minion" di ogni sorta, trappole mortali e un vasto arsenale di malefici incantesimi, dovremo tenere lontano gli eroi buoni e dall'armatura scintillante che cercheranno di eliminare il demone Báal-Abaddon, da noi evocato. Sviluppato da Cyanide, Empire ci permetterà di costruire dungeon pieni di pericoli, sbloccare un set di carte magiche in grado di modificare il gameplay, e di affrontare la campagna in solitaria o in compagnia di un amico; non mancherà una modalità multiplayer competitiva per eleggere il più cattivo di tutti. Il gioco è previsto per l'inizio del prossimo anno.



## Un nuovo Europa Universalis in arrivo

Altra novità in arrivo da Paradox Interactive, dopo Cities in Motion 2 e Empire: questa volta si tratta di Europa Universalis IV, strategico previsto per l'autunno del prossimo anno.

A disposizione del giocatore ci saranno centinaia di grandi personalità del passato, che l'aiuteranno a prendere la decisione giusta al momento giusto quando si tratterà di affrontare gli eventi storici che compongono l'intera campagna. Tra le novità, oltre a un motore grafico finalmente tridimensionale (vabbè, dai, Civilization ci è arrivato solo al quinto episodio), il potere dei Monarchi che influenzerà direttamente lo svolgimento del gameplay e un rinnovato sistema di gestione degli scambi commerciali e della diplomazia. A questo si aggiunge un ricco comparto multiplayer e un editor che consente di modificare praticamente tutto quel che si vuole.



# 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!*





# SERIALIZED

**Non sarò mica così pazzo da partire da uno dei più grandi artisti del '900 per arrivare a Call of Duty, vero? No, infatti. Mi spingerò ben oltre.**

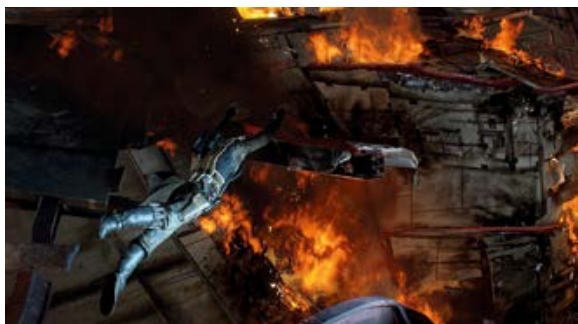
**A**ndy Warhol è il tipo di personaggio capace di assumere una doppia valenza, a seconda della propria cultura personale o, perché no, del legittimo distinguo dal giudizio collettivo: qualcuno lo vede come un buffo tizio dai capelli bianchi sparati in aria, coerentemente collocato in un decennio altrettanto stravagante. Qualcun altro lo considera un genio assoluto e incontestabile, testa di ponte di un'intera generazione di creativi nonché influenza determinante per l'evoluzione del mondo dell'immagine, in tutte le sue diramazioni. Personalmente ho coperto entrambe le opinioni, rispettivamente prima e dopo i vent'anni, per poi propendere nettamente verso la seconda definizione, corroborato dai fatti e dalla storia. Warhol, come molti di voi

sanno, ha portato fuori dal mero commercio e dalla saggistica economico-sociale (e quindi dalla pura analisi) il concetto di "serialità", come pratica a cavallo tra l'arte e la speculazione sui prodotti industriali. Addirittura, in merito ai suoi famosi ritratti "seriali", il buon Andy era solito imporre al committente, generalmente molto famoso, la realizzazione di una sequenza di opere quasi (dentro a questo "quasi" ci sono tantissime cose) identiche,

**SPESSE, IL CONCETTO DEL "MORE OF THE SAME" VIENE APPLICATO DAI GRANDI STUDIOS SIA SUL PIANO DELLO SVILUPPO SIA SU QUELLO DELLA PRODUZIONE**



Almeno in termini di trama, Call of Duty non è serializzato: nel primo si capiva tutto, mentre nei vari Modern Warfare ci si perde allegramente...



**Non vi è piaciuto il finale della trilogia di Mass Effect? Dubito fortemente che l'Extended Cut cambi qualcosa...**

in termini di oggetto e realizzazione, oltre al pagamento per il primo quadro della serie. Tirandola un po' per i capelli, ma nemmeno tanto, è come se il creatore di un videogioco o di un serial TV riuscisse a farsi pagare in anticipo per il pilot della saga, direttamente dal publisher o dall'utenza, per poi sfruttare a piacimento tutti i titoli con lo stesso marchio. Il paradiso delle Proprietà Intelletuali, insomma. A questo punto, il legame tra il "metodo Warhol" e l'argomento "videogiochi" potrebbe apparire scontato, nella rappresentazione di un mondo taglieggiato dai

**LA SERIALITÀ ME LA SONO ANDATA A CERCARE E STO PERSEVERANDO NELLA RIPETIZIONE, INSIEME A MILIONI DI MIEI SIMILI**



**In termini narrativi, i film, i videogame e il cartone di The Chronicles of Riddick si completano a vicenda.**

### SERIALITÀ TRASVERSALE

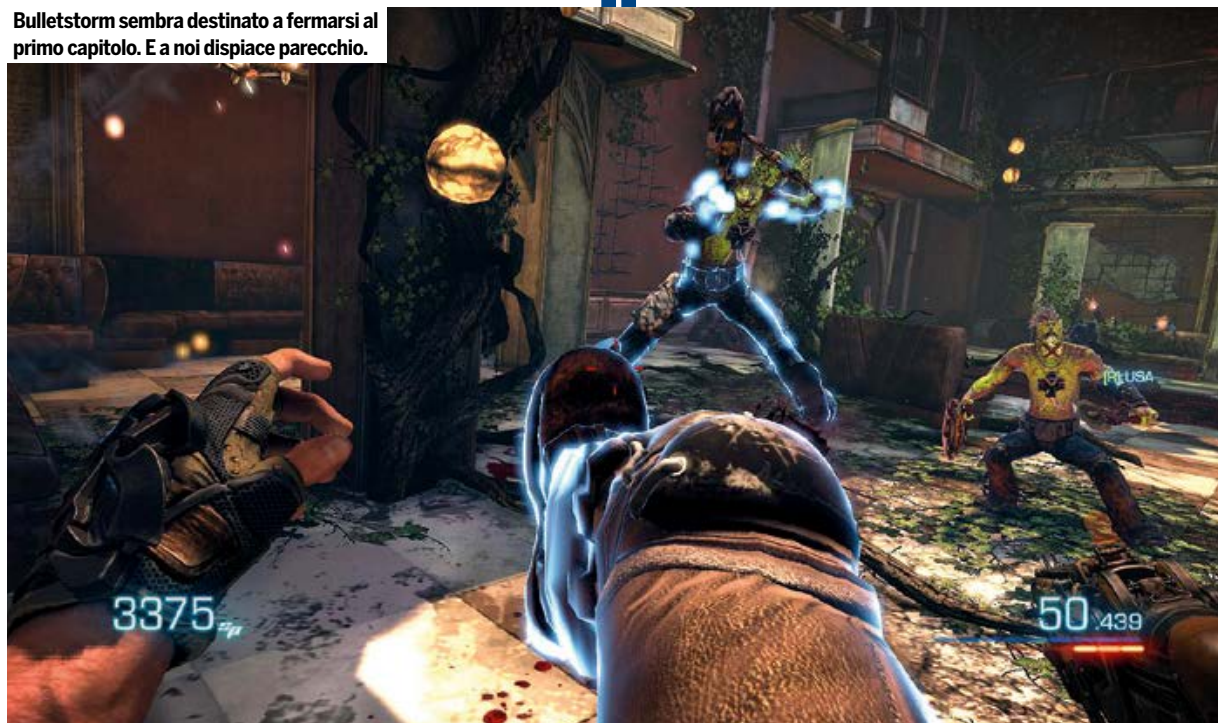
I mondi di finzione creati da film, fumetti e videogame si comportano oramai come vasi comunicanti, facendo passare da una parte e dall'altra vicende, personaggi e ambientazioni. Nei casi di The Darkness e Alien Vs. Predator, ad esempio, gli inizi delle rispettive serie vanno rintracciati nei comics americani, mentre un universo come quello di Star Wars è ormai trasversale a tutte le forme espressive esistenti, anche se sembra aver scelto i VG come punto d'approdo finale (per la pensione?). Tuttavia, se dovessi scegliere un esempio di utilizzo "complementare" delle varie forme espressive, la mia preferenza ricadrebbe su The Chronicles of Riddick: come un Conan il Barbaro del futuro, il personaggio interpretato da Vin Diesel è riuscito a costruirsi il suo regale posto nell'universo, oltre a passare disinvoltamente tra il cinema, la fiction d'animazione tradizionale e i videogiochi, senza mai perdere il filo della storia. In effetti, i film, gli FPS e il cartone animato di TCoR si completano a vicenda, in modo concettualmente simile a quanto avrebbero voluto fare i VG di Matrix, fallendo miseramente (gli Animatrix, invece, sono un gran bel vedere), e a quanto intende fare oggi Gearbox con il promettentissimo sequel di Aliens. E che dire, poi, di South Park che arriva in un videogioco di Obsidian? Nulla, naturalmente, lo scorso mese vi abbiamo già informato abbastanza...

publisher sulle spalle di creativi che, al contrario, dovrebbero restare padroni del frutto delle proprie idee. In realtà, però, il panorama oggi è ben più complicato, pur contenendo le stesse contraddizioni, come ben rappresenta il fatto che alcune serie di successo, fondate sul classico assunto del "more of the same", rispondono ai grandi Studios sia sul piano dello sviluppo sia per ciò che concerne la produzione, come nel caso di Ubisoft/Assassin's Creed o Blizzard/Diablo. Per quel che ci riguarda, il viaggio



**A Obsidian c'è gente abbastanza fuori di testa da far ben sperare, per la rilettura ludica di South Park.**

Bulletstorm sembra destinato a fermarsi al primo capitolo. E a noi dispiace parecchio.



## FIN QUANDO LA SAGA DI COD VENDERÀ A SUFFICIENZA, NESSUNO IN ACTIVISION BLIZZARD SI AZZARDERÀ A STACCARE LA SPINA

nella serialità videoludica toccherà diverse tappe e differenti approcci analitici: fra poche righe inizieremo, per così dire, con lo "sparare sulla croce rossa", prendendo in esame la gran massa di saghe tripla A serializzate fino allo spasimo, di cui ancora non si vede la fine e su cui i giocatori (legioni di "troll", ma non solo) amano scatenarsi con critiche feroci, sui forum di mezzo mondo. Anche in questo caso esiste una terra di mezzo, naturalmente, popolata da tutti gli utenti che hanno seguito, non senza gusto e qualche punta di esaltazione, l'evolversi di vicende e saghe dall'imponente portata; io stesso non potevo esimermi dal vedere i titoli di coda del terzo Mass Effect, per quanto stranito dalle scelte sul finale, così come non potrò perdermi le nuove vicende di Desmond e di Resident Evil, per quanto ne conosca la natura commerciale. Volente o nolente, la serialità me la sono andata a cercare e sto perseverando nella ripetizione, insieme a milioni di miei simili. La faccenda, però, si farà più complicata quando incontreremo serie di cui nessuno si augurerebbe la fine, e che magari provengono dal novero dei grandi VG Anni '90, inossidabili allo scorrere del tempo almeno in termini di hype. E che dire,

Le aspettative stellari hanno distrutto Duke Nukem Forever, malgrado tutti sapessero già tutto.



poi, dei giocatori che chiedono a gran voce sequel a immagine e somiglianza dei capostipiti di una saga, guardando con immutata fiducia a gameplay nati dieci o vent'anni fa? Qualche volta, anche loro vengono accontentati...

Per il resto, il concetto applicato dall'industria videoludica rimane dalle parti di Warhol: se l'oggetto creato ha successo, perché mai il produttore dovrebbe fermarsi a una prima e unica versione, in un'epoca dominata dalla moltiplicazione industriale? Meglio sfruttarlo a dovere, fino a che il tempo e il consenso non costringeranno a costruirne un "reboot", se il marchio ha le spalle larghe, oppure ad abbandonarlo all'oblio. Questo è il business, signori.

### LA FORZA DEI NUMERI

Quando 2015 Inc. ed Electronic Arts lanciarono sul mercato Medal of Honor: Allied Assault, il profumo del successo era già pungente e concreto. Un'opera immarcescibile come Half-Life aveva mostrato le potenzialità narrative di un'esperienza (lineare, in questo caso) in prima persona, e poco importa se al centro della storia c'era un improbabile intrigo multidimensionale, con un protagonista nerd: il concetto alla base del gioco,

### SPIRITUALE A CHI?

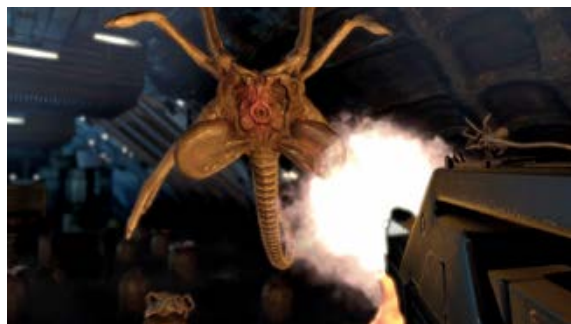
Dark Souls non ha avuto bisogno di chiamarsi Demon's Souls 2 per rendersi subito riconoscibile, pur non avendo niente da rimproverare al predecessore in termini di qualità. È bastata la parola "Souls", insieme alla fama dello sviluppatore, a garantire ai giocatori la contiguità fra le due esperienze RPG, che si assomigliano a vicenda ma non hanno paragoni all'esterno. Quello toccato da From Software, insomma, è il territorio dei "seguiti spirituali", in questo caso percorso non per necessità ma per libera scelta: la stessa cosa, d'altronde, si può dire del passaggio di consegne tra King's Field IV e Demon's Souls, per quanto le differenze fra i giochi siano più marcate (il fine di far impazzire il giocatore, però, è lo stesso). In altri contesti, invece, come quello di Irrational Games/System Shock 2, lo sviluppatore non avrebbe potuto sfruttare i diritti originali: questi sono tuttora nelle mani EA, ma Levine e soci hanno voluto comunque adottare, per il loro FPS "evoluto", un titolo che riecheggiasse l'opera del 1999. Ed è quasi in controtendenza la scelta di cambiare lo scenario di BioShock, nel nuovo capitolo, laddove altri sviluppatori avrebbero spremuto Rapture fino all'ultima goccia (di oceano).





**Il nuovo Painkiller, più che contro i demoni, dovrà combattere con la disillusione dei giocatori, abituati ai finti sequel della serie.**

connubio di tecnica e fluida narrazione (stacchi testuali quasi nulli, scene d'intermezzo dal gusto "pop", predominanza della soggettiva stretta), avrebbe potuto essere applicato a qualsiasi ambientazione, anche realistica, compreso lo scenario della Seconda Guerra Mondiale. I tempi erano già maturi, insomma, per un'opera storico-bellica che si avvicinasse al cinema e permettesse di partecipare alle azioni viste in sala, direttamente in soggettiva, con lo stesso grado di rispetto per entrambe le forme espressive (dunque lontano dai tie-in). Poi sappiamo tutti com'è andata: nonostante il successo di MoH:AA, alcuni diverbi con Electronic Arts hanno portato le teste pensanti di Jason West e Vince Zampella fuori da 2015 Inc., insieme ad altri validi membri del team, con una sequenza di rapidi eventi poi sfociati nella nascita di Infinity Ward e nel varo della serie diventata il simbolo della serialità videoludica. Sul piano della narrazione, Call of Duty viene arricchito dal passaggio tra diversi protagonisti, ma gli ingredienti del mostruoso successo sono gli stessi di MoH:AA, ripetuti senza remore in una quindicina di titoli fra serie principale, Modern Warfare, Black Ops e spin-off vari. Ed è inutile che i detrattori si agitano: fin quando la saga venderà a sufficienza, semplicemente spostando avanti e indietro la timeline (insieme a generici protagonisti), nessuno ad Activision Blizzard si azzarderà a staccare la spina alla serie, non troppo dispendiosa in virtù di un engine spremuto fino alla morte. È vero che l'allontanamento di West e Zampella può essere salutato con giubilo dai concorrenti, e magari ha determinato la mancanza di "sensazionalismo" nell'ultimo CoD (la scena della



## **LE FORMULE DI MASS EFFECT E ASSASSIN'S CREED SONO PIANIFICATE PER SPINGERSI LUNGO GLI ANNI E I PASSAGGI DI PIATTAFORMA**

macchina fotografica è uno scherzo, rispetto al massacro all'aeroporto di CoD: MW2), ma nessuno sembra aver saputo cogliere l'occasione, come dimostrano il single player di Battlefield 3 e la vana rincorsa del reboot di Medal of Honor.

D'altronde, quella di CoD e MoH è già l'epoca dei grandi publisher e dei serial "nativi", con formule pianificate per spingersi lungo gli anni e i passaggi di piattaforma: un progetto particolarmente lungo e costoso deve recuperare la sua ragione commerciale spendendo meno negli episodi successivi, sulla base di idee narrative e tecnologie già consolidate. Questo è il presupposto anche per i titoli meno fortunati, come il gradevole Bulletstorm, che non hanno trovato un riscontro economico sufficiente per andare oltre; soprattutto, però, su simili fondamenta sono nate saghe mastodontiche come Mass Effect e Assassin's Creed, quasi deflagranti nell'originalità dei primi capitoli e avviate, poi, verso la programmata serialità. Naturalmente ME ha già detto tutto, a meno di sorprese (e perché mai non potrebbero arrivare?), mentre il complicato intreccio "fantastorico" di Ubisoft



**Medal of Honor ha seguito CoD: Modern Warfare nella scelta dello scenario contemporaneo. Senza troppa incisività, almeno fino a questo momento.**





Il capodanno del 2017, per gli abitanti e le creature della Zona. Loro, almeno, dovrebbero sapere cosa ne è stato del seguito di S.T.A.L.K.E.R...

## NEI CASI DI WASTELAND 2 E TEX MURPHY, SONO I GIOCATORI A CHIEDERE SEQUEL A IMMAGINE E SOMIGLIANZA DEI MODELLI ORIGINALI

appare destinato a un viaggio ancora più lungo e redditizio: paradossalmente, sembra quasi che la cara e vecchia Terra abbia ancora di più da raccontare, viaggiando per le epoche e la faida Templari/Assassini, rispetto alla storia di un universo senza confini di fantasia, come quello di Mass Effect. L'importante è che, fra venti o trent'anni (scherzo, eh), l'epilogo sia in grado di ripagare l'attesa: se ben fatto, può bastarne anche uno...

### GET THE MONKEY

Chiaramente, tolte di mezzo le serie più famose, il quadro comprende situazioni sempre diverse che dimostrano, una volta di più, l'accettazione comune del concetto di serialità, anche solo per sfamare le scimmie posate sulle nostre spalle. Ci sono seguiti che hanno dilatato a dismisura l'attesa fino a deludere inevitabilmente, come il già troppo dibattuto Duke Nukem Forever, montando un hype addirittura superiore alla forza del marchio. Oppure abbiamo sequel non richiesti che arrivano in quantità addirittura inopportuna, come quelli nati intorno a Painkiller sulla base di modifiche amatoriali: chissà che la musica non cambi con il prossimo capitolo, Painkiller: Hell & Damnation, realizzato da un team nuovo e animato dalla voglia di far bene; i ragazzi di Farm 51 sono quelli di Necrovision, titolo non perfettamente riuscito ma comunque dotato di apprezzabili qualità, tra cui il coraggio di esagerare senza porsi problemi di "gusto" (il team polacco, peraltro, ha anche collaborato alla realizzazione dei raffinati The Witcher e Two Worlds II).

Naturalmente, poi, non mancano i "numeri due" agognati da moltissimi giocatori, la cui realizzazione appare però complicata. Ad esempio, siamo in tanti a sperare in un vero seguito di S.T.A.L.K.E.R., ma il desiderio degli utenti non vale moltissimo quando si parla di giochi così affamati di tempo, personale e risorse economiche. Se questo è il destino per le serie nate in epoca recente, impossibilitate a tornare indietro sul versante tecnico, la stessa cosa non si può dire per i marchi



Gioite: gli episodi di The Walking Dead stanno andando avanti con la medesima, elevata qualità. Per l'FPS staremo a vedere.

XCOM mi fa talmente pena, per come è odiato da tutti, che ho deciso di adottarlo. E dire che quest'immagine mi aveva così ispirato...



rimasti cristallizzati negli Anni '80 e '90, ora di nuovo sotto i riflettori grazie alle infinite possibilità del crowdfunding: nei casi di Wasteland 2 e Tex Murphy: Project Fedora, oggetto delle relative campagne su Kickstarter, sono i giocatori stessi a promuovere la "serialità" in senso stretto, chiedendo seguiti a immagine e somiglianza dei modelli originali in risposta alla dilagante moda dei reboot (spesso fondati su generi più semplici e lineari). Legittimamente, dunque, appassionati e addetti ai lavori possono oggi trovare accordi su cosa vogliono vedere e giocare, in un VG contemporaneo, sbattendosene



Calma e sangue freddo, Leon: la serie si può ancora salvare...

### RESIDENT SERIAL

Quando si parla di "serialità" nei VG il nome di Resident Evil entra di diritto nell'argomento, con quasi trenta titoli sviluppati per qualsiasi piattaforma, dal 1996 a oggi. In particolare, la saga è riuscita nel non facile compito di sviluppare la linea narrativa senza interruzioni o reboot, lungo un quindicennio di storia videoludica. Anche per i vari Jill, Leon e Chris, però, non è stato possibile mantenere lo smalto iniziale, senza perdere in freschezza negli episodi della serie principale: in particolare, le formule sparattutto e co-op sono sopravanzate sui canoni classici del survival horror, così come le invenzioni della trama si sono fatte meno brillanti. La saga, tuttavia, ha già mostrato uno scatto di vitalità con RE4, fino a imporre nuovi standard nei survival horror, e con il sesto capitolo sembra volersi rimettere in forma. Di sicuro, la carne al fuoco è tantissima.



**Dirò una bestemmia, ma io con i turni mi sono un po' stancato di giocare. E non tiratemi le uova marce.**

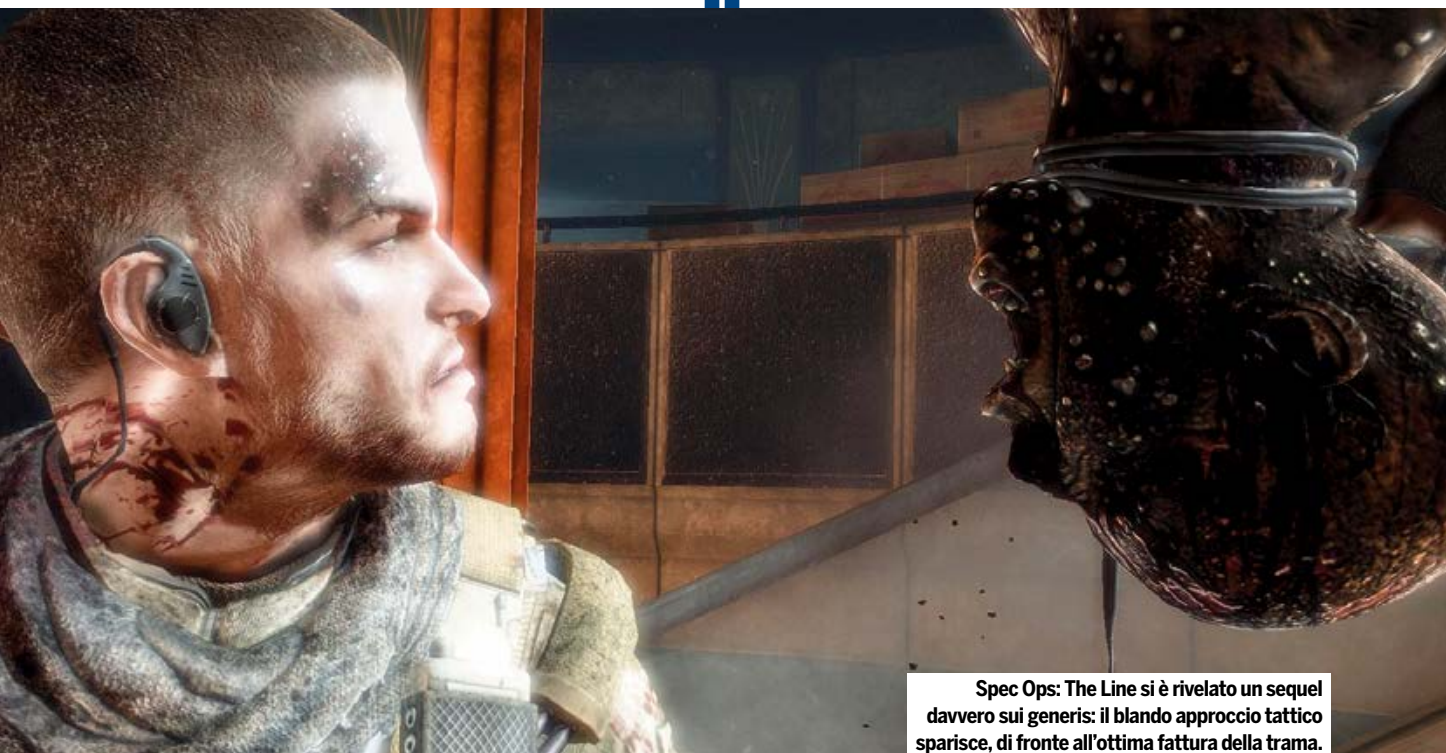
allegrementemente delle indagini di mercato su gusti e preferenze delle masse. Qualche volta, però, anche i publisher possono trovare autonomamente una strada più rispettosa delle origini, dando ascolto ai mugugni degli appassionati, com'è successo con XCOM: Enemy Unknown di Firaxis e 2K Games, che ha superato il progetto FPS in termini di sviluppo e release. Su questo genere di diatribe, per quel che mi riguarda, ho sempre voluto sposare una posizione equilibrata (o "convintamente vigliacca", se volete): in particolare, uno spin-off di XCOM in forma di sparattutto tattico non mi dispiacerebbe, a patto che



## **È STATA BETHESDA AD APRIRE LA STRADA AGLI AMICI DI OBSIDIAN PER LO SVILUPPO DEL CORAGGIOSO FALLOUT NEW VEGAS**

ponga la giusta enfasi sui potenziamenti e sulla pianificazione di scontri/ricognizioni, con soluzioni sufficientemente complesse e appaganti. Anzi, all'epoca di UFO: Enemy Unknown (1994) un'opportunità del genere mi sarebbe apparsa come un sogno, ma ciò non mi ha impedito di proseguire nell'idillio con la saga tattica a turni, e nemmeno di gioire all'annuncio del nuovo capitolo "classico".

Infine, non è nemmeno giusto trascurare gli eventi più rari, magari connessi alle relazioni "storiche" fra le software house: molti "puristi" hanno alzato la voce contro Bethesda e Fallout 3 (personalmente ho speso almeno 150 ore su questo gioco, quindi il giudizio vien da sé), gridando allo scandalo per le indubbie semplificazioni e per il passaggio al combattimento in tempo reale, occhieggiante agli sparattutto con visuale in terza o in prima persona; allo stesso tempo, però, è stata la stessa Bethesda ad aprire la strada ai vecchi amici di Obsidian, alcuni dei quali reduci di Black Isle, per lo sviluppo del "sequel definitivo" di Fallout, un titolo capace di prendere in egual misura dal passato e dal presente. E se non è un capolavoro Fallout: New Vegas, allora non conosco più il valore di questa parola. □



**Spec Ops: The Line si è rivelato un sequel davvero sui generis: il blando approccio tattico sparisce, di fronte all'ottima fattura della trama.**

## TERMOMETRO DELL' HYPE

1

### DISHONORED

Arkane Studios prova a rivoluzionare il genere stealth.



+

2

### FAR CRY 3

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



+

3

### STAR WARS 1313

La next-gen è già arrivata ed è sul vostro PC!



N

4

### ASSASSIN'S CREED III

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



-

5

### CALL OF DUTY: BLACK OPS 2

Torna il franchise più discusso degli ultimi anni.



N

6

### DEADPOOL

Un supereroe decisamente sui generis...



N

7

### NEVERWINTER

I Forgotten Realms come non li avete mai visti.



N

8

### SIMCITY

Lo strategico/gestionale più famoso di tutti i tempi.



=

9

### NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Criterion riscrive NFS con le sue regole!



N

10

### DEAD SPACE 3

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



-

## LISTA DELLA SPESA

Dishonored	12/10/2012	Bethesda
XCOM: Enemy Unknown	12/10/2012	Firaxis/2K Games
Medal of Honor: Warfighter	25/10/2012	ElectronicArts
F1 Race Stars	novembre 2012	Codemasters
LEGO Lord of the Rings	novembre 2012	Warner Bros. Interactive Ent.
The Sims 3 Stagioni	novembre 2012	ElectronicArts
Need for Speed: Most Wanted	01/11/2012	ElectronicArts
Call of Duty: Black Ops II	13/11/2012	Activision
Assassin's Creed III	22/11/2012	Ubisoft
Far Cry 3	29/11/2012	Ubisoft
Hitman: Absolution	30/11/2012	Eidos
Rise of the Triad	dicembre 2012	Apogee Software
Warface	dicembre 2012	Trion Worlds
Devil May Cry	15/01/2013	Capcom
Crysis 3	febbraio 2013	ElectronicArts
SimCity	febbraio 2013	ElectronicArts
Dead Space 3	08/02/2013	ElectronicArts
Aliens: Colonial Marines	12/02/2013	SEGA
Tomb Raider	05/03/2013	Eidos
Bioshock: Infinite	2013	2K Games
Command & Conquer Generals 2	2013	ElectronicArts
Deadpool	2013	Activision
Grand Theft Auto V	2013	Rockstar
Grid 2	2013	Codemasters
Neverwinter	2013	Perfect World Entertainment
QuestMania	2013	Nadeo
Plants Vs. Zombies 2	2013	PopCap Games

## TGM TOP TITLE

1 - PORTAL 2	TGM 273	97
2 - BIOSHOCK 2	TGM 257	96
2 - THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM	TGM 280	96
4 - STARCRAFT II	TGM 264	95
4 - COD4: MODERN WARFARE	TGM 228	95
4 - EMPIRE: TOTAL WAR	TGM 246	95
7 - THE WITCHER 2	TGM 273	94
7 - COMPANY OF HEROES	TGM 213	94
7 - DEUS EX: HUMAN REVOLUTION	TGM 276	94
7 - BORDERLANDS 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

**L'EROE  
DEL MESE**

## TGM AUTUNNALE, SCONFIGGE ANCHE IL MALE!

**M**a avete visto che meraviglia? Non fa più caldo, il sole tramonta prima e la stagione videoludica sta per esplodere come un bubbone adolescenziale (quanta poesia, nevero?). Per noi questo è ovviamente un periodo di gioie, per via delle numerosissime uscite, e dolori, per il fatto che ci tocca lavorare come dei muli senza un attimo di sosta. Tanto per farvi aumentare la salivazione, **abbiamo uno specialone di 16 pagine** dedicato a tutto quello che ci è stato fatto vedere in quel di Colonia. La Gamescom non sarà stata la fiera del secolo, ma ci ha permesso di tastare il polso del mercato PC, più che mai in ottima salute e alquanto all'avanguardia rispetto alle

console (Star Wars 1313 in particolare detta proprio il passo). A questo proposito, è significativa la preview del Keiser dedicata a Hitman: Absolution, che sul nostro hardware dà davvero la paga alle scatolette di Microsoft e Sony. Per quanto riguarda le recensioni, inutile sottolineare che **la perla del mese è** rappresentata da **Borderlands 2**, bello tronfio in copertina. Me lo sono spolpato per benino rischiando il tunnel carpale, ma ne è valsa decisamente la pena. Bravi Gearbox! E bravi anche United Front, che hanno creduto così tanto nel loro Sleeping Dogs (ex True Crime: Hong Kong) da riuscire a tirare fuori uno dei titoli più sorprendenti di quest'anno. Ce lo assicura l'inarrestabile Baccigalupi, che fra una sparatoria e una rissa in quel di Hong

Kong, si è dedicato all'arte della distruzione in [Prototype 2] e allo sport a base di proiettili in ShootMania Storm. Ma **il compito più duro è stato quello di giudicare Dark Souls, il gioco più difficile dell'universo**, anche in tema di risoluzione video... Abbiamo poi trascinato fuori dalla Time Machine il caro Danilo Dellafrana, per affidargli un giochetto sui Transformers (La Caduta di Cybertron) davvero sfizioso. E poi i Dinobot spaccano, poche storie! Infine a Max e al ToSo, che sono proprio gli ultimi arrivati, son toccati rispettivamente Ribelle e Cannon Fodder 3. Vada per il primo, ma offuscare in maniera così beccera il capolavoro di Jon Hare, meriterebbe davvero la fustigazione in piazza. Aloha. **Mirko "TMB" Marangon**

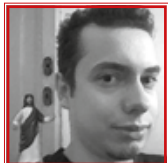
## COSA ABBIAMO FATTO QUESTO MESE?



### Davide "ToSo" Tosini

Il capoccione di questa rivistina qua, ha capito quanto è duro livellare in Borderlands 2. Ma del resto, non è che siamo tutti bravi con i videogiochi. **#2naab4mee**

**Twitter: @ToSo77**



### Mirko "TMB" Marangon

Da quando mi sono comprato il Nexus 7, vado in giro per tutto l'ufficio bullandomi con questi poveretti che hanno l'iPad. **#bimbominkia**

**Twitter: @tmb666**



### Ivan "Kikko" Conte

Sfortunatamente non ho abbastanza caratteri per descrivervi tutti i malanni che ha infilato il nostro Ivan negli ultimi 30 giorni. **#abbattetelo**

**Twitter: @PamelaPatty**



### Claudio "Keiser" Todeschini

Dopo aver provato Hitman: Absolution si è convinto di avere un futuro come assassino. Per ora si è solo incollato un codice a barre a caso sul collo. **#esaurito**

**Twitter: @keiseroxol**



### Nicolò "Honto" Digiuni

Altro che le previsioni farlocche di Michael Patcher. Come avevo annunciato il mese scorso, la veganità di Nicotrò è andata a farsi benedire in quel di Praga. **#loozaaa**

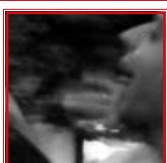
**Twitter: @thegamesmachine**



### Max Rovati

L'uomo più puntiglioso sulla faccia della Terra, può scovare una virgola fuori posto persino sulla Stele di Rosetta. E farla riscrivere da capo! **#grammarnazi**

**Twitter: @thegamesmachine**



### Roberto "il Cinese" Turrini

Il Ciaina è tornato nel suo loculo, fatto di giochini che nessuno conosce. Però son tanto bellini e alternativi, eh. Noi gli si vuol bene lo stesso, ovviamente. **#disadattato**

**Twitter: @ilcinese**



### Mario Baccigalupi

Le sue imprecazioni verso divinità di diverse epoche ancora riecheggiano per l'ufficio. Del resto quando giochi a Dark Souls è così, non si scappa. **#alreadydieedition**

**Twitter: @Ilvariety**

PUBLISHER:  
Square Enix  
SVILUPPATORE:  
IO Interactive  
USCITA:  
20 novembre 2012

**SPIETATI SI NASCE, PELATI SI DIVENTA!**

# HITMAN: ABSOLUTION

**Dopo lo scivolone "sexy" e sacrilego di Los Angeles, IO Interactive è decisamente tornata sulla retta via.**

**D**ella presenza dell'Agente 47 all'E3 dello scorso giugno è rimasto solo lo strascico di polemiche per il trailer presentato a Los Angeles, in cui lo spietato killer a pagamento ammazza con brutalità estrema un gruppo di

## COMMENTO

Dopo il passo falso di Los Angeles, l'Agente 47 torna a farsi vedere più in forma che mai, con una missione dimostrativa che fa ampio sfoggio della libertà di approccio lasciata al giocatore, e fa vedere all'opera una eccellente IA di nemici e personaggi non giocanti. La modalità Contracts, annunciata per la prima volta a Colonia, è la proverbiale ciliegina sulla torta: ottimamente studiata e implementata, promette di aumentare a dismisura la longevità del gioco.

- ➕ Grande libertà nell'affrontare le missioni
- ➕ Ottima IA dei nemici
- ➕ Qualità tecnica della versione PC
- ➖ Ancora poco chiaro lo sviluppo narrativo

**GIUDIZIO:** ✓✓✓✓✓

suore che sembrano uscite dalla fantasia malata di un adolescente in piena fase fetish (o di un settantenne con la passione per le cene eleganti in costume). Accusato di sessismo, di banalizzare la violenza, ma, soprattutto, di tradire lo spirito che dovrebbe caratterizzare ogni episodio della serie Hitman, Absolution si è ripresentato a Colonia con il proverbiale cappello in mano e le scuse dei suoi sviluppatori, con cui abbiamo scambiato due parole prima

## IL VENTAGLIO DI POSSIBILITÀ PER IL GIOCATORE È DECISAMENTE AMPIO

Una sequenza tratta dalla modalità Contracts, con i possibili bersagli in vista



della presentazione vera e propria. "La reazione al trailer ci ha lasciati a dir poco stupefatti, non posso nasconderlo", ci ha raccontato Tore Blystad, game director di IO Interactive. "Ci siamo chiesti come abbiamo potuto non immaginare che sarebbe andata così. A posteriori, direi che se avessimo previsto una simile reazione negativa, avremmo fatto le cose in maniera molto diversa. Stiamo lavorando per modificare quel livello, per dare maggior contesto e credibilità a quella situazione". Al di là di come cambierà, ammesso che cambi realmente quel frammento di gioco, ammettere i propri errori è talmente raro a vedersi che non possiamo non apprezzarlo.

## OMICIDI A BUON MERCATO

Nello stand aperto al pubblico era possibile cimentarsi con la versione giocabile della missione vista allo scorso E3, nella quale l'Agente 47 riceve l'incarico di uccidere un boss



L'Agente 47 si avvicina circospetto a una chitarra acustica, pronto a suonare meglio di Eric Clapton.



Essere eclettici è una delle doti del bravo killer a pagamento.

che si trova in un mercato di Hong Kong, affollato di passanti, venditori ambulanti, poliziotti e guardie del corpo. Tutt'attorno, evidenziati da una breve sequenza filmata, troviamo la sua auto guardata a vista da un gorilla, un vicolo deserto, la porta di un locale, telecamere piazzate in strada, e altri possibili punti di "avvicinamento": come da tradizione, prima di estrarre le pistole e cominciare a giocare a Doom con la folla urlante e trasformarsi in un (facile) bersaglio mobile, è opportuno dedicare tempo e cura all'esplorazione e alla ricognizione del luogo,

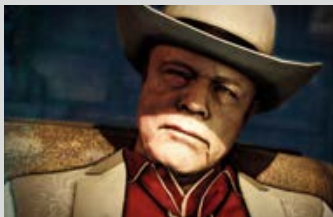
così da pianificare al meglio l'esecuzione. È in questa fase che si apprezza la quantità di soluzioni a portata di mano: prendere il posto del cuoco, attirando poi il bersaglio verso la nostra bancarella, o stordire un passante e indossare abiti "civili", che non danno nell'occhio? Far fuori il tizio che gli "cura" la Bentley e far scattare l'allarme della macchina, sicuri che prima o poi il suo padrone verrà a curiosare, oppure disinserire un circuito elettrico e intrufolarsi in un appartamento vuoto al secondo piano, dove usare in maniera discreta ma sempre efficace il fucile da cecchino? Il ventaglio di possibilità è talmente ampio da lasciare quasi interdetti, indecisi su quale strada intraprendere, consapevoli anche del fatto che alcune soluzioni sono "contingenti", legate agli avvenimenti di un particolare istante e quindi irripetibili, a meno di non ricominciare il livello da capo. Cosa che abbiamo fatto diverse volte, proprio perché nell'ora a nostra disposizione ci siamo divertiti a provare diverse strategie, da quelle più stealth a quelle più brutali. Con ogni probabilità sarà l'approccio utilizzato da gran parte dei giocatori nella versione completa di Absolution. Gli appassionati si prenderanno il loro tempo per analizzare al meglio la situazione prima di ogni missione, e continueranno a sperimentare fino a trovare il modo più gratificante (non necessariamente il migliore) per portarla a termine con successo. Agli sviluppatori spetta comunque il non facile compito di bilanciare questa libertà con la

**CI SIAMO DIVERTITI A PROVARE DIVERSE STRATEGIE, COMPRESSE QUELLE BRUTALI**

necessità di garantire continuità e ritmo al gioco. Alla fine della prova ci è rimasto solo l'amaro in bocca per l'assoluta mancanza di alcun riferimento alla trama principale e ai suoi protagonisti, su cui tanto aveva invece insistito IO Interactive all'epoca dell'annuncio del gioco (ricordate il nostro reportage esclusivo da Copenaghen?): che fine hanno fatto Blake Dexter e il suo scagnozzo fuori di testa? E Victoria, la ragazzina dell'orfanotrofo?

## LA TRAMA SI COMPLICA

Ecco un breve riepilogo di quanto sappiamo sulla nuova missione che attende l'Agente 47, il cui inizio è a dir poco sconvolgente: Diana Burnwood, il suo storico contatto all'Agenzia, la donna che l'ha "accompagnato" in tutti questi anni, è diventato il suo nuovo obiettivo. Prima di portare a termine l'incarico (ammesso che lo faccia veramente), il nostro killer indagherà più a fondo sui motivi che hanno portato l'ICA ad appiopparglielo, e si troverà coinvolto in una complicata trama fatta di tradimenti e doppiogiochisti, dove sarà a rischio la sua stessa sopravvivenza. Quale ruolo gioca in tutto questo Victoria, una ragazzina ospite di un orfanotrofo, su cui vogliono mettere a tutti i costi le mani Blake Dexter (interpretato da Keith Carradine) e il suo iperviolento tirapiedi Wade?



**E secondo loro in questo modo dovremmo passare inosservati? Maddai!**



L'inizio della missione dimostrativa giocata a Colonia. Per prima cosa, ricordatevi di mettere via la pistola.



Come eliminare il bersaglio con tutta calma, nel più classico "stile Hitman".



### MI RINNOVATE IL CONTRATTO?

La principale novità annunciata a Colonia si chiama Contracts, ed è una modalità multiplayer asincrona che, di fatto, sfrutta la componente intrinsecamente competitiva del gioco, integrando al suo interno quel che gli utenti fanno da tempo, dall'uscita del primo Hitman, ossia sfidare i propri amici a chi è più bravo a uccidere la gente. Che, detta così, suona anche malino... Questa volta però, al posto di un filmato amatoriale su YouTube o di uno screenshot scambiato via mail, c'è una struttura molto più organica e completa che permette di costruire e scambiarsi sfide con il resto del mondo. L'idea di Contracts è piuttosto semplice e, per questo, particolarmente intrigante: per prima cosa si sceglie uno qualsiasi dei livelli del gioco, un equipaggiamento e un travestimento con cui iniziare la missione; a questo punto, si girovaga liberamente per la mappa e si selezionano i bersagli (fino a un massimo di tre) tra le decine di NPC presenti, senza distinzione di ruolo o importanza nella campagna principale: la vittima designata può essere un passante, un cuoco, un poliziotto o un boss della malavita, non importa. Terminata la fase

di "ricognizione" si passa a quella vera e propria dell'esecuzione, in cui ci si può sbizzarrire nell'eliminare i propri obiettivi come meglio si crede, dal classico colpo da lontano col fucile da cecchino all'avvelenamento, sfruttando ogni travestimento e arma (più o meno impropria) trovati nella mappa. A questo punto non rimane altro da fare che lasciare la scena: il contratto è stato portato a termine, e può essere condiviso con il resto del mondo sfidando tutti gli altri a fare di meglio. Diversamente da quanto avviene con un editor più tradizionale, o un generatore casuale di missioni, il bello di Contracts è che si tratta di una modalità "play to create", in cui ogni sfida è affrontabile e può essere sempre portata a termine: non esiste un livello impossibile, perché una delle pre-condizioni affinché venga creato è proprio che il suo ideatore lo giochi e lo completi con successo (pur se questo non

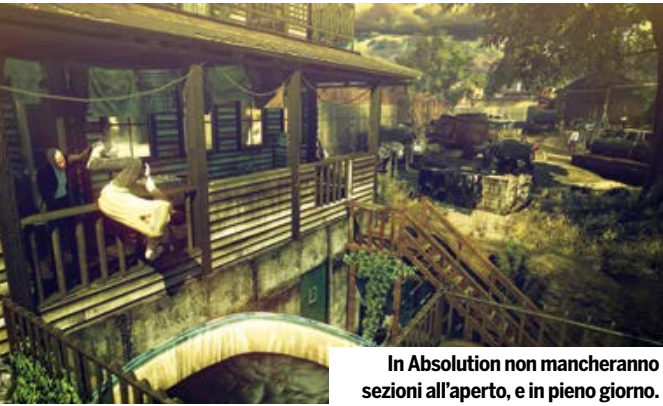
**CONTRACTS SFURTA AL MASSIMO LA COMPONENTE INTRINSECAMENTE COMPETITIVA DEL GIOCO**

implica che sia anche facile, anzi). Oltre al contratto vero e proprio, che prevede l'uccisione dei bersagli designati, ogni missione può contemplare condizioni bonus che, se rispettate, contribuiscono ad aumentare il compenso finale: non sono obbligatorie, ma rendono la sfida ancor più pepata. Per esempio, si può chiedere che il cadavere di una persona venga occultato, o che non possa essere ucciso nessun altro. Immaginate di dover eliminare un tizio mischiato tra la folla: scordatevi di entrare modello Rambo a pistole spianate, o di far esplodere una bomba. In questo vengono in aiuto al giocatore lo straordinario modello di intelligenza artificiale di Hitman: Absolution e le sue infinite possibilità di sperimentazione, che rendono ogni NPC un possibile bersaglio, ma anche un eventuale testimone, e le cui reazioni permettono di divertirsi a trovare modi assolutamente originali e che neppure l'autore del contratto originale ha pensato. Per esempio, se dovete uccidere un poliziotto che si aggira per un mercato pieno di gente, potete agitare la vostra Desert Eagle davanti a uno dei tanti ven-



Il simpatico e disponibile Tore Blystad, game designer di Hitman: Absolution.





**In Absolution non mancheranno sezioni all'aperto, e in pieno giorno.**



**Al momento giusto l'Agente 47 si "traveste" nel protagonista di uno shooter in terza persona.**

ditori ambulanti, che potrebbe scappare terrorizzato e avvisare proprio il "vostro" poliziotto; costui sarebbe costretto a venirvi a cercare, magari esattamente nel vicolo deserto in cui vi siete nascosti...

L'Agente 47 è pur sempre un assassino a pagamento, e il denaro ottenuto portando a termine i contratti (composto dalla paga "base" più eventuali extra per aver rispettato le condizioni bonus) finisce nel suo conto corrente offshore: il gruzzoletto potrà essere utilizzato per potenziare le armi e sbloccare

nuovi travestimenti, da utilizzare nella campagna principale oppure per creare contratti ancor più articolati.

Quando il gioco arriverà sugli scaffali di tutto il mondo, il prossimo 20 novembre, gli assassini in erba troveranno già un bel po' di contratti realizzati da IO Interactive, a cui si affiancheranno nuove sfide settimanali proposte dagli stessi sviluppatori e, soprattutto, quelle create dagli utenti. Che, possiamo dirlo senza particolari timori di essere smentiti, saranno veramente tante, e

caratterizzate da una varietà enorme: a parte il numero di mappe e di bersagli possibili, è facile immaginare quanto ci si possa sbizzarrire nella scelta del modo in cui eliminare qualcuno, dalla classica corda di pianoforte con cui strozzarlo al pianoforte stesso da fargli piovere sulla testa. ☹

**IL BELLO DI CONTRACTS È CHE OGNI SFIDA, PER QUANTO DIFFICILE, PUÒ ESSERE SEMPRE PORTATA A TERMINE**



## PC BATTE CONSOLE 1-0

IO Interactive ha organizzato per la stampa interessata (ed eravamo in pochi) un breve ma ricco incontro con Jonas Meyer, render programmer che segue lo sviluppo del motore grafico su tutte le piattaforme, il quale ci ha parlato in lungo e in largo dei pregi della versione PC, sviluppata ad hoc non derivata da quelle console.

Come abbiamo già raccontato nel nostro reportage da Copenaghen, in Absolution debutta il Glacier 2, il nuovo engine proprietario della software house danese, concepito fin dall'inizio per essere utilizzato su più piattaforme, e in grado di agevolare molto la vita degli sviluppatori grazie a caratteristiche avanzate come il caricamento in tempo reale degli asset del gioco.

La versione Windows di Absolution supporterà nativamente le Direct X 11, non avrà limiti di framerate (su console sarà

bloccato a 30 fps), potrà contare sulle ombre dinamiche, i riflessi in tempo reale e sull'illuminazione globale, effetti che su Xbox e PlayStation saranno solo simulati. Il PC potrà sfruttare l'hardware tessellation sui personaggi, che garantisce per esempio la resa perfettamente rotonda del cranio dell'Agente 47. Ancora, ci saranno filtri realistici per il colore della pelle, che cambia a seconda dell'illuminazione, una simulazione delle gocce d'acqua che toccano il terreno gestita interamente dalla GPU, il depth of field e il bokeh. Le texture avranno una risoluzione superiore e sarà previsto il supporto per Eyefinity e HD3D di AMD. Per finire, la versione PC supporterà mouse e tastiera, avrà un'interfaccia utente ottimizzata per le risoluzioni dei monitor, e sfrutterà tutti i benefici di Steamworks, salvataggi in cloud compresi.



In attesa di sapere chi doppiierà l'Agente 47 (non sarà la sua voce storica, David Bateson), in Hitman: Absolution compariranno il già citato Keith Carradine, nei panni del cattivo Blake Dexter, e Marsha Thomason, in quelli di Diana Burnwood (che prima era doppiata da Vivienne McKee). A loro si affiancano Powers Boothe (Benjamin Travis, capo della ICA), Shannyn Sossamon (Jade, la segretaria personale di Travis) e Vivica Fox (Lasandra Dixon, una delle sexy suore assassine).



## VOCI A CONTRATTO



*Il miglior gioco della fiera, per quanto riguarda il single player, è senza ombra di dubbio Dishonored. Affascinante, oltre ogni dire.*



...di. Ci in unta. Ci in  
...ne id libero. Nam  
...sterra



*Neverwinter è stata una sorpresa. Al di là delle qualità del MMORPG, ci ha stupito la potenza dell'editor di missioni, che consente di creare contenuto con un paio di semplici click.*

# GAMESCOM 2012

**In viaggio a Colonia, per scoprire una fiera che ha sofferto un pochino l'assenza di reali novità...**

**D**ire che quella di quest'anno è stata una fiera imperdibile sarebbe imperdonabile, oltre che una balia bella e buona. L'edizione 2012 di Gamescom, infatti, ha seguito il sentiero tracciato dall'E3: entusiasmo giusto con il contagocce, stasi generale, nuovo hardware atteso come nemmeno il Messia dei tempi d'oro. Le assenze di colossi come Microsoft e Nintendo si sono fatte sentire, ma l'organizzazione fa sapere che, come al solito, i numeri del pubblico pagante sono stati da record. Quel che è mancato, a Colonia come a Los Angeles, sono stati veri annunci capaci di far girare la testa. Intendiamoci, lo scorso anno la vera "novità" della fiera era stata FIFA Street, mentre questa volta è toccato a Capcom mostrare un titolo per console inedito - e promettente, invero - come Remember Me. Tuttavia, considerando quanto poco scoppiettante era stato l'E3, ci aspettavamo qualcosa di più da Gamescom. I giochi belli non mancano, sia chiaro, ma non c'è niente che non si sia già visto.

#### OK, MA I GIOCHI?

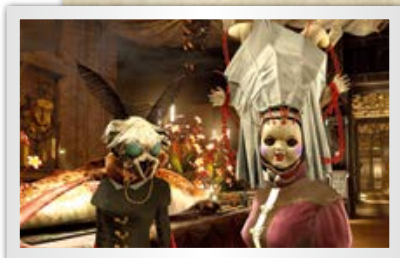
Tra i titoli che più ci sono piaciuti, è impossibile non citare Star Wars 1313, capace di slogare più di una mascella tra gli addetti ai lavori. Personalmente, poi, ho molto apprezzato il lungo giro di giostra che ho potuto fare con Far Cry 3 e con l'attesissimo Dishonored, nostro prossimo titolo di copertina se i Maya non si metteranno di mezzo.

Stupefacenti sono state anche le battaglie navali viste in azione durante la demo di Assassin's Creed III, e mi ha sorpreso in positivo anche Strike Suite Zero, un action con i mech su cui torneremo a breve. Ma basta parlare: girate pagina e raggiungeteci a Koln.



» SVILUPPATORE: Arkane Studios » PUBLISHER: Bethesda » USCITA: 12 ottobre 2012

# DISHONORED

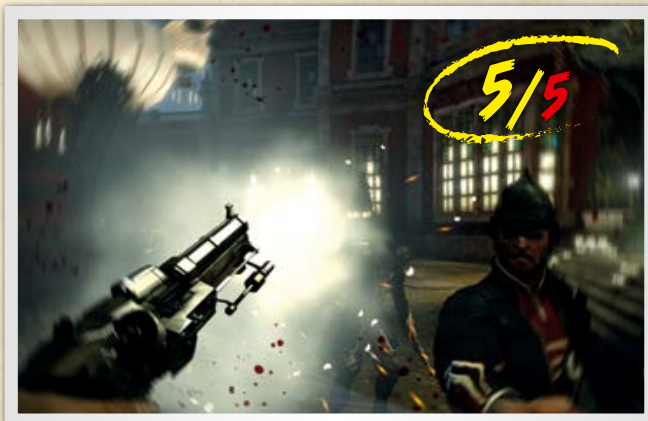


**F**inalmente! Dopo tanto parlarne, dopo tanto vederne, abbiamo finalmente avuto modo di giocare, per un'ora intera, sotto gli sguardi compiaciuti (e stanchi) di Harvey Smith e Raphael Colantonio, a quello che sempre più si candida a diventare il videogame del 2012, e non solo per i nomi dei suoi sviluppatori, la sua ambizione, o per lo stile grafico davvero unico e affascinante, con un riuscito misto tra iper-realismo e texture dipinte a mano.

La missione disponibile in fiera era ambientata all'incirca a metà del gioco: il nostro obiettivo era infiltrarci in una festa ed eliminare Lady Boyle, tra i principali supporter del cattivissimo Reggente contro cui combattiamo nella campagna prin-

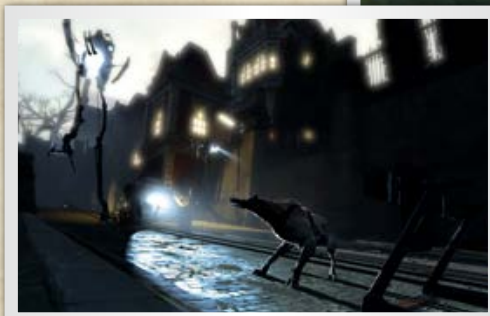
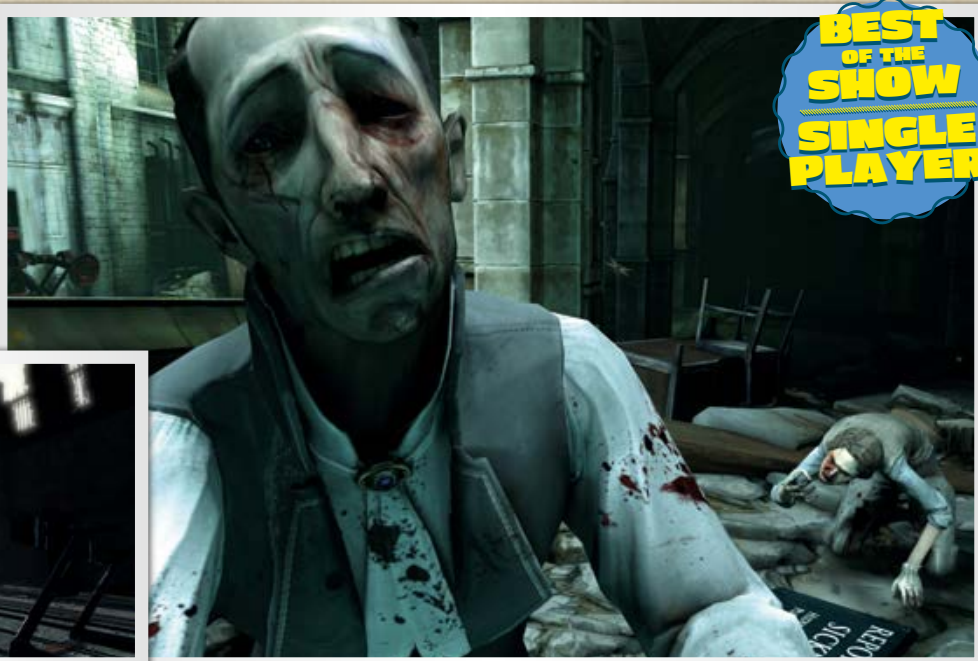
cipale. Facile, all'apparenza: peccato che la festa sia un ballo in maschera, e che ci siano in realtà tre Lady Boyle: dovremo quindi parlare con i vari ospiti per capire quale, delle tre donne mascherate, sia quella effettivamente da eliminare. E considerato quanto è difficile creare le condizioni per farne fuori una sola, pensare di risolvere il problema alla radice uccidendole tutte è praticamente impensabile.

Il fatto di trovarsi a metà gioco ha creato un po' di spaesamento, perché - tra combattimento, poteri soprannaturali e abilità varie - presuppone familiarità con dinamiche di gameplay che non avevamo, ma al tempo stesso ci ha permesso di provare e sperimentare molto più che in un banale tutorial. Ci si può intrufolare alla festa teletrasportandosi nel giardino della villa in cui si svolge, raccogliere un invito trovato per terra ed entrare dalla porta principale, oppure impossessarsi del corpo di un pesce e passare dalle grate subacquee, scavalcare i tetti delle case circostanti e saltare su quello della casa di Lady Boyle, oppure ancora uccidere le guardie per avere campo libero. E in tutto



questo, rendersi conto mentre si procede che ci sono almeno un'altra mezza dozzina di possibilità ancora inesplorate: e se fossi arrivato prima nella casamatta delle guardie? E se invece fossi passato dalla cucina, nei pelosi panni di un ratto? E perché non... Tutto questo, badate bene, solo per la primissima parte della missione! Il fatto che i nostri due impavidi inviati a Colonia, il ToSo e il keiser, abbiano potuto giocare uno accanto all'altro, su due PC appositamente predisposti, ha reso il tutto ancor più divertente, uno scambio

continuo di "Tu qui come hai fatto? Come sei arrivato in quel punto? Hai provato questa tattica?", conversazione che si è trascinata ben dopo la conclusione della dimostrazione, a riprova della potenza del gioco, del suo fascino e della enorme rigiocabilità che saprà offrire. In conclusione, una piccola ma importante nota per la versione PC: si può salvare la partita praticamente in qualsiasi momento, senza doversi appoggiare per forza di cose ai checkpoint, comunque numerosi. Di questi tempi, un'ottima notizia.



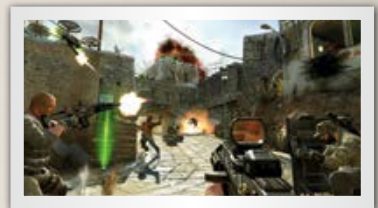
» SVILUPPATORE: Treyarch » PUBLISHER: Activision » USCITA: 13 novembre 2012

# CALL OF DUTY: BLACK OPS 2

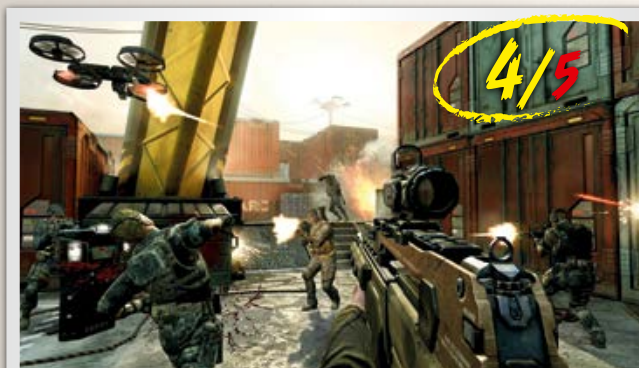
**S**apete contare fino a dieci? Ottimo, questo è grosso modo quanto vi serve per poter affrontare con successo il multiplayer del nuovo COD, presentato a Colonia. Il vostro alter ego potrà infatti personalizzare il suo equipaggiamento con il nuovo sistema definito "Pick 10", in cui si hanno a disposizione dieci "gettoni", da spendere tenendo conto che ogni perk, arma,

attachment e gadget ne vale uno o due: in questo modo si può optare per un paio di armi super-pompate, oppure una pistola ma bardati di perk e bonus di ogni sorta, e tutto ciò che sta nel mezzo. Per il resto, il multiplayer del nuovo COD riprende, migliora, amplia e rende ancor più competitivo tutto quel che da anni appassiona milioni di persone: le modalità sono state

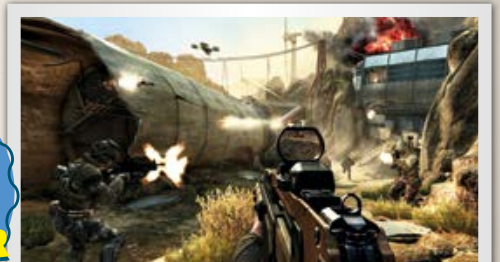
raffinate e alcune prevedono addirittura la presenza di sei team contemporaneamente, scombussolando non poco gli equilibri sul campo. Nel corso degli scontri si accumulano punti per le uccisioni dei nemici (per il modo in cui sono stati fatti fuori, per il loro ruolo – per esempio, chi porta la bandiera in un CTF "vale" di più), che possono essere spesi nel corso del match per richiamare droni, attacchi aerei, piccoli mech e via discorrendo. Ancora, Activision ha deciso di puntare sull'aspetto "sportivo" delle battaglie online



presentando il CODCast, azzeccata definizione dietro cui si nasconde la possibilità di trasmettere in streaming le partite (anche sull'apposita app per iPad), con tanto di regia e commentatore dal vivo.



**BEST OF THE SHOW MULTIPLAYER**



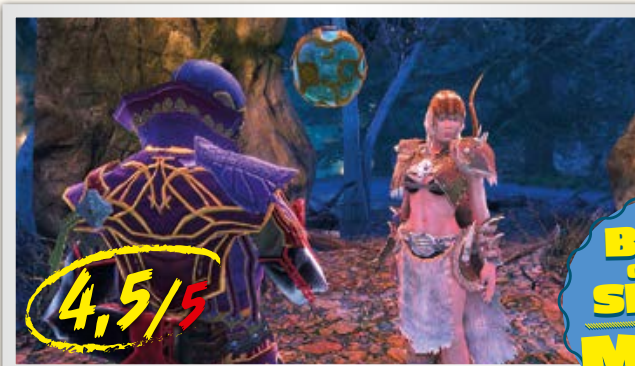
» SVILUPPATORE: Cryptic Studios » PUBLISHER: Perfect World Entertainment » USCITA: 2013

# NEVERWINTER

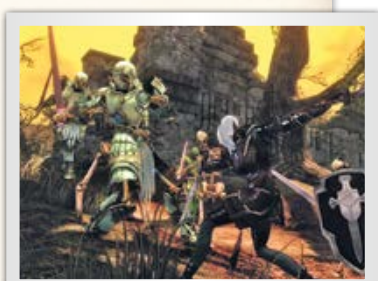
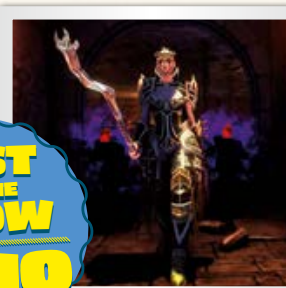
**B**asato sulla quarta edizione di D&D, il gioco di ruolo più amato di sempre, sviluppato sotto l'attenta e iperpuntigliosa supervisione di Wizards of the Coast, il nuovo MMORPG d'azione free-to-play di Cryptic Studios è ambientato circa 150 anni dopo Neverwinter Nights 2. Il

trailer presentato in fiera ha mostrato il lore di Ebon Downs, uno dei dungeon presenti nel gioco, mentre la presentazione a porte chiuse si è concentrata su Foundry, l'editor che permette agli utenti la creazione di ogni sorta di contenuto. Diversamente dall'Aurora Toolset dei precedenti NWN, Foundry

è totalmente integrato nel gioco, e consente agli utenti di accedere alle quest e alle missioni create dagli altri personaggi, in maniera del tutto analoga a quanto lo sono quelle del gioco vero e proprio. L'interfaccia dell'editor non ci è parsa troppo intuitiva e, probabilmente, richiederà un po' di pratica per essere padroneggiata a dovere. Del resto è proporzionale alla complessità di quel



**BEST OF THE SHOW MMO**



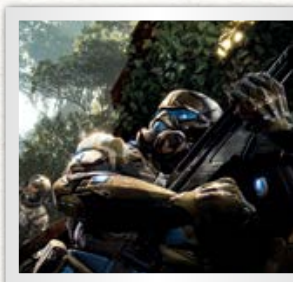
che è possibile ottenere: quest non lineari, dialoghi, personalizzazione di ogni singola stanza di ogni singolo dungeon, dalle galline che girovagano alle lanterne appese alle pareti, passando per le interazioni con i singoli NPC e posizione dei mostri. L'unica cosa che non è possibile modificare, per ovvi motivi, è il loot che viene assegnato a chi completa la quest, "calcolato" in automatico dal sistema.

» SVILUPPATORE: Crytek  
 » PUBLISHER: Electronic Arts » USCITA: Febbraio 2013

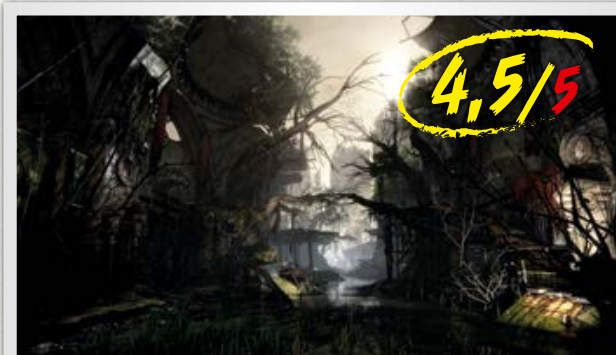
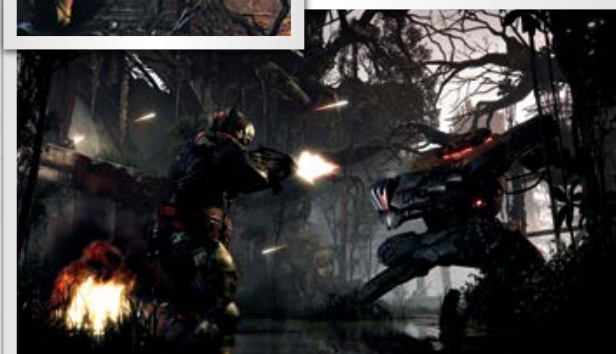
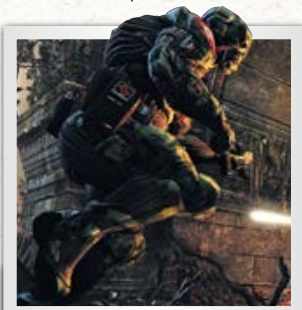
# CRYSIS 3

Lo sviluppatore tedesco Crytek, che a Colonia giocava in casa, si è limitato a presentare due modalità di gioco multiplayer, che avranno mappe, armi e attachment dedicati. La prima modalità, Crash Site, riprende quella già vista nel precedente episodio: due squadre composte da otto giocatori devono raggiungere il luogo dove si è schiantato un pod alieno e difendere la postazione per un tot di tempo, fino al successivo drop.

La modalità Hunter, per otto giocatori, è invece una novità assoluta: sei di loro impersonano terroristi della CELL, gli altri due sono cacciatori dotati di nanotuta con invisibilità praticamente infinita e armati solo di arco: ogni terrorista ucciso ricompare come cacciatore,



modificando continuamente gli equilibri in gioco. I predatori, che si muovono (quasi) invisibili, godono di un indubbio vantaggio tattico, ma la numerosità di ripari e passaggi stretti delle mappe rende le partite meno sbilanciate di quanto possa sembrare. Crytek ha inoltre annunciato il "New York Feed", una serie di challenge che riprende l'idea di Autolog (o Battlelog, per quel che vale) e la catapulta nell'universo di Crysis: sfide dinamiche con i propri amici o con le persone collegate alla lobby di gioco, generate in tempo reale sulla base dei risultati dei match precedenti, e che aggiungono un ulteriore elemento di competitività agli scontri.

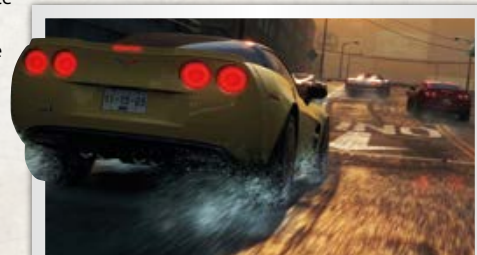


» SVILUPPATORE: Criterion Studios  
 » PUBLISHER: Electronic Arts » USCITA: 1 novembre 2012

# NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Il nuovo NFS di Criterion ha l'indubbio pregio di voler provare a rompere i canoni a cui ci hanno abituati i giochi di corse negli ultimi anni, a cominciare dall'approccio open-world già apprezzato in Burnout Paradise, con l'enorme città di Fairhaven esplorabile in lungo e in largo, con le sue scorciatoie e trampolini. Davvero insolita, per certi versi sacrilega, la scelta di rendere disponibili fin dall'inizio tutte, ma proprio tutte le macchine del gioco, dall'ultimo degli scassoni alla più potente delle dream car. Niente grind duro, niente livelli da sbloccare: basta trovarle, e possono essere immediatamente guidate. Di più, le sfide e le gare che si incontrano cambiano a seconda dell'auto che si sta guidando in quel momento, permettendo a ciascuno di

personalizzare la carriera e la corsa verso l'obiettivo finale, diventare il "most wanted" della città. Nel gioco debutta anche la nuova versione di Autolog: oltre alle sfide e alle competizioni asincrone con i propri amici, il sistema misura ogni azione compiuta in game, dall'uso di nitro alla velocità a cui si passa davanti agli autovelox, dal tempo impiegato a seminare i poliziotti alla quantità di metri percorsi driftando, incitando e stimolando continuamente il giocatore a battere i record altrui. La colonna sonora contiene diverse cover dei brani più famosi degli Who, ed è la proverbiale ciliegina sulla torta!



» SVILUPPATORE: Codemasters Racing Studio  
 » PUBLISHER: Namco Bandai » USCITA: 21 settembre 2012

# F1 2012

Il terzo capitolo del simulatore di Formula 1 di Codemasters si presenta con un'interfaccia utente rinnovata, ma le vere novità sono soprattutto sotto il cofano, come si suol dire, a cominciare dal single player: oltre alla carriera classica e all'introduzione delle regole della nuova stagione, F1 2012 permette di affrontare il World Champions Mode nei panni di uno dei cinque campioni del mondo degli ultimi anni (Schumacher, Alonso, Vettel, Hamilton e Button); il Season Challenge è invece una stagione "compressa" in sole dieci gare, dall'approccio più immediato; Young Driver Test punterà invece a risolvere uno dei problemi dei precedenti capitoli, ossia il dare per scontato che il giocatore sappia tutto della Formula 1, dai regolamenti al comportamento delle monoposto a ruote scoperte. In questa modalità le gare si svolgono su



due giorni invece che su tre, con il primo che funge di fatto da tutorial e il secondo con la sola gara (o una sua parte) da affrontare. Sono poi state introdotte importanti modifiche al sistema fisico che gestisce sospensioni e gomme e al sistema di controllo per i giocatori meno scafati, senza compromettere nulla dell'esperienza di chi cerca una sfida più accesa. Confermato il supporto DirectX 11 per la versione PC, come lo scorso anno; dopo DiRT Showdown, infine, il gioco sarà collegato con il sito di statistiche Racenet, ma su quest'ultimo punto gli sviluppatori non hanno ancora svelato nulla.



» SVILUPPATORE: Codemasters Racing Studio  
 » PUBLISHER: Namco Bandai » USCITA: novembre 2012

# F1 RACE STARS

Applicare la formula di Super Mario Kart al serio mondo delle corse a ruote scoperte significa aver capito che la licenza di F1 è da sfruttare in ogni modo (anche per via dei costi): complimenti quindi a Codemasters per l'idea di provare a rivolgersi anche a chi non ha particolare interesse per il videogame ufficiale. F1 Racing Stars ripropone, in versione cartoon, tutti i piloti e le vetture della stagione 2012, che si affronteranno in una serie di circuiti ambientati nelle vicinanze di quelli reali. Lungo le piste si trovano power-up da raccogliere, in grado di evocare la safety car per permettere di riavvicinarsi ai piloti di testa, una tempesta (modello nuvola di Fantozzi) che rallenta i primi in classifica, il classico turbo e via di questo passo, ricopiando senza troppi problemi i bonus già noti agli appassionati del capolavoro di Nintendo; e quando la macchina si danneggia troppo, occorre attraversare la corsia dei box per una riparazione al volo. Oltre alle gare normali ci sono quelle a obiettivi e la possibilità di costruirsi un campionato personalizzato, lo split screen per quattro persone e il gioco online per dodici. Nella breve prova in fiera abbiamo affrontato un paio di gare, che si sono rivelate prevedibilmente divertenti: il gameplay è di quelli super-collaudati, ma siamo rimasti perplessi dalla scarsa sensazione di velocità, che non sembra quella a cui dovrebbero viaggiare delle Formula 1. Possiamo solo sperare che andando avanti nella carriera si sbloccino "classi" di vetture più veloci...



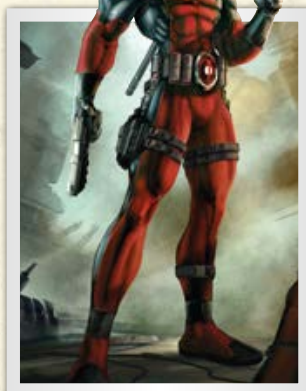
» SVILUPPATORE: High Moon Studios » PUBLISHER: Activision » USCITA: 2013

# DEADPOOL

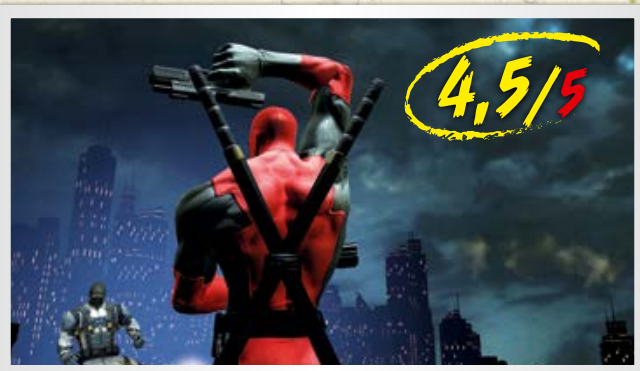
La cosa bella di un "supereroe" sciroccato come Deadpool è il poterci fare (e potergli far fare) praticamente tutto quel che si vuole: High Moon Studios ne sta tirando fuori un action dal gameplay piuttosto convenzionale, che miscela

combattimenti e sparatorie con sezioni di platforming, infiocchettato in una cornice che offre continui spunti per i dialoghi tra le diverse "voci" del mercenario dalla lingua lunga, oscenità assortite, doppi sensi, abbattimenti del quarto muro e via

di questo passo. Non capita spesso di vedere il protagonista di un videogame che, mentre prende a cazzotti il cattivo di turno, si volta verso la telecamera e dice al giocatore di sbrigharsi a premere i tasti, che si sta annoiando. Deadpool è schiavo del suo deficit d'attenzione, che gli impedisce di restarsene con le mani in mano, obbligandolo sempre a fare qualcosa: in questo modo acquisirà anche esperienza sbloccando nuove armi, abilità e mosse. La breve missione che abbiamo visto a Colonia, in cui era necessario far fuori il magnate dei media Chance White, è stata un tripudio di risate e frammenti apparentemente privi di senso che si sono andati man mano ricomponendo fino al parossistico finale, lasciandoci letteralmente a bocca aperta. La sceneggiatura è stata scritta da Daniel



Way, uno dei più prolifici autori della serie Marvel originale. Possiamo solo sperare che la versione finale del gioco riesca a mantenere questo elevato standard senza cadere nella monotonia e nella ripetitività.



» SVILUPPATORE: Capcom » PUBLISHER: Capcom » USCITA: 2013

# RESIDENT EVIL 6

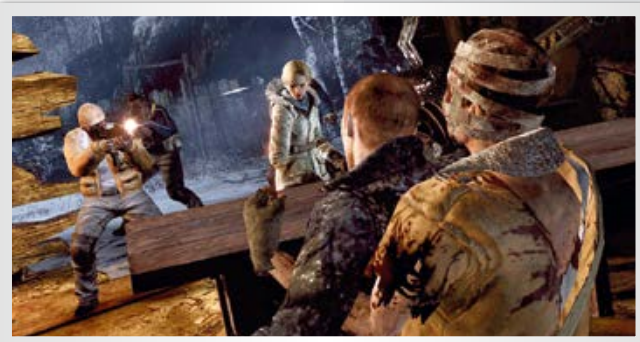
La versione dimostrativa del sesto capitolo della saga survival di Capcom ha confermato la direzione intrapresa negli ultimi anni, che alla tensione per l'avvicinarsi di un singolo morto vivente ha sostituito un'azione più serrata e concitata, trasformandolo per certi versi in un action puro. Bella l'idea di tornare alle am-

bientazioni cittadine, insieme a inediti scenari innovati, e benvenuta la scelta di inserire mosse melee per allontanare gli zombi troppo invadenti. Insieme al gioco, a Colonia è stato anche annunciato il servizio ResidentEvil.net che, sulla falsariga dei vari Call of Duty Elite, Battlefield Premium e Racenet, registra tutto



quanto svolto dal giocatore durante la sua partita e permette di consultare in tempo reale le statistiche proprie e altrui; ancora, consente di seguire lo svolgimento degli eventi globali e di prendervi parte, vedere se ci sono amici online e iniziare immediatamente a giocare con loro in co-op; le notifiche verranno anche

inviata al gioco stesso, in tempo reale, e potranno essere tenute sotto controllo da una companion app che verrà pubblicata in concomitanza con l'uscita del gioco. Immancabile, per i giocatori più assidui, la possibilità di conquistare punti con cui sbloccare costumi personalizzati da indossare nella modalità online Mercenari.





» SVILUPPATORE: Lucasarts » PUBLISHER: Activision » USCITA: 2013

# STAR WARS 1313

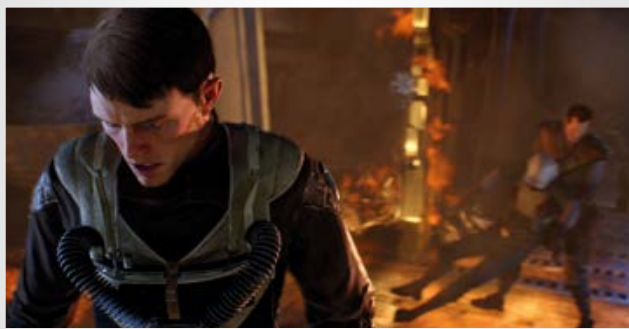
**N**on capita tutti i giorni, credeteci, di assistere a una presentazione e rimanerne letteralmente folgorati, e di uscire con la mascella spalancata per lo stupore. Quando, sul gigantesco TV al plasma della saletta insonorizzata in cui erano stipati una quindicina di giornalisti di tutto il mondo, sono partite le primissime immagini del nuovo action di LucasArts, il keiser si è piegato verso il ToSo, sussurrandogli in un orecchio con tono cinico e distaccato: "spettacolare, fichissimo, d'accordo, ma con la CG sono capaci tutti", con il caporedattore

che annuiva compito. Poi, qualche istante più tardi, un rallentamento quasi impercettibile. Poco prima di un'esplosione, un altro piccolo scatto dell'immagine. Non era un filmato in computer graphic, ma il gioco vero e proprio, la stessa demo vista all'E3 che girava in tempo reale su un PC, di cui non osiamo neppure immaginare la configurazione. Il risultato è decisamente impressionante: il primo titolo "maturo" ambientato nell'universo di Guerre Stellari (e anche questa è una novità davvero gradita) promette di essere uno dei più bei titoli PC del prossimo



anno, un'esperienza decisamente cinematografica che ci permetterà di diventare un cacciatore di taglie

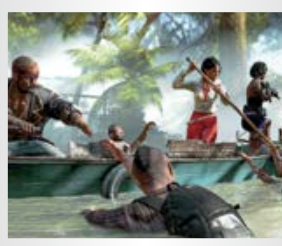
senza – una volta tanto – poter ricorrere alla Forza. Salvo quella della propria GPU, si capisce.



» SVILUPPATORE: Techland  
 » PUBLISHER: Deep Silver » USCITA: 2013

# DEAD ISLAND RIPTIDE

**S**cordatevi il frizzante telefilm poliziesco degli anni Ottanta, perché si torna a parlare di morti viventi e isole tropicali. Più che un seguito, potremmo definirlo un Dead Island 1.5: il motore grafico è lo stesso, seppur debitamente migliorato, e arricchito del meteo dinamico, in grado di aggiungere un po' di atmosfera al momento giusto (cosa c'è di meglio per deprimersi di una bella pioggia battente quando ci si ritrova da soli, senza munizioni e circondati da famelici zombi?). L'isola in cui si svolge la nuova campagna che ci vedrà alle prese con alcuni tra i morti viventi più ostinati del mondo dei videogame fa parte dello stesso arcipelago di quella del titolo origina-



le, ma questa volta il protagonista, di nome Trevor Cohen, potrà contare su qualche gadget nuovo, come le luci di segnalazioni e le mine, ideali per costruire difese improvvisate attorno alle zone sicure. Sfortunatamente per lui, nel corso delle missioni incontreremo alcuni nuovi tipi di zombi, come quelli che sputano inquietanti liquami in faccia al protagonista. Ancora una volta, il gameplay pone l'accento sulla collaborazione tra i superstiti, mentre il combattimento miscelerà meleee e armi da fuoco (più abbondanti che nell'originale Dead Island).



» SVILUPPATORE: Ninja Theory  
 » PUBLISHER: Capcom » USCITA: 15 gennaio 2013

# DEVIL MAY CRY

**L**i reboot, o rebirth, o come lo volete chiamare, del gioco che ha dato origine al filone degli action, ha di fatto azzerato l'universo conosciuto fino a oggi e ne ha creato uno dal taglio decisamente più occidentale. A Colonia hanno mostrato il già noto Virgil (nome scelto non a caso), fratello gemello di Dante, leader dell'Ordine che combatte i demoni del nostro mondo. Gli sviluppatori hanno presentato un livello ambientato nel Limbo, versione infernale della realtà e collocato all'incirca a metà gioco, in cui Dante dovrà affrontare un famoso anchorman televisivo che ogni giorno, dalla sua scrivania, racconta attraverso la telecamera a milioni di persone un sacco di menzogne sui

ribelli. Una satira per nulla velata alla moderna società dell'informazione. La prima parte del livello vede Dante "catapultarsi" letteralmente all'interno della sigla televisiva, saltare da un frammento di grafica all'altro, fino ad arrivare all'incontro con l'enorme fazione digitale del cattivo, che dopo una breve schermaglia lo scaraventa all'interno di un servizio televisivo, con tanto di "shaky cam" dall'elicottero: immagini sgranate e in bianco e nero in cui Dante, controllato dal giocatore, affronta uno dopo l'altro i demoni che gli si fanno contro, mentre nella parte bassa dello schermo scorrono le notizie nella classica barra rossa, e il "giornalista" descrive la scena come un reportage in diretta. Originale!



» SVILUPPATORE: Visceral Games » PUBLISHER: Electronic Arts » USCITA: 8 febbraio 2013

# DEAD SPACE 3

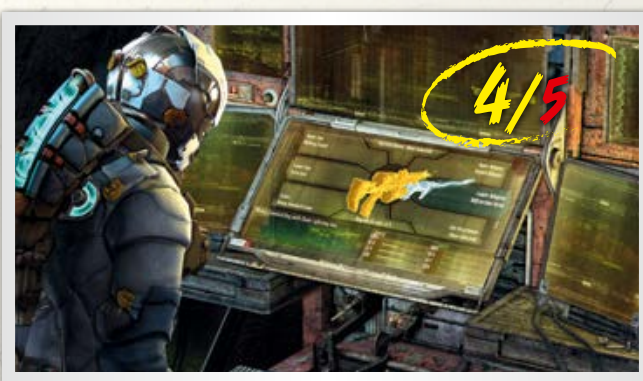
**L**a prova del gioco a porte chiuse nello stand di Electronic Arts si è svolta in due parti: la prima era la versione giocabile



della missione presentata durante la conferenza pre-fiera del publisher americano, in cui Isaac deve fuggire da una base spaziale che si sta distruggendo, volando a gravità zero e sfruttando la telecinesi per aprire le varie porte, fino ad arrivare sul pianeta dove dovremo ripristinare la corrente tra un incontro con un necromorfo e l'altro (uno di loro si è presentato armato di tutto punto, rendendo il combattimento ancor più impegnativo). La seconda parte ci ha permesso invece di provare il sistema di crafting delle armi, che possono essere costruite su un bancone da lavoro partendo dai pezzi raccolti durante le missioni, utilizzando schemi precostituiti o realizzandone di propri: si possono montare armi a una o due mani, combinare tra loro sparo primario e secondario, ag-

giungere attachment che migliorano la stabilità, aumentano il numero di proiettili e molto altro, con risultati che vanno dal devastante al moscio. Nella demo era tutto sbloccato, così da poter sperimentare in totale libertà i risultati di una mitragliatrice che spara cariche elettriche, lame

rotanti abbinate a un lanciagamme, o granate unite alla canonica lama al plasma; una volta assemblata l'arma c'era un pratico pulsante per scatenare un'orda di necromorfi che non chiedevano altro che di essere smembrati e fatti a pezzi. Fosse sempre tutto così facile...



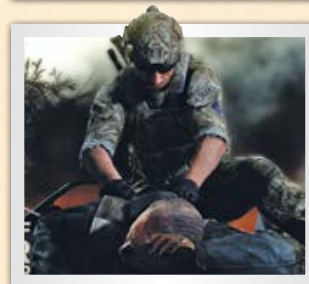
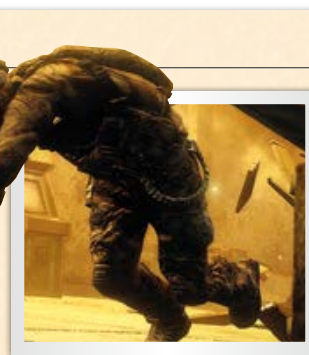
» SVILUPPATORE: Danger Close » PUBLISHER: Electronic Arts » USCITA: 25 ottobre 2012

# MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER

**S**e Activision punta sul multiplayer per presentare il suo nuovo CoD, cosa farà Electronic Arts con MoH? E così abbiamo saputo che per i combattimenti online i giocatori

avranno a disposizione ben dodici tipi di forze speciali, appartenenti a dieci nazioni diverse, tra cui i SEAL americani, i SAS britannici, i GROM polacchi e via di questo passo. Una

simile varietà non sarà solamente estetica: ogni corpo, oltre che indossare le proprie uniformi ricreate con estrema cura, avrà armi e dotazioni specifiche, così da garantire gameplay, stili e tattiche estremamente diverse. Analogamente a quanto visto in CoD, le uccisioni consentono al giocatore di ottenere bonus da sfruttare per accanirsi contro i nemici, tra cui supporto aereo, torrette e droni. Le classi saranno ben sei: il demolitore, il cecchino, l'heavy, l'assaulter, a cui si affiancano il nuovo point man, incursore da prima linea, e lo spec-ops, con armamento leggero e grande mobilità, in grado di anticipare - grazie ad alcuni espedienti - i movimenti dei nemici. In fiera sono state presentate due



modalità multiplayer: Home Run, per due squadre da quattro giocatori (con una sola vita per match, attenzione!) che se le daranno di santa ragione su mappe mediamente piccole, e Hot Spot, che riprende le battaglie a obiettivi già apprezzate in Battlefield.



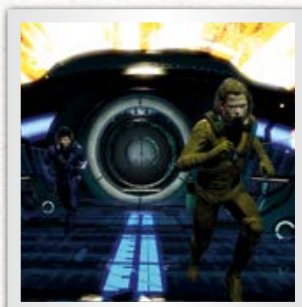
» SVILUPPATORE: Digital Extremes/Paramount Interactive

» PUBLISHER: Namco Bandai » USCITA: 2013

# STAR TREK

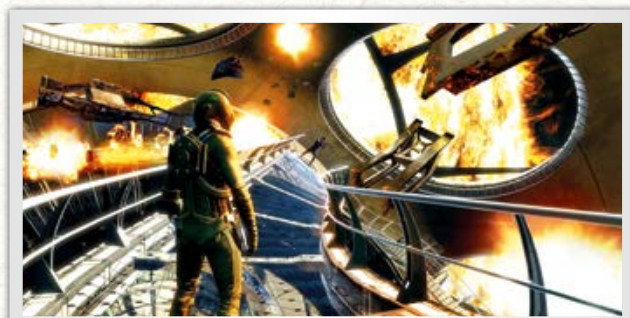
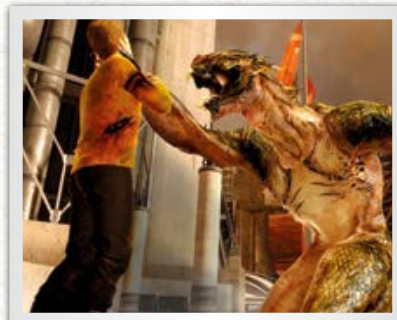
I giochi tratti dai film o dalle serie TV di solito non sono un granché, e la serie Star Trek ne è il perfetto esempio. Il produttore di Paramount, Brian Miller, che ci ha mostrato il gioco in fiera, sembra convinto che questa volta le cose potranno andare diversamente; sarà stato il suo contagioso ottimismo, ma alla fine eravamo d'accordo con lui.

Ciò che più ci ha galvanizzati è che, diversamente da quanto accade di solito, Paramount non si è limitata a dare quattro soldi a Digital Extremes dicendo "questa è la licenza, buon lavoro", ma ha supportato gli sviluppatori in ogni modo possibile: presenza del cast completo e il modello 3D dell'Enterprise usato nel film, così come costumi e ogni altro



dettaglio; ancora, la collaborazione di Michael Giacchino, che ha firmato la colonna sonora della pellicola e ha composto quella del videogioco; per finire, Marianne Krawczyk (God of War) che, insieme a Roberto Orci e Alex Kurtzman, sceneggiatori del film, ha scritto la storia.

Il titolo in sé è un action in terza persona con forte accento cooperativo, nel quale i giocatori potranno addentrarsi nello spazio profondo per affrontare i rettiliani Gorn nei panni del capitano Kirk o di Spock, ciascuno con il proprio carattere e relative abilità, supportati da un amico o dall'AI (con drop-in e drop-out dinamico).



» SVILUPPATORE: Ubisoft Montreal

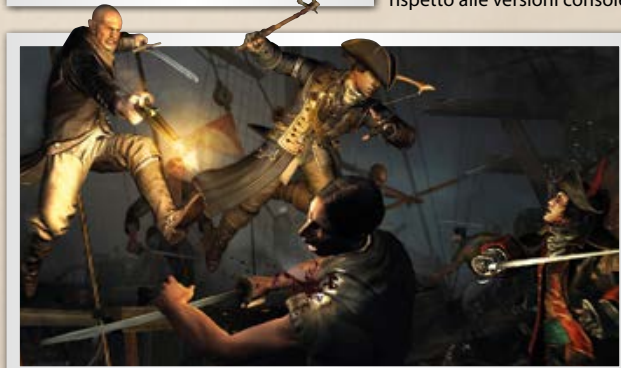
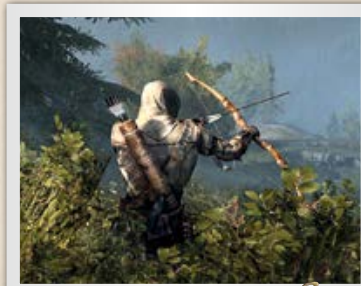
» PUBLISHER: Ubisoft » USCITA: dicembre 2012

# ASSASSIN'S CREED 3

L'ultimo capitolo della serie di Assassin's Creed assomiglia sempre più a un libro di storia interattivo, grazie al quale studiare in maniera accurata la guerra di indipendenza americana, le sue battaglie più importanti e i momenti salienti. A Colonia abbiamo scoperto il ruolo determinante negli scontri per mare, grazie alla ricostruzione della battaglia di Chesapeake, combattuta il 5 settembre 1781 tra la flotta britannica e quella francese. Spogliata di ogni riferimento narrativo onde evitare spoiler (la missione si svolge all'in-

circa a metà della campagna principale), abbiamo potuto concentrare la nostra attenzione su quello che, a tutti gli effetti, può essere considerato un minigame, ma che lascia basiti per la cura e la profondità con cui è stato strutturato, tra guida del proprio veliero, potenziamento dei suoi elementi, tipologia di munizioni da utilizzare per far fuori le altre navi e via discorrendo. Impressionante anche la resa visiva: il realismo dell'acqua ha dell'incredibile, ma anche i relitti delle navi che si stagliano sul tramonto, con le colonne di fumo

che si alzano verso il cielo, sono una vera goduria per gli occhi, e un'ulteriore conferma – se mai ce ne fosse stato bisogno – che Assassin's Creed III sarà uno dei titoli del prossimo inverno da non lasciarsi assolutamente scappare. Possibilmente su PC, anche se toccherà attendere qualche settimana in più rispetto alle versioni console.



» SVILUPPATORE: **Ubisoft Montreal** » PUBLISHER: **Ubisoft** » USCITA: **29 novembre 2012**

# FAR CRY 3

**I**l modo migliore per far provare uno shooter free-roaming come Far Cry 3 è senza dubbio quello di mettere un pad in mano ai giornalisti e non rompergli le scatole per un'ora intera, ed è esattamente quel che ha fatto

Ubisoft a Colonia. In questo modo, senza consigli o suggerimenti da parte di nessuno, abbiamo potuto apprezzare al meglio la libertà di movimento e di scelta delle tattiche di gioco disponibili. Riprendendo l'idea dei

vari Assassin's Creed, nella porzione di giungla a nostra disposizione c'erano diverse torri radio da scalare per poter osservare i rifugi dei nemici e le attività da fare nella zona coperta dal loro segnale (le



torri vanno "abbattute" per poter visualizzare la mappa); una volta fatti fuori i cattivi di un avamposto, questo viene occupato dai "buoni" e potrà essere utilizzato in seguito per recuperare salute e fare scorta di armi e munizioni. Le attività disponibili invece contemplano missioni di caccia grossa, con buona pace degli animalisti (e le belve potranno anche essere "sfruttate" per far fuori un po' di cattivi, alla bisogna), corse con quad e altri veicoli, e

missioni secondarie più tradizionali assegnate tramite la solita bacheca con gli annunci di lavoro; in questo caso, la scelta di come portarle a termine è tutta nelle mani del giocatore, che può optare per un approccio stealth o più fracassone, a seconda delle circostanze. Il tutto, vale la pena sottolinearlo, senza mai sfiorare una sola volta la campagna principale, il che ci lascia decisamente ottimisti circa la longevità e la rigiocabilità del gioco.



5/5

» SVILUPPATORE: Firaxis » PUBLISHER: 2K Games » USCITA: 12 ottobre 2012

# X-COM: ENEMY UNKNOWN

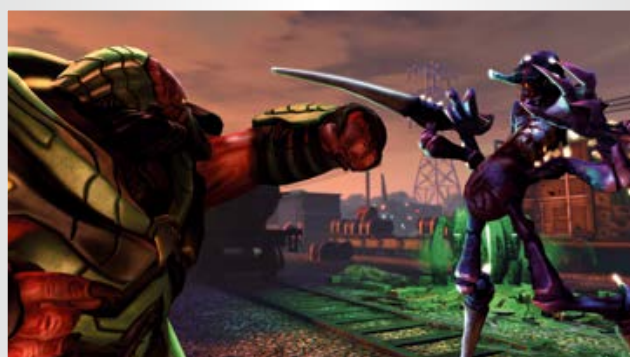
La presentazione è cominciata con una citazione di Arthur C. Clarke: "Ci sono due possibilità: o siamo soli nell'universo, o non lo siamo. Ed entrambe sono egualmente terrificanti". La premessa del nuovo titolo di Firaxis, ovviamente, propende per la seconda opzione. Visuale isometrica, come nell'originale, con la possibilità di

impartire ordini ai propri soldati, di attacco e di difesa. La struttura del gameplay è rimasta quella a turni, ma l'azione sullo schermo è intervallata da brevi cut scene che mostrano soldati che sfondano porte o scavalcano le finestre, rendendo l'azione più spettacolare e gustosa da vedere. La base delle operazioni riveste ancora un ruolo molto importante: sarà

possibile aggiungere elementi alla struttura, ricercare tecnologia aliena, equipaggiare e migliorare i propri uomini. Analogamente, svolgerà un ruolo vitale la raccolta di risorse, la cui disponibilità farà la differenza tra poter accettare o meno alcune missioni. Il risultato finale regala una bella sensazione di familiarità con l'originale, con un'interfaccia decisamente più

abbordabile e molto funzionale anche con il pad. Nella versione finale del gioco sarà presente il multiplayer a squadre.

Già che c'eravamo, abbiamo chiesto lumi sul contestato shooter XCOM, più che altro per capire se la sua completa sparizione negli ultimi mesi sia da considerarsi definitiva, ma 2K ci ha confermato che il gioco è ancora previsto per la metà del prossimo anno.



» SVILUPPATORE: Maxis » PUBLISHER: Electronic Arts » USCITA: Febbraio 2013

# SIMCITY

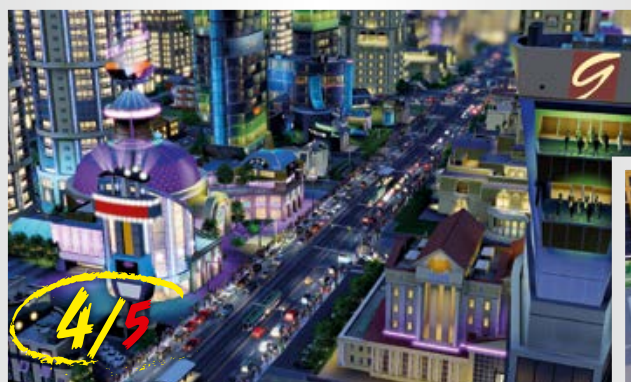
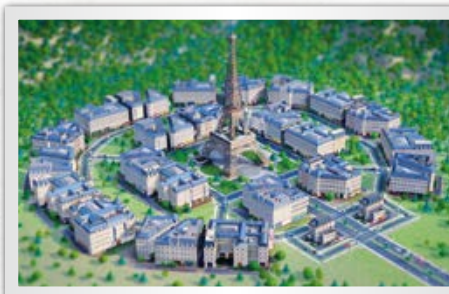
Il nuovo SimCity arriverà anche per Mac, ma non è questa l'unica notizia degna di nota che arriva da Colonia. Alla fiera tedesca Maxis ha annunciato SimCity World, una serie di funzioni pensate per l'esperienza

multiplayer del gioco e che offriranno ai sindaci di tutto il mondo una serie di sfide in cui cimentarsi, classifiche da scalare e l'accesso al mercato globale. Il cuore del sistema, com'era prevedibile, si chiama CityLog, regi-

stra in maniera certissima tutto quanto svolto dai giocatori e presenta a video, nel corso della partita, notifiche di ogni genere: quando qualcuno fonda una nuova città, se c'è una nuova sfida in atto, se ci sono cambiamenti od oscillazioni nel mercato, gli obiettivi perseguiti dagli amici e mille altre piccole informazioni. Le sfide saranno sempre opzionali,

e mai obbligatorie; alcuni challenge potranno essere cooperativi, per raggiungere un obiettivo comune (abbattere l'inquinamento globale), altri saranno invece competitivi (quale città guadagna di più, o quanti chilometri di strade sono stati costruiti e cose del genere).

La novità più interessante è comunque rappresentata dal mercato globale, dove vendere e comprare risorse, e investire a seconda del suo andamento, condizionato dalle azioni degli altri giocatori: per esempio, si possono costruire nuovi impianti di trivellazione petrolifera quando sale il prezzo del greggio. Altro che speculatori!

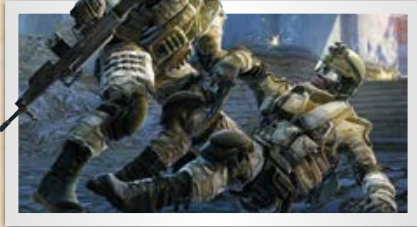


» SVILUPPATORE: Crytek Kiev  
 » PUBLISHER: Trion Worlds » USCITA: Inverno 2012

# WARFACE

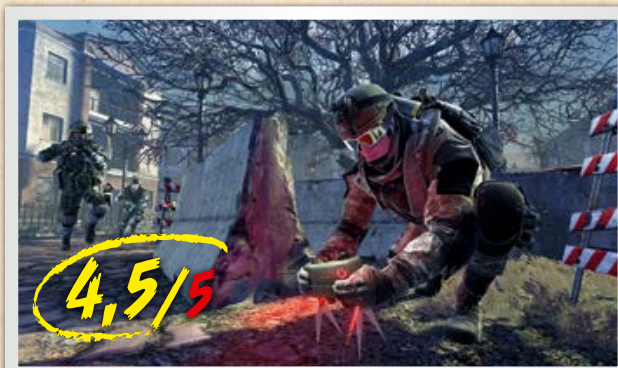
**D**opo l'enorme successo già riscosso in Russia, lo shooter free-to-play di Crytek, che espande la componente multiplayer del primo Crysis, si prepara a sbarcare anche in Occidente. Tra le tante, tantissime proposte di questo genere presenti in fiera, si tratta senza dubbio di una delle più accattivanti, per gli amanti degli FPS online, e non solo per l'ottima grafica del CryEngine, che pone Warface una spanna sopra a tutti gli altri titoli F2P che intasano il mercato.

In fiera erano disponibili due missioni, una in co-op, nella quale uccidere orde di nemici controllati dalla AI, e una di scorta, in cui portare un NPC in un punto designato della mappa: decisamente ostica, per la quantità di imboscate subite, ma davvero



molto divertente. Al momento abbiamo visto in azione quattro classi (Rifleman, Sniper, Engineer e Medic), che possono essere cambiate a ogni spawn, così da poter meglio rispondere all'andamento della battaglia. Le modalità di gioco della versione completa spaziano dal PvP al PvE, con missioni di difficoltà diversa (e relativi reward), e integrazioni social date dalla piattaforma Gface, sviluppata dalla stessa Crytek.

Le microtransazioni del gioco consentiranno di acquistare abbellimenti estetici per i propri marmottoni digitali, così come armi diverse da quelle sbloccate giocando normalmente, ma comunque non più potenti.



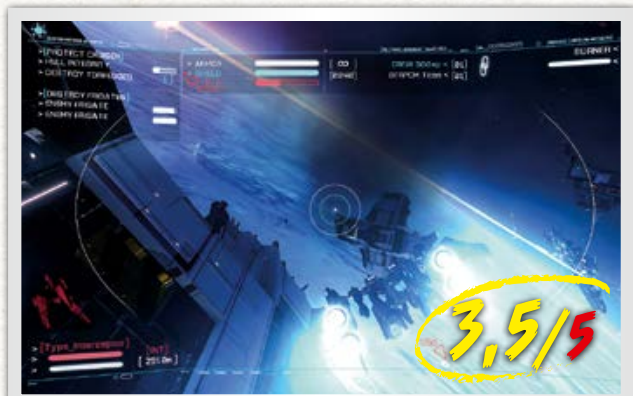
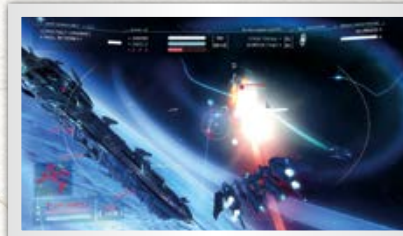
» SVILUPPATORE: Born Ready Games  
 » PUBLISHER: ICO Partners » USCITA: Inverno 2012

# STRIKE SUIT ZERO

**A**ttendendo a piene mani da capolavori del passato come Privateer e X-Wing Vs. Tie Fighter, il titolo d'esordio di Born Ready potrebbe rivelarsi una delle piacevoli sorprese di questa fine 2012. A regalare spessore al gioco ci pensano nomi di rilievo come Paul Ruskay, autore della colonna sonora di Homeworld, e Junji Okubo, designer - tra gli altri - dei robottoni di Steel Battalion. La (debole) trama ci mette nei panni di un soldato della federazione terrestre alle prese con l'esercito delle Colonie ribelli, e che si trova alla guida di un'astronave in grado di cambiare forma e diventare un mech più

potente: questa configurazione può essere mantenuta fino all'esaurimento dell'apposita barra di energia, che si accumula distruggendo le navi avversarie. Mosso da un motore grafico proprietario tutt'altro che disprezzabile, SSZ si è rivelato un arcade davvero ben fatto e ricco di potenziale, combattimenti divertenti, con missioni abbastanza varie e un intuitivo sistema di controllo dell'astronave/robot. Abbiamo giocato col pad, ma il gioco supporterà mouse, tastiera e joystick: quale migliore occasione per rispolverare quello che avete abbandonato dopo l'ultima partita a Wing Commander IV?

Strike Suit Zero uscirà tra qualche mese, con sottotitoli in italiano, al prezzo indicativo di 7.99 €, avrà un single player che durerà circa quattro ore ma non il multiplayer, e un corposo DLC già in cantiere. Da tenere d'occhio.



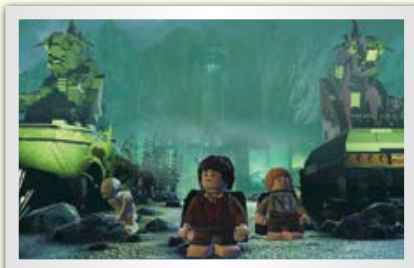
» SVILUPPATORE: TT Games  
 » PUBLISHER: Warner Bros. Interactive Entertainment » USCITA: Autunno 2012

# LEGO: LORD OF THE RINGS

**R**ealizzare un bel gioco basato sull'universo del Signore degli Anelli è difficilissimo, ma il nuovo titolo di TT Games sembra essere davvero sulla buona strada: il merito va senz'altro alla licenza LEGO, che può permettersi di dissacrare "il" mostro sacro del fantasy, e contare su un gameplay alquanto rodato (forse anche troppo) fatto di esplorazione, aree segrete da scoprire, oggetti da distruggere e da assemblare e personaggi da sbloccare in quantità. Rispetto ai precedenti LEGO, il Signore degli Anelli punterà molto sul viaggio,



uno degli elementi cardine della saga, sia nel senso dello spostamento (per come sarà strutturata l'esplorazione e l'assegnazione delle missioni) sia per ciò che concerne la crescita del personaggio, versione assai semplificata di quanto si trova in un gioco di ruolo. Il tutto immerso in una Terra di Mezzo realizzata con grande fedeltà e deliziosa da vedere.



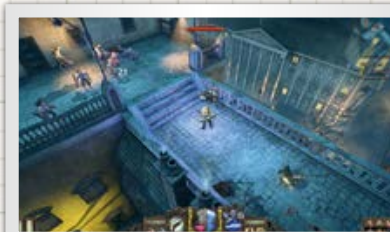
» SVILUPPATORE: Neocore Games  
 » PUBLISHER: Neocore Games » USCITA: Inverno 2012

# THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING

**L**a software house Neocore (della serie di King

Arthur) ha presentato a Colonia il primo dei tre capitoli già previsti del suo nuovo action-RPG che ci mette nei panni del figlio del Van Helsing, conosciuto nel Dracula di Bram Stoker. Tale padre, tale figlio, il nostro eroe dovrà vedersela contro una serie di forze soprannaturali che minacciano l'Europa del diciannovesimo secolo in cui è ambientato

il gioco. Lo stile grafico è una sorta di originale steampunk gotico, la storia sarà raccontata con umorismo e leggerezza, mentre il gameplay



è piuttosto tradizionale, anche se il ritmo dei combattimenti ci è parso abbastanza lento. Da tenere d'occhio, anche perché sarà messo in commercio (solo in digitale) a una decina di euro.





» SVILUPPATORE: keen games » PUBLISHER: Deep Silver » USCITA: 2013

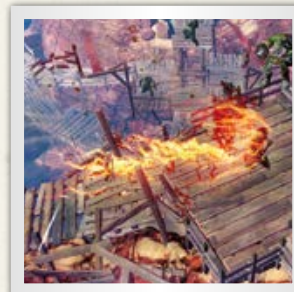
# SACRED 3

**S**e non ne potete più di Diablo ma non vi siete tolti la voglia di un buon hack'n'slash, tenete

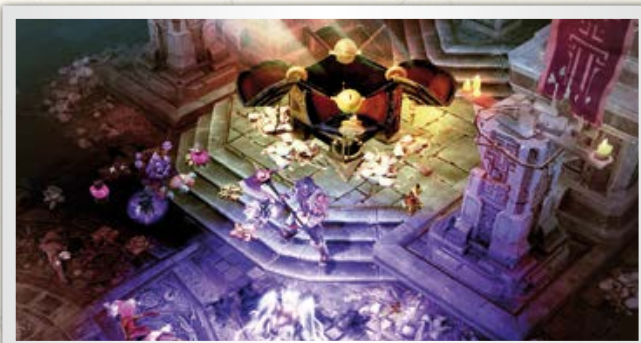
d'occhio il terzo capitolo della serie Sacred, che punta l'accento sulla cooperazione tra i due protagonisti della campagna principale.

Il gameplay premierà in maniera concreta i giocatori che si aiuteranno l'un l'altro, dando maggiori ricompense dopo kill congiunte e

offrendo la possibilità di sferrare possenti attacchi combinati. Due le classi giocabili annunciate, quella del guerriero e della sciamana, a cui ne seguiranno altre nei mesi a venire, che potranno essere modificate e migliorate negli attacchi e nell'armamentario, così da adattarsi il più



possibile allo stile del giocatore. Per finire, un breve cenno al notevole passo avanti compiuto sul fronte grafico, che tanto male non fa.



» SVILUPPATORE: Southend Interactive » PUBLISHER: Deep Silver » USCITA: 2013

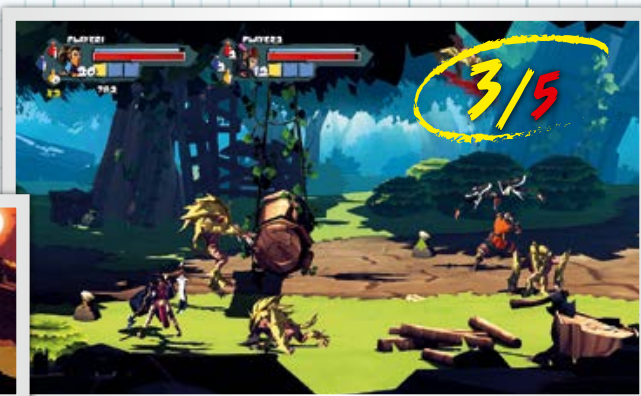
# SACRED CITADEL



“button mash”, sia a chi predilige un gioco ben ritmato a suon di combo. Tre le classi disponibili: il guerriero, il ranger e lo sciamano, ciascuna con le sue peculiarità e il proprio “power attack”. L'accento è posto sul gameplay cooperativo, ma chi è senza

amici potrà contare sul supporto dato dall'intelligenza artificiale. La trama di Citadel, ambientata un migliaio di anni dopo quella dell'ultimo Sacred, fungerà da preludio per le vicende narrate nel terzo capitolo della serie principale.

**N**on si dice mai di no a un bel brawler a scorrimento orizzontale, giusto? Tanto meno se si presenta con un azzecato stile grafico cartoon e un gameplay che attinge al meglio della produzione di questi ultimi anni, adatto a chi si diverte ad andare avanti a suon di



PUBLISHER: n.d.  
SVILUPPATORE:  
**Geniaware**  
USCITA:  
Inverno 2012



**SESSO, DROGA E PALLONE!**

# LORDS OF FOOTBALL

**Finalmente un gioco di calcio che non parla solo di calcio e che, soprattutto, non prende troppo sul serio il fin troppo serio mondo del pallone!**

**L**ords of Football è stato il gioco che non ci aspettavamo, in una fiera tutto sommato fiacca come la Gamescom di quest'anno. Nel nostro incontro abbiamo avuto il piacere di scambiare quattro chiacchiere con i ragazzi di Geniaware e con Gianluca Vialli, che con la software house ligure collabora in veste di (severo, ci viene riferito) consulente fin dall'inizio dello sviluppo.

## LA DURA VITA (NOTTURNA) DEL CALCIATORE

La premessa di Lords of Football è quasi banale, nella sua verità di fondo: il mondo del pallone, specialmente quello di alto livello, non inizia e finisce nei novanta minuti sul campo la domenica pomeriggio, ma prosegue per tutta la settimana, tra allenamenti e relax, preparazione atletica e divertimenti notturni. Il gioco di Geniaware non è quindi il "solito" manageriale in

senso stretto, nel quale gestire la propria squadra cercando di migliorarne le statistiche in campo, ma una sorta di The Sims trasportato nel mondo del calcio, dove il compito del giocatore è prendersi cura del proprio team a 360°, dalla casa in cui dormono i campioni ai locali che frequentano la sera, una volta terminati gli allenamenti, senza trascurare naturalmente la fase di preparazione atletica e le partite di campionato e di coppa. Ogni calciatore ha una serie di statistiche tra le quali ci sono la forma fisica ma anche il morale, la propensione al divertimento (che può sfociare in dipendenza, se trascurato), le relazioni con gli altri compagni e i propri desideri, tra cui quello di bere e fare sesso. Lasciate il SuperMario di turno libero di passare le serate tra locali e donnine, e la domenica vi ritroverete in campo con un tizio fuori forma, stanco e con una serie di voglie per tutt'altro che il pallone.

## COMMENTO

Davvero intrigante, questo Lords of Football. E non solo perché è una produzione italiana (anche se nel team ci lavora gente da tutto il mondo), ma soprattutto perché "racconta" il calcio in maniera insolita, originale, con un piglio a metà tra la leggerezza dei Sims e il delirio di controllo tipico di un god-game. Ci è sembrata molto curata l'interfaccia utente, e completa la gestione della vita dei calciatori; rimane da capire se e come, superato l'entusiasmo iniziale, riuscirà a mantenere vivo l'interesse dell'utente.

- ➕ Approccio originale al mondo del calcio
- ➕ Interfaccia utente molto semplice
- ➕ I Sims, nel mondo del pallone!
- ➖ Sarà sufficientemente profondo?

**GIUDIZIO:** ✓✓✓✓✓

## IL GIOCO DI GENIAWARE NON È IL SOLITO MANAGERIALE

**Chi sgarra verrà punito: esercizi extra dopo gli allenamenti, e persino sessioni di disintossicazione!**





Nessuna licenza ufficiale, anche per una questione di costi. Sarà comunque presente un editor di maglie per ricreare le proprie squadre del cuore.



I "pippottini" si trascinano di qua e di là per l'area di gioco come in un god-game.

## DOVE C'È IL PALLONE, C'È CASA

Lords of Football ruota attorno a una sorta di "villaggio", dove si trovano le abitazioni dei calciatori, i campi di allenamento, le palestre e i locali che possono frequentare alla fine della giornata, dai pub ai casino. Il titolo di Geniaware, che mette a disposizione campionati di cinque differenti Paesi, divisi in due leghe ciascuno, ha rinunciato alle licenze ufficiali, per dare modo al giocatore di immedesimarsi totalmente in quello che deve diventare "il club più titolato al mondo", senza avere l'imbarazzo di cedere un Thiago Silva qualsiasi. Questo complica un pochino le cose, agli inizi, visto che



dovrete fare la conoscenza della vostra rosa di perfetti conosciuti in un lasso di tempo relativamente breve, prima di buttarli in campo per la prima partita. Di positivo c'è il fatto che, dopo poco, probabilmente li conoscerete meglio delle vostre stesse tasche... ma non commettete l'errore di pensare che questo basti a fare di voi un buon manager. Andando avanti nel gioco, infatti, le personalità degli atleti evolveranno e cambieranno: alcuni potranno sviluppare personalità più forti di altre, potranno sorgere conflitti, e il vostro compito sarà quello di mantenere il giusto equilibrio tra il legittimo desiderio di divertirsi di un giovane di vent'anni e la necessità di assicurargli le migliori condizioni fisiche e psicologiche per affrontare (e possibilmente vincere) le partite. Perché l'obiettivo ultimo del gioco, non va dimenticato, rimane sempre quello di portare la propria squadra al top. La complessità degli eventi da gestire aumenterà man mano che si prosegue nella propria avventura, ma uno degli aspetti a cui ha

Non c'è ancora un publisher confermato, ma l'obiettivo di Geniaware è portare il proprio titolo sugli scaffali dei negozi reali e virtuali.



prestato maggior attenzione Geniaware è stato quello di mantenere l'interfaccia il più semplice possibile, evitando di cadere nella trappola tipica di un gestionale o di un simulatore complesso, ossia affogare l'utente in un oceano di menu, sottomenù e schermate piene zeppe di numeri e statistiche. Questo non implica che LoF sia banale o superficiale, anzi: dopo la breve presentazione a cui abbiamo assistito a Colonia, osservando i menu e come si svolgono le fasi iniziali, il primo paragone che ci è passato per la mente è stato il nuovo SimCity di Maxis che, come il titolo Geniaware, ha un'ottima UI, capace di mostrare velocemente quali sono le cose più urgenti e importanti su cui concentrare l'attenzione, nascondendo la complessità sottostante ma dando comunque al giocatore la possibilità di approfondire meglio ogni aspetto. Per quel che riguarda le partite vere e proprie, abbiamo visto molto rapidamente lo svolgimento di un incontro allo stadio: non avremo il controllo diretto dei giocatori in campo, ma potremo contare su una serie di comandi da impartire (urlare!) ai nostri uomini dalla panchina. 🟢

## A TU PER TU CON VIALI

Non capita tutti i giorni di incontrare uno dei propri idoli sportivi, ed è esattamente ciò che è successo al nostro caporedattore preferito durante la presentazione di Lords of Football. Al di là della lunghissima carriera di calciatore e allenatore, nonché conduttore sportivo per Sky, e che non ci sogniamo certo di ripercorrere in poche righe, ciò che ci ha colpito sinceramente è stato l'incontro con una persona davvero straordinaria: per simpatia, disponibilità e competenza nel parlare di videogiochi (e non solo). L'autografo firmato sulla sciarpa promozionale del gioco è una di quelle cose che il ToSo, imbellito come neanche il giorno del suo matrimonio, si porterà nella tomba.



## L'INTERFACCIA EVITA DI AFFOGARE L'UTENTE IN UN OCEANO DI MENU



Al momento, Lords of Football è previsto per PC, ma non sono escluse per il futuro anche versioni console.



# Calendari

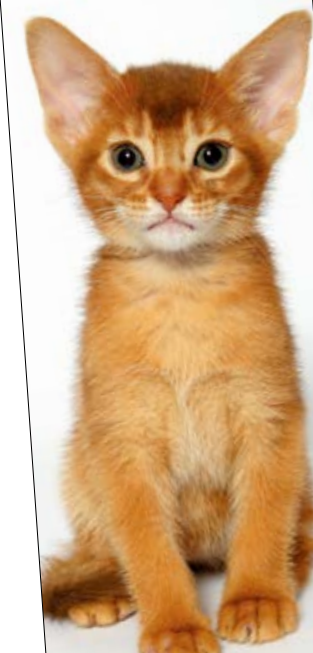
**Gli originali e inimitabili calendari**

**Il FORMATO  
più di MODA**

15x42 centimetri

**GATTI**  
CALENDARIO 2013

**solo  
€5,90**



**PASTORE  
TEDESCO**  
CALENDARIO 2013



**CANI**  
CALENDARIO 2013



**CONIGLIETTI**  
CALENDARIO 2013



**CHIHUAHUA**  
CALENDARIO 2013



- Cani
- Gatti
- Coniglietti
- Pastore Tedesco
- Chihuahua

**Il GRANDE  
FORMATO** solo  
**€6,00**

28x30 centimetri



- Cani
- Gatti
- Cavalli
- Pastore Tedesco
- Golden Retriever
- Labrador Retriever
- Rottweiler

# 2013 In anteprima SOLO per TE!

con le foto più belle mai viste prima

Il **POCKET** solo  
da **TAVOLO** €4,50

16,5x15 centimetri



- Cani
- Gatti
- Pink Pigs



**Unico** 30x42,5 centimetri  
in **Italia!**

## CALENDARIO-AGENDA DELLA FAMIGLIA 2013

GENNAIO	Ugo	Maria	Laura	Ma
1 Martedì	cena con Sergio Anna e bimbi			
2 Mercoledì				
3 Giovedì				
4 Venerdì		Estelista		Pisoi
5 Sabato				
6 Domenica				
7 Lunedì	Lom con Gabriello			h. 10 Des.
8 Martedì			comunicazione	costa classe
9 Mercoledì				
10 Giovedì			Padri	una a casa
11 Venerdì				
12 Sabato				
13 Domenica				
14 Lunedì	h. 12 Auto			
15 Martedì				
16 Mercoledì				
17 Giovedì	Assicuratore			
18 Venerdì	h. 10 TENNIS			
19 Sabato				
20 Domenica				
21 Lunedì				
22 Martedì				
23 Mercoledì				
24 Giovedì				
25 Venerdì				

Il geniale strumento di uso quotidiano che unisce due prodotti in uno. UN COMPLETO CALENDARIO con i Santi del giorno, le festività e le fasi lunari UNA VERA AGENDA per segnare tutto quello che non dobbiamo dimenticare.



## IL CALENDARIO DELLA FELICITÀ

28x30 centimetri

solo  
€6,00



Preziosi spunti e splendide immagini che ispirano alla meditazione per vivere al meglio tutto il 2013

solo  
€6,00



PRENOTALI SUBITO SU  
[www.spreadstore.it](http://www.spreadstore.it)

CPU: Dual Core 2.8 GHz  
 RAM: 4 GB  
 SCHEDA VIDEO:  
**NVIDIA serie 400**  
**Radeon serie 5000**  
 SPAZIO SU HD: 12 GB  
 CONNESSIONE: ADSL  
 SVILUPPATORE:  
**Gearbox Software**  
 PUBLISHER: 2K Games  
 MULTIPLAYER:  
**Internet, LAN**  
 LOCALIZZAZIONE:  
**Completa**  
 PREZZO INDICATIVO:  
**€ 49,90**



**ESPLOSIVO!**

# BORDERLANDS 2

**Il gioco rivelazione del 2009 è diventato praticamente un titolo di culto. Il suo seguito non è da meno, e sembra proprio intenzionato a spaccare i... scusate, ci sono rimasto sotto.**

**P**rodotto dalla storia travagliata, il primo Borderlands. Anticipato da un trailer molto promettente, doveva essere uno sparatutto sui generis stilisticamente non poi così dissimile dal "Gears of War pensiero" che imperversava in quegli anni. Avete presente, no? Tutti gli sviluppatori, seguiti a ruota dai grafici, si erano innamorati dell'Unreal Engine 3 e pretendevano di copiare l'opera summa di

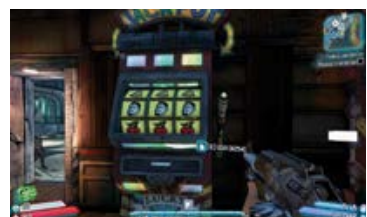
Cliff Bleszinski, imitandone il design fino alla nausea. Peccato che, oltre a non riuscirci, in molti (troppi) fecero l'errore di sottovalutare la gestione reale del motore di Epic, che era sì un SDK buono e solido, ma, al tempo stesso, era anche pieno di insidie se non manovrato da mani capaci. I ragazzi di Gearbox, probabilmente, se ne accorsero per tempo: con il loro Borderlands avevano obiettivi assai ambiziosi, e buttarli

alle ortiche non era pratica consigliabile. Non volevano fare l'ennesimo FPS fantascientifico: l'idea era di miscelare elementi tipici dei giochi di ruolo a una categoria, quella degli sparatutto in prima persona, distante eoni da simili concetti. Il rischio maggiore era di creare un prodotto open world con un motore non proprio snellissimo nel gestire ambienti vasti: puntare su una grafica semi-realistica avrebbe sicuramente rappresentato un pericolo aggiuntivo da non sottovalutare. La svolta decisiva avvenne con la scelta di optare per un look cartonesco, quasi da comic americano, in modo da infondere una personalità ben precisa a tutta la produzione



La gestione dell'inventario è ora in stile 3D, direttamente a video e non in una schermata separata.

**BORDERLANDS 2 METTE SUL PIATTO UNA PLETORA DI ARMI D'OGNI GENERE E FATTURA**



La camionetta dei banditi può sparare bidoni esplosivi e ospitare fino a 4 personaggi.



Gli Stalker sono fra le nuove bestie con cui tocca convivere. Hanno facoltà di sparire e teletrasportarsi in giro.



Il fucile da sniper è sempre ottimo, ma questi Caricatori sono delle brutte bestie da buttare giù.

e poter dare vita a un mondo visivamente particolare e unico. Un uso accorto del cel-shading, non particolarmente forzato, ha donato a Borderlands una personalità che ben pochi titoli odierni possono vantare. Ma non di sola grafica si vive e Gearbox questo lo sapeva bene.

### CI SERVONO PIÙ ARMI

Borderlands non è il solito FPS, e non mi riferisco unicamente alla sua natura figlia dei sandbox game. Fin dall'inizio,

l'elemento ruolistico è fondamentale nell'ecosistema generale, come testimonia il momento in cui ci viene chiesto di scegliere una classe fra le quattro disponibili. Questo dà modo di decidere quale stile adottare, passando dai ponderati Mordecai e Lilith (rispettivamente Cacciatore e Sirena) ai più fracassoni e "face to face" Brick e Roland (Berserker e Soldato), con l'ultimo addirittura dotato di un torretta in grado di far fuoco autonomamente.

## LA SVOLTA DECISIVA AVVENNE QUANDO GEARBOX SCELSE DI PUNTARE SU UN ASPETTO CARTOONESCO, QUASI DA COMIC



Ma quanto sono figo? Peccato che, eccezion fatta per il modello della testa e il colore dei vestiti, ci sia ben poco da configurare.

Poi, tutto viene sapientemente affogato in una pletera di armi d'ogni genere e fattura. Sì, perché – è bene che non ve lo dimentichiate mai – la componente base di Borderlands è proprio questa: fucili, pistole, mitra, lanciarazzi e chi più ne ha più ne metta. Stiamo parlando di oltre 17 milioni di sputafuoco, generate in modo del tutto casuale attraverso routine procedurali, che di fatto impediscono al giocatore di trovarsi con lo stesso arsenale in ogni ogni partita.

Esistono, inoltre, tonnellate di statistiche legate sia alla crescita del personaggio, sia alle armi stesse, con una marea di va-

## IL PARERE DEL ToSo

Ho giocato Borderlands 2 per 25 ore, nei panni di Zer0, e staccarmene anche solo per un weekend è stato davvero un problema. Il mondo inscatolato da Gearbox è sorprendente, affascinante, unico. Tutto quello che mi aveva convinto e divertito nel primo episodio è presente in questo secondo capitolo e alcuni difetti di design – primo tra tutti quello relativo alla minimappa, ora sempre visibile – sono stati eliminati. Ho molto apprezzato anche la varietà dei livelli, specialmente sotto il punto di vista cromatico: non che quelli del primo Borderlands fossero brutti, anzi, ma dopo enne ore di gioco in cui vedi tutto marrone, c'è il rischio che le pupille vogliano suicidarsi. Fermatele, parlategli insieme e aspettate di vedere le nuove ambientazioni: impedirete un "pupillicidio" e la vostra permanenza su Pandora sarà ancora più piacevole. Scherzi a parte, quel che mi sento di dire è che il titolo di 2K è, al momento e in attesa di Dishonored, pur molto distante per molti versi, il miglior shooter dell'anno: divertente, intelligente, capace di dispensare sani calci sui denti in diverse fasi del gioco e, soprattutto, fuori parametro se affrontato in multiplayer (cooperativo, ovviamente). Con TMB ci siamo fatti qualche scampagnata nelle industrie Hyperion, e il risultato è stato esaltante tanto sotto l'aspetto del netcode, con una pressoché totale assenza di lag, quanto sotto quello del divertimento e della tattica. Forse uno dei pochi giochi a meritare un acquisto impulsivo, al day one.

Fatelo, e non ve ne pentirete.  
**Davide "ToSo" Tosini**



Finalmente la mappa contiene tutte le informazioni che ci servono per spostarci da un luogo all'altro senza impazzire.

**GEARBOX HA PREFERITO ESTENDERE QUANTO DI BUONO FATTO PRECEDENTEMENTE, LIMANDO E CORREGGENDO ALCUNE IMPERFEZIONI**

rianti che includono precisione, cadenza, velocità di ricarica ed eventuali effetti elementali, compresi fuoco, elettricità e acido corrosivo. Come World of Warcraft insegna, poi, l'efficacia di ogni gingillo varia sia in base al livello di esperienza (nostro e richiesto per impugnare l'arma), sia in base al colore che lo rappresenta, che determina rarità e valore. Del resto, la compravendita è un'altra delle caratteristiche con cui occorre confrontarsi piuttosto spesso, poiché l'inventario a



I distributori di armi, scudi e proiettili sono sempre presenti. Un vero e proprio marchio della serie.

nostra disposizione è assai limitato e richiede frequentemente di essere svuotato, almeno all'inizio. Come liberarsi dei vari drop raccolti in giro o lasciati cadere dalle membra dei nostri poveri nemici è affare semplice: basta venderli in qualche distributore automatico, di cui è costellato il mondo di gioco. Ehi, attenzione, quanto scritto appartiene al primo Borderlands... nel secondo sarà cambiato tutto, giusto? No, assolutamente. Ma non abbiate fretta, ci torniamo dopo.

**JACK IL BELLO MUST DIE**

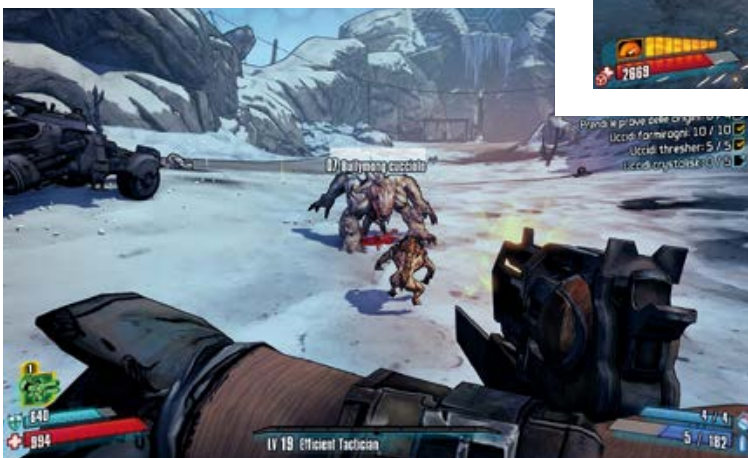
Chi ha giocato (e finito) il primo titolo della serie ricorderà che, per tutta l'avventura, abbiamo avuto a che fare con una presenza femminile eterea, l'Angelo, un'Intelligenza Artificiale che ci ha guidati fino alla misteriosa Cripta. Sappiamo tutti

come è andata a finire (e, ve lo dico subito, nell'intro vi sarà allegramente spoilerato il finale del prequel), ma quel che non potevamo immaginare riguarda la presenza di una seconda Cripta, dove si celerebbe qualcosa di così potente da cambiare per sempre le sorti di Pandora. Le cose non saranno per nulla semplici, poiché a questo giro non dovremo confrontarci "solo" con bestie immonde e banditi di ogni risma, ma avremo contro nientemeno che il capo di Hyperion Corporation, Jack il Bello, un tizio tanto antipatico quanto potente, spalleggiato da un esercito fra i più micidiali dell'universo. Stiamo parlando di una schiera pressoché infinita di robot e cyborg di dimensioni e forme variabili, caparbi, resistenti e completamente incapaci di fermarsi di fronte a qualsivoglia genere di attacco. Sono

**BRUTTO FIGLIO DI... TI SVITO LA TESTA E...**

Se c'è una cosa sulla quale gli sviluppatori non si sono proprio limitati è il linguaggio sboccato. Borderlands non è mai stato un gioco per educande, ma in questo seguito il livello di volgarità e insulti raggiunge picchi che trovano ben pochi eguali in altri videogiochi. Potrei descrivervi le vicissitudini del pony di Jack il Bello, ma ho come l'impressione che il ToSo non gradirebbe affatto... in ogni caso, un applauso lo meritano i doppiatori, che hanno davvero fatto un lavoro superbo nel caratterizzare i vari personaggi, specialmente Claptrap, che vi farà ghignare più che mai.

Far saltare per aria i mezzi avversari regala sempre grandi soddisfazioni.



Completando le sfide del Livello Duro è possibile guadagnare gettoni da spendere per incrementare le proprie statistiche.



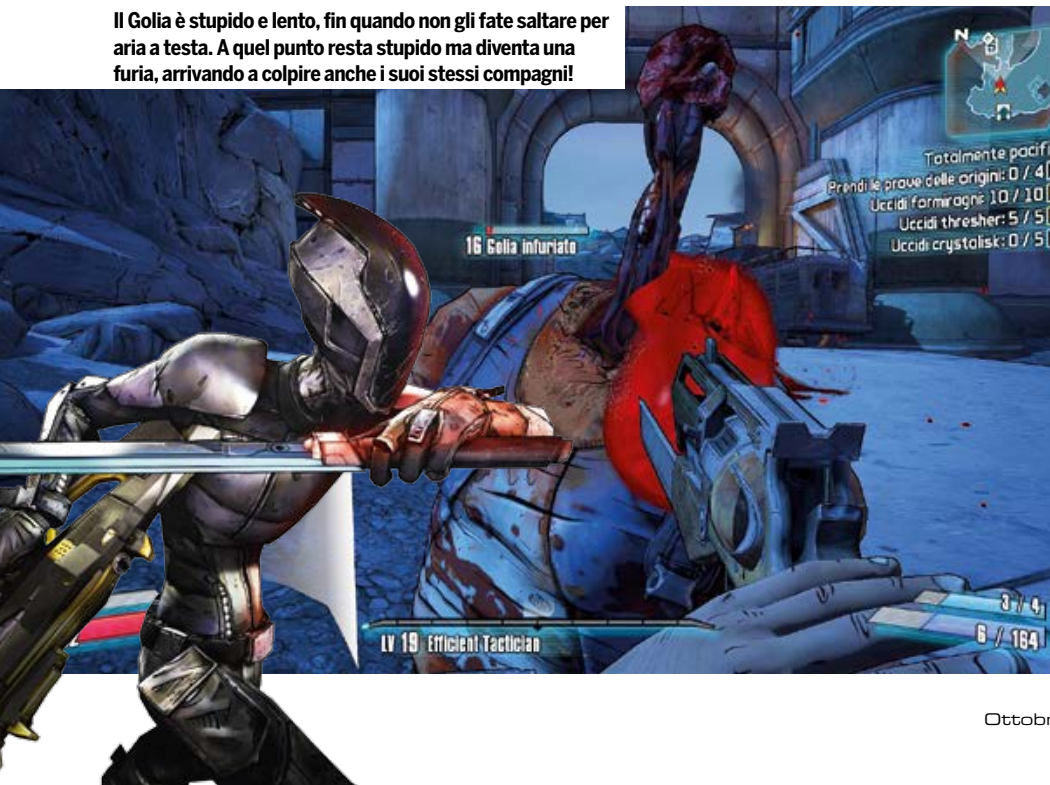


avversari formidabili, che ci metteranno a dura prova nelle tonnellate di missioni che ci aspettano. Come sempre, i compiti da portare a termine saranno suddivisi in primari e secondari, ma va da sé che anche le quest minori diventeranno parte integrante della nostra avventura, essendo essenziali per crescere di livello con il nostro alter ego, guadagnando così l'accesso ad armi e scudi più efficaci. Per rendere la vita un po' meno dura potremo fare affidamento anche sulle reliquie, introdotte proprio in Borderlands 2, capaci di incrementare alcune statistiche, come i già noti Mod di Classe.

### COOPERARE PER AMMAZZARE

La modalità co-op è chiaramente uno dei punti di forza assoluti di questa produzione. I nostri test hanno confermato un netcode praticamente perfetto ed è inoltre possibile scambiare armi e oggetti con altri giocatori, in qualsiasi momento. È stato introdotto un nuovo mezzo, la camionetta dei banditi, sulla quale possono trovare posto fino a quattro personaggi contemporaneamente. Da notare che il livello di difficoltà si adatta anche in relazione alla quantità di persone presenti sulla mappa, quindi più si è, più il gioco diventa carogna. Ovviamente, a bilanciare la difficoltà aumentata troviamo anche che salgono più velocemente e drop più preziosi e sfiziosi.

**Il Golia è stupido e lento, fin quando non gli fate saltare per aria a testa. A quel punto resta stupido ma diventa una furia, arrivando a colpire anche i suoi stessi compagni!**



**I Crystalisk instabili hanno un pessimo carattere, ma quei cristalli hanno un valore non trascurabile.**



### NON ESISTONO PEZZI D'ARMATURA O VESTIARIO DIFFERENTI. POTREMO PERÒ SCEGLIERNE IL COLORE

Ritornando al discorso missioni, ho apprezzato come, in alcuni casi, non si venga costretti a ripetere tutto il livello ogni volta che si muore, come si verificava invece nel predecessore. I level designer hanno introdotto scorciatoie e passaggi più ravvicinati, eliminando quasi totalmente il backtracking, che generava tedio e fastidio in molte situazioni.

Questo significa che il gioco è, di fatto, più semplice? No, per niente: il livello di difficoltà non è stato abbassato di una virgola. Anzi, per dirla tutta, le prime ore offrono un gameplay da "calci sulle gengive" per almeno un paio delle quattro classi disponibili.

Con un po' di pazienza, tuttavia, è possibile venire a capo anche dei momenti più frustranti: l'importante è entrare nell'ottica che non si può proseguire nella storia

principale ignorando le quest secondarie. Del resto, il bello di questa produzione sta proprio nella sua mostruosa vastità, che non lascia molto spazio a un modello di gameplay "mordi e fuggi", ma che può regalare immense soddisfazioni e soprattutto una montagna di ore di gioco. Mica male nel panorama odierno, non trovate?

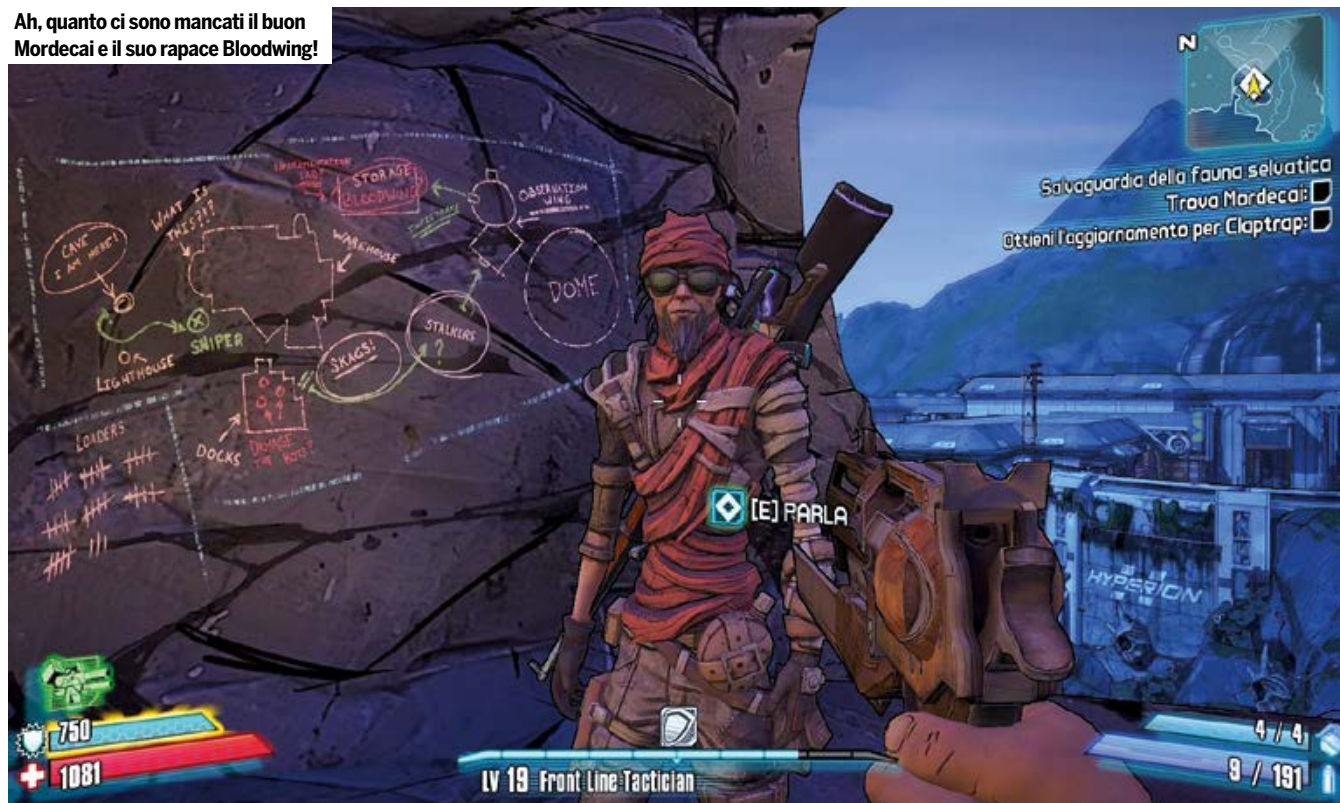
### FUCILE VINCENTE NON SI CAMBIA

Scriviamo, poco fa, che saremmo tornati sul discorso "differenze" tra Borderlands e il suo seguito. Il momento è giunto: cominciamo dicendo che chi si aspettava stravolgimenti epocali, specialmente per quanto riguarda la gestione dell'arsenale bellico, rimarrà piuttosto deluso. Gearbox ha preferito migliorare senza stravolgere quanto di buono fatto precedentemente, limando e correggendo alcune imperfezioni che rendevano certi aspetti un po' troppo legnosi.

Va inoltre chiarito un punto piuttosto discusso nei forum di mezzo mondo, che riguarda la presenza del crafting delle armi. Ci spiace, ma anche a questo giro non è possibile crearsi il mitra dei sogni assemblando parti recuperate in giro per le mappe, come qualcuno si augurava. Non disperate: ci sono ancora milioni e milioni di armi, ed è stato introdotto un nuovo aspetto elementale, la contaminazione, che "infetta" i nemici, renden-



Ah, quanto ci sono mancati il buon Mordecai e il suo rapace Bloodwing!



Un'arma con elemento fuoco può ben poco contro le spesse corazze dei robot di Hyperion.



doli più deboli e sensibili al piombo dei nostri proiettili. Rimane identica la gestione degli slot, con un massimo di quattro armi richiamabili rapidamente via shortcut (ma solo dopo un certo livello: all'inizio ne abbiamo due), e dell'inventario generale, di dimensioni inizialmente contenute ma migliorabili. Questa volta, tuttavia, non bisognerà salvare i vari Claptrap per poter disporre di spazio aggiuntivo, né convincere gli

### LA CLASSE NON È ACQUA, AL MASSIMO PIOMBO

I quattro cacciatori della Cripta sono facce inedite (incontreremo anche i protagonisti del primo episodio), ma le loro classi non suoneranno poi così strane. Abbiamo, infatti, Maya nel ruolo della Sirena, e Axton in quello del Commando (ossia il Soldato 2.0, con tanto di torretta, questa volta in grado di colpire a 360 gradi). Ad affiancarli c'è Salvador, un cosiddetto Gunzerker, cioè il tanker della situazione, l'unico del gruppo in grado di sparare con due armi contemporaneamente. L'ultimo, e forse il più interessante, è Zer0, una sorta di ninja del futuro capace di generare un clone olografico per distrarre i nemici e colpirli alle spalle.

## IN BORDERLANDS 2 AVREMO CONTRO IL CAPO DI HYPERION CORPORATION, JACK IL BELLO, UN TIZIO TANTO ANTIPATICO QUANTO POTENTE

amici a cliccare sui link di dropbox. Basterà, infatti, spendere una nuova moneta, che risponde al nome di Eridium e altro non è se non un minerale piuttosto raro che fa molta gola a quel pazzo furibondo di Crazy Earl. Il vecchio sarà disposto a venderci upgrade relativi alle dimensioni dell'inventario, nonché ai caricatori delle armi, in cambio di qualche lingotto viola. E qualora lo spazio non fosse ancora sufficiente, potremo sempre lasciare parte del nostro "raccolto" in alcune zone specifiche, come una cassaforte su Sanctuary, la città che

ci accompagnerà per buona parte del gioco, o un nascondiglio segreto (si fa per dire...) di Claptrap. Un'altra cosa che non ha subito ritocchi è il vestiario. Come nel primo Borderlands, anche in questo caso non esistono armature né, tantomeno, componenti con cui vestire il nostro eroe. L'unica variante, meramente estetica, è rappresentata dal colore degli abiti, selezionabile da una serie di combinazioni predefinite, molte delle quali nascoste in giro per i vari livelli di gioco e sbloccabili con un paio di click una volta recuperato il loot giusto.

**Tiny Tina ha solo 13 anni, ma è svalvolata e ama un po' troppo giocare con gli esplosivi.**



Gli immaneabili tecno-bauli pieni di armi abbondano in tutta Pandora.



Fra le tante missioni secondarie non mancano varianti interessanti, come questa sezione vagamente investigativa.



**IL MOTORE GRAFICO, UNA VERSIONE QUASI IRRICONOSCIBILE DELL'UNREAL ENGINE 3, SI COMPORTA PERFETTAMENTE ANCHE CON COMPUTER NON ALL'ULTIMO GRIDO**

Considerando che non ci sono armature, l'unica fonte di difesa rimane quindi il classico scudo energetico, che può essere più o meno resistente e più o meno veloce a ricaricarsi. Ne esistono versioni in grado di sacrificare parte delle nostra energia base in cambio di una maggiore efficacia, mentre altre ancora possiedono effetti elementali in grado di ferire i nemici o renderci immuni da particolari forme di attacco.

**FUMETTONE IN MOVIMENTO**

Forse non a tutti piace lo stile grafico di Borderlands, ma è innegabile che sprizzi originalità da tutti i pori (pur ammettendo il debito di ispirazione post-apocalittica non da poco). Con questo seguito, le cose sono addirittura migliorate sul fronte della varietà grafica, grazie ad ambientazioni che spaziano da lande ghiacciate a colline erbose, passando per roccaforti Hyperion dominate dall'acciaio e cittadine decisamente urbanizzate come Sanctuary e Opportunity.

Il motore grafico, una versione quasi irriconoscibile dell'Unreal Engine 3, si comporta perfettamente anche con configurazioni non proprio all'ultimo grido. Tuttavia, benché le

texture e il carico poligonale siano stati migliorati, così come le animazioni, non vi sono incredibili balzi in avanti. Tutto, semmai, appare più raffinato e dettagliato. Quel che fa davvero la differenza sono le routine fisiche PhysX, che aggiungono una notevole dose di spettacolarità: possiamo vedere detriti e rocce volare ovunque in modo estremamente realistico, godendo nel frattempo della fuoriuscita di sangue a litri e relative pozze quando devastiamo di proiettili i nostri nemici. Ovviamente, più "particelle" e liquidi affolleranno lo schermo, maggiore sarà l'impatto sul framerate, che in alcuni frangenti può precipitare sotto una media

**L'Angelo ci ha tirato un bel pacco nel primo Borderlands. Anche nel seguito il suo ruolo rimane ambiguo.**



**L'assassino può generare un ologramma per distrarre i nemici, utile in non poche occasioni.**



**DURO COME LA SELLA DI UN COSACCO**

Una bella notizia per tutti quelli che amano le sfide è la presenza del Livello Duro, che consiste in una serie di obiettivi – infinita! – da portare a termine. Dove sta la novità? Semplice: ogni sfida completata dà un gettone premio, che può essere speso successivamente in diversi upgrade persistenti, relativi a 14 diverse specifiche, dal danno critico alla velocità di ricarica di armi e scudi, passando per la precisione, l'efficacia dei colpi elementali e via discorrendo. Un tocco in più per spingere il giocatore a combattere con maggiore efficacia, gratificandolo con qualcosa di concreto che vada oltre il solito achievement (achievement whore, non vi preoccupate: ce ne sono comunque cinquanta, di obiettivi!).

accettabile, a meno di non avere una GPU davvero potente. In ogni caso, esistono tre livelli di complessità, quindi non temete: anche la vostra caffettiera può dare il meglio di sé, senza esplodere. Per il resto, a parte qualche piccolo bug grafico, Borderlands 2 rimane gratificante anche sotto l'aspetto visivo, completando un'esperienza di gioco piacevole e appagante. Un titolo da comprare a occhi chiusi. 🧑🏻

**COMMENTO**

Come era facilmente intuibile, con Borderlands 2 Gearbox è andata sul sicuro. Sono state limate e corrette tutte le imprecisioni e le spigolosità del primo capitolo (ora, finalmente, c'è la minimappa sempre a schermo, una manna dal cielo!), e sono stati introdotti piccoli miglioramenti che rendono il gioco meno dispersivo e più coerente, anche se non mancano sezioni in cui tocca scarpinare per chilometri e chilometri. Il gameplay è rimasto pressoché immutato, con un'infinità di missioni da portare a termine e miliardi di armi con cui divertirsi a sforacchiare un'infinità di nuovi nemici. Non sarà coraggioso, ma quel che c'è basta e avanza per riempire settimane di gioco. Ad avercene.

- 🟢 È Borderlands all'ennesima potenza
- 🟢 Impossibile non rimanerci sotto
- 🔴 Non è una rivoluzione, ma solo un'evoluzione
- 🔴 Ogni tanto è fin troppo punitivo

**VOTO [94]**

CPU: Quad Core 2.6 GHz  
 RAM: 4 GB  
 SCHEDA VIDEO:  
 GeForce GT 8800  
 ATI Radeon HD 4850  
 SPAZIO SU HD: 10 GB  
 CONNESSIONE: ADSL  
 SVILUPPATORE:  
 United Front Games  
 PUBLISHER: Square Enix  
 MULTIPLAYER: Assente  
 LOCALIZZAZIONE:  
 Sottotitoli  
 PREZZO INDICATIVO:  
 € 49,99

cura di: **Mario Baccigalupi** [secondvariety@sprea.it](mailto:secondvariety@sprea.it)

[www.sleepingdogs.net](http://www.sleepingdogs.net)



TGM  
SILVER  
AWARD

INSIDE THE TRIAD

# SLEEPING DOGS

**Aspettate a dire che è il solito free-roaming alla GTA: l'ambientazione lontana dagli States, stavolta, conta più di quanto possiate immaginare. Xiāngxìn wǒ dehuà.**

**L**a frase finale qui sopra, che sembra provocata dalla casuale digitazione di un bambino, in realtà significa (in trascrizione "fonetica", s'intende) "credetemi sulla parola". Credetemi sulla parola sul fatto che Sleeping Dogs, per quanto non particolarmente originale nella struttura complessiva, è un titolo capace di costruirsi una forte identità sull'atmosfera e, in qualche modo, anche sul piano delle soluzioni di gameplay. Certo, anche qui vale

**TRA LE ISPIRAZIONI NARRATIVE, TROVIAMO ANCHE IL DRAMMATICISSIMO "INFERNAL AFFAIRS"**

la solita considerazione di merito: se pensate che GTA III abbia costruito un vero e proprio genere, con i suoi canoni da rispettare e le sue consuetudini, allora un gioco come quello di United Front Games vale assolutamente

il prezzo del biglietto, a fronte di un valido esempio di "reinterpretazione tematica"; se, al contrario, pensate che il gioco di Rockstar rientri pur sempre negli action in terza persona, al di là della compresenza di free-roaming e sandbox (ricordo che, ad esempio, in Mafia è presente solo la prima componente), qualsiasi altro gioco fondato sulle stesse caratteristiche potrebbe apparirvi un clone, Sleeping Dogs compreso. In caso fosse seguaci di quest'ultimo punto di vista, oltretutto, a peggiorare le cose interviene una struttura (ancora) meno felice per i compiti secondari, alla lunga ripetitivi pur se divertenti alle prime battute.

**Spesso, animazioni e sistema di illuminazione si uniscono fino a ottenere apprezzabili risultati.**





**Nelle palestre è possibile imparare nuove combo, a patto di aiutare il maestro nella ricerca di particolari statuette.**



**PER UNA VOLTA, I CONTENUTI DA SHOOTER SI DIMOSTRANO ALQUANTO MARGINALI**



poliziotto individualista che deve vedersela con crimine organizzato e colleghi "da scrivania", sullo sfondo di una metropoli da esplorare in lungo e in largo. Per fortuna, però, Sleeping Dogs si distingue, oltre che sul piano dell'atmosfera e dell'ambientazione, anche nel tono e nei principali punti fermi della storia, ispirandosi non solo ai vari "Hard Boiled" e "The Killer", ma anche al drammaticissimo "Infernal Affairs" (in occidente è più conosciuto il remake di Scorsese, intitolato "The Departed"): il fatto che il protagonista sia un infiltrato,

Un elemento trasversale tra i gusti ludici, però, è determinato dall'ottima caratterizzazione d'ambiente: in particolare, gli amanti dei film girati a Hong Kong da John Woo possono gioire senza problemi di "genere", perché il gioco rende giustizia all'atmosfera delle stesse pellicole, finalmente lontana dalla banale caratterizzazione di Stranglehold (VG "griffato" dallo stesso regista ma, alla prova dei fatti, troppo piegato sull'imitazione di Max Payne). Per la verità, poi, Sleeping Dogs si prende anche la briga di omaggiare la "cultura del Kung Fu", la stessa che furoreggiava nei film orientali arrivati in occidente negli Anni '70/'80, rievocata fin quasi alle lacrime dal Quentin Tarantino di Kill Bill: per lo stesso motivo, in un impeto di incontenibile

gioia personale, ho dovuto sforzarmi di non premiare SD con le più alte onorificenze di TGM, rapito dalla nostalgia e dai continui omaggi del gioco al cinema made in Hong Kong. Alla fine, pur con qualche difficoltà, ho ripreso il mio solito piglio professionale: Sleeping Dogs è "solo" una gran figata.

**TUTTO IL TORBIDO DI HONG KONG**

Come vi ricordiamo nel box a destra, Sleeping Dogs rappresenta il rocambolesco salvataggio del terzo capitolo di True Crime, passato con un nuovo nome sotto il patrocinio di Square Enix: non a caso, la base della trama è apparentemente identica a quella della serie di Activision, con un

**TRUE CRIME, TI SALUTO CON LA MANINA**

Il buon Mirko ricorda bene True Crime: Hong Kong, di cui scrisse una speranzosa preview un paio d'anni fa. Ed è difficile dire se Activation abbia avuto un'idea giusta o sbagliata, lasciando che fosse Square Enix a portare a termine il progetto: se sul piano commerciale è ancora impossibile pronunciarsi, il lavoro fatto da United Front per migliorare il gioco si sente eccome, specie nei combattimenti a mani nude (frutto di una valida ed esperta consulenza) e nella ricerca della giusta atmosfera. Per lo stesso motivo, almeno sul piano della qualità, probabilmente Sleeping Dogs sarebbe stato il migliore episodio di True Crime. Anche queste son soddisfazioni.

**Verso la metà del gioco, Wei Shen va a vivere in un appartamento mica male. Manco a dirlo, la casa precedente era una topaia.**





Le situazioni per "affezionarsi" alla Triade non mancano: a ogni modo, il finale è uno solo.



in particolare, consente di farlo "lavorare" in una doppia direzione, con incarichi di polizia e con altri che, al contrario, ricordano da vicino le violente scorribande di Niko Bellic, fino al confronto finale con tutte le fazioni sul campo, senza particolari distinzioni fra buoni e cattivi. E la tensione narrativa è quella giusta, almeno negli eventi centrali, grazie anche alla felice caratterizzazione del protagonista Wei Shen e dei personaggi a lui più vicini, dal poliziotto rigoroso a quello senza scrupoli, passando per un'ampia gamma di crimina-



## IN TERMINI DI STRUTTURA GENERALE LE VARIAZIONI ALLO SCHEMA RESO FAMOSO DA GTA SONO MOLTO PIÙ CONTENUTE

li delle Triadi (la mafia cinese: qui a farla da padrone è la Sun Yee On).

In termini di struttura generale del gioco, invece, le sorprese sono più contenute: a parte le distinzioni fra missioni poliziesche e missioni delinquenti, Sleeping Dogs presenta una vera pletora di soluzioni e compiti "GTA-style", dalle più piccole introduzioni (coerenti al contesto, come i combattimenti tra galli, oppure al livello di un riempitivo, come il Karaoke) ai compiti secondari veri e propri, perlopiù basati su combattimenti e corse in auto. A differenziare parzialmente l'offerta, troviamo le missioni di controllo delle gang, divise in tre fasi (pestaggio, hack di una telecamera di sicurezza e identificazione del soggetto per l'arresto) ma incapaci di evitare una forte ripetitività sulla lunga distanza, esattamente come i sotto-giochi per violare un

dispositivo, rintracciare un nemico o aprire una serratura. In mezzo a tutto questo, però, dovete immaginarvi equilibri diversi per l'azione vera e propria: tralasciando la buona componente "automobilistica", protagonista di un box a parte, i contenuti da shooter stavolta si dimostrano parecchio marginali rispetto alle caratteristiche per gli scontri a mani nude, fondati sulle arti marziali e su una discreta complessità di base. Da una parte, dunque, abbiamo un sistema centrato sulle coperture, non troppo lontano da soluzioni trite (Gears of War) e ritrivate (lo stesso GTA IV), ravvivato un minimo dall'introduzione del Bullet Time in diversi frangenti, quando si salta un ostacolo o si compie una determinata mossa, oltre che dalle possibilità sparacchine concesse in auto e in moto. Il mix, però, si fa molto più interessante

### UPGRADE CINESI

Rimediamo qui alla mancata citazione, nel corpo dell'articolo, del valido sistema di potenziamento di Sleeping Dogs. In pratica, è possibile operare upgrade in cinque direzioni diverse: i 4 rami abilità di "Poliziotto" e "Triade" si sviluppano attraverso linee separate ma simili, completando le relative missioni, e danno accesso a mosse per disarmare, maggiore prestanza nei combattimenti e miglioramenti nel Bullet Time, solo per citare alcune delle migliori; la "Reputazione", invece, viene accresciuta dalle missioni secondarie e dalle gare su mezzi, garantendo un nuovo perk per ogni livello d'esperienza; "Salute" e "Corpo a Corpo", infine, hanno bisogno di particolari oggetti per potenziare, rispettivamente, la resistenza fisica e le combo a mani nude, con tanto di training in palestra nel secondo caso.

Bevande, spuntini e massaggi garantiscono particolari bonus, per il danno a mani nude, la resistenza e altri piccoli parametri.



**Wei Shen è un tipo molto atletico, in stile Bruce Lee: la sua specialità sono i salti sulle macchine in corsa, oltre alle arti marziali.**



**Le missioni delle "fidanzatine" si intrecciano a quelle secondarie: in particolare, le donne cinesi non sopportano il tradimento...**

negli scontri ravvicinati, grazie a colpi di diversa potenza, contromosse, oggetti interattivi e appaganti combo, con un meccanismo vicino a quello dei Batman di Rocksteady ma un filo più difficile da padroneggiare, in termini di comandi e tempismo. Per lo stesso motivo, vi invito caldamente a servirvi del pad: personalmente ho giocato quasi totalmente l'avventura con mouse e tastiera, rilevando la buona disposizione dei tasti (unico e incomprensibile difetto: i comandi non sono configurabili), ma il feeling con levette e "grilletti" si rivela infinitamente migliore, sul marciapiede a colpi di Kung Fu come alla guida di una velocissima motocicletta di classe A. Le considerazioni positive continuano nella vivida rappresentazione d'ambiente, costruita su criteri di giocabilità ma comunque rispettosa dei principali riferimenti urbani. La scelta è stata di limitarsi all'isola di Hong Kong, a sud dell'omonima regione (dal 1997 tornata sotto il controllo cinese, come saprete), e non mancano diverse libertà nell'estensione e nella forma delle aree metropolitane, dilatate verso l'interno per consentire spostamenti più rapidi tra le location; tuttavia, la collocazione delle aree di interesse è abbastanza vicina a quella originale, con rispetto per i nomi e le principali vocazioni dei luoghi



(commerciale, turistica, governativa e via di questo passo), pur senza indulgere nella ricostruzione fotografica di edifici, strade e quartieri. Il tutto realizzato in modo

**I RISULTATI TECNICI SONO PIÙ CHE ONOREVOLI SU CONSOLE, E ADDIRITTURA ENCOMIABILI SU PC**

addirittura encomiabile su PC: siamo pronti a perdonare anche la complessità dei poligoni, relativamente ridotta a parte i notevoli personaggi principali, a fronte di un simile boost per texture, illuminazione e ombre, con la massima punta qualitativa raggiunta negli effetti legati alla pioggia, comprensibilmente frequenti nel corso del gioco. Certo, sulle animazioni di base, la distanza dall'attuale metro di paragone, ossia Max Payne 3, è ancora ragguardevole, ma non al punto da far storcere il naso per le azioni contestuali degli NPC e per le movenze del protagonista Wei Shen. Che negli scatti è legnoso come pochi, ma si fa perdonare quando tira di Jeet Kune Do. 🐘

### SEMPRE DI CORSA, QUESTI ORIENTALI

Con questo titolo non mi riferisco certo a United Front Games, che ha la sua sede in Canada, bensì alla buona prestazione di Sleeping Dogs su quattro e due ruote, senz'altro legata all'esperienza dello sviluppatore (il titolo ModNation Racers vi dice niente?): il modello di guida non è certo fondato sul realismo, sia chiaro, ma automobili e motociclette fanno bella mostra di sé in mezzo al traffico cittadino (meno fitto di altri free-roaming), grazie alla buona risposta dei comandi e all'aggiunta di sfiziosi dettagli, almeno in ottica action, come gli scossoni per speronare le altre macchine. Per "derapare" in libertà, in particolare, diverse gare diventano disponibili con i passaggi di livello della "Reputazione", dopo i quali è possibile accedere a nuove classi di veicoli. Anche le sparatorie sui mezzi, infine, non sono niente male, almeno in termini di puro spettacolo, al volante come al posto del passeggero. E ricordatevi che a Hong Kong si guida a sinistra, come in Inghilterra.

### COMMENTO

A seconda dei gusti individuali, Sleeping Dogs è un buon clone di GTA o addirittura un titolo dalla marcata personalità: a corroborare la tesi della prima fazione c'è l'impianto base del gioco, meno dispersivo ma comunque piegato sulle soluzioni adottate da Rockstar. Allo stesso tempo, però, il predominio degli scontri ravvicinati e i riferimenti agli action movie orientali collocano l'esperienza su un piano decisamente più elevato, specie se amate questo genere di contenuti, in termini di atmosfera ma non solo. Con buona soddisfazione dei cinefili, inoltre, la trama di Sleeping Dogs si ispira palesemente, e con buoni risultati, alle atmosfere di Infernal Affairs, capolavoro noir ambientato proprio a Hong Kong.

- ⊕ Trama ben concepita.
- ⊕ Un po' di risse come si deve, senza il costume da supereroi.
- ⊕ Ben superiore alle versioni console, in termini visivi.
- ⊖ Derivativo in molti aspetti.

**VOTO [86]**

**I leader delle Triadi sono capaci di grande gentilezza, magari un minuto prima di ucciderti.**



CPU: Dual Core 1,8 GHz  
 RAM: 2 GB  
 SCHEDA VIDEO: NVIDIA  
**GeForce 6800 GT/ATI  
 Radeon HD 3600**  
 SPAZIO SU HD: 8 GB  
 CONNESSIONE: ADSL  
 SVILUPPATORE: EA Canada  
 PUBLISHER:  
**Electronic Arts**  
 MULTIPLAYER:  
 Internet/Stesso PC  
 LOCALIZZAZIONE:  
**Completa**  
 PREZZO INDICATIVO:  
**€ 49,90**

[www.ea.com/it/calcio/fifa/pc](http://www.ea.com/it/calcio/fifa/pc)



**MAESTOSO!**

# FIFA 13



## Ma siamo sicuri che il tredici sia un numero sfortunato? Su Electronic Arts, la cabala sembra sortire solo un effetto positivo!

**L**o scorso anno, FIFA 12 aveva sbaragliato senza problemi l'avversario di sempre, quel Pro Evolution Soccer che da qualche stagione sembra aver perso il filo del gioco. Il team di EA Canada, capitanato da David Rutter, aveva conquistato un po' tutti, anche i fan sfegatati della simulazione calcistica firmata Konami, e lo dimostrano abbondantemente i dieci milioni di FIFA 12 venduti nel mondo. Con simili premesse, l'attesa suscitata dal nuovo FIFA 13 era alle stelle, soprattutto per scoprire se Rutter e soci fossero riusciti a migliorare un pro-

dotto di per sé ottimo, alzando ancora una volta l'asticella nella sfida con PES.

### UNA SINFONIA CALCISTICA

Dopo aver cambiato il modo di vivere il calcio di noi videogiocatori, EA Canada ha cercato di dare una forma più armoniosa alla propria simulazione, smussando gli angoli e aggiungendo una mole impressionante di contenuti. Per esempio, il superlativo Player Impact Engine, che aveva rivoluzionato gli scontri di gioco e la fase difensiva in FIFA 12, necessitava di qualche ritocco, così come l'intelligenza

artificiale, che nel muovere i calciatori sul manto erboso evidenziava qualche inaspettata lacuna. Per realizzare un FIFA migliore, le modifiche sono state consistenti, partendo dal First Touch Control (il controllo di prima) fino ad arrivare a una IA completamente rinnovata in attacco, senza dimenticare un dribbling "totale" per spettacolari uno contro uno, e altri aspetti che andremo ad analizzare. Le chicche non si esauriscono qui: Rutter e i suoi hanno preparato anche una pletera di novità per il comparto multiplayer online e per alcune modalità come l'Ultimate Team, la Carriera e le Stagioni, senza dimenticare primizie assolute quali le fantastiche Prove di Abilità o il Match Day.



Il testimonial mondiale di FIFA 13 è il giocatore più forte anche nella simulazione di EA. Provare per credere.

**DA UN PUNTO DI VISTA TATTICO, IL LAVORO SVOLTO DA EA È OTTIMO**







Sono state aggiunte nuove animazioni e il gioco, nel complesso, è fluido.



**ABBIAMO PRESO IL BUON FALCAO DAI "COLCHONEROS" DI MADRID PER 52 MILIONI DI EURO**

**LIBERI...**

Sul campo, FIFA 13 è una delizia per gli occhi, con giocate realistiche, movimenti sempre più convincenti dei vari Messi, Marchisio e compagni, e una gamma di situazioni tattiche tutte da sperimentare. Il controllo di prima e il dribbling totale, ribattezzato così dalla stessa EA, regalano una sensazione di libertà mai sperimentata in precedenza. Tirare la maglietta a Milito lanciato a rete per cercare di rallentarlo, oppure vedere Chiellini che fa valere i centimetri in area di rigore per spostare Jovetic pronto a insaccare di testa, è impagabile per l' appassionato di calcio. Una pennellata di 40 metri da parte di Pirlo non è più un lancio "telecomandato" che possono fare tutti (provate con Gargano), ma una giocata da fuoriclasse assoluto, così come l'abilità di stoppare e controllare in pochi centimetri un cross dalle fasce è un numero che riesce alla perfezione a un funambolo come Neymar, piuttosto che ad Acerbi. Soprattutto, è la fisica nel controllo del pallone a fare la differenza: osservare un calciatore che incespica o perde tempo per addomesticare la preziosa

sfera di cuoio prima di un passaggio cambia completamente le dinamiche di gioco. E che dire dei dribbling? Per omaggiare sua maestà Messi, il nuovo mega testimonial mondiale di EA, il team di sviluppo ha perfezionato ulteriormente questa nobile arte (sfruttando il lavoro svolto in precedenza per FIFA Street, pubblicato qualche mese fa per console), permettendo al giocatore di muoversi in modo sublime negli spazi stretti, guardando in una direzione e spostandosi in un'altra, lasciando letteralmente sul posto il difensore avversario. L'elenco potrebbe continuare con il controllo di suola o con i ricami che è possibile fare in area di rigore, con i contrasti "maschi" in mezzo al campo o con la difficoltà ad addomesticare il pallone dopo novanta minuti di corse e scatti continui. E il ritmo di gioco? Tutto in FIFA 13 rasenta un equilibrio e una fluidità mai raggiunti in precedenza dagli altri episodi della serie, ed è bellissimo stupirsi di fronte a un colpo di tacco del Palacio computerizzato mentre salta il nostro difensore, o nel vedere Yaya Touré sradicare un pallone in mezzo al campo e prodursi in



Le prove di abilità sono un'aggiunta di tutto rispetto e aiutano a migliorare le caratteristiche del proprio atleta.

un contropiede devastante con la sua tipica andatura caracollante. Gli "angoli smussati" di cui si scriveva in precedenza riguardano anche la gestione del pressing. I giocatori si muovono con maggiore cognizione di causa, seguendo come ombre l'atleta in possesso della sfera e accompagnandolo con gentilezza verso i compagni di squadra pronti a rubargli la palla. Gli schemi sui calci piazzati, che in FIFA 13 coinvolgono un terzo uomo (sui corner non è ancora consentito sistemare in modo autonomo i propri atleti per i blocchi e i tagli), regalano imprevedibilità al gioco:

**PROBLEMINI**

Come recita il proverbio, non è tutto oro quel che luccica. I portieri, per esempio, sono migliorati nelle uscite alte, ma appaiono poco tempestivi in certe situazioni, facendosi infilare come dei polli; pali e traverse vengono colpiti spesso, soprattutto con l' automatico (la situazione, invece, migliora in manual); il metro arbitrale farà discutere (i falli di mano!) e consigliamo un bel moviolone alla Biscardi per capire il perché di un rigore fischiato. FIFA 13, inoltre, tende a favorire la fase d'attacco, indipendentemente dalla qualità tecnica della squadra selezionata. La componente fisica è diventata un po' troppo preponderante; le diagonali difensive sono buone, ma migliorabili, e, per finire, le modalità Carriera e Stagioni propongono novità interessanti ma anche qualche zona d'ombra. Il sistema di controllo, "mouse più tastiera" o "solo tastiera", nonostante gli sforzi dei programmatori e qualche possibilità di personalizzazione in più, risulta sempre scomodo: è consigliato un bel joystick.



L'Arena permette di sperimentare le giocate più complesse.



Una pennellata per la testa del fantastista più famoso dell'Inter sta per far cambiare il risultato...

è possibile "lasciare di stucco con un barba-trucco" i difensori e puntare alla porta per una facile conclusione, basta solo indovinare i movimenti giusti.

### ... DI SOGNARE!

L'intelligenza artificiale di FIFA 13 è sorprendente nel posizionare e nel gestire gli uomini sul campo. Nei contropiedi, per esempio, è possibile dettare l'inserimento di un compagno in modo realistico, anche perché il Van Persie della situazione (pur se il maestro di questa sacra tecnica resta Pippo Inzaghi) cercherà fino all'ultimo di rimanere in linea con i difensori avversari prima di tagliare o di suggerire il passaggio, arrivando anche a rientrare e a fare il classico movimento della mezzaluna tanto osannato da chi ama giocare sul filo dell'offside. La CPU ci è piaciuta molto anche in fase di possesso palla, soprattutto per la capacità di leggere la partita alleggerendo la manovra nei tempi

## FIFA 13 TENDE A PRIVILEGIARE LA FASE OFFENSIVA RISPETTO A QUELLA DIFENSIVA

giusti e cercando di cogliere di sorpresa con inserimenti "zemaniani" le difese avversarie. E poi, è difficile assistere ad azioni uguali da una parte all'altra del campo.

### NON SOLO TATTICA

Da un punto di vista tattico, le diagonali difensive sono credibili, così come l'occupazione degli spazi e il posizionamento di centrali ed esterni, indipendentemente dal credo tattico scelto e dall'atteggiamento in campo. A proposito, sono state aggiunte alcune interessanti varianti ai soliti schieramenti: per esempio, se predicate un calcio offensivo basato sul 4-3-3, oltre agli schemi canonici potrete sfruttarne uno più difensivo e un altro che contempla il "falso 9" praticato dalle Furie Rosse. Anche perché FIFA 13 tende a privilegiare la fase offensiva rispetto a quella difensiva, nonostante le buone intenzioni dei ragazzi di EA Canada. Sul fronte delle animazioni, lo spettacolo non manca, con piacevoli

aggiunte in tutti in ruoli: dalle uscite su palla alta dei portieri, fino ai voli in mezzo campo dopo un energico contrasto o alle esultanze in seguito a un gol. I grandi campioni sono stati riprodotti con dovizia di particolari sia per quanto concerne le fattezze, sia nei movimenti sul rettangolo verde. Il risultato è ottimo, anche se il trattamento di bellezza non è stato esteso a tutti i calciatori presenti nel database di FIFA 13.

### UN FIFA SEMPRE PIÙ MANAGERIALE?

Concentrandosi sull'aspetto gestionale, i manager alla Roberto Mancini apprezzeranno le novità portate in dote dalla modalità Carriera: un calciomercato più frizzante, una maggiore complessità nelle trattative (sono stati aggiunti i prestiti) e la possibilità di giocare/allenare la Nazionale partecipando ai più prestigiosi tornei internazionali. Nonostante le intenzioni di EA Canada, però,

## CALCIO D'HUB

Parafrasando una nota pubblicitaria televisiva, possiamo affermare che FIFA 13 sia stato strutturato attorno al concetto dell'EA Sports Football Club, un vero e proprio Hub multimediale. Ciò si traduce in una richiesta continua di connettività per sfruttare tutte le caratteristiche implementate, che strizzano l'occhio al mondo dei social network: in sostanza, più si gioca e più si sbloccano gadget, acquistabili attraverso una valuta virtuale. Il funzionamento è semplice: si sceglie la propria squadra del cuore nella schermata Match Day (ogni settimana verranno aggiornati i valori dei giocatori) e si disputa l'incontro del giorno o della settimana. Si tratta di un buon espediente per far rivivere ai giocatori alcune delle più belle partite dei principali campionati europei (persino la telecronaca varierà in base all'andamento del match). Vincendo, si sale di livello e si sbloccano anche dei bonus da spendere nelle altre modalità di FIFA 13. È possibile acquistare persino una partita in più.



Scivolata assassina...



**I portieri appaiono un po' più credibili che in passato. Qualche problema nelle uscite alte resta, però.**



**Il Player Impact Engine è stato ritariato a dovere, anche se in certe situazioni i contatti faranno discutere.**

non ci troviamo ancora di fronte a una valida alternativa a Football Manager (o a FIFA Manager, per restare in tema): le quotazioni dei fenomeni sono abbastanza credibili, ma è facile portare via un top player a qualsiasi squadra. Per esempio, abbiamo preso il buon Falcao dai "Colchoneros" di Madrid per 52 milioni di euro, dando 34 milioni in contanti e mettendo sul piatto un difensore pregiato come Mexès. Rispetto allo scorso anno c'è qualcosa di più, anche a livello di rumor e notizie, ma in generale è un po' troppo semplice fare acquisti importanti. Sul fronte Ultimate



Team, la versione per FIFA 13 è stata studiata in modo da essere più immediata e integrata con le altre modalità, le Stagioni su tutte, che aggiungono le promozioni e le retrocessioni alla propria struttura di mini campionati. Oltre a semplificarne l'interfaccia grafica, gli sviluppatori hanno cercato di aiutare il neofita nella costruzione del suo Dream Team, indipendentemente dai pacchetti di figurine posseduti. Le innovazioni più eclatanti riguardano la facoltà di disputare delle stagioni "testa a testa", di partecipare



## FIFA SPETTACOLO

Da vedere, FIFA 13 è un bello spettacolo, anche se non abbiamo avuto modo di provarlo renderizzato su tre schermi. Le stelle del firmamento mondiale calcistico sono state riprodotte ad arte, mentre lo stesso trattamento non è stato riservato ai cosiddetti gregari. Le animazioni sono molto fluide ed EA Canada non ha lesinato l'impegno nel produrre di nuove. Il motore grafico consente di configurare un buon numero di parametri, così da sfruttare al massimo l'hardware in proprio possesso: frame rate, V-sync, qualità del rendering e via di questo passo. A parte qualche sporadico rallentamento e qualche piccolo bug grafico, non abbiamo altro da segnalare.

**Le finte di corpo sono assolutamente strabilianti.**



## UNA PENNELLATA DI 40 METRI DA PARTE DI PIRLO NON È PIÙ ALLA PORTATA DI TUTTI

alla sfida settimanale e di allenarsi anche in modalità offline, per migliorare l'amalgama del proprio undici e guadagnare qualche preziosa moneta da investire. Naturalmente, per essere competitivi bisognerà spendere parecchio.

### FIFA OLIMPICO

Infine, le Prove di Abilità sono quel qualcosa in più (come a suo tempo fu l'Arena) destinato agli appassionati: si dovranno colpire sagome, dribblare paletti, centrare dei bidoni posti a una certa distanza e così via. Grazie a questa trovata, il giocatore virtuale riuscirà a migliorare la precisione nei passaggi rasoterra, nei cross, nei calci piazzati, nei dribbling sullo stretto e altro ancora. I risultati saranno valutati con dei punti che permetteranno di guadagnare medaglie di bronzo, argento e oro, in perfetto stile olimpico. Anche quest'anno, dunque, FIFA 13 è il favorito per la vittoria nel campionato videoludico. Riuscirà PES 2013 a contrastarne l'egemonia? Lo scopriremo il prossimo mese. 🌱

## COMMENTO

Sgombriamo il campo dai dubbi: FIFA 13 è la miglior simulazione di calcio di ogni epoca. I compagni di squadra sono stati rivitalizzati e si muovono in modo realistico, il pallone rotola che è un piacere, si dribbla sullo stretto alla Messi e i contrasti tra calciatori sono stati ulteriormente migliorati. Insomma, EA Canada ha trovato la quadratura del cerchio e, nonostante qualche difettuccio da limare e qualche pecca nelle modalità implementate, FIFA 13 è il miglior titolo prodotto sotto la gestione di David Rutter.

- 🟢 Giocabilità sublime.
- 🟢 Modello fisico strabiliante.
- 🔴 Carriera con qualche pecca.
- 🔴 IA dei portieri migliorabile.

**VOTO [94]**

CPU: Dual Core 3.0 GHz  
 RAM: 2 GB  
 SCHEDA VIDEO:  
**GeForce 9800 GT**  
**Radeon HD 4870**  
 SPAZIO SU HD: 8 GB  
 CONNESSIONE: ADSL  
 SVILUPPATORE:  
**From Software**  
 PUBLISHER: Namco  
**Bandai Games**  
 MULTIPLAYER: Internet  
 LOCALIZZAZIONE:  
**Sottotitoli**  
 PREZZO INDICATIVO:  
**€ 39,99**



**TGM  
 SILVER  
 AWARD**

**SULL'ORLO DELLA FOLLIA**

# DARK SOULS

## PREPARE TO DIE EDITION

**C'è giusto il tempo si innervosirsi un po', prima di accedere a una delle esperienze più belle, difficili e "poetiche" in quarant'anni di storia dei videogiochi.**

**C**he birichini, i ragazzi di FromSoftware. In sede di preview, abbiamo posto una fiducia quasi incondizionata nel risultato dell'edizione PC di Dark Souls, confidando, più che nelle parole di Hidetaka Miyazaki e compagni, nel fatto che le migliori potevano limitarsi al minimo indispensabile, in tema di conversioni, a fronte di un simile portento d'immaginazione e giocabilità. Invece, a lato della controversa

scelta del sistema Games for Windows LIVE, gli sviluppatori giapponesi hanno clamorosamente inciampato sulle cosiddette "fondamentali" del PC, vale a dire sulla risoluzione e sulla rilettura dei controlli, con una prova tecnica per certi versi incredibile. Di base, Dark Souls si muove su 1024 punti in orizzontale e 720 in verticale, permettendo di definire la risoluzione esterna senza che questa possa cambiare la performance visiva,

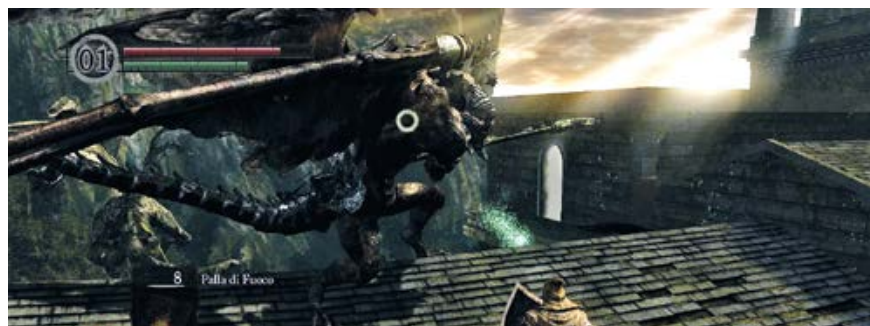
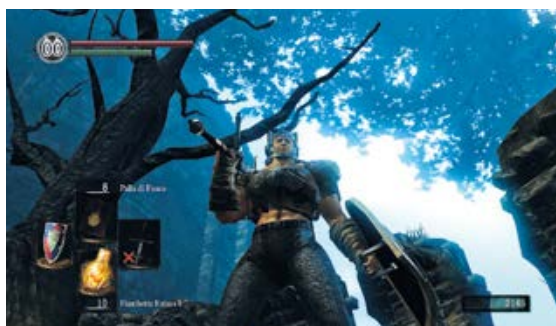
sempre più imprecisa e "diluata" via via che aumentano i pollici della diagonale (a 1920x1080 c'è da mettersi a piangere). In più, la mappatura dei controlli su mouse e tastiera è scomoda, e non è accompagnata da alcuna indicazione esplicitiva, con le icone di Xbox 360 a farla da padrone nei messaggi tutorial e nei comandi (fondamentali) per navigare tra le schermate d'inventario ed equipaggiamento. Uno scempio, insomma, con l'ulteriore limitazione del framerate bloccato internamente a 30 fotogrammi al secondo.



**I contrasti cromatici sono uno dei tratti distintivi dell'impianto visivo.**

**FROM SOFTWARE  
 HA SBAGLIATO NEI  
 "FONDAMENTALI"  
 DEL PORTING SU PC**





Bravo, colpisci pure, tanto il Falò è qui sopra e sei lento come un bradipo.



## INSTALLATO IL MOD E ACCETTATO IL GAMEPAD COME SISTEMA DI CONTROLLO, LE OMBRE SI DISSIPANO

narrativo ai meccanismi di gioco, deve essere metabolizzato alla stregua di un mistero. Dopo un'affascinante quanto criptica introduzione, che descrive l'apocalittico epilogo di una guerra combattuta da uomini, draghi e potenti "Signori del Fuoco", il nostro Non Morto si trova subito in un mondo di esilio e forze ostili, dove i personaggi non giocanti (NPC) e le spiegazioni non arrivano mai a toglierli dagli impicci (almeno, non in forma immediatamente comprensibile), al di là delle scarse informazioni su controlli e Falò. Il tempo di fare due passi, e un enorme boss si palesa per insegnare il "violento" funzionamento dei salvataggi, che fissano ogni tot

### OMBRE E NEBBIA

Quelle che abbiamo appena affrontato sono, nella sostanza, le motivazioni "tecniche" del voto di questa recensione, inevitabilmente scollegate dal valore ludico di Dark Souls. È una doverosa tirata alle orecchie di FromSoftware, per una prestazione non giustificabile nemmeno tirando in ballo lo scarso budget e l'ottimo lavoro sui contenuti extra (ormai ben poco "esclusivi", vista l'imminente pubblicazione su console). In particolare, non è passata nemmeno un'ora dall'uscita di Dark Souls: Prepare to Die Edition, prima che un modder riuscisse a venire a capo della magagna della risoluzione, polverizzando qualsiasi ipotesi sulla volontà di mantenere "incontaminato" l'impianto visivo. Senza dubbio, e le immagini in queste pagine ne sono la prova, il miglioramento esalta drasticamente il lavoro grafico e artistico della stessa FromSoftware, in particolar modo nell'efficacia degli shader, nella definizione dei personaggi e

nella resa complessiva delle ambientazioni. A questo punto, una volta installato il mod e accettato il gamepad come imprescindibile sistema di controllo (concepito in modo ben poco "massiccato" e adattabile, è giusto ricordarlo), ogni ombra si è dissipata, riportando l'attenzione sul fatto che DS è, a mio giudizio ma non solo, uno dei migliori giochi di ruolo d'azione di tutti i tempi. Dunque fate una cosa, prima di procedere nella lettura: avvolgete il voto nella minacciosa nebbia del Lago di Cenere, e non pensateci più.

### DA SOLI

Spesso, gli sviluppatori moderni sembrano confondere l'atto di "seguire le istruzioni" con il divertimento ludico, quasi fossero alla ricerca del gameplay universalmente comprensibile (e, in diversi casi, è così). Dark Souls, al contrario, è una sorta di enorme "enigma senza enigmi", in cui non ci sono veri puzzle ma qualsiasi elemento, dal background



Il nostro eroe si muove come un novello Eracle: l'epica classica, ancor più del fantasy, è un riferimento centrale per From Software.

## IN COMPAGNIA DEGLI SPIRITI

In linea con tutte le altre caratteristiche di gioco, il multiplayer di Dark Souls non risponde alle canoniche distinzioni fra modalità e tipo di fruizione. Ciò vuol dire che la presenza di altri giocatori è perfettamente integrata nelle regole "naturali" del mondo di gioco: in particolare, attraverso specifici rituali (l'apposizione di una Pietra Bianca sul suolo; la distruzione di una Pietra Rossa) l'essenza di un Non Morto può essere evocata sotto forma di spirito, magari per aiutarci nelle imprese più difficili, oppure può entrare nei mondi altrui con scopi meno pacifici (uno dei Patti è fatto su misura). Ovviamente, tali logiche nascondono una struttura non troppo distante dagli standard, con un sistema co-op/competitivo per 4 giocatori, ma l'implementazione si dimostra ancora una volta coerente e suggestiva, al punto da donare un sapore diverso a qualsiasi confronto multiplayer.





La Farfalla della Luna è bella a vedersi, per fortuna: con tutto il tempo che ci vuole a buttarla giù...

Le alte risoluzioni, possibili solo con l'ausilio di un mod, permettono agli effetti di shading di risaltare al meglio.



secondi equipaggiamento e caratteristiche del protagonista, ma non permettono di memorizzare posizione ed eventi conseguiti, se non in punti predefiniti e (apparentemente) lontanissimi tra loro. Subito dopo, un gigantesco Corvo porta l'eroe nel luogo d'inizio del "pellegrinaggio", alla ricerca di un senso per la sua stessa presenza nella storia, in mezzo ad antiche rovine e NPC dal linguaggio volutamente ermetico. Sulla

## LA LEGGENDA DI ARTORIAS

Un gioco come Dark Souls: Prepare to Die Edition non poteva snocciolare i nuovi contenuti in modo semplice. Dimenticate le guardie di The Elder Scrolls V: Dawnguard, con l'immediata comparsa della quest fra gli obiettivi di Skyrim. Il gioco di FromSoftware non ha missioni e nemmeno NPC dal valore didascalico, anche se spande indizi sui nuovi eventi con il suo solito linguaggio, ai limiti dell'ermetismo (se volete fare tutto da soli, saltate a piè pari le prossime righe). Prima di tutto, ferma restando la libera sequenza con cui alcuni eventi della vicenda principale possono essere affrontati, per accedere a quelli di Artorias of The Abyss (questo il titolo del DLC, ancora inedito su console e inserito nella Prepare to Die Edition) dovrete aver completato alcune particolari sezioni, come Bacino di Radice Oscura, gli Archivi del Duca e dunque aver ottenuto specifiche reliquie nella storia base. A questo punto, è facile arrivare nel Giardino del Santuario, primo dei nuovi scenari introdotti, perché da quelle parti avete decapitato (ancora e ancora) la prima delle terribili Hydra.

## DARK SOULS È UN ENORME "ENIGMA SENZA ENIGMI", DOVE GLI ELEMENTI DI GIOCO DEVONO ESSERE METABOLIZZATI ALLA STREGUA DI MISTERI

sua di campane mistiche, anime e misteriosi manufatti, il Non Morto dovrà recuperare scampoli di umanità, affrontando legioni di creature e possenti Signori, alla stregua di un novello Eracle, peraltro senza che il finale multiplo, dopo più di sessanta ore (la durata è più che mai commisurata alla bravura o alla curiosità del giocatore), si degni di sciogliere completamente la matassa. In questo stridore di eccezionali atmosfere e scarse conoscenze, non è lasciata altra possibilità se non quella di scoprire da soli gli elementi di gioco.

### ANIME E DEMONI

Nell'ardua impresa si può essere in parte favoriti dall'eventuale esperienza con Demon's Souls (della stessa FromSoftware e solo per PS3): il sistema di creazione del personaggio e la crescita degli attributi sono rimasti pres-

soché inalterati, con la necessità d'investire anime e di difendere queste ultime con le unghie e con i denti, visto che alla morte dell'eroe il bottino rimane sul campo (e le creature vengono automaticamente rigenerate, a rendere più difficoltoso il recupero). Vicina al predecessore è anche l'estrema specializzazione delle dieci classi giocabili, nell'arma primaria, negli incantesimi e nelle statistiche di partenza, così come la necessità di possedere uno o più strumenti per qualsiasi cosa, dall'atto di castare un "Miracolo" all'upgrade di un pezzo d'equipaggiamento. In qualche modo, però, le nuove introduzioni danno modo di entrare ancora più a fondo nelle logiche applicate da FromSoftware nei suoi RPG, ampliando l'efficacia del risultato senza intaccare il concetto di fondo. L'introduzione dei Falò (bonfire), come punti di salvataggio

Chi ha giocato a Demon's Souls riconoscerà una sezione molto simile. Correte in fretta, mi raccomando.





Con la paura di morire, lasciando le anime in un luogo pericolosissimo, non si riesce a notare nemmeno la peggiore delle compenetrazioni poligonali.



I mini-boss, a differenza degli altri mostri (alcuni dei quali anche più grandi), non ricompaiono dopo il riposo ai Falò.

con funzioni accessorie, ha portato a estendere la struttura delle ambientazioni di Demon's Souls a uno scenario molto più continuo e affascinante, colmo di passaggi comunicanti in evidenza e scorciatoie tutte da scoprire (quelle tra gli stessi "bonfire", inutile a dirsi, sono essenziali). Anche in questo caso, come



## DS NON È "SEMPLICE" NEMMENO NEL PRESENTARE I NUOVI CONTENUTI

### DARK COMMUNITY

Dark Souls ha un legame molto profondo con l'ambiente online, per quanto resti un titolo con fortissima vocazione single player. E non stiamo parlando delle "evocazioni" co-op e competitive: l'enorme quantità di dettagli e segreti, sul piano narrativo o del gameplay, è stata fonte di scambi d'informazione all'interno del gioco, con il sistema predisposto da FromSoftware per segnalare i punti d'interesse (un piccolo "rito" di messaggistica, con frasi preconfezionate volutamente poco precise), ed è stata anche il motivo della nascita di poderose comunità, con migliaia di video e dettagliatissimi walkthrough a disposizione degli avventurieri. D'altronde, anche a livello visivo Dark Souls non fa altro che ricordare la presenza degli altri utenti, nelle loro "dimensioni parallele", con ombre e macchie di sangue (interattive, per mostrare le morti violente) a testimoniare il passaggio degli eroi.

per il valore "enigmatico" dell'esperienza, uno dei concetti fondanti dei Role-Playing Game è stato esteso all'intera struttura di gioco: Dark Souls non ha vere "segrete" perché è lui stesso un enorme e difficilissimo dungeon, dove le zone franche sono poche e ogni elemento risulta opprimente e minaccioso, anche sotto un sole accecante. All'interno di un simile contesto, come dicevamo, qualsiasi contenuto risponde a criteri desueti e mai banali, cosa vera anche per i Falò, upgradabili spendendo punti "umanità" (il rito migliora la quantità di fiaschette mediche trasportabili; di base, inoltre, la condizione di umano comporta qualche punto vita in più, a differenza di quanto accadeva in Demon's Souls), per il funzionamento dei Patti ("fazioni" fornite dai personaggi non giocanti, con vantaggi esclusivi, atte a regolare le azioni in singolo e in multiplayer) e persino per l'accesso al multiplayer, criptico e affascinante come tutto il resto di Dark Souls. Fiondatevi sui box della recensione, dunque, e non aspettavi altre improprie descrizioni, almeno in questa sede. Semplicemente, v'invito a riflettere su ciò che

state facendo, nel caso non possediate una console e siate comunque tentati di lasciare questa Prepare to Die Edition sullo scaffale, per punire l'immondo porting (metteteci anche il framerate ballerino, dopo l'innalzamento della risoluzione).

Una volta esaminate le sue qualità, rischiate per altre software house ed esaltate senza remore da FromSoftware, nessun appassionato di action RPG dovrebbe perdersi questa esperienza, malgrado tutto il "dolore" e l'abnegazione che comporta. Anzi, nel caso non l'abbiate ancora fatto, vi consiglio di superare gli (eventuali) integralismi e acquistare un pad, anche solo per giocare a Dark Souls: potrebbe venirci la voglia di incorniciare e appendere il controller, senza più metterci mano, come si fa con i cimeli di battaglia. 🎮

### COMMENTO

Ci siamo sentiti davvero a disagio, a dover giudicare un titolo dai risultati così antitetici, tra valore del gioco e prestazione del porting. Di base abbiamo Dark Souls, già inimitabile nella versione console e ulteriormente arricchito da una "quest line" (definizione impropria, vista la mancanza di vere missioni) con boss, mostri ed equipaggiamento inediti: omaggiando le origini del genere, il gioco di From Software rilegge in modo personale e compiuto i canoni degli action RPG, attraverso la continua sfida alla curiosità e ai nervi del giocatore, chiamato a un'impresa che mai dimenticherà. Tuttavia, su una rivista per PC non possono passare inosservati i difetti del porting, ai limiti dell'inverosimile, che abbiamo tradotto in un numero ad hoc, ben poco lusinghiero.

- 🟢 Esperienza RPG indimenticabile.
- 🟢 Gameplay allo stato dell'arte.
- 🟢 Originalissima struttura multiplayer.
- 🔴 Conversione ai minimi termini.

**VOTO [92]**  
CONVERSIONE [50]

Il mostro del tutorial è facile da sconfiggere, se avete scelto il giusto bonus. La stessa cosa non si può dire per il "fratellino" al piano di sotto...



CPU: Dual Core 2.6 GHz  
 RAM: 2 GB  
 SCHEDA VIDEO:  
 GeForce 8800 GT  
 Radeon HD 4850  
 SPAZIO SU HD: 8,4 GB  
 CONNESSIONE: ADSL  
 SVILUPPATORE:  
 Mercenary Tech.  
 PUBLISHER: Activision  
 MULTIPLAYER: Internet  
 LOCALIZZAZIONE:  
 Completa  
 PREZZO INDICATIVO:  
 € 49,90

www.transformersgame.com



TGM  
SILVER  
AWARD

MEGATRON!

# TRANSFORMERS: LA CADUTA DI CYBERTRON

Se ascoltando "The Touch" di Stan Bush una singola, virile lacrima solca il vostro duro volto da reduce degli Anni '80, allora probabilmente avete trovato il gioco della vita.

**Q**uella dei Transformers è una licenza decisamente bizzarra: sulla carta non c'è ricetta più succulenta di due eserciti di robot trasformabili che se le danno di santa ragione, ma stranamente gli adattamenti sono stati lacunosi per decenni. Anche un genio come David Crane non è scampato alla regola, con uno dei peggiori titoli della sua carriera, datato 1986, dove

cercava di riprodurre lo scontro tra Autobot e Decepticon sull'immortale Commodore 64. Gli anni passano nella rassegnazione, quando nel 2004 Atari pubblica un incredibile Transformers Armada su PS2, riaccendendo le speranze; ben sei anni dopo, High Moon Studios risponde alla chiamata creando La Battaglia per Cybertron, universalmente riconosciuto come il miglior adattamento del

marchio Hasbro, almeno fino a oggi. Perché il qui presente La Caduta di Cybertron, per intenderci, è un gioco che anche Megatron giocherebbe, magari senza distogliere le unità ottiche dallo schermo mentre schernisce per l'ennesima volta il povero Starscream.

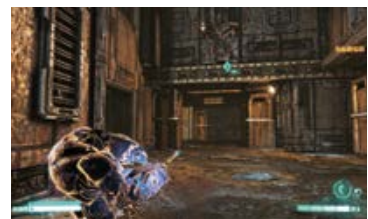
### YOU'VE GOT THE TOUCH

Sono gli ultimi giorni di una Cybertron ormai dilaniata da un'interminabile guerra civile. I ripetuti scontri l'hanno trasformata in un deserto di lamiere contorte, prosciugandola del prezioso Energon, la linfa

Le quattro classi da portare al livello venti, un frag alla volta.



LA CADUTA DI  
CYBERTRON È  
UN TITOLO CHE  
ANCHE MEGATRON  
GIOCHEREBBE







Anche qui Starscream non perde occasione per essere deriso dallo stoico Shockwave.



Jazz ha alcune tra le sequenze d'azione più esaltanti del gioco, come questa corsa contro il tempo tra esplosioni e uno sciame di Insecticon.

## LE MISSIONI SONO STATE PENSATE AD HOC PER OGNI SINGOLO TRANSFORMERS

del sotterfugio, tra mimetizzazione ottica ed esecuzioni furtive durante l'infiltrazione in un'antica tomba. Jazz, dal canto suo, potrà godersi un mix tra armi da fuoco e piattaforme con il suo lazo energetico a là Bionic Commando, mentre sarà un piacere seminare il terrore tra i minuscoli Autobot con la potenza del titanico Bruticus. Un simile approccio favorisce la caratterizzazione dei vari personaggi anche grazie ai riusciti dialoghi tra compagni e a comunicazioni radio che non mancheranno di deliziare i fan. Persino il level design è migliorato, con scenari generalmente più vari rispetto alla predominanza di corridoi del capitolo precedente, sebbene la formula vincente imponga sempre di muoversi dall'inizio alla fine seminando morte e

vitale che alimenta i suoi robotici abitanti. I pacifici Autobot sono prossimi all'esodo verso un mondo tra le stelle dove iniziare una nuova vita, ma i Decepticon hanno altri programmi, e vogliono concludere la questione sul suolo natale con un ultimo, feroce combattimento. Il gioco inizia così, con un breve livello introduttivo nei panni di Bumblebee, un tutorial dove prendere confidenza con i comandi mentre i guerrieri di Megatron assaltano l'Arca, il vascello con cui le truppe di Optimus Prime sono in procinto di partire. Qualche scontro a fuoco, un paio di salti e ci si trova di fronte a un duello all'ultimo sangue tra i due comandanti. Si tratta, in realtà, dell'epilogo di una storia molto più complessa: dopo un breve flashback saremo pronti a vivere di persona gli eventi che precedono la caduta del pianeta in una campagna lunga tredici capitoli dove impersonare membri

di entrambe le fazioni fino al cataclismatico livello finale, uno dei migliori che abbia mai giocato in tempi recenti.

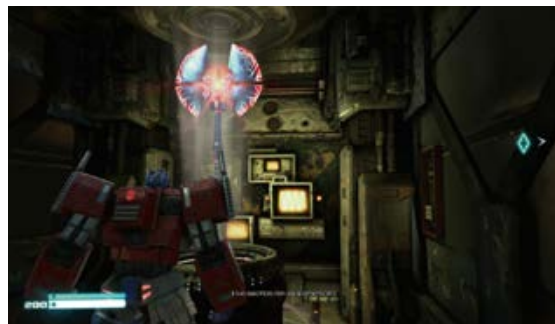
### TRANSFORM AND ROLL OUT!

Come il suo predecessore, La Caduta di Cybertron è uno sparatutto in terza persona che consente di impersonare i robot mutaforma creati da Hasbro, ognuno con la propria abilità speciale e in grado di trasformarsi in ogni momento. La differenza, rispetto al passato, consiste nel fatto che ogni missione è stavolta opportunamente ricamata in base alle caratteristiche del suo metallico protagonista, offrendo una varietà di situazioni migliore rispetto a quanto sperimentato ne La Battaglia per Cybertron. Optimus Prime, per esempio, attraverserà zone di guerra da bombardare a tappeto grazie ai cannoni dell'Arca, mentre Cliffjumper dovrà optare per l'arte

### ME GRIMLOCK, ME KING!

Uno dei personaggi più reclamizzati de La Caduta di Cybertron è Grimlock, il capo dei Dinobot. I fan saranno felici di sapere che il suo livello è il più lungo della campagna, con il massiccio robot intento a riunire il resto della sua squadra, facendo, nel frattempo, terra bruciata. Usa spada e scudo al posto delle canoniche armi da fuoco, e può sollevare e scagliare lontano i nemici come se nulla fosse. La trasformazione in tirannosauro avviene solo quando la furia è al massimo, ma la carneficina che segue è una degna ricompensa: in questa forma può anche sgranocchiare i nemici per recuperare energia.

Una missione di sabotaggio assieme a quello spaccone di Blast Off: l'ennesimo giorno di lavoro per Vortex.



Curiosando mi sono imbattuto nella stanza di Grimlock. Spade giganti e un armadio pieno di teste Decepticon non sono una visione rassicurante.



distruzione. Sarebbe un peccato però correre a testa bassa verso i titoli di coda, dato che nei meandri più nascosti di ogni livello si celano molti oggetti collezionabili, come tracce audio, che narrano i retroscena della storia, e progetti per sbloccare nuove armi. Ce ne sono parecchie, tra leggere e pesanti, tutte migliorabili nei terminali di Teletraan 1 (il network di Cybertron) sparsi un po' ovunque. Qui è possibile anche acquistare diversi potenziamenti, come energia extra, scudi più resistenti o maggiore velocità, oltre a strumenti secondari di difesa e offesa con gingilli come mine o barriere energetiche.

### UN LIBRO SUI TRANSFORMERS... PER IPAD!

Se siete patiti dei robot di Hasbro, non potete proprio perdervi l'iBook interattivo dedicato a Transformers: La Caduta di Cybertron, realizzato con iBooks Author e disponibile per iPad. Farlo vostro è davvero semplice: aprite il browser e digitate <http://itun.es/i6D97Lv>. Sarete automaticamente reindirizzati verso la pagina di iTunes che dà accesso – gratuito! – al libro.



## LA CADUTA DI CYBERTRON OFFRE PIÙ AZIONE DI QUANTA MICHAEL BAY POTRÀ MAI INFILARE NELLE SUE PELLICOLE

### YOU FAIL ME YET AGAIN, STARScream!

Tutto questo ha un prezzo: non è più possibile affrontare la campagna in cooperativa, una modalità personalmente apprezzata nel predecessore. La durata dell'avventura, inoltre, si assesta sulle sei ore giocando a Normal, un livello di difficoltà eccessivamente semplice anche grazie alla distribuzione fin troppo generosa dei checkpoint. È il classico rovescio della medaglia: La Caduta di Cybertron offre più azione di quanta Michael Bay potrà mai infilare nelle sue pellicole, ma ironicamente è così avvincente che l'ho completato tutto d'un fiato, in un paio di sedute. Per questo motivo consiglio di partire direttamente con la difficoltà massima, in modo da concedere al gioco il tempo dovuto, magari rastrellando i livelli accuratamente per raccogliere i

segreti e trovare le easter egg disseminate dai programmatori. L'aspetto multigiocatore del titolo è compensato da quattro modalità, ambientate in dieci mappe, dove due gruppi di sei membri l'uno potranno spassarsela con Team Deathmatch, Capture the Flag, Conquest e Head Hunter, in cui bisogna mandare al creatore un determinato bersaglio della squadra avversaria. Le considerevoli dimensioni delle ambientazioni favoriscono lo strategico alternarsi tra forme robotiche e veicolari, sebbene spesso tutto tenda a concludersi nella solita mega rissa al centro della mappa. Un sistema di punti esperienza e ricompense permette di personalizzare il proprio personaggio con un soddisfacente editor, che dà modo di modificare aspetto ed equipaggiamento delle quattro classi disponibili, cui abbiamo dedicato un apposito box.

### Ogni gioco dovrebbe iniziare con un discorso intimidatorio di Megatron...



I Combaticon al completo. Se avete fatto i compiti, saprete che hanno un GROSSO asso nella manica...



Così si fa! Uccisioni multiple e altri obiettivi fruttano più esperienza.



## TILL ALL ARE ONE

Per un divertimento multigiocatore mordi e fuggi, la modalità Escalation è l'ideale. Quattro Transformers lottano per la sopravvivenza attraverso quindici ondate di nemici che attaccano con crescente difficoltà, costringendo a far squadra anche grazie alle abilità speciali di ogni robot. Warpath, ad esempio, può evocare torrette, e Perceptor è in grado di curare



i compagni, ma c'è di più: massacrare nemici frutta Energon con cui comprare potenziamenti per la squadra e sbloccare nuove sezioni nell'arena, con simpatiche opzioni tattiche, come muri di energia con cui friggere gli assalitori. È una modalità divertentissima che raccomando senza riserve: senza la giusta intesa, un team fatterà anche solo a raggiungere la decima ondata, mentre la corretta

## ARMY OF FOUR

Ecco una veloce carrellata sulle classi disponibili nella modalità multiplayer.

### TITANO

Massiccia armatura accoppiata a una lentezza cronica. Come abilità ha un attacco in mischia rotante e uno scudo.

### DISTRUTTORE

Il guerriero che non vuole rinunciare del tutto alla mobilità. Dispone di una barricata posizionabile e di un attacco in volo.

### SCOUT

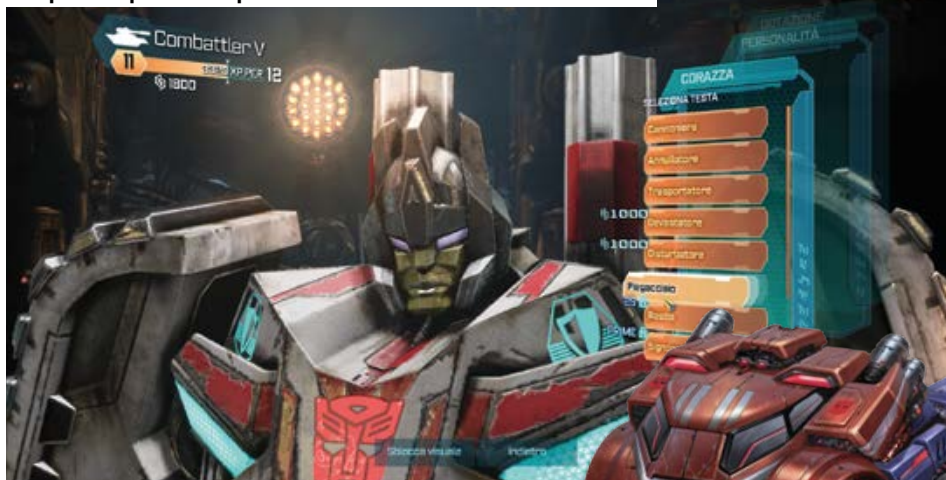
Piccolo e insidioso grazie alla mimetizzazione ottica. Al decimo livello ottiene una granata EMP con cui stordire i nemici.

### SCIENZIATO

Può volare ma ha poca resistenza. Guarisce i compagni e, più avanti, può piazzare una fastidiosa torretta automatica.



Ogni parte del personaggio multiplayer può essere modificata. È possibile comprare set predefiniti ispirati a Transformers come Brawl o Ironhide.



## PURTROPPO NON È POSSIBILE PERSONALIZZARE AL MEGLIO LA GRAFICA E I COMANDI

alchimia può dar vita ad azioni realmente epiche e remunerative. La Caduta di Cybertron fa centro, offrendo esaltazione e giocabilità in grado di rendere felici sia i giocatori occasionali sia i fan di vecchia data: a sigillare il pacchetto arriva una realizzazione di buon livello, che alterna ottime texture e un framerate generalmente solido a occasionali momenti di incertezza nelle situazioni più concitate. Purtroppo non è possibile personalizzare al meglio la grafica e i comandi, con una scelta limitata ad alcune configurazioni preimpostate: una carenza inspiegabile, che stona con il resto della produzione. Il sonoro splende particolarmente grazie al lavoro di doppiatori leggendari come Peter Cullen, voce di Optimus Prime nella serie originale, che torna a prestare la sua interpretazione al capo degli Autobot. E sì, ad un certo punto partiranno anche le note di "The Touch", ma non sarò io a rovinarvi la sorpresa. 🙄

## COMMENTO

Giocare a La Caduta di Cybertron è come aprire l'armadio per tirare fuori i vecchi Transformers, trovandoli più in forma che mai. La campagna è fantastica ma breve: è tuttavia così colma di carisma da essere un'esperienza imprescindibile non solo per i fan, ma anche per chi sa apprezzare uno sparatutto arcade vecchio stile. La componente multiplayer si appoggia a un netcode solido, risultando stabile e, soprattutto, divertente. Peccato per le scarse opzioni di personalizzazione, probabile eredità della natura "da console" del gioco.

- 🟢 Il miglior gioco sui Transformers
- 🟢 Esaltante e divertente da soli e online
- 🔴 Campagna breve
- 🔴 Opzioni non a misura di PC

VOTO [86]

CPU: Dual Core 3 GHz  
 RAM: 4 GB  
 SCHEDA VIDEO: NVIDIA GeForce GTX 460/ATI Radeon HD 5750  
 SPAZIO SU HD: 10 GB  
 CONNESSIONE: ADSL  
 SVILUPPATORE: Radical Entertainment  
 PUBLISHER: Activision  
 MULTIPLAYER: Assente  
 LOCALIZZAZIONE: Completa  
 PREZZO INDICATIVO: € 49,99



**MUTAZIONI GENETICHE!**

**TGM  
BRONZE  
AWARD**

# [PROTOTYPE 2]

**Il protagonista cambia, crescono i poteri e migliora la trama. La sostanza, però, è sempre quella: azione bio-tecnologica a New York Zero, senza limiti di ferocia.**

**R**icordo ancora la prima, emozionante sessione a Grand Theft Auto III, con la sua metropoli tridimensionale liberamente esplorabile. Finalmente, qualcuno aveva trovato il giusto equilibrio tra capacità di calcolo e rappresentazione su scala urbana, senza alcun caricamento a vista, aprendo praterie sconfinite davanti alle nuove generazioni di sviluppatori. Negli anni seguenti,

le numerose imitazioni hanno ricordato a tutti la scarsa propensione al rischio da parte dei grandi publisher, ma le potenzialità sono ancora lì, pronte ad alimentare capolavori come Red Dead Redemption (mai sbarcato su PC, purtroppo).

**LARGO AI SUPERPOTERI**

Allo stesso tempo, a lato del genere sono nate diverse varianti, spesso dirette alla

fantascienza e all'azione più fracassona. In particolare, gli action sui supereroi (tie-in, ma non solo) hanno sfruttato la naturale continuità fra le ambientazioni dei fumetti in metropoli americane più o meno realistiche, e le caratteristiche dei sandbox "cittadini". Lungo questo filone, tralasciando le incursioni di Spider-Man, riuscite e non, a un certo punto è arrivato, su PS2, Xbox e GameCube, il valido The Incredible Hulk: Ultimate Destruction. Di fatto, ludicamente parlando, il gioco di Radical Entertainment rappresenta il principale antenato di Prototype, in



Non tutti gli effetti sono ineccepibili, soprattutto se fermati in uno scatto. La resa in movimento è convincente, però, così come le animazioni.

**PROTOTYPE 2 È L'ULTIMO VIDEOGIOCO DI RADICAL ENTERTAINMENT**





Le indicazioni a schermo sono troppo invasive, specie per i tutorial e gli obiettivi.



## COME MERCER INSEGNA, L'APPARENZA INGANNA...

F.E.A.R. In particolare, Heller è convinto che Mercer abbia trasmesso il virus Blacklight (lo stesso del primo episodio: per chi non lo sapesse, trasforma la gente in mutanti assortiti) a sua moglie e a sua figlia, vittime dell'epidemia insieme a migliaia di cittadini inermi. L'incontro immediato con Alex Mercer provoca un paio di fondamentali conseguenze. In primo luogo, Heller viene infettato con la forma del Blacklight che scorre nelle vene di Alex, e per questo acquista gli stessi, immensi poteri; in

termini di uso (distruttivo) dello scenario e nelle principali facoltà del protagonista, capace di scalare i palazzi in corsa e spiccare balzi di mezzo chilometro. Il passo verso una IP totalmente nuova, in tal senso, è stato coraggioso e abbastanza fruttifero sul piano della qualità. Anche per questo rattrista affermare che Prototype 2 è l'ultimo videogioco di Radical, senza paura di essere smentiti (al momento, è rimasto attivo solo il team di supporto). Prototype e Prototype 2 non avranno rivoluzionato il mercato dei free-roaming, e nemmeno rappresentano esempi di perfezione formale, ma sono pur sempre due giochi d'azione più divertenti della media. L'ispirazione narrativa è gustosa, dalle pieghe del ribo-funk giapponese, con l'esercito che rapisce cavie innocenti per sperimentare armi biologiche e poteri ESP. In Prototype, poi, la furia del protagonista è esplosa in una moltitudine di

direzioni, libera dai canoni dei supereroi, fino a sfiorare le consuetudini dello stealth in chiave fantascientifica (senza invisibilità, per una volta). La stessa ricetta è stata potenziata in Prototype 2, per migliorare l'offerta del predecessore in molte delle sue caratteristiche. I nostri eroi saranno riusciti nell'impresa, nonostante un finale di sviluppo da cardiopalmo? Seguitemi che ve lo dico.

### BLACKLIGHT APOCALYPSE

All'inizio ho storto un po' il naso alla notizia che il protagonista sarebbe stato un membro delle forze speciali, con una scelta apparentemente più scontata. Nei fatti, però, la storia del sergente James Heller è molto più interessante di quella narrata in Prototype; inoltre, consente al giovane protagonista dell'originale, Alex Mercer, di acquisire un'aura ancora più affascinante e oscura, dalle parti del Paxton Fettel di

Con un uso appropriato delle bombe biologiche, il potere mutaforma regala soddisfazioni ancora maggiori.



### MUTAZIONI TECNICHE

Il boost grafico approntato per Prototype è sostanzialmente riuscito, anche se permangono gli stessi limiti di modellazione poligonale. Effetti e animazioni, in particolare, rendono le sequenze ancora più fluide e pirotecniche, accompagnate dal solito campionario di oggetti/mezzi da scagliare e distruggere. Anche in termini di conversione il lavoro svolto pare discreto: forse si tratta di fortuna, perché diversi utenti hanno segnalato misteriosi cali di prestazioni, ma sulla nostra configurazione non abbiamo incontrato particolari problemi, pur attivando tutte le migliori predisposte per l'edizione PC (motion blur, ambient occlusion e via dicendo). Sul fronte dell'intelligenza artificiale, infine, il discorso resta lo stesso del predecessore: in un contesto più realistico, le azioni da terrorista di Heller dovrebbero allertare chiunque, al di là dell'aspetto e della rilevanza dei con visivi. Nel grottesco mondo di Prototype, invece, la stupidità artificiale è tutta al servizio dello spettacolo.



Ogni tanto, nel gioco base come nel DLC Radnet, è necessario scagliare gli oggetti con piglio quasi "sportivo".



seconda battuta, le rivelazioni di Mercer portano il protagonista verso spiegazioni più sfaccettate in merito al disastro di New York Zero, allo scoppio del focolaio e alla successiva diffusione del virus. Da questo punto in poi, inizia un saliscendi di eventi e colpi di scena, concepiti in modo coerente alla principale caratteristica di gioco: come Mercer insegna, la realtà sa essere molto diversa dall'apparenza, e ciò riguarda il potere "mutaforma" ma anche l'impressione che un personaggio suscita a prima vista. In Prototype 2, dunque, non è detto che

## È NECESSARIO RINTRACCIARE I MUTANTI IN INCOGNITO E ANNIENTARLI, DOPO AVERLI SMASCHERATI DALLE SEMBIANZE PIÙ IMPENSABILI

un carattere mite si dimostri davvero tale, così come uno spietato militare potrebbe rivelarsi più amichevole di quanto sembri.

### AZIONE MUTANTE

Qualche accenno sulla posizione di Mercer, a questo punto, è necessario per spiegare alcune caratteristiche di gameplay; quindi, se volete evitare spoiler, saltate le prossime righe. Lunghi dall'essere diventato un angioletto, il primo Prototipo ha fondato una sorta di "gilda dei potenziati", decisa a sfidare il mondo con gli obiettivi di Magneto (sì, proprio quello di X-Men) e un aspetto ben più ripugnante. Nell'economia del gioco, gli adepti di Mercer animano un buon numero di missioni, principali e

secondarie, in cui è necessario rintracciare i mutanti e annientarli, dopo averli smascherati dalle sembianze più impensabili. Per la "caccia" abbiamo a disposizione un nuovo potere: una visuale con un cerchio rosso che si propaga dal luogo in cui si trova la vittima. La caratteristica è ben studiata e divertente da utilizzare, perché il punto è sul suolo e costringe a ricercare la prospettiva corretta, magari da un palazzo, prima di scorgere la fonte del segnale. Questo tipo di dinamica, d'altra parte, diventa presto lo strumento per accedere a obiettivi completamente diversi: rintracciare un NPC è fondamentale anche per acquisirne i ricordi e le sembianze, come da tradizione, così da accedere a

Mouse alla mano, la funzione di targeting automatico funziona a singhiozzo.



## MUTANT POWER

Entrando nello specifico, le caratteristiche a disposizione del protagonista James Heller sono distinte in: Poteri, Mutazioni, Capacità, Evoluzioni e Skill. Nel primo e nel secondo caso abbiamo a che fare con cinque abilità principali e 38 (!) effetti secondari, tra Attacco, Difesa, Mobilità e "Predatore". Le Capacità e le Evoluzioni riguardano, rispettivamente, le facoltà "armaiole" (relative anche ai mezzi) e il potenziamento di movimenti, salute/rigenerazione, facoltà mutaforma, mosse finali e "massa" (la risorsa per scatenare i poteri più devastanti, ricaricabile assorbendo mostri e NPC). Le Abilità, infine, annoverano la Bomba Biologica oltre a Scudo e Capobranco, per ripararsi dagli attacchi e scatenare un paio di brutali "amichetti".

La Zona Rossa è sempre un brutto posto, a New York come a Genova.



Le missioni con gli elicotteri sono più divertenti: peccato che siano collocate in fondo al gioco, proprio come in Prototype.



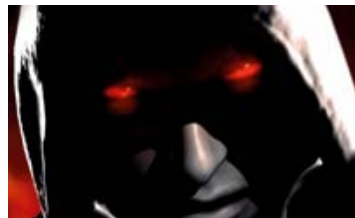
## ASSORBIRE UN MOSTRO O UN SOLDATO PERMETTE DI MIGLIORARE LE ABILITÀ

strutture e mezzi altrimenti inutilizzabili durante le nostre indagini su super-soldati e giganteschi mutanti. L'ambiente di gioco, su cui sono sovrimpressionate indicazioni circa le varie missioni (lettere per le missioni primarie, in perfetto stile GTA, icone per i compiti secondari, spesso accessibili attraverso terminal militari), stavolta si presenta diviso in tre macro-aree, Verde, Gialla e Rossa, raggiungibili attraverso "ponti aerei"

## CHE FURBO, QUESTO RADNET

Per correttezza non abbiamo né nominato, né tantomeno fatto pesare in sede di giudizio, le caratteristiche contenute nel Radnet Access Pack. Tuttavia, avendo provato la piccola espansione (inserita nei preordini e ora in vendita su Steam a poco meno di 10 euro), possiamo esprimere una certa perplessità. In particolare, il pacchetto propone sfide a punteggio non lontane da quelle normalmente presenti negli action free-roaming, senza bisogno di aggiunte, tra gare di abilità e semplici arene di combattimento (il tutto inserito in classifiche online, comunque ben curate). È vero che è consentito sbloccare la skin di Alex Mercer, insieme a cinque nuove "Mutazioni" (gli effetti secondari dei poteri, generalmente deflagranti), ma l'offerta rimane troppo esigua per giustificare l'acquisto del DLC.

I seguaci di Mercer hanno poteri paragonabili ai nostri, anche se ne possiedono solo uno.



in momenti specifici dello storymode. Alla prova dei fatti, la cadenza con cui vengono introdotte ambientazioni e feature non è poi così lontana da quanto visto nel primo Prototype: a parte il potere dei Tentacoli, capace di appendere i nemici in filamenti stile Aliens, le skill principali sono simili a quelle del capitolo precedente (anche se Heller può subito planare dopo il salto) e, allo stesso modo, sono acquisite in sequenza, tra Artigli, Lame, Pugno Martello e Frusta. Una piccola delusione è arrivata anche dal fatto che Prototype 2 propone la medesima lunga trafila per arrivare alla guida di un tank o di un elicottero, pur implementando missioni per i mezzi più interessanti, soprattutto nelle fasi avanzate. Una valutazione analoga riguarda i mostri, con poche aggiunte e qualche ritocco alle creature di Prototype. Fortunatamente, però, lo stesso non può dirsi per l'organizzazione delle abilità e le facoltà

secondarie: le skill risultano ora ampliate in cinque sezioni, tra poteri principali, miglioramenti fisici e caratteristiche assimilabili a perk, e sono incrementabili attraverso punti esperienza, semplice utilizzo o acquisizione di materiale genetico (assorbire un mostro o un soldato, per esempio, permette di migliorare le abilità correlate, che siano Artigli o semplici armi da fuoco). Le novità non mancano nemmeno per le skill più "strategiche", sfruttabili se nessuno ci guarda: un potere specifico è stato aggiunto per individuare gli incauti curiosi, così da liberarcene in una catena sanguinaria e, una volta inosservati, prendere le sembianze dell'ultima vittima. Il Prototipo, inoltre, è ora in grado di inserire nella schiena degli NPC una bomba biologica, per creare un sanguinosissimo diversivo. Non si tratta della novità del secolo, sia chiaro, ma nell'esagerato contesto di Prototype 2 regala ottime soddisfazioni: infiliamo l'ordigno e ci incamminiamo verso l'uscita, con calma, in mezzo a esplosioni e schizzi di materiale organico. 🧟

## COMMENTO

Il sequel di Prototype è animato da tanta voglia di migliorare, e in gran parte ci riesce. La trama, retta da sequenze e video di buona fattura, è meno prevedibile rispetto al primo episodio. Anche lo sviluppo dei poteri risulta più complesso e organizzato, pur proponendo un numero relativamente ridotto di (vere) novità. Certo, anche stavolta non siamo davanti a un capolavoro, in linea con la prestazione valida ma non eccelsa del predecessore. Con la stessa sicurezza, però, è possibile affermare che Radical Entertainment ha chiuso lasciandosi dietro un gioco divertente e corposo. Au revoir.

🟢 Trama efficace e ricca di colpi di scena

🟢 Riorganizzazione dei poteri, con tante abilità secondarie

🔴 Nella struttura è fin troppo simile al predecessore

🔴 Sfide solo su DLC

**VOTO [81]**

CPU: Dual Core 1.8 GHz  
 RAM: 2 GB  
 SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce GTX 260/ATI Radeon HD 5450  
 SPAZIO SU HD: 10 GB  
 CONNESSIONE: ADSL  
 SVILUPPATORE: Nadeo  
 PUBLISHER: Ubisoft  
 MULTIPLAYER: Internet  
 PREZZO INDICATIVO: € 19,99

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

www.shootmania.com

**TGM  
 SILVER  
 AWARD**

**ALL'ULTIMO RESPIRO!**

# SHOOTMANIA STORM

**Lucidate il mouse delle migliori occasioni: stavolta si fa sul serio.**



## C'ERA UNA VOLTA UN FPS

Come dicevamo, dunque, SMS è un FPS "depurato" degli orpelli non necessari in termini di arsenale, obiettivi e sistema di controllo. L'unica arma a disposizione, a parte le railgun in postazione fissa, è una "projectile weapon" vicina ai lanciamissili di QIII e UT, non rappresentata a livello grafico (effetti a parte, naturalmente) così da non occludere nemmeno un pezzetto di visuale. I comandi, d'altra parte, sono circoscritti al movimento, al salto (con notevole elevazione) e a un solo tasto per sparare, come negli sparattutto in soggettiva della prima ora. Non mancano, però, significativi tocchi personali, come le azioni contestuali assegnate al pulsante destro del mouse, a seconda del tipo di terreno e dell'azione compiuta, che prevedono la planata

**I**l voto che vedete nella pagina a fronte potrebbe essere addirittura riduttivo, davanti a un concentrato di "rigore FPS" come quello proposto da ShootMania Storm. Io stesso rientro in una generazione di giocatori cresciuti a pane e Quake III Arena, per la quale il VG di Nadeo non può che rappresentare una specie di evento: dopo anni di potenziamenti, trame sempre più complicate e continue clonazioni della ricetta Call of Duty, uno sviluppatore particolarmente amato dalla comunità

giocante torna su un piatto totalmente fondato sulle skill "vere", quelle che non si possono potenziare perché sono tutte nella testa e nelle mani dei giocatori. A questo punto, però, prima di procedere con le valutazioni di merito, è bene ricordare l'identità di Nadeo, visto che SMS, in realtà, è il primo FPS sviluppato dal team francese: lo studio parigino, ora parte del gruppo Ubisoft, è responsabile delle eccezionali divagazioni automobilistiche della serie TrackMania, fondate su criteri di personalizzazione estrema e sull'esaltazione delle logiche competitive. In particolare, Nadeo ha interpretato perfettamente il concetto per cui le regole di uno "sport elettronico" possono essere lontane dalla mera simulazione, a patto che risultino ben chiare e perfettamente bilanciate. Tuttavia, pur ritrovando in ShootMania Storm l'applicazione della stessa idea, felicemente adattata agli sparattutto, l'offerta di gioco del nuovo nato può risultare infinita, per la presenza di un ottimo editor, o addirittura "risicata", a seconda dei gusti personali.

**La grafica è predisposta per far riconoscere subito qualsiasi elemento, anche da grande distanza.**



**LE REGOLE DI UN E-SPORT POSSONO ESSERE LONTANE DA INTENTI SIMULATIVI**



Questo compagno è morto davanti ai miei occhi. Che tragedia.



In termini di texture ed effetti non c'è di che lamentarsi.

## SHOOTMANIA STORM È UN FPS "DEPURATO" DEGLI ORPELLI NON NECESSARI

in evidenza la nazionalità dei giocatori, in vista del possibile utilizzo di SMS nei World Cyber Games (TrackMania, d'altra parte, fa già parte delle "olimpiadi" dei VG); allo stesso tempo, il validissimo editor permette di creare semplicemente la propria collezione di mappe personalizzate, utilizzando funzioni complete o ridotte a seconda della confidenza con questo genere di strumenti.

Prima di passare al commento definitivo, infine, date un'occhiata al box sulle modalità: anche in questo caso, il minimalismo regna sovrano, insieme all'intelligenza con cui tutti gli elementi di gioco sono stati pensati. Aspetto con ansia le future espansioni. 🐦

## COMMENTO

Rispetto ad altri FPS utilizzati come e-sport, comunque fruiti in massa anche da non professionisti, ShootMania Storm è stato pensato appositamente per le manifestazioni come i WCG: un titolo "nobile" di nascita, dunque, privo di una qualsivoglia trama e di qualsiasi altro elemento che possa distrarre dallo scontro "sportivo", con controlli e contenuti pensati per i giocatori più competitivi. Come i vari TrackMania, inoltre, SMS porta in dote un potente editor, peraltro di facilissimo utilizzo, insieme a diversi strumenti per registrare e rivedere le partite. C'è ancora un discreto margine di miglioramento, questo è vero, ma nel complesso possiamo già ritenerci soddisfatti.

- 🟢 FPS allo stato puro.
- 🟢 Editor divertentissimo da usare.
- 🔴 Il sistema PlanetMania è largamente migliorabile.
- 🔴 Qualche problema di lag ancora da risolvere.

**VOTO [85]**



Le mappe predefinite sono molto ben fatte. Conoscerle a menadito è uno dei segreti per la vittoria.

durante il salto, lo sprint nelle "gallerie" e lo zoom nelle piattaforme railgun (altri elementi delle mappe sono le torri da conquistare e le rampe per "fiondarsi" lontano). Per quanto la fisica di gioco sia quasi invisibile, almeno in termini di puro spettacolo, l'impianto tecnico di SMS restituisce un ottimo feeling per il peso e l'inerzia dei corpi (gli avatar dei giocatori, nello specifico), caratteristica di fatto fondamentale negli sparattutto

## MODEMANIA

Al momento, le modalità di gioco sono cinque, con regole ispirate a Deathmatch (Joust e Melee), Conquista (Battle ed Elite) e Last Man Standing (Royal). Per quanto le nozioni di base siano di stampo classico, però, ogni tipologia di partita presenta specifiche varianti, pensate per rendere le sfide più strategiche e aumentare la necessità di coordinamento dei team: in Elite, ad esempio, incide fortemente sul punteggio la prestazione di uno dei giocatori, munito di instagib e 3 livelli d'armatura; nei match fondati su Battle, invece, sono predisposti specifici vantaggi per gli attaccanti (i giocatori che conquistano per primi una Torre) e i difensori. La particolarità di Royal, infine, consiste nel progressivo restringimento dell'arena, sempre più piccola in funzione degli utenti rimasti in partita.

utilizzati per il gaming professionale, da QIII a Painkiller. Tra i potenziali difetti, al momento, possiamo citare il netcode ancora acerbo, oppure la relativa incoerenza dei comandi contestuali citati poco sopra: alla fine, in un FPS fondato in gran parte sull'istinto del giocatore, il fatto di dover ricordare i vari tipi di azione non viene molto naturale, a differenza delle altre caratteristiche di gioco. Personalmente, poi, spero in un minimo di ampliamento di armi e pezzi di scenario, a mio giudizio possibile anche senza toccare l'impostazione "purista" di SMS. Non si tratta, però, di limiti capaci di scalfire più di tanto le qualità del gioco, che comprendono anche l'editor e le caratteristiche per il confronto online, ereditate direttamente da TrackMania: ad esempio, all'interno del sistema ManiaPlanet, viene messa

Nella forma più estesa, l'editor comprende anche montagne e altri elementi di "scultura" dello scenario.



CPU: Dual Core 2.5 GHz  
 RAM: 4 GB  
 SCHEDA VIDEO:  
**GeForce YTX 260**  
**Radeon HD 4870**  
 SPAZIO SU HD: 6 GB  
 CONNESSIONE: ADSL  
 SVILUPPATORE:  
**Bethesda Softworks**  
 PUBLISHER:  
**Bethesda Softworks**  
 MULTIPLAYER: Assente  
 PREZZO INDICATIVO:  
**€ 19,99**

[www.elderscrolls.com/skyrim](http://www.elderscrolls.com/skyrim)

**IL GIORNO DEL VAMPIRO**

# THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM DAWNGUARD

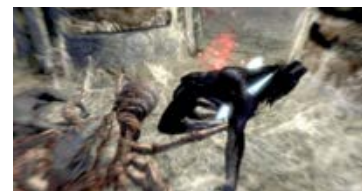
**Preferite diventare un affascinante vampiro o un comune guerriero con la balestra? A voi la "difficile" scelta.**

**I**n realtà, il cappello del pezzo sottende a una complessità più forte e a decisioni meno univoche, in linea con un mondo enorme e sfaccettato come quello di Skyrim. Tuttavia, la presenza di una linea di crescita dedicata ai licanthropi, rivista e corretta come quella dei vampiri, mi aveva fatto sperare in uno sviluppo maggiore del tema "ferino" anche in termini narrativi, accanto alla legittima esaltazione dei succhiasangue. E non credo di essere stato il solo a guardare con fiducia all'ipotesi, dal momento che in Skyrim è facile andare a sbattere contro la licanthropia, nelle quest dei Compagni, esattamente come è probabile che molti giocatori non abbiano mai

abbandonato tale condizione, viste le scarse penalità e i discreti vantaggi (immunità alle malattie e trasformazione nella bestia, con ululati per incutere terrore; di contro, è impossibile riposarsi al meglio). Sembra quasi che gli autori dell'espansione, invece, siano stati ammaliati loro stessi da un vampiro, per quanto hanno ampliato questa linea a discapito dei licanthropi e, alla fin fine, anche dei cacciatori della Dawnguard. A questo punto, però, per non dare l'idea che le novità riguardino solo occhi rossi e denti aguzzi, è meglio entrare nello specifico...

## VIENI, TI FO VEDERE IL CASTELLO

Personalmente non ho dovuto parlare con un soldato (cosa peraltro possibile)

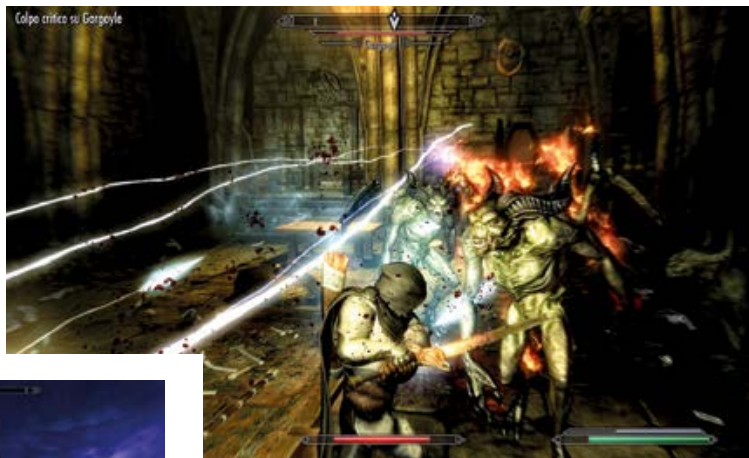
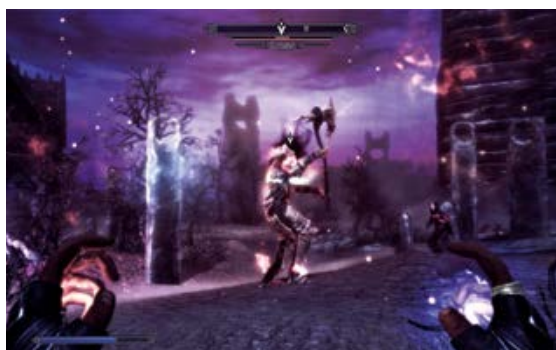


per accedere ai contenuti di Dawnguard: da me è venuto direttamente un membro della nuova Guild, mentre mi trovavo a Whiterun per vendere qualche cianfrusaglia, con la richiesta di recarmi al castello dei cacciatori per una questione della massima importanza. Da qui in poi, le due questline hanno grossomodo la seguente struttura: le prime missioni ci vedono indagare sulle strane ricerche di una setta di vampiri per poi fare la conoscenza di Serana, bella vampiressa nonché personaggio centrale del DLC. A questo punto ci viene proposta la scelta fra fazione vampirica e Dawnguard, peraltro senza che la sostanza delle quest cambi in termini di obiettivi, ambientazioni, enigmi e nemici più importanti. Il tutto per una quindicina di ore di gameplay, oppure il doppio nel caso si



**SEMBRA QUASI CHE GLI AUTORI DELL'ESPANSIONE SIANO STATI AMMALIATI LORO STESSI DA UN VAMPIRO**





voglia percorrere entrambe le strade ricorrendo a un salvataggio. Rimane immutato l'uso del Radiant System per l'assegnazione degli scenari delle quest secondarie, magari ambientate in uno dei dungeon inesplorati; di tanto in tanto, inoltre, si viene attaccati da vampiri o Dawnguard, a seconda del ruolo ricoperto, così com'è possibile visitare con diversa frequenza il castello di Lord Hakron e i possedimenti dei Cacciatori, rispettivamente a ovest e a est della regione, in linea con la scelta di campo operata. Naturalmente, però, le differenze sono più marcate nell'interpretazione del carattere e nel set di armi/poteri a disposizione: personaggi e quest della Dawnguard permettono di accedere a balestre più potenti (introdotte ex novo) e a dardi di vario tipo, con l'ulteriore possibilità di governare in battaglia troll corazzati. Molto più influenti sono le conseguenze della trasformazione in vampiri, anche rispetto al gioco base, che garantiscono, insieme a diversi poteri, la metamorfosi



## DAWNGUARD SI PRESENTA CON UN NOTEVOLE CARICO DI CONTENUTI

nel potente Signore dei Vampiri, oltre a provocare la soppressione dell'eventuale condizione di licanthropia (comunque ripristinabile, alla fine delle quest, parlando con l'apposito NPC). Ricordo che nel gioco originale valeva il contrario, con il vampirismo automaticamente curato dalla ma-

ledizione licanthropica: soprattutto, però, per quanto Dawnguard introduca poteri specifici per gli uomini lupo, questi ultimi hanno ben poche chance di sopravvivenza negli scontri contro i vampiri, almeno nelle prime battute del gioco. Personalmente, al primo giro ho persino abusato del potere vampirico atto a succhiare l'energia vitale, colpendo di rimessa per gran parte dei combattimenti di Dawnguard. Ora basta, però: sto tornando al castello di Hakron con il mio werewolf debitamente potenziato, per ripristinare gli equilibri di forza fra le due specie. E pazienza se mi è toccato rigiocare il DLC dall'inizio. 🐾

### COMPENDIO MOD

Dopo aver messo in risalto le potenzialità dei mod, nei mesi successivi alla pubblicazione di Skyrim, mi sembrava sbagliato tornare a una versione "liscia" per la prova di Dawnguard. È tuttavia necessario segnalare le modifiche che potrebbero apparire nelle immagini: non fanno parte del DLC la spada luminescente Dawnbreaker e la corazza Lord Armour, così come gli effetti del cielo portati da Enhanced Night Skyrim e le migliorie di definizione grafica del FXAA Tool; di recentissima creazione è invece la balestra daedrica, pubblicata su Steam Workshop dopo l'uscita di Dawnguard. Per il resto, il miglioramento generale delle texture non è più dovuto alle modifiche, almeno nel mio caso, bensì al pacchetto "HD" divulgato qualche tempo fa dalla stessa Bethesda.



### COMMENTO

La notizia positiva probabilmente la conoscete già: rispetto ai primi DLC di Oblivion, non lontani da piccoli mod, la prima espansione di Skyrim si presenta con un notevole carico di scenari, equipaggiamento e spell, pur rimanendo lontana dalla complessità di Shivering Isles. Purtroppo, però, non sempre le nuove caratteristiche risultano bilanciate e coerenti: i poteri del Signore dei Vampiri consentono uno stile di gioco quasi casual, mentre l'introduzione del ramo abilità dei licanthropi non si specchia in un opportuno approfondimento narrativo. Ciò non significa che Dawnguard sia da trascurare, anche perché le quest create dai modder non possiedono (ancora) una fattura di paragonabile qualità. Di sicuro, però, ci aspettavamo qualche idea in più.

🟢 **Inediti rami crescita per werewolf e vampiri.**

🔴 **Licanthropi in panchina, almeno per il momento.**

🔴 **Piccoli bug sparsi, nella tradizione "prima release" Bethesda.**

**VOTO [ 68 ]**



CPU: Single Core 2 GHz  
 RAM: 2 GB  
 SCHEDA VIDEO:  
**Compatibile DirectX10  
 con 256 MB RAM**  
 SPAZIO SU HD: 660 MB  
 CONNESSIONE: ADSL  
 SVILUPPATORE:  
**Remedy Entertainment**  
 PUBLISHER: Remedy  
**Entertainment**  
 MULTIPLAYER: Internet  
 LOCALIZZAZIONE:  
**Assente**  
 PREZZO INDICATIVO:  
**€ 8,99**



**REMAKE!**

# DEATH RALLY

**Preparatevi a un'orgia di proiettili, casse esplosive, lamiere contorte e... giornalisti videoludici che guidano a rotta di collo!**

**A**llora, giusto per chiarire una volta per tutte come stanno le cose: il primo Death Rally di Remedy è uscito nel 1996 per PC. Lo scorso anno, a marzo, la software house finlandese ha pubblicato un ottimo remake per dispositivi iOS (iPhone, iPod Touch e iPad); a distanza di diciotto mesi, visto il suo successo, arriva la versione PC del remake dell'originale, uscito su PC nel 1996. E il

**IL NOCCIOLO DEL GAMEPLAY È UN DELIZIOSO MIX TRA CORSE E COMBATTIMENTI**



cerchio si chiude. Avete mal di testa? Sereni: qualche gara a Death Rally e passa tutto!

**ULTRA-VIOLENZA SU RUOTE**

La trama è piuttosto puerile: siete stati catturati dalla Polizia e costretti a prendere parte al Death Rally per scalarne le classifiche fino a sconfiggere l'Avversario, l'uomo misterioso a cui i poliziotti vogliono mette-

re le manette. Di quando in quando, tra una gara e l'altra, oppure selezionandole dal minuscolo pulsante presente nella schermata principale, è possibile affrontare le missioni della storia, ma il nocciolo del gameplay sta da tutt'altra parte, ed è un delizioso (e ad-

**LA PRIMA È GRATIS**

Per una volta, ecco una buona notizia: se volete provare l'originale, uscito nel 1996, potete farlo a costo zero, senza frugare nei siti di abandonware o tra i vecchi floppy. Nel 2009, grazie agli sforzi di un programmatore finlandese e alla collaborazione di Remedy, il gioco è stato convertito per Windows e successivamente reso disponibile come freeware. Non c'è il multiplayer, che all'epoca era limitato al protocollo IPX, ma tutto il resto sì. Potete scaricarlo a questo indirizzo: [goo.gl/d1xk1](http://goo.gl/d1xk1).



**Il danno alla macchina è persistente, e le riparazioni costano denaro.**

Il modello di guida è davvero semplice da padroneggiare, all'insegna dell'immediatezza più assoluta.



## L'OBIETTIVO FINALE DEL GIOCO, AL DI LÀ DELLA STORIA, È SBLOCCARE E POTENZIARE TUTTO

dictive, come dicono gli americani) mix tra corse e combattimenti. Ogni gara standard vede sei vetture competere per la prima posizione: potete cercare di superare tutti e arrivare in testa, oppure distruggere gli avversari usando l'arma montata sulla vostra macchina; più probabilmente, finirete per fare entrambe le cose contemporaneamente. All'inizio della partita vi ritroverete con un catorcio lentissimo, equipaggiato con l'equivalente della pistola di uno shooter in soggettiva: affrontando le prime gare, e possibilmente piazzandovi nelle prime posizioni, comincerete a raggranellare crediti da spendere per potenziare la vettura. Si accumulano punti per l'ordine di arrivo, per il numero di avversari distrutti, per aver sconfitto o meno il "boss" presente in ogni gara, e per un sacco di altre cose. Lungo il tracciato si trovano casse da distruggere (sperandole o con le armi) che contengono power-up di diversa natura, dalla nitro alla chiave inglese che vi fa recuperare un po' di salute, denaro sonante o munizioni per l'arma principale. Le macchine più potenti, così come le armi e gli altri circuiti, si sbloccano raccogliendo i pezzi che li compongono, sparsi lungo i tracciati oppure lasciati cadere dagli avversari distrutti.

### GRINDA CHE TI PASSA

Ogni cosa è potenziabile, dalla velocità delle auto al volume di fuoco di ogni singola arma, al punto che Death Rally può tranquillamente essere considerato un esempio da manuale di gioco da "grind" selvaggio,

in cui l'obiettivo finale, al di là della storia, è sbloccare tutto e potenziare al massimo ogni cosa, ripetendo le medesime corse, affrontando gli stessi avversari, sugli stessi circuiti, decine e decine di volte. Letta così, si tratta di una prospettiva tutt'altro che allettante, che viene però completamente riscattata da un gameplay assolutamente spassoso, calibrato alla perfezione, con controlli immediati e corse che durano meno di un minuto, perfette per essere affrontate a raffica, una dopo l'altra. Come su dispositivi Apple, il gioco perfetto per una pausa di qualche minuto, o per una sessione più



lunga in cui puntare a un obiettivo specifico, massimizzare i parametri di un'auto o sbloccare un circuito.

Non mancano comunque alcuni aspetti negativi che è bene sottolineare: innanzitutto la natura stessa del gioco, che per alcuni potrebbe essere semplicemente intollerabile, e che oltre alla carriera non offre poi moltissimo; Death Rally supporta il multiplayer, di gente che corre se ne trova anche parecchia, ma le gare non sono poi così diverse da quelle in singolo; le sfide, così brevi e immediate, da un lato invogliano a farne sempre una in più prima di smettere, dall'altro – specialmente all'inizio – non danno letteralmente il tempo di guadagnare posizioni come si vorrebbe. Ancora, circuiti e vetture non sono poi tanti: in poche ore sbloccherete praticamente tutto quanto, e per arrivare al 100% della carriera dovrete mettere in preventivo di ripetere tantissime volte roba già vista. 🙄



## COMMENTO

Titolo coinvolgente e trascinante, se siete di quelli che non disprezzano il "grind" duro, che qui trova la sua massima espressione: veloce, adrenalinico, Death Rally miscela alla grande corse e combattimento, con una carriera fatta di cose da sbloccare e da potenziare in continuazione. Una volta arrivati in fondo, e non ci vorrà poi tantissimo, non rimane molto altro da fare, e il multiplayer non offre un'esperienza troppo diversa da quella in solitario. Per quel che costa, comunque, è un combat racer che merita di essere giocato.

- 🟢 Gameplay frenetico
- 🟢 Ottimo mix di corse e combattimenti
- 🔴 Tecnicamente modesto
- 🔴 Solo in inglese

**VOTO [84]**

Oltre all'arma principale, l'auto può essere equipaggiata con mine, paraurti più "aggressivi" e puntatore laser.

CPU: Dual Core  
 RAM: 2 GB  
 SCHEDA VIDEO: NVIDIA  
 GeForce 8400/ATI  
 Radeon 2900  
 SPAZIO SU HD: 3 GB  
 CONNESSIONE: Nessuna  
 SVILUPPATORE:  
 Behaviour Interactive  
 PUBLISHER: Disney  
 Interactive Studios  
 MULTIPLAYER: Stesso PC  
 LOCALIZZAZIONE:  
 Completa  
 PREZZO INDICATIVO:  
 € 19,90

A cura di: **Massimiliano Rovati** (massimilianorovati@sprea.it)

[www.disney.it/ribelle](http://www.disney.it/ribelle)



**ADOLESCENZA INQUIETA**

# RIBELLE THE BRAVE

**Comodo andare in giro tutto il giorno a fare la giovane ribelle, quando papà ha un castello in Scozia. Ma il tempo delle vacche grasse sta per finire.**

**D**isney, dopo aver attraversato un periodo d'oro cavalcando grandi classici del calibro di Biancaneve o La Bella Addormentata, rischiava di smarrirsi in una fitta foresta, mentre i pargoli della MTV generation le voltavano le spalle. Nel momento più buio, però, è arrivato il principe Pixar, con la sua CGI, e ha vibrato il colpo lì dove si aprono i cordoni della borsa di famiglia, portando sul grande schermo sto-

rie che strizzano l'occhio anche a mamma e papà. A Lasseter e compagni va ascritto più di un merito, tra cui quello di aver finora reinterpretato splendidamente i temi di fiabe e miti: alle spettacolari animazioni si accompagnano trame curate e personaggi ben studiati, in cui gli spettatori possono immedesimarsi preparandosi ad affrontare momenti critici quali il passaggio all'età adulta o il pericoloso viaggio per trovare l'armonia con il mondo che li circonda.



## ARCO, SPADA E TANTA VOGLIA DI CRESCERE

Senza scendere troppo nei dettagli, Ribelle - The Brave è l'eterna storia dell'adolescente che risponde male, sbatte la porta, entra in ascensore vestita in un modo e ne esce con gonnella copri-mutande e la faccia concia come neanche il Joker quando ha la luna storta. Ambientate il tutto nella Scozia medievale e ci sarete andati abbastanza vicino. Inquietudine e ormoni in subbuglio puberale a parte, la questione è: se ne può tirar fuori un buon videogioco? Mirando un po' in alto forse sì, ma non è questo il caso del Ribelle - The Brave di Disney Interactive Studios e Behaviour Interactive. Restando

nel recinto dei giochi per la famiglia, in tempi non molto lontani Disney Interactive è riuscita ad assestare qualche bel colpo. Basti pensare a Disney Universe e a Cars 2, senza andare a scomodare Epic Mickey (con il tocco magico di Warren Spector e uscito solo su Wii, ma Epic Mickey 2: The Power of Two porrà rimedio alla lacuna). Ribelle, dal canto suo, svolge il compito senza troppa convinzione. Nei panni della pimpante Merida, dovrete incanalare la vostra energia di giovane scavezzacollo allo scopo di fermare la maledizione di Mor'du. Arco, spada e salti saranno le risorse base contro alberi animati, golem, spiritelli, lupi, cinghialoni e uccellacci di varia natura. L'anima di Ribelle è quella di un platform lineare, con qualche rompicapo (il più delle volte da risolvere controllando i tre fratellini-orsetti della pro-



**La tattica più efficiente consiste nel tenersi a distanza e tirare con l'arco.**

**RIBELLE TROVA UNA PROPRIA REGIONE D'ESSERE SE AFFRONTATO INSIEME DA PADRE E FIGLIO**



**Abiti e armi più efficaci gratificano gli sforzi dei giocatori.**



Quando la carica dei nemici a quattro zampe sorprende la fiera Merida, meglio menar fendenti con la spada, combinata all'amuleto più adatto.

**MERIDA SI SFOGA DECESPUGLIANDO IL PAESAGGIO PER OTTENERE MONETE D'ORO CON CUI ACQUISTARE POTENZIAMENTI**

tagonista) e fasi in cui si mena ricorrendo a semplici attacchi combinati e potenziati. Le peripezie di Merida si dipanano attraverso otto ambientazioni, affrontabili a quattro livelli di difficoltà, per un totale di circa sei ore d'impegno. A variare un po' il menu si trovano gli amuleti di Terra, Fuoco, Vento e Ghiaccio, che vanno sfruttati con attenzione per infliggere il massimo danno agli avversari e sbloccare delle piattaforme, nonché una serie di tesori da recuperare.

### PAPÀ, GIOCHIAMO INSIEME?

Tra un salto, un tuffo in avanti e una salva di frecce, Merida si sfoga decespugliando il paesaggio per ottenere monete d'oro con cui acquistare potenziamenti. In questo, Ribelle ricorda un qualsiasi capitolo della serie LEGO, ma senza la parte in cui, dopo aver spaccato tutto, si ricostruisce qualcosa di nuovo e utile ai fini del gameplay. In qualche combattimento, Merida

cede il passo alla madre trasformata in orso, meno agile ma più devastante. Tali occasioni sono però troppo rare per avere un peso reale nell'economia del gioco. Detto in maniera molto diretta, un utente maturo difficilmente troverà in Ribelle

### DONNE GUERRIERE CONTRO IL MEDIOEVO

Breve parentesi storica. Nell'Alto Medioevo, non era pensabile che le donne potessero combattere e portare le armi. Nelle leggi dei Longobardi si legge "Ci è stato riferito che un paio di cattivi soggetti non hanno osato penetrare essi stessi con le armi in un villaggio straniero [...]. Allora costoro hanno radunato tutte le loro donne, libere e schiave, e le hanno mandate a combattere contro persone di minor valore guerresco. [...] Non possiamo considerare tali assembramenti di donne equivalenti né ad eserciti né a sedizioni di contadini. Cose del genere le fanno gli uomini e non le donne". Il legislatore interpreta l'eventualità che una donna possa combattere come un'azione sovvertitrice dell'ordine costituito, addirittura più grave di una rivolta.

motivi per arrivare ai titoli di coda, men che meno per riaffrontare qualche livello al fine di recuperare un tesoro mancato. Diverso è il destino del gioco se messo in mano a un appassionato più giovane. Parafrasando C.S. Lewis, riteniamo che "un gioco non merita di essere giocato a dieci anni se non merita di essere giocato anche a cinquanta". Ciò posto, è probabile che Ribelle - The Brave, se affrontato insieme da padre e figlio, o con un fratello maggiore (che può aiutare la protagonista in qualità di Fuoco fatuo), riesca a trovare una propria ragion d'essere appagando il bisogno dei più piccoli di ascoltare all'infinito la medesima storia, per il gusto di sentirla reinterpretata dalla "voce" rassicurante di un adulto. O per il sottile piacere di vederlo impazzire lentamente. 🧑

### COMMENTO

Lontano dai buoni risultati ottenuti in passato con i giochi sviluppati da Avalanche Software (Toy Story 3, Cars 2), Ribelle - The Brave si rivela ripetitivo sia nelle meccaniche, sia nelle ambientazioni. Riesce a strappare la sufficienza se affrontato da un giocatore giovane in coppia con uno smaliziato. In questo caso, potenziamenti e tesori da recuperare sapranno regalare qualche soddisfazione, almeno al più bambino dei due.

- 🟢 Se vi è piaciuto il film...
- 🟢 Può aiutare nei rapporti padre/figlio
- 🔴 Ambientazioni e gameplay monotoni
- 🔴 Disney ci aveva illuso con tie-in migliori

**VOTO [60]**



Certi combattimenti vanno portati a termine controllando la mamma "orsa" di Merida.

CPU: Single Core 2.4 GHz  
 RAM: 1GB  
 SCHEDA VIDEO: GeForce  
 7800GTX/RADEON  
 X1800 XT  
 SPAZIO SU HD: 700 MB  
 CONNESSIONE: ADSL  
 SVILUPPATORE: Burut  
 PUBLISHER: GFI/Steam  
 MULTIPLAYER: Internet  
 PREZZO INDICATIVO:  
 €14,99



store.steampowered.com

**AMARCORD!**

# CANNON FODDER 3

**Quando la lotta tra Amiga e Atari ST non era ancora finita, un ragazzino ebbe capacità e fortuna per tirare fuori dal cilindro un prodotto destinato a passare alla storia...**

**J**on Hare, mister Sensible Soccer, l'uomo che detronizzò Dino Dini e il suo Kick Off, creò anche un'altra serie, forse un pochino meno famosa. Cannon Fodder riprendeva lo stile grafico di Sensible, almeno per i protagonisti, riadattandolo al contesto di una guerra che, come citava la canzone in apertura del gioco, "non era mai stata così divertente" (War has never been so much fun. La trovate qui: <http://youtu.be/PIYuq6Ac3a0>). Il titolo di Sensible Software era un action con qualche velleità tattica che, però, sembrava utile più per allungare l'etichetta da appiccicare al gioco che per descriverne l'effettivo contenuto. Al comando

di un piccolo manipolo di eroi c'era da batterli per mandare a casa i nemici brutti e cattivi in un sacco nero, punto. Tutto qui? Sì, niente di più, niente di meno. Ora, a distanza di un secolo, ecco arrivare il terzo capitolo della serie, che non ha più niente a che spartire con il creatore originale. Cannon Fodder 3 è infatti sviluppato dallo studio russo Burut e distribuito da GFI, mentre la proprietà intellettuale è saldamente in mano a Codemasters.

## DIETRO LE LINEE NEMICHE

Una volta lanciato il gioco, si torna indietro, in un lampo, negli Anni '90. Colpa dei menu, scarni, che sanno di vecchio. Attenzione, non intendo dire "vintage": parlo proprio di uno stile che è poco distante dall'età della pietra dei videogiochi, casomai vi fosse venuto il dubbio. Cominciare la prima missione, tuttavia, migliora un pochino le cose: il look e le idee alla base di Cannon Fodder non paiono cambiati negli anni. Anche questa volta, infatti, saremo chiamati a controllare il nostro plotone (c'è spazio per gestirne fino a tre) di simpatici soldati poco più grandi di una manciata di pixel, armati di un bel fucile e pronti a ripulire America, Russia,



Asia e un paio di basi spaziali. Il gioco può essere affrontato tanto in singolo quanto in multiplayer, ma la seconda opzione è impraticabile, allo stato attuale delle cose. La campagna è composta da un discreto numero di livelli, che durano dai quindici ai venti minuti l'uno.

Il design degli stage è semplicemente funzionale all'obiettivo che si sono preposti i ragazzi di Burut: farvi esplorare la mappa seguendo un percorso (quasi sempre) circolare, che vi riporti al punto di partenza dopo una bella opera di sfolgimento delle file nemiche. Nella parte alta dello schermo trovano posto alcune indicazioni di facile lettura, come il numero di soldati a disposizione per completare lo stage e gli obiettivi da perseguire. I nostri eroi, infatti, non dovranno preoccuparsi unicamente di massacrare tutto quello che compare a video, anche se è sempre possibile farlo,



I vostri soldati, quando non verranno massacrati brutalmente, potranno passare di livello, acquistando più potere.

**I MENU, SCARNI, SANNO DI VECCHIO. NON "VINTAGE", PROPRIO "VECCHIO"**



Nelle missioni in notturna dovrete evitare i fasci di luce. Finendoci in mezzo, verrete attaccati da un discreto numero di nemici.



La visuale consente di tenere sempre tutto sotto controllo. Non che ci sia troppo da ragionare, eh...



## I DUBBI RIGUARDANO PIÙ CHE ALTRO L'ANIMA DI QUESTO CANNON FODDER 3, TOTALMENTE ASSENTE

essenziale ma efficace, passando per le ambientazioni notturne, le condizioni climatiche (queste ultime non cambiano di una virgola il gameplay, sia chiaro) e gli inusuali boss fight.

Da comprare a occhi chiusi, quindi? No, non direi, nonostante il prezzo invitante. Perché i dubbi ci sono, e riguardano più che altro l'anima di questo Cannon Fodder 3, totalmente assente. Saranno cambiati i tempi, saremo cambiati noi, ma il titolo di Sensible Software aveva ben altro appeal. Se giocato con criterio, tuttavia, anche questo seguito ha il suo perché: evitate sessioni più lunghe di un paio di missioni, perché altrimenti rischiereste di finire preda della noia, e superate lo scoglio del pensare che sia vera la frase, pericolosissima in questo caso, "ancora una, poi smetto".

ma dovranno portare a termine compiti di varia natura, che vanno dal salvare gli ostaggi al recuperare un computer, magari rubando i mezzi nemici quando il gioco lo consente.

Il sistema di controllo sfrutta principalmente il mouse: con il tasto sinistro si apre il fuoco, con il destro si spostano gli uomini e con quello centrale si accede all'inventario, che comprende armi primarie (fucili da cecchino, mitragliatori e compagnia bella) e secondarie (vari tipi di granate, bazooka e altri ammenicoli del genere). Trascinare il mouse per lo schermo per muovere i soldati ha, tuttavia, lo sgradevole effetto collaterale di far

oscillare in maniera davvero fastidiosa l'inquadratura. Per ovviare a questo problema è necessario affidarsi ai classici tasti WASD, come in un qualsiasi shooter uscito dal pleistocene in avanti.

A livello tecnico, se si escludono gli orrendi menu, tutto risulta onesto, senza eccellenze, dalla musica rock che accompagna le fasi di intermezzo alla grafica,



## COMMENTO

Se preso a piccole dosi, come una pausa tra l'andare a fare la spesa e il pettinare le bambole per esempio, Cannon Fodder 3 può divertire, benché rimanga lontano dal feeling dell'illustre predecessore per Amiga, uscito nel 1994. Le sessioni lunghe annoiano e il sistema di controllo, qualora si decida di puntare tutto sul mouse, ha lo svantaggio di far ballare troppo l'inquadratura, con il rischio mal di mare lì, a un click di distanza. A quindici euro non è un cattivo acquisto, a patto che, come detto, siate capaci di gestire il vostro playtime.

- 🟢 A piccole dosi, sa divertire.
- 🟢 Graficamente gradevole...
- 🔴 ... ma niente di più.
- 🔴 Non ha una vera anima.
- 🔴 E nemmeno una finta.

**VOTO [60]**

Sviluppatore: Jordan Mechner/Brøderbund Software Dove trovarlo: ehm... vecchi floppy?



# 0691

## PRINCE OF PERSIA

**Altro che Sabbie del tempo, altro che remake di Ubisoft o blockbuster estivi con Jake Gyllenhaal: il vero Principe di Persia è questo!**

**I**l primo videogame di Jordan Mechner è stato Karateka, un picchiaduro uscito nel 1984 che è servito più che altro al geniale game designer per mettere a punto la tecnica del rotoscoping applicata ai videogiochi, poi applicata con successo anche a Prince of Persia, e che ha permesso la realizzazione di animazioni incredibilmente curate e credibili, in particolare per quel periodo.

### UNA CORSA CONTRO IL TEMPO

Nell'antica Persia, il malvagio visir Jaffar è intenzionato a sposare la figlia del sultano per impossessarsi del trono. Quando la

donna rifiuta, il visir lancia un incantesimo che la porterà a morire entro un'ora, a meno che non cambi idea. La sua unica speranza è essere salvata dal giovane principe senza nome, imprigionato nelle galere del

palazzo del sultano, entro lo scadere dei sessanta minuti. Il primo elemento chiave del gioco sta proprio nella limitata quantità di tempo a disposizione, che pone un forte vincolo al giocatore, costretto a muoversi

**LA LIMITATA QUANTITÀ DI TEMPO A DISPOSIZIONE COSTRINGE IL GIOCATORE A MUOVERSI VELOCEMENTE**

La trama viene raccontata per mezzo di brevi filmati realizzati con il motore del gioco.



Cose che odierete in PoP: le lame che spuntano dal pavimento!



Il combattimento permette di avanzare, arretrare, colpire e parare: non troppo complesso, ma neppure banalissimo.

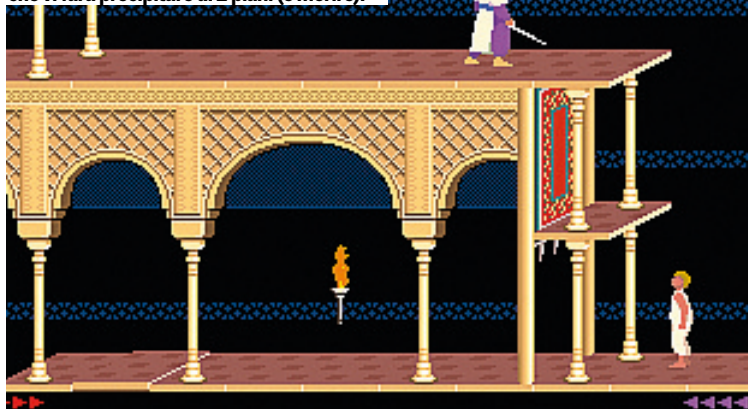
## UN PRINCIPE È PER SEMPRE

La saga del principe di Mechner è sterminata, quasi come i deserti della Persia in cui è ambientata. Lasciando da parte port e conversioni varie, oltre all'inevitabile (e meno riuscito) seguito *The Shadow and the Flame* del 1993 e l'altrettanto inevitabile – nonché orrendo – capitolo in tre dimensioni del 1999, la serie rinasce nel 2003 grazie a Ubisoft e il suo *Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo*, capolavoro a cui sono seguiti *Spirito Guerriero* e *I Due Troni*. Nel 2008 esce anche un altro *Prince of Persia*, sempre di Ubisoft, di cui il mondo si è rapidamente dimenticato. Nel 2012 il principe è arrivato sul grande schermo nel blockbuster estivo *Le Sabbie del Tempo*, diretto da Mike Newell, prodotto da Jerry Bruckheimer e scritto dallo stesso Mechner, con Jake Gyllenhaal nei panni del Principe Dastan e Gemma Arterton in quelli di Tamina. E ancora, due graphic novel e un set di LEGO ispirato al film. E per il futuro? Attendiamo fiduciosi...

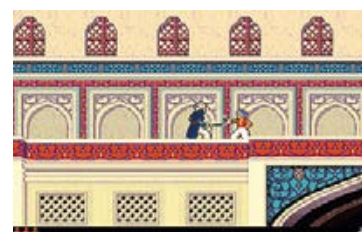


velocemente, senza oziare, per non sprecare secondi preziosi. *Prince of Persia* è un platform piuttosto duro, con passaggi che richiedono movimenti calibrati al millesimo di pixel pena la morte istantanea, e combattimenti non sempre facilissimi: questa struttura, combinata con l'orologio che scandisce inflessibile il tempo, obbliga di fatto a memorizzare le mappe, la posizione

Lasciate perdere questo tizio: appena arriverete da lui vi colpirà con un fendente che vi farà precipitare di 2 piani (e morire).



di ogni trappola e di ogni nemico, e il cammino esatto per giungere all'uscita di ciascuno dei dodici livelli che compongono l'avventura. In (parziale) aiuto del giocatore viene la possibilità di salvare la partita, ma con un solo slot disponibile e unicamente dal quarto livello in poi. E poi, ehi, ci sono vite illimitate! Sciambola! Ogni volta che si muore, si ricomincia dall'inizio del livello, ma anche qui c'è la fregatura: le lancette non tornano indietro, penalizzando quindi

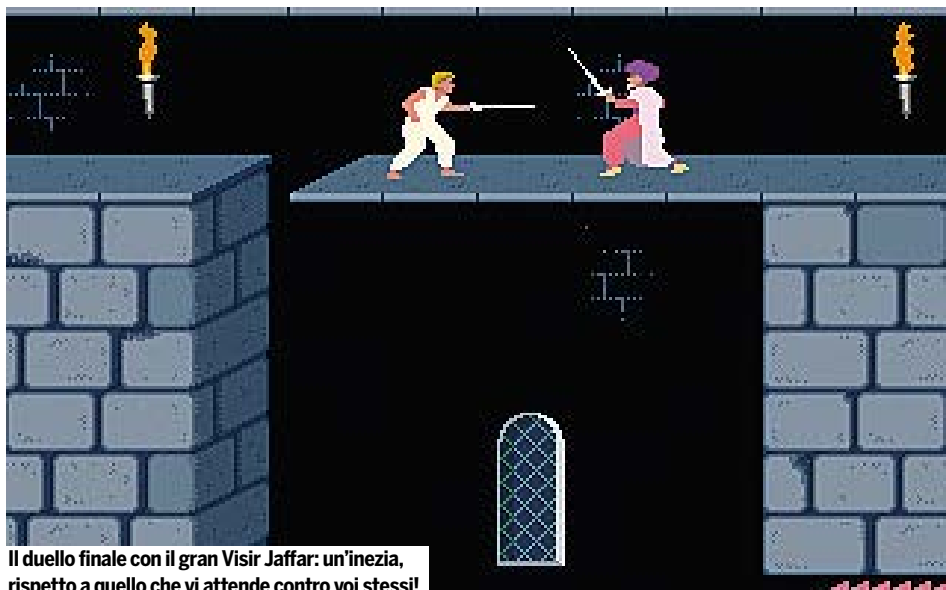


in maniera consistente ogni vita sprecata e lasciando sempre meno tempo per portare a termine il gioco.

## LOTTARE CONTRO SE STESSI

A tormentare il principe durante i vari livelli, dal quarto in poi, è l'apparizione del suo doppio, evocata da uno specchio magico, e contro il quale dovrà alla fine confrontarsi. Ed è qui, senza dubbio, che il gioco lascia il segno, che traccia un solco indelebile nella memoria di chiunque abbia avuto la forza e la costanza di arrivare al duello finale. Il doppione copia ogni nostra mossa, in tempo reale: cercare di sconfiggerlo con la spada è del tutto inutile, come si capisce dopo pochi tentativi, perché ogni colpo viene restituito identico al mittente. L'unica soluzione è mettere via l'arma e camminare verso l'altro sé, facendo così confluire i due esseri in uno solo. Per giocatori abituati a far fuori tutto e tutti senza distinzione, l'idea di dover fare l'esatto opposto, di scegliere la soluzione pacifica, rappresenta un elemento di rottura difficile da comprendere, spezza ogni canone conosciuto fino a quel momento. Capire come risolvere l'enigma, quando si sente letteralmente "scattare" l'idea di come affrontare il doppione, e vedere che funziona, nella sua assoluta e geniale semplicità, regala una soddisfazione enorme. Fa sentire un vero eroe. Un vero Principe. 🧞

## NEL CONFRONTO CON IL PROPRIO DOPPIONE, PRINCE OF PERSIA TRACCIA UN SOLCO INDELEBILE NELLA MEMORIA



Il duello finale con il gran Visir Jaffar: un'inezia, rispetto a quello che vi attende contro voi stessi!



TUTTO SU PC, Xbox 360,  
Wii, PS3, PSP, DS,  
iPhone, iPad

**TUTTO  
NUOVO!**

**GAMESVILLAGE.IT**

ENTRA ANCHE TU NELLA  
**COMMUNITY ITALIANA**  
**PIÙ ATTIVA** NEL MONDO  
DEI VIDEOGIOCHI!

[www.gamesvillage.it](http://www.gamesvillage.it)

**IL DIVERTIMENTO RIPARTE ADESSO**

NEWS, ANTEPRIME, APPROFONDIMENTI, RECENSIONI  
PER ESSERE SEMPRE INFORMATO SU TUTTO!

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

# Indie zone

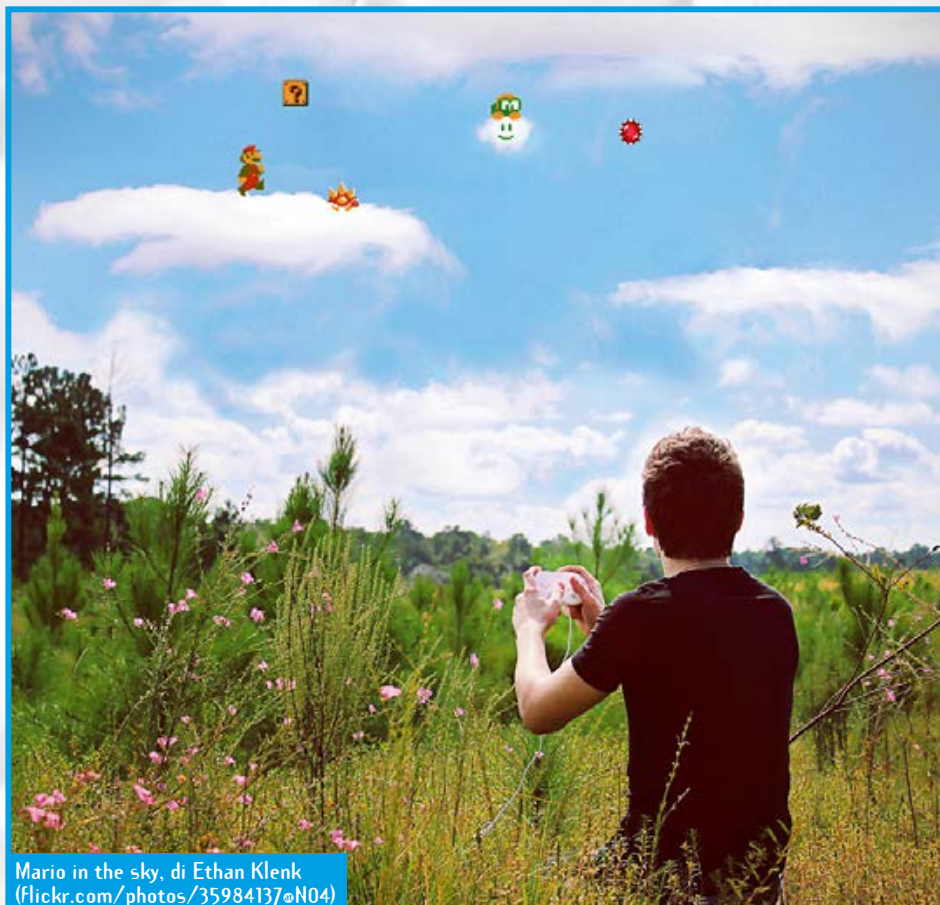
# Freendie

**P**erché pagare per qualcosa che posso avere gratis? Che domanda impegnativa... Penso alle campagne di raccolta fondi su Kickstarter, ai pulsanti per le donazioni private, alla possibilità di "flattrizzare" i blog personali; ma anche ai torrent, a Flickr, agli .mp3, a Google News, a Megaupload, ai siti di cronaca, a quelli delle previsioni del tempo o a quelli che fanno contro-cultura: potrei continuare all'infinito, senza incorrere in alcun pericolo se non quello di fare della morale spicciola, ma non è mia intenzione. Vorrei altresì porre l'accento sul fatto che la rete sta cambiando il [mio] modo di concettualizzare la fruizione di un qualsivoglia prodotto, sia esso di natura fisica, come un filmato .avi, o sia esso di natura immateriale, come un commento o un "retweet". Parallelamente, il valore economico che io attribuisco a quello stesso oggetto sembra essere definito dalla facilità con cui posso entrarne in possesso, ovviamente prescindendo dal fatto

**"È pericoloso dare gratis  
ai giovani molte cose che  
costarono carissime ai più  
anziani" (Mino Maccari -  
Asterischi, 1932).**

che la sua realizzazione abbia comportato dei costi. Un esempio su tutti: le recensioni dei videogiochi. Posso leggerne migliaia gratis su internet; che senso ha comprare TGM?; che valore economico possono avere tre mila caratteri del Cinese se posso seguire

il suo blog personale tramite feed reader?; chi sarebbe disposto a sostenerne il costo, quando ci sono centinaia di appassionati che sono felici di scrivere gratis?; qual è il valore aggiunto che giustifica il prezzo di 4.99 euro della rivista?; che tipo di critica mi offre che io non possa trovare tramite il motore di ricerca di Metacritic? Ciò detto, però, lo stesso vale per qualsiasi altro servizio veicolato dal web: i forum del mondo sono pieni di esperti fai-da-te di meccanica, di idraulica, di medicina, di educazione, di arredamento, di fumetti, di bricolage, di fotografia, di hardware, di cinema, di musica, di sesso, di psicoanalisi, di cucina, di turismo, di [ad libitum]. Grazie all'ADSL, chi sente più la necessità di pagare un meccanico, un idraulico, un medico, un insegnante, un architetto, un illustratore, un falegname, un fotografo, un tecnico, un regista, un CD, un consulto, un andrologo, un cuoco, una guida turistica, un [ad libitum], visto che i social network di tutto il globo traboccando di walkthrough, filmati, how-to, guide passo per passo, nonché di utenti iper-scimmiettati e iper-specializzati disposti ad aiutarti in qualsiasi problematica tu possa incorrere nella vita? In other words (Fly me to the moon - Bart Howard e Frank Sinatra, 1954) perché pagare 69 euro per un videogame mediocre quando posso collegarmi a Newgrounds o Kongregate ed accedere a centinaia di titoli di qualità con i quali intrattenermi legalmente [e senza la necessità di confessarmi] "finché morte non mi separerà [dalla tastiera]?"



Mario in the sky, di Ethan Klenk  
([Flickr.com/photos/35984137@N04](https://www.flickr.com/photos/35984137@N04/))

# Il meglio del Flash

I titoli in Flash da giocare direttamente nel browser: solo zappe e orti, o c'è vita anche oltre le fattorie digitali?

I titoli in Flash giocabili direttamente da browser sono spesso visti come prodotti di serie B, forse anche perché, col successo di Facebook, sono stati assimilati ai giochi social a base di campi di melanzane e mucche smarrite. In realtà, sapendo dove cercare, online c'è un'infinità di produzioni di tutto rispetto, ricche di giocabilità e inventiva, capaci di regalare ore e ore di divertimento in maniera completamente gratuita, e che non richiedono di impegnarsi in lunghi download e laboriose installazioni. Nelle prossime righe ve ne presenteremo alcune, accuratamente scelte dal sottoscritto...

## Abobo's Big Adventure [abobosbigadventure.com](http://abobosbigadventure.com)

Non si può non iniziare una rassegna di giochi Flash senza parlare di questo titolo, una produzione monumentale che rappresenta una vera e propria lettera d'amore al Nintendo 8 bit e ai suoi giochi. Alla guida di Abobo, uno dei boss del primo Double Dragon, affronteremo una serie di livelli ispirati a vari classici del NES, tra cui appunto Double Dragon, ma anche Super Mario Bros., Zelda, Contra, Mega Man, e tanti altri ancora. In ogni livello viene riprodotto il game-



play del titolo originale, in un tripudio di citazioni che non potrà non toccare il cuore tenero del retrogamer che è in ognuno di noi...

## Cat Astro Phi

[newgrounds.com/portal/view/555641](http://newgrounds.com/portal/view/555641)  
Caratterizzato da una grafica monocromatica e pixellosa che imita lo stile del Game Boy originale, ed accompagnato da un'eccezionale colonna sonora, Cat Astro Phi è uno shooter esplorativo visto dall'alto in cui si impersona un astronauta impegnato a salvare... il proprio gatto, disperso in una serie di mondi che costituiscono i vari livelli di gioco. Controlli fluidi, puzzle intelligenti, e un level design azzecato e ingegnoso, per un titolo che fino a qualche anno fa non avrebbe avuto difficoltà ad essere venduto a prezzo pieno.

## Intruded

[newgrounds.com/portal/view/572871](http://newgrounds.com/portal/view/572871)  
Raro esempio di gioco in Flash con grafica 3D, questo Intruded è caratterizzato dal fatto di proporre uno stile estetico basato su inquadrature fisse, da tempo latitante nel mondo dei videogiochi. Questa sua particolarità intensifica fortemente l'atmosfera di mistero che

permea l'intera produzione, e riporta alla mente i primi, classici episodi di saghe come Resident Evil e Silent Hill. Per questo, nonostante una realizzazione tecnica non eccelsa, ed una giocabilità piuttosto legnosa, vale la pena almeno dargli un'occhiata.

## Lesbian Spider-Queens of Mars

[games.adultswim.com/lesbian-spider-queens-of-mars-twitchy-online-game.html](http://games.adultswim.com/lesbian-spider-queens-of-mars-twitchy-online-game.html)  
Realizzato da Anna Anthropy, nonostante il suo titolo questo gioco ha in realtà solo dei leggeri ammiccamenti sessuali, e per il resto è un arcade con tutti i crismi, ispirato ai classici da sala giochi dei primi anni '80, e in particolare a Wizard of Wor. Giocandoci si ha davvero la sensazione di essere davanti ad un cabinato da bar di venti anni fa, tanto è ben riprodotto lo stile dell'epoca: i colori e i suoni sono proprio quelli, così come la giocabilità, veloce e immediata, ma al contempo profonda e tutta da scoprire e padroneggiare.

## Armed with Wings 2

[sun-studios.net/viewGame.php?view=2](http://sun-studios.net/viewGame.php?view=2)  
Secondo capitolo di una saga che, tra e-



**IN REALTÀ, SAPENDO DOVE CERCARE, ONLINE C'È UN'INFINITÀ DI PRODUZIONI DI TUTTO RISPETTO, RICCHE DI GIocabilità E INVENTIVA**

## LA LIBERTÀ OFFERTA DAL WEB FA SÌ CHE POSSANO NASCERE ANCHE PRODUZIONI DALLA SPICCATA PROPENSIONE ARTISTICA, AVULSE DA QUALSIASI LOGICA COMMERCIALE



episodi ufficiali e spin off, comprende cinque titoli in tutto, Armed with Wings 2 è un platform bidimensionale dall'ottima grafica basata su silhouette, e caratterizzato da una forte componente picchiaduristica. Sebbene possa non essere considerato il migliore della serie dal punto di vista della giocabilità e del design generale, è sicuramente il più viscerale, con un protagonista cattivissimo, ed un sacco di boss fight altamente spettacolari... A lato, è comunque interessante provare anche gli altri episodi della saga, dato che l'autore, Daniel Sun, produzione dopo produzione ha creato un vero e proprio mini universo fatto di personaggi ricorrenti e storie che si intrecciano tra di loro...

### Treasure Box

[www.sengeng.com/wada/compe/index.html](http://www.sengeng.com/wada/compe/index.html)

La libertà offerta dal web fa sì che possano nascere anche produzioni dalla spiccata propensione artistica, avulse da qualsiasi logica commerciale: Treasure Box è un "gioco" proveniente dal Giappone, caratterizzato da uno stile estetico che ricorda certe produzioni animate del passato provenienti dall'Europa dell'est. Scopo del tutto, far avanzare una biglia rossa lungo un percorso disseminato di strani meccanismi, tutti da

attivare tramite click del mouse, un po' in stile Windosill. Come in quest'ultimo titolo, il tutto sa molto di "giocattolo", ma al contempo affascina molto per il suo stile audiovisivo estremamente ricercato.

### Dad'n'Me

[www.newgrounds.com/portal/view/254456](http://www.newgrounds.com/portal/view/254456)

Creato da membri chiave dello stesso team che avrebbe poi creato Castle Crashers, questo Dan'n'Me ne è un po' il prototipo: un picchiaduro a scorrimento in cui s'impersona il bullo figlio di un bullo, con tanto di maschera da hockey citazionistica, impegnato a seminare il terrore tra i seccioni che incontra lungo il suo cammino, a suon di (in)giuste mazzate. Molto ben realizzato, merita sicuramente un giro in attesa della versione PC di Castle Crashers...

### Outpost:Haven

[www.newgrounds.com/portal/view/586969](http://www.newgrounds.com/portal/view/586969)



I vecchi arcade tornano in vita con i loro mondi fatti di luce e colori, con Lesbian Spider-Queens of Mars

veterani si ricorderanno sicuramente di un vecchio gioco per Amiga, il mitologico Alien Breed, soprattutto visto dall'alto uscito nel 1991 in cui si guidava un marine spaziale (esistevano già allora!) in una serie di livelli infestati da alieni molto poco vagamente ispirati a quelli creati da H.R. Giger per la saga di Alien. Questo Outpost:Haven è né più né meno che un remake non ufficiale di Alien Breed: la visuale è la stessa, ci sono le porte da sbloccare con le relative keycard, i terminali a cui accedere per rifornirsi, i livelli labirintici... unica differenza sostanziale, il sistema di controllo, basato su mouse e tastiera invece che su joystick. ■



Combattimenti spettacolari e silhouette nero pece in Armed with Wings 2



Dad'n'Me può essere considerato a tutti gli effetti un prototipo di Castle Crashers

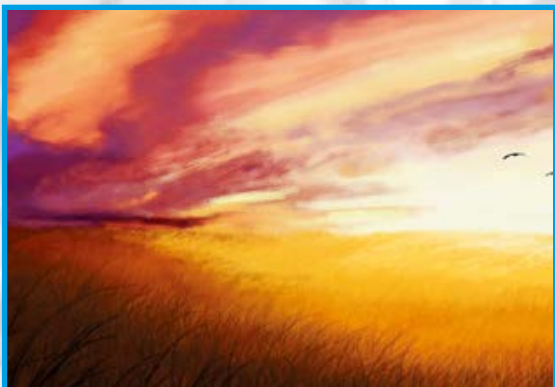


Corridoi bui, marine spaziali e alieni molto poco amichevoli: bentornati nel 1991, con Outpost:Haven

»SVILUPPATORE: Serenityforge »SITO: <http://serenityforge.com/games/LovingLife.html>

# LOVING LIFE

Premendo "Z" fin quasi a morire, senza ridere e senza effetti speciali.



**V**errebbe da scrivere un articolo sul sadismo del Cinese, più che la recensione di Loving Life. Il perfido apuo-versile, già definito dalla moglie "stronzo, cinico e misantropo" (affermazione condivisa da tutta la redazione, oltre che pubblicata online dallo stesso, compiaciutissimo interessato), per il mio primo articolo in zona indie mi ha trascinato verso un crudo esempio di narrazione digitale, lontano mille miglia dai titoli che, a prescindere dalla matrice produttiva, siamo soliti recensire su TGM. Loving Life non ha un gameplay e non ha nemmeno delle "vere" azioni da compiere, a parte la necessità di premere un tasto per procedere; la piccola opera di Serenityforge non ha altro scopo se

non quello di raccontare una storia, nella fattispecie una vicenda vissuta in prima persona dal creatore dell'esperienza, Zhenghua Yang, prima di fondare la sua SH indipendente. Quindi, non appena ho percepito la sostanza del "gioco" propinatomi dal Turrini, ho pregato gli dei del videoludo che mi concedessero almeno il piacere di una valida lettura, in assenza degli amati bing-bang-bum (e braka-braka). Così è stato.

## Porpora Trombocitopenica Idiopatica

Il perché dell'intricato titolo è bene lasciarlo in sospenso: come dicevamo, l'unico motivo d'essere di LL sono gli eventi che vuole raccontare, motivo per cui un "riassuntino" della storia suonerebbe quantomeno inappropriato, così come citare i dettagli inasprirebbe. Vi basti sapere che l'esperienza di Zhenghua rientra in territori che nessuno di noi vorrebbe esplorare in prima persona, ma che tutti saremmo contenti di raccontare nel caso la sorte, vigliacca, non ci volesse proprio lasciare in pace. Il narrato di LL fa scorrere pensieri, luoghi e volti della vita di un giovane studente, un ragazzo di origini cinesi con un nome così impronunciabile da spingere compagni e amici a chiamarlo con la sola lettera iniziale: in qualche modo, dunque, anche noi ci troviamo a chiamare

## COMMENTO

Non è vero che LL non possiede alcun grado di libertà "interattiva": la facoltà di soffermarsi sulle parole, sospendendo la pressione di un tasto, è già una caratteristica capace di differenziare dal semplice racconto audio-visivo. Questo in teoria, naturalmente: nella pratica, i VG sono già passati da centinaia di forme narrative, anche molto complesse sotto il profilo tecnico, mentre LL (titolo gratuito, oppure a offerta libera) avrebbe potuto essere identico a se stesso anche 10 o 20 anni fa. Risulta tuttavia vibrante la sensazione di autenticità della storia, basata su una vicenda personale dello sviluppatore, grazie a indubbie capacità compositive per immagini, suoni e parole.

+ Per una volta, non è un videogame.  
- Mannaggia, non è un videogame!

"Zeta", premendo il relativo tasto per procedere e scegliere tra le opzioni di testo, attraverso riflessioni e pensieri "complementari". Per il resto, il racconto di LL si affida a musiche costruite ad hoc e a una serie di acquerelli in sovrapposizione e "slide-show", in bilico tra il fumetto e la cinematografica "statica" di opere come La jetée (film del 1968, a cui è ispirato "L'esercito delle 12 Scimmie"). E il giudizio è più che mai negli occhi di chi guarda, ascolta e digita: personalmente ho rilevato un filo di retorica di troppo nelle riflessioni dell'epilogo, pur trovando piacevole lo stile narrativo e sostanzialmente positive le 2 ore passate su LL. Una storia di sangue che si impoverisce, fino a svuotare l'essere umano di qualsiasi pensiero "accessorio", mi sembrava già abbastanza simbolica di per sé. ■



**VOTO:**  
**3/5**

Quando la vita vuol giocare un brutto (e rarissimo) tiro, anche una semplice epistassi può sottendere a qualcosa di fatale...



## LA PICCOLA OPERA DI SERENITYFORGE NON HA ALTRO SCOPO SE NON QUELLO DI RACCONTARE UNA STORIA

Caro ragazzo, sei in guai serissimi.

"Yes sr, this is the number from yesterday,"  
He pointed to another number on a different sheet of paper, "23."  
"Your platelets have dropped 21,000 within half a day's time.  
Having 2,000 platelets is extremely dangerous and we must place you under care."

"Yeah, wait, so... It's only at 2,000?  
Right now? Total?"

Platelets	3 ML (L)	137-183
WBC	4.8	4.8-10.8
Neutrophils	0.5	0.5-0.7
Lymphocytes	4.8	1.3-7.8
Eosinophils	0.1	0.0-0.5
Basophils	0.0	0.0-0.2
Platelets	23 ML (L)	137-183
RBC Morphology	Normal	





»SVILUPPATORE: Danilo Dias, Pedro Paiva »SITO: oniken.net

# Oniken

Il miglior gioco per NES che non avete ancora giocato...



Oniken (spada del demone) è stato sviluppato dai brasiliani Danilo Dias e Pedro Paiva come omaggio al videogioco nell'era del NES, un'epoca lontana quando i giochi erano duri come Zaku, lo spadaccino mercenario protagonista del titolo. I due descrivono Oniken come "NES-hard" ed effettivamente il primo impatto può essere brutale; la cosa buona è che oltre al livello di sfida, il gioco eredita dai suoi ispiratori anche la giocabilità vecchio stile dei platform per lo storico otto bit. Lo definirei un incrocio ben riuscito tra Contra e Strider, agitato con una generosa spruzzata di Ninja Gaiden: Zaku si muove con agilità in scenari a scorrimento multi direzionale, evitando pericoli e passando a fil di spada cyborg e soldati inviati dall'organizzazione criminale Oniken, affrontando, manco a dirlo, un massiccio boss alla fine di ogni livello. Niente vitalità che si ricarica da sola o convenienti

punti di salvataggio: il giocatore può recuperare strada facendo energia e granate da lanciare, oltre ad un potenziamento per la spada, ma altrimenti sono necessari buoni riflessi e tanta pazienza per arrivare alla fine. Occasionalmente il ritmo viene spezzato, alternando alle piatteforme corse a bordo di moto volanti in scenari a scorrimento orizzontale forzato, tra nemici da sforacchiare e ostacoli da evitare. Uno schema di gioco da arcade anni 80, ricreato a puntino grazie a grafica e sonoro che fanno del loro meglio per replicare il look tipico della ludoteca per NES, non senza qualche perdonabile ingenuità. Ad esempio il verme meccanico alla fine del primo livello avrebbe trasformato la povera console Nintendo nella fiera dello sfarfallio con la sua stazza e la miriade di fiamme che sputa sullo schermo, ma sto cercando il pelo nell'uovo: nei suoi sei livelli Oniken offre azione a palate dal ritmo tanto frenetico da farmi consi-



Ninja Gaiden fu uno dei primi giochi per NES a narrare la storia tramite sequenze animate, e Oniken non è da meno

## COMMENTO

Oniken è uno strepitoso omaggio ai platform vecchio stile, un gioco duro per videogiocatori altrettanto tosti che offre ore di rara freschezza videoludica. Ma la difficoltà punitiva e la semplicità del gameplay fanno anche loro parte del bagaglio di quell'epoca e forse potrebbero rendere il titolo meno appetibile ai giocatori più smalzati e/o rammolliti. Consigliatissimo per quel che mi riguarda: l'unica alternativa a Oniken è ricollegare il NES al catodico e giocare direttamente ai titoli ispiratori.

- + omaggio realizzato come si deve
- livello di sfida spesso frustrante

VOTO:  
4/5

gliare caldamente l'uso di un pad. Dalla vecchia scuola eredita però anche aspetti negativi: ogni livello è solitamente diviso in tre stage con un boss alla fine; se si perdono le tre vite a disposizione il giocatore deve ricominciare dall'inizio, solitamente in un tripudio di impropri. Considerando che, andando avanti, gli avversari di fine livello diventano seriamente impegnativi, la stimolante sfida può tramutarsi in bieca frustrazione dopo qualche decesso di troppo. Il bilanciamento è un problema noto ai programmatori che, dall'uscita del gioco, si sono dedicati a migliorare a suon di patch l'opera, spinti dai continui riscontri dei fan: nel momento in cui scrivo è disponibile una nuova versione dell'esecutivo che modifica, tra le altre cose, il letale combattimento contro il boss del livello 4-3. Un lavoro lodevole perché la remunerativa giocabilità di Oniken merita di essere apprezzata da tutti; per i veri duri del pad ci sarà comunque il boss rush mode, disponibile dopo aver terminato il gioco. Una sfida continua contro gli avversari di fine livello, senza potenziamenti e con l'energia parzialmente ripristinata dopo un paio di scontri. Ma questo, forse, è troppo anche per chi dorme con il NES sotto il letto. ■

## ONIKEN OFFRE AZIONE A PALATE



Lo scontro con i boss necessita studio dei pattern di attacco per trovare il momento giusto in cui colpire.

»SVILUPPATORE: CoCo & Co »SITO: makeourway.com

# Way

Per essere un gioco affibbiatomi all'ultimo minuto dal Cinese, Way non è davvero niente male...



**N**on parlo nemmeno una sillaba di francese: quando mi trovai a Parigi un paio di anni fa senza la minima idea di come raggiungere il mio albergo e l'apparente carenza di autoctoni anglofoni nel giro di un paio di miglia, provai un'esperienza molto simile a quella sperimentata durante il mio tempo in compagnia di Way. Ovvio, non affrontai un lungo livello a scorrimento orizzontale tra piattaforme nascoste e trabocchetti, ma una basilare comunicazione fu tutto quello che mi separò da una corroborante dormita sotto i ponti della Senna. Way è un titolo particolare, allo stato attuale la sua scarsa longevità permette di vedere tutto il gioco in una decina di minuti, ma sono minuti che consiglio di trascorrere senza riserve. Tutto si basa sulla comunicazione con

un altro giocatore scelto a caso tra quelli collegati al server: il trucco sta nell'impossibilità di inviare messaggi in nessun modo, se non attraverso le espressioni e la mimica nostro avatar, con le sue braccia liberamente orientabili grazie ad una combinazione di mouse e tastiera. Un sistema di controllo che ricorda il Sackboy di Little Big Planet, ma qui sbracciarsi non è un'azione fine a se stessa: lo schermo è diviso orizzontalmente e il nostro alter ego si troverà nella frequente condizione di vedere piattaforme e ostacoli invisibili al suo compagno e viceversa, creando una sinergia tra i due giocatori basata sulla capacità di mostrare la strada e sulla fiducia. I fondali sono piuttosto spogli, il sonoro è funzionale e bisogna portare pazienza all'avvio, sperando di trovare un compagno di viaggio online, ma l'idea alla base del gioco è fantastica. Ancora meglio, il gioco è liberamente scaricabile dal sito degli sviluppatori, quindi per saggiare con mano la bontà dell'idea alle spalle di Way non dovete sganciare nemmeno un euro. Ci sono anche un paio di enigmi brillanti a base di interruttori, piattaforme mobili e precisi gesti con cui dare il via libera al tizio dall'altra parte dello schermo, ma arrivati alla conclusione, davanti alla mappa del mondo da scarabocchiare, avrei voluto continuare

## COMMENTO

Way dura poco e necessita anche di una buona dose di fortuna come requisito di sistema, indispensabile per trovare qualcuno online con cui condividere l'esperienza. Una volta giocato però è impossibile non rimanere incantati dalle possibilità di un simile approccio al multiplayer. Signori è il 2012 e abbiamo un'idea originale che per giunta funziona, forse la fine del mondo è davvero alle porte.

+ un'idea originale che funziona

- non dura più di un quarto d'ora allo stato attuale

a giocare per ore. Al momento Way può essere scaricato in una versione piuttosto embrionale, ma le potenzialità sono enormi, tanto da aver fruttato al titolo un'incoraggiante serie di riconoscimenti come gioco dell'anno al Games for Change Festival o miglior gioco realizzato da studenti all'Independent Games Festival. Questo è Way: sviluppato in un solo semestre da un gruppo di studenti dell'università Carnegie Mellon, ha le carte in regola per diventare qualcosa di grosso. Per quanto mi riguarda, sono i dieci minuti meglio spesi da parecchio tempo a questa parte. ■



VOTO:  
**4/5**

il forum degli sviluppatori è pieno di screenshot scattati davanti alla schermata finale. Commovente.



**PER QUANTO MI RIGUARDA, SONO I DIECI MINUTI MEGLIO SPESI DA PARECCHIO TEMPO A QUESTA PARTE**

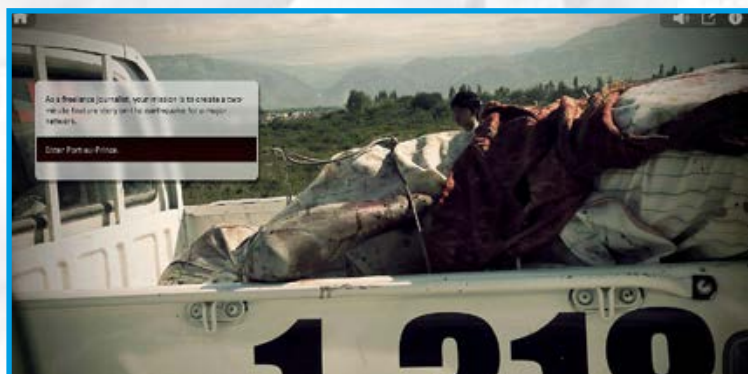
Cosa diavolo starà cercando di dirmi?



»SVILUPPATORE: PTV Productions, Inc. »SITO: [insidedisaster.com](http://insidedisaster.com)

# Inside the Haiti earthquake

"Il volontariato dei poveri agevola l'arricchimento dei ricchi"  
(Bruno M., aka Carl William Brown).



**C**ominciamo con la cronaca: il 12 gennaio 2010 un terremoto di magnitudo 7.0 ha colpito lo stato di Haiti, radendo al suolo la capitale Port-au-Prince e uccidendo circa 260 mila persone; in pochi secondi, quello che era già considerato il luogo più povero delle Americhe era stato catapultato in una delle catastrofi naturali più devastanti che la storia avrebbe ricordato. Ventiquattro ore dopo il disastro, migliaia di volontari, innumerevoli ONG internazionali, la Croce Rossa, le tante fondazioni private e le forze armate coordinate dall'ONU erano salpate alla volta del Mar dei Caraibi con l'obiettivo di riportare l'ordine e la speranza in tutta quella disperazione.

## Librogame

Quello stesso anno, l'emittente pubblica TVO, il canale educativo dell'Ontario, in collaborazione con il governo Canadese e la Croce Rossa Internazionale, commissionarono alla PTV Productions, Inc una serie di materiali trans mediali e non sensazionalistici che potessero sintetizzare le condizioni della popolazione haitiana, permettendo così alla gente comune di capire cosa stesse realmen-

te accadendo. Il risultato, raggiungibile al sito [insidedisaster.com](http://insidedisaster.com), è davvero impressionante: documentari, schede riepilogative, filmati originali, ricostruzioni, foto, testimonianze esclusive e un videogioco. Inside the Haiti earthquake, dunque, altro non è se non una simulazione di alcuni fatti realmente accaduti nei giorni successivi al terremoto, passibili di essere vissuti nei panni di un volontario, di un giornalista o di uno dei terremotati. In pratica, si tratta di tre storie parallele, incentrate sul tema della distribuzione degli aiuti umanitari e raccontate attraverso scatti e riprese originali. Ciascun segmento è declinato secondo le specificità dei singoli attori: il volontario, che ha difficoltà a muoversi e deve cercare di coordinarsi con gli altri soggetti sul territorio; il giornalista che cerca lo scoop e non deve farsi coinvolgere emotivamente dagli eventi; l'haitiano ferito che ha fame e deve trovare un modo per salvare se stesso e i propri cari. Per procedere nella storia, il giocatore dovrà scegliere come comportarsi di fronte alle diverse situazioni pensate dagli sviluppatori; quindi, ad esempio, decidere se procedere in autonomia o farsi consigliare dalle autorità preposte,

## COMMENTO

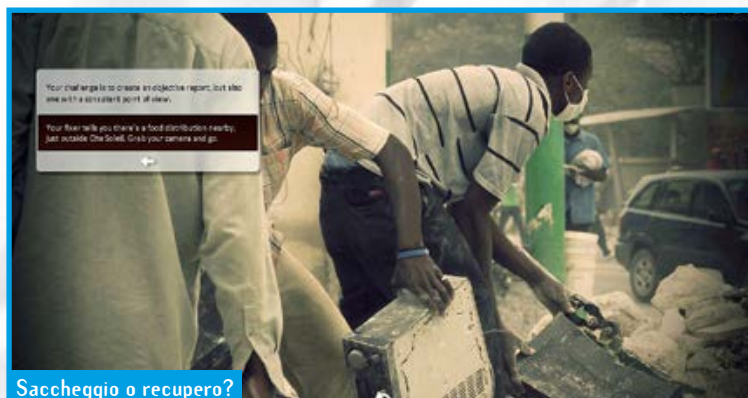
Inside the Haiti earthquake non è il classico videogioco educativo tutto nozioni e niente fascino, anzi... Gli sviluppatori, grazie anche ad immagini esclusive e alla collaborazione di partner importanti, ha realizzato un pregevolissimo documentario interattivo capace, contemporaneamente, di rendere onore al concetto di gamification e di offrire, a chiunque, la possibilità di capire la condizione di Haiti nei giorni successivi al terribile terremoto del 2010; un buon modo per fare informazione e ricordare che, ancora oggi, più di un milione di haitiani non ha un tetto sotto il quale ripararsi.

+ un gioco serio  
- longevità ridotta all'osso

se aiutare una donna caduta per terra, perdendo il momento giusto per uno scatto perfetto, o rimanere distaccato e fare il proprio lavoro, piuttosto che partecipare al saccheggio illegale di un supermercato o rischiare di rimanere senza nulla da mangiare. L'interazione avviene tramite la scelta di un agito, non diversamente da quanto accadeva con i librogame degli anni '80 [sigh], aprendo un ventaglio di bivi e diramazioni invero molto limitato, che però permette di sperimentare soluzioni alternative e di capire quanto possa essere difficile muoversi in ambienti così "fragili". Insomma, un gioco da provare senza riserve, magari durante una pausa di lavoro o prima di dedicarsi a qualcosa di più impegnativo, sempre che possa esistere qualcosa di più impegnativo che 260 mila vittime da ricordare. ■

VOTO:  
**4/5**

## UN GIOCO DA PROVARE SENZA RISERVE



Saccheggio o recupero?



Un camion pieno di aiuti, ok, ma come distribuirli?

## LE NOSTRE PROVE

The Games Machine valuta l'efficienza di schede video e computer completi con diversi videogiochi, caratterizzati dall'adozione di tecniche e librerie differenti: Crysis 2, Batman: Arkham City, Metro 2003, Alien Vs Predator e altri, pronti a intervenire in caso di necessità, tutti aggiornati alle loro ultime versioni. I test di velocità vengono effettuati, salvo in casi particolari, su un testbed composto da una scheda madre Intel DX79SI Extreme, con un processore Core i7 3960 a frequenza standard, 16 GB di RAM e un disco fisso Seagate Barracuda da 7200 giri/minuto, il tutto alimentato da un Enermax Revolution 85+ da 1050 W. Le risoluzioni di riferimento sono 1680x1050, 1920x1080 e 2560x1600 pixel: le impostazioni sono scelte in modo che i giochi offrano la massima qualità visiva e un framerate

ottimale, per cui possono cambiare in base al titolo e alla risoluzione. Secondo la tradizione, l'occhio umano percepisce un movimento fluido quando riceve dai 30 ai 60 fotogrammi al secondo, in base al proprio "allenamento" e alle proprie capacità soggettive. Per questa ragione, abbiamo fissato il traguardo della fluidità a 45 fotogrammi al secondo, un valore medio al di sotto del quale riteniamo le prestazioni insufficienti. Evitiamo tuttavia di mostrarvi grafici e benchmark poiché, a lungo andare, abbiamo notato che i valori possono cambiare sensibilmente in base ai driver utilizzati e, alla fin fine, differenze del 5 o del 10% fra un prodotto e l'altro non cambiano la vostra esperienza di gioco, che è il risultato su cui abbiamo deciso di concentrarci invece che su futili lotte all'ultimo frame.

## IL PRODOTTO DEL MESE

Il portatile **Timeline U M5 581 TG** è il prodotto che, nelle prove di questo mese, ci ha convinto di più.

Ecco i suoi pro, in pillole:

- **Schermo più ampio** (e quasi del tutto privo di bordi)
- **Comodo da usare** (pesa meno di 2 KG)
- **Slim, ma con il DVD** (ha solo 2 cm di spessore)
- **Piuttosto potente** (monta un Core i5 a 1,7 GHz)
- **Doppia GPU** (può risparmiare corrente con la GPU meno potente)



## NEWS IN BREVE

### SCHERMO EXTRALARGE PER TOSHIBA

Toshiba ha presentato all'IFA di Berlino un ultrabook (il Satellite U845W) dotato di uno schermo molto particolare, dall'originale rapporto 21:9 e dalla risoluzione di 1792x768 pixel, quasi un "doppio monitor", insomma, per chi era abituato con i vecchi pannelli 4:3. La speranza di Toshiba è fare colpo su chi userà l'interfaccia Metro, grazie al 30% di informazioni in più rispetto a un normale schermo widescreen.

### È DI POWERCOLOR LA PRIMA "HD7990"

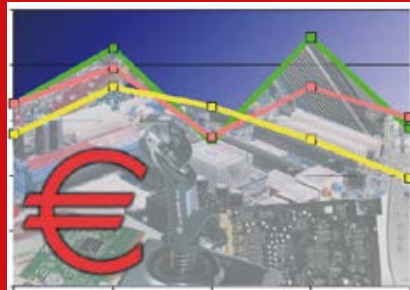
Mentre AMD continua a ritardare la commercializzazione delle sue proposte a doppia GPU della serie HD7000, PowerColor ha deciso di fare da sé con la sua Radeon HD7970 X2 Devil 13, dotata di due GPU Radeon HD7970. La scheda offre ovviamente prestazioni straordinarie, favorite anche dalla presenza di 6 GB di VRAM complessiva e dalla possibilità di portare a 1 GHz la frequenza delle due GPU.

### LA TASTIERA LAVABILE

Non dovrebbe essere più un mistero il fatto che, purtroppo, la tastiera del computer ospiti più batteri della tipica tavoletta del water (anche perché quest'ultima viene lavata regolarmente, o almeno così si spera). Per risolvere il problema, Logitech ha da poco presentato la sua Washable Keyboard K310, una tastiera impermeabilizzata che si può immergere anche nel lavabo pieno d'acqua e di detersivi! Attenzione, però, a non bagnare anche il cavo USB...



## IL BORSINO DELL'HARDWARE



The Games Machine tiene sotto osservazione una ventina di componenti hardware di qualità, segnalando le loro variazioni di prezzo col passare del tempo. Di tanto in tanto cambiano, escono o rientrano in classifica, a seconda delle occasioni. Così con un colpo d'occhio è possibile individuare subito gli affarini del mese!

cpu	INTEL CORE i7 3960X	€ 950
vid	GEFORCE GTX 690	€ 920
cpu	INTEL CORE i7 3930	€ 519
vid	GEFORCE GTX 680	€ 449
vid	RADEON HD7970 GHz Edition	€ 429
vid	GEFORCE GTX 670	€ 359
cpu	INTEL CORE i7 3770K	€ 355
vid	RADEON HD7970	€ 350
vid	RADEON HD6970	€ 299
cpu	INTEL CORE i7 3820	€ 289
vid	RADEON HD7950	€ 279
cpu	INTEL CORE i7 3770	€ 269
vid	GEFORCE GTX 570	€ 260
vid	RADEON HD7870	€ 219
vid	RADEON HD7850	€ 175
cpu	AMD FX-8150	€ 175
vid	RADEON HD6870	€ 149
cpu	AMD FX-8120	€ 145
cpu	INTEL CORE i3 2100	€ 110
cpu	AMD FX-4100	€ 95

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

"Cosa potrebbe andare peggio?" "Beh, potrebbe mettersi a piovere". Questo felice (si fa per dire) scambio di battute nel mai abbastanza lodato film di Mel Brooks "Frankenstein Jr" ben si addice alla situazione dei prezzi rilevati a fine agosto che, ben lungi dal migliorare rispetto alla calma piatta del mese prima, si rivela decisamente peggiorata. Soprattutto sul fronte dei processori centrali dove si registra un aumento generale delle CPU Intel (restano invece sostanzialmente immutate quelle di AMD). In compenso, si registrano alcuni forti cali nel reparto delle schede video, con le Radeon HD7950, HD7870 e HD7850 che sono scese di diverse decine di euro.

# 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 € 950**

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 € 175**

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 € 110**

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.

## SCHEMA MADRE



**INTEL DESKTOP BOARD DX79SI € 300**

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

**GIGABYTE GA-990XA-UD3 € 99**

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.

**ASROCK H67M € 70**

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.

## SCHEMA VIDEO



**GEFORCE GTX 690 € 920**

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

**RADEON HD7870 € 219**

I 1280 stream processor funzionanti a 1 GHz di velocità garantiscono ottime prestazioni generali con tutti i videogiochi, soprattutto ora che sono scesi a un prezzo accessibile.

**RADEON HD6850 € 129**

Con un inspiegabile colpo di coda, le ultime HD6870 rimaste sono tornate a lambire i 150 euro, lasciando alle sorelline minori lo scettro delle più ottimali schede video di fascia bassa.

## MEMORIE



**16 GB PCXPG GAMING SERIES V2 € 170**

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

**8 GB KINGSTON KHX1800C9D3K2 € 90**

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

**4 GB KINGSTON KHX1800C9D3K2 € 45**

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

## DISCO FISSO



**OCZ VERTEX 3 MAX IOPS EDITION 240 GB € 380**

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 € 150**

Il costo dei dischi fissi è calato, quindi vale 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 € 75**

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.

## + TUTTO IN UNO

Il computer è "incastonato" in uno schermo a LED da 22" di diagonale, dotato di una risoluzione Full-HD da 1920x1080 pixel. Non è dotato di capacità stereoscopiche ma in compenso offre immagini chiare e definite, con colori brillanti.

## - GRAFICA INTEGRATA

L'unica GPU disponibile è l'HD4000 integrata nel processore centrale, perfetta per film, avventure grafiche, giochi di strategia e casual game, ma più limitata su tutto il resto. Una GPU NVIDIA di supporto avrebbe aiutato, ma purtroppo non c'è e non si può mettere.

## + PROCESSORE POTENTE

Il motore del sistema è una potente CPU quad-core Intel Core i7 3770S a 3,1 GHz, basata sulla recentissima architettura Ivy Bridge. Garantisce prestazioni ottimali con qualunque genere di applicazione, virtualizzazione con istruzioni VT-d comprese.

## ! PORTE E PULSANTI LATERALI

Le porte che richiedono un accesso più facile sono poste sul lato sinistro dell'unità, mentre i pulsanti di controllo sono su quello destro. Sul fondo, trovano spazio anche una porta ethernet a 1 Gbps, 4 porte USB e l'HDMI a cui collegare un eventuale secondo monitor.

## - POCO ESPANSIBILE

L'unica, ovvia limitazione di questo PC (prestazioni nel 3D a parte) è la scarsa possibilità di espansione e di intervento da parte nostra. Sarebbe stato bello, per esempio, sostituire il masterizzatore di DVD con uno più moderno per Blu-ray disc.

## + SENZA FILI

Un particolare che ci è proprio piaciuto è il fatto che l'unità integri il ricevitore per mouse e tastiera senza fili, liberandoci dai cavi e soprattutto dalla necessità di impegnare due preziose porte USB. Il PC è dotato anche di una scheda wi-fi interna.

# EVO61

Produttore: **Intercomp** Prezzo indicativo: **€ 1.390**

Quando si dice "Italians do it better" generalmente non si intendono i computer, anche se per tanti anni Olivetti ha tenuto alta la nostra bandiera nel settore dei grossi mainframe. Adesso la nostrana Intercomp si è gettata nella mischia degli all-in-one: computer che integrano nello schermo, o nella tastiera, tutte le loro funzionalità e le porte di connessione. Il suo Evo61, lo diciamo subito, non è un prodotto eccezionale: il design, a nostro avviso, lascia un po' a desiderare nella ricerca dei particolari. Se lo guardiamo di lato notiamo uno spessore e una forma "bombata" che piacerà soprattutto a chi ama gli oggetti un po' vintage, ma che non si allinea di certo con il gusto "sottilettiforme" imperante. Fortunatamente, ciò comporta anche dei fattori

positivi. Per esempio, la possibilità di accedere abbastanza comodamente al masterizzatore DVD integrato, e poi la certezza di avere un aspetto che in qualche modo si distingue, e se questo sia un bene o un male potrete essere soltanto voi, gentili lettori, a deciderlo. In compenso è potente: offre un processore a 3,1 GHz di ultimissima generazione e integra la migliore GPU attualmente prodotta da Intel, una HD4000 che, per prestazioni, può essere

**UN PC ALL-IN-ONE TUTTO ITALIANO CHE PREMIERÀ SOPRATTUTTO I PIÙ "CASUAL" TRA I VIDEOGIOCATORI. UN PO' MENO GLI ALTRI**

inquadrata come una Radeon o una GeForce di fascia medio-bassa, ma comunque compatibile con le DirectX 11 e capace di farci giocare alla stragrande maggioranza dei videogiochi, a patto naturalmente di scendere a compromessi sulla risoluzione e sugli effetti speciali con i titoli più esigenti. Chi ama i casual game, le avventure grafiche e i classici della strategia, però, andrà felicemente a nozze con questo computer, visto che il suo ampio schermo da 22" regge piuttosto bene la risoluzione Full-HD e non richiede nemmeno l'applicazioni di particolari filtri per evitare vistose scalettature (questo, almeno, alla risoluzione nativa). Sulla RAM Intercomp non ha certo risparmiato, e con 16 GB possiamo stare relativamente tranquilli, mentre invece il disco fisso ci ha lasciato

## BOMBATO MA NON TROPPO

Quando poco fa scrivevamo che l'Evo61 potrebbe essere un po' troppo bombato per incontrare il gusto di tutti, intendevamo questo. C'è da dire, però, che l'aspetto generale del computer è molto piacevole e che queste curve faranno la gioia di chi ama gli oggetti vagamente retrò. E noi italiani, si sa, sappiamo essere molto nostalgici quando vogliamo.



un po' interdetti: piuttosto di un modello così capiente (1 tera), ma con una rotazioni di soli 5.400 giri al minuto, sarebbe stato più opportuno usare un ibrido meno capiente o un modello da almeno 7.200 giri. Ne avrebbe certamente giovato l'intero sistema, che non costa proprio pochino. Anzi, per lo stesso prezzo ci saremmo aspettati un masterizzatore Blu-ray disc, ma del resto nessuno è perfetto. Alla fine il giudizio non può essere diverso da un "discreto" ben ponderato fra i pregi (che sono tanti, velocità in primis) e i difetti, che purtroppo non mancano. Ma sarà il caso di tenere d'occhio questa Intercomp perché in futuro, se continua così, saprà darci delle grandi soddisfazioni.

**7.0**

# VG23AH

Produttore: **ASUS** Prezzo indicativo: **€ 300**

**N**on è il "solito" monitor 3D. Stavolta ASUS ha deciso di adottare un tipo di stereoscopia inizialmente concepita da LG per i suoi televisori, chiamata Film-type Patterned Retarder che, a differenza di 3D Vision e di tutte le tecniche analoghe, non pesa sulla "sorgente" del segnale video ma si occupa di "trasformare" qualunque immagine bidimensionale in 3D, sacrificando però la risoluzione verticale. Oltre all'ovvia capacità di vedere in 3D qualsiasi cosa, questa soluzione comporta anche altri vantaggi: l'impiego di occhiali privi di batteria e quindi più leggeri, la libertà

per chi già indossa gli occhiali da vista di limitarsi ad apporre una leggera mascherina sulle sue lenti, e la possibilità di godere di immagini più luminose. Tutto questo, però, si paga in termini di nitidezza e di profondità di campo, che si trasforma in un mezzo strazio quando compaiono delle scritte sullo schermo. Il pannello IPS, in compenso, è davvero godibilissimo e restituisce delle immagini brillanti e perfettamente definite in quel restante 99% del tempo in cui useremo lo schermo nella normale modalità 2D.

**8.0**



### + 1 AMPIO E BRILLANTE

Il pannello IPS non è veloce quanto un Tn ma offre immagini più brillanti e realistiche, con una gamma di colori più fedele. Usandolo con i giochi non abbiamo mai riscontrato problemi di scie e, per giunta, l'angolo di visuale senza aberrazioni cromatiche è decisamente ampio.

### + 2 FULL HD E 3D

Le dimensioni della diagonale sono 23 pollici e la risoluzione fisica è di 1980x1080 pixel. Si passa in modalità stereoscopica con la semplice pressione di un tasto e possiamo farlo in presenza di qualsiasi sorgente video, senza intervenire sulla scheda video del computer.

### + 3 TANTI INGRESSI

Possiamo collegare allo schermo fino a 4 sorgenti video grazie alle due porte HDMI, a una porta DV-I e una tradizionale SVGA. HDMI a parte, disponiamo poi di un solo ingresso audio line-in. Gli speaker da 3 Watt non sono il massimo, ma non si può pretendere più di tanto.

### + 4 LEGGERI E SENZA PILE

Anche se la qualità del 3D non è il massimo (3D Video a A3D restano su un piano superiore), la tecnologia adottata da Asus per questo schermo comporta l'uso di occhiali e mascherine più comodi. Ottimo per chi vede il 3D come un'opzione da usare solo ogni tanto.

## + SCHERMO PIÙ AMPIO, SOLITA RISOLUZIONE

Il nuovo Timeline U dispone di uno schermo con ben 14 pollici di diagonale, così ampio da occupare quasi tutto il pannello superiore e da essere quasi completamente privo di bordi. La risoluzione, però, è la "solita" a 1366x768 pixel che, di fatto, sembra una tradizione per questa serie.

## + DOPPIA GPU

Anche stavolta il Timeline è in grado di risparmiare corrente usando la GPU HD3000 integrata nel processore centrale oppure, all'occorrenza, attivare una GPU dedicata GeForce 640M, basata su architettura Kepler e dotata di 384 CUDA core.

## + COMODO DA USARE

Con meno di 2 Kg di peso, questo portatile è decisamente comodo da trasportare e fa al caso di chi scrive spesso: la tastiera è ampia, dotata di tastierino numerico e caratterizzata come sempre da un buon "tocco". Comodo anche il mousepad sul lato inferiore.

## + SLIM, MA CON IL DVD

Sebbene lo spessore complessivo del notebook sia solo 2 cm, Acer è riuscita a infilare un masterizzatore di DVD al suo interno. Una vera fortuna per tutti coloro che hanno ancora bisogno dell'unità ottica per il lavoro o per il proprio divertimento.

## + PIUTTOSTO POTENTE

Il processore centrale è un Core i5 3317U a 1,7 GHz che, in modalità turbo, può raggiungere i 2,6 GHz. È dotato di soli 2 core ma, grazie all'HyperThreading, il sistema operativo ne vede quattro. Dispone di istruzioni VT-d per la virtualizzazione e integra una GPU HD3000 a 350 MHz.

# Timeline U M5 581 TG

Produttore: **Acer** Prezzo indicativo: **€ 799**

**A**ncora una volta, Acer è andata a segno con un portatile "controtendenza" perfettamente in grado di accontentare chi, per un motivo o per l'altro, con la "tendenza" non può proprio andare d'accordo. In parole povere, questo è il portatile perfetto per chi desidera un ultrabook ma, vuoi per una ragione di prezzi e di prestazioni, vuoi perché senza un masterizzatore di DVD integrato proprio non potrebbe resistere (chi scrive, fra l'altro, è proprio una di queste persone), alla fine si ritrova a cercare il proprio PC ideale fra i notebook classici ancora esposti al supermercato. Compito peraltro non facile, visto che ormai i "super-slim" vanno per la

maggiore e costano davvero troppo, se ce ne serve uno potente. Il Timeline U M5 581 TG coniuga un po' tutti gli aspetti positivi degli ultrabook (peso contenuto, spessore limitato, design godibile, velocità nelle operazioni di caricamento) e quelli dei notebook tradizionali (espandibilità, schermo ampio, costo contenuto), miscelandoli sapientemente in un portatile dalle prestazioni decorose, buono

per il gioco come per il lavoro (la GPU Nvidia dà un po' di respiro nei giochi come nelle applicazioni accelerate), facile da trasportare e dotato di una buona autonomia. È un po' scarsa solo la quantità iniziale di RAM: 4 GB sono davvero pochini, soprattutto nell'ottica di un PC che si compra oggi per tenerlo alcuni anni. Ma si può sempre rimediare in seguito. Buona, invece, l'idea di accompagnare l'hard disk tradizionale con una piccola unità SSD, in grado di "istantaneizzare" il caricamento del sistema operativo, delle applicazioni usate più spesso e la ripresa dallo stato di ibernazione.

**ACER RINNOVA LA SERIE  
TIMELINE CON UN ALTRO  
CAMPIONE DI COMODITÀ,  
SPAZIO E PRESTAZIONI**

**9.0**



# King 780 Plus

Produttore: **iTek** Prezzo indicativo: € 279

**D**i case "particolari" ne abbiamo visti davvero a bizzeffe ma pochi, pochissimi superano per originalità questo prodotto di iTek. Nessuno, o quasi, per le dimensioni. Il 780 nel nome, infatti, fa riferimento all'altezza del prodotto, 780 mm che si addicono maggiormente a un tower, piuttosto che a un mid-tower come questo. Tanto spazio comunque non è sprecato. Il King 780 Plus è infatti una sorta di "doppio case" che permette l'alloggiamento di una seconda scheda madre, ovviamente in formato mini-ITX o ancora più piccola, oltre a quella del nostro computer. Possiamo, insomma, integrare un mini server, o un computer di bassa potenza dedicato ai compiti più leggeri, risparmiando in corrente e in rumore

ogni qualvolta il PC "da battaglia" si rivelerebbe troppo potente e costoso, in termini di consumo energetico. Il case si distingue poi per la pregevole quantità di vani e sportelli (si possono alloggiare 4 unità da 3,5" e ben 10 dischi slot-it da 2,5"), per la razionalità dei fori passa-cavo e per il fatto, ormai consolidato, di non richiedere praticamente mai l'uso del cacciavite. C'è perfino un sistema capace di assorbire le vibrazioni dei dischi! Insomma, da un punto di vista "Pastorale" è difficile trovare un case migliore di questo, anche se i materiali eccessivamente plasticosi e l'aspetto indiscutibilmente tamarro potrebbero frenarne l'adozione. Ovviamente, anche il prezzo.

**8.0**

## **USB SUL RETRO**

Contrariamente a quanto avveniva su altri modelli, il nuovo Timeline mette le connessioni sul retro, anche le USB. È una scelta a nostro avviso meno pratica, perché obbliga a toccare lo schermo ogni volta che si deve inserire o prelevare una periferica.



**BEST BUY**



## **QUASI TUTTO SUL RETRO**

**L**e principali porte I/O si trovano radunate sul retro dell'unità. Ci sono due porte USB 3.0 (di cui una alimentata appositamente per la ricarica delle batterie), una USB 2.0, una porta di rete gigabit RJ45 e l'uscita HDMI per il monitor esterno. Il portatile integra ricetrasmittitori Bluetooth e Wi-Fi, per cui non serve davvero altro. Il Timeline, altrove, dispone anche di un drive per memory card.



### **+ 1 TANTISSIMO SPAZIO**

Con dimensioni complessive di 780x605x230 millimetri, è davvero difficile che il vostro PC abbia bisogno di altro spazio! Anzi, qui dentro di computer ce ne stanno addirittura due! Peccato solo per il prezzo e per l'invasività della plastica...

### **+ 2 TUTTO L'OCCORRENTE**

Il (doppio) pannello di controllo superiore dispone di tutti i pulsanti e di tutte le porte necessarie, compresa una USB 3.0. La maschera frontale si può aprire per accedere ai vani dei dischi. Non solo per il masterizzatore, ma anche per i dischi hot-swap.

### **+ 3 SPORTELLI DAPPERTUTTO**

Ci sono diversi modi per accedere all'interno dell'unità, anche senza aprire completamente le paratie. Si può addirittura decidere di poggiare il case su uno dei lati, stravolgendo la disposizione e avendo l'accesso dei dischi dal lato superiore.

### **- 4 POCO ROBUSTO**

Tanta mole, tanto spazio e tanti dischi si ripagano purtroppo con l'eccessivo ricorso a materiali plastici di dubbia solidità. Anche le slitte per i dischi fissi sono in plastica e il timore, purtroppo, è che qualche gancetto possa spezzarsi prematuramente.

**La storica rivista per gli appassionati di videogiochi per PC!**

**DA 23 ANNI INSIEME A VOI!**

NUMERO  
**289**

# THE GAMES machine

**SPIETATO!**

## HITMAN

L'Agente 47 in cerca dell'assoluzione...

**TEDESCO!**

## GAMESCOM

16 pagine dedicate alla Fiera più importante d'Europa!

**CALCIO TOTALE!**

## FIFA 13

Cristiano Ronaldo non è nessuno!

# BORDERLANDS 2

**UNO SPARATUTTO "DI RUOLO" FUORI PARAMETRO!**

**DOSSIER - SERIALIZED: UN'ANALISI APPROFONDATA PER SCOPRIRE ASPETTI AFFASCINANTI DEL MONDO DEI VIDEOGIOCHI!**

THE GAMES MACHINE N. 289 - MENS - ANNO 23-12 € 4,99

Spr.a  
ITALY



20289

917711291232306

# ABBONATI SUBITO!

SCEGLI IL METODO PIÙ COMODO PER ABBONARTI:

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

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

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

• **TELEFONA** al N. 199 111 999 Dal lunedì al venerdì dalle ore 9.00 alle ore 19.00. Costo massimo della chiamata da tutta Italia per telefoni fissi: € 0,12 + iva al minuto senza scatto alla risposta. Per cellulari costo in funzione dell'operatore.

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

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

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

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

## ABBONANDOTI AVRAI DIRITTO AI SEGUENTI VANTAGGI

### PREZZO BLOCCATO:

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

### TUTTI I NUMERI ASSICURATI:

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

### RIMBORSO GARANTITO:

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

Informative ex Art.13 LGS 196/2003. I suoi dati saranno trattati da Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l., nonché dalle società con essa in rapporto di controllo e collegamento ai sensi dell'art. 2359 c.c. Titolari del trattamento, per dare corso alla sua richiesta di abbonamento. A tale scopo, è indispensabile il conferimento dei dati anagrafici. Inoltre previo suo consenso i suoi dati potranno essere trattati dalle Titolari per le seguenti finalità: 1) Finalità di indagini di mercato e analisi di tipo statistico anche al fine di migliorare la qualità dei servizi erogati, marketing, attività promozionali, offerte commerciali anche nell'interesse di terzi. 2) Finalità connesse alla comunicazione dei suoi dati personali a soggetti operanti nei settori editoriale, largo consumo e distribuzione, vendita a distanza, arredamento, telecomunicazioni, farmaceutico, finanziario, assicurativo, automobilistico, e ad enti pubblici ed Onlus, per proprio utilizzo o per 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 e gratuitamente esercitare i diritti previsti dall'articolo 7 del D.Lgs. 196/03 - e cioè conoscere quali dei suoi dati vengono trattati, farli integrare, modificare o cancellare per violazione di legge, o opporsi al loro trattamento - scrivendo a Press Di Srl - Ufficio Privacy - Milano Oltre - Via Cassanese, 224 - 20090 Segrate (MI).

Tagliare lungo la linea tratteggiata



## COUPON DI ABBONAMENTO

**Sì! Mi abbono a The Games Machine**

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

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

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

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

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

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

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

30  Con il bollettino postale che mi invierete

20  Con carta di credito:  Visa  American Express  Diners  Mastercard

Numero

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Scad. (mm/aa)

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

 Firma \_\_\_\_\_

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

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

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

OFFERTA VALIDA SOLO PER L'ITALIA

396 11 020 396 01

## OTTO VOLTE WINDOWS

Davvero scontata la tematica di questo mese. Con un nuovo Windows ormai a disposizione di tutti, non si poteva certo parlare d'altro...



◀ Le DirectX 11.1 rappresentano un'evoluzione – e non una rivoluzione – delle analoghe librerie

di applicazioni pensate per essere gestite con il pennino o con il tocco delle dita. Il prodotto era buono, come Apple ha ampiamente dimostrato anni dopo, ma il software proprio no. Un problema che si è ovviamente protratto per tutta l'epoca di Vista e Windows 7, e che con Windows 8 ha finalmente trovato una soluzione.

### METRO DI PARAGONE

A prima vista Windows 8 sembrerebbe essere nient'altro che Windows 7 con un'interfaccia nuova. In realtà alcune cose sono migliorate a livello di kernel, struttura dei driver, DirectX e così via, ma l'elemento più vistoso di tutti è naturalmente l'interfaccia Metro, croce di chi ancora si ostina a usare mouse e tastiera per "parlare" al computer, e delizia per chi invece è già passato ai nuovi paradigmi completamente tattili delle tavolette.

Si presenta a noi fin dal primo avvio e sostituisce, in modo perentorio, quel pulsante Start a cui eravamo abituati fin dai tempi di Windows 95. Ed è inutile cercare un modo per ripristinarlo: Microsoft non ce lo lascia fare, costringendoci a ricorrere a programmi di terze parti che ne mimano il funzionamento, oppure ad arrangiarci con le toolbar personalizzate, aggiungendo a mano gli elementi che ci servono maggiormente. Di sicuro, il primo impatto con il nuovo sistema lascia un po' interdetti visto che tutti gli elementi di gestione a cui siamo avvezzi, dal pannello di controllo alle banali icone di spegnimento del sistema, hanno cambiato posizione e non sono più raggiungibili con la facilità di un tempo. Chi si appresta al passaggio al nuovo sistema, o se lo ritroverà proprio malgrado su un nuovo computer, si prepari dunque a un breve periodo di ambientamento.

### LE APP PER IL COMPUTER

Con Metro arriva anche un modo diverso di interagire con il PC e di prelevare le informazioni che ci servono. I programmi possono sfruttarla dinamicamente, per mostrare il loro output o per aggiornare rapidamente l'utente sui loro risultati. Ma possono anche essere scritti appositamente per funzionare nell'ambito di quell'interfaccia, un po' come i gadget/widget a cui ci hanno abituati gli smartphone negli ultimi anni, o ancora quelli delle toolbar di Vista o di Google. E visto che il tasto Start non c'è più, possiamo accedere a Metro spostando il puntatore in un angolo dello schermo o premendo il tasto Windows sinistro. L'interfaccia Metro può scorrere a destra e a sinistra e, se lo vogliamo, può mostrare un elenco di tutti i programmi installati come il vecchio menu avvio: l'unica differenza sarà che, per farlo scorrere, serviranno diversi movimenti.

Semplici, se stiamo usando un tablet, molto più complicati con mouse e tastiera. Ed è proprio qui che si consuma l'unico delitto di Microsoft in questa release:

**E** alla fine è arrivato anche lui, Windows 8. Non che se ne sentisse assolutamente bisogno, eh, dato che Windows 7 ha saputo dare una bella "raddrizzata" al codice di Windows Vista e ha incontrato i favori di gran parte del pubblico, ma con la straordinaria – e per molti versi inaspettata – diffusione dei tablet PC, era chiaro che la classica interfaccia di Windows non poteva adattarsi perfettamente alle nuove esigenze degli utenti. La memoria storica, infatti, ci impone di rammentare al gentile pubblico che i primi tablet non sono stati di certo inventati da Apple, anzi, erano dei portatili "convertibili" o pilotabili con un pennino su cui girava Windows XP. E la maggiore fondatissima critica, che ne impedì la diffusione, fu proprio l'assenza





▲ Le DirectX 11.1 razionalizzano l'interfaccia verso le funzionalità 2D, 3D e per l'accelerazione dei calcoli. Inoltre, standardizzano la stereoscopia.

per risolvere l'annoso problema di Windows, inadatto al tocco, lo ha trasformato in un sistema per metà inadatto a mouse e tastiera che, lo ricordiamo, sono i dispositivi di input più ovvi per un PC desktop e per qualsiasi portatile privo di touch screen. "Per metà", in quanto basta poco per accedere al desktop e ritrovarsi in un ambiente pieno di programmi "vecchi" che funzionano male con le impronte digitali, ma benissimo con il solito topolino. Windows 8, insomma, funziona su due livelli. Da una parte può essere completamente gestito con il tocco tramite l'interfaccia Metro (che mette a disposizione anche una sua versione del Pannello di Controllo con le opzioni più comuni), e dall'altra permette la gestione tradizionale via desktop. Anche se, bisogna ammetterlo, gli strumenti di gestione sono stati nascosti molto bene.

## SEMPRE PIÙ CONVERGENTE

Quando uscì Windows Vista, il mondo dell'hardware era in fermento. AMD aveva da poco acquisito ATI e, come la sua concorrente Nvidia, si apprestava a mettere in commercio le prime schede video compatibili con DirectX 10, a fronte di uno straordinario parco di "installato" già perfettamente compatibile con le DirectX 9. Questo aveva convinto Microsoft a spingere molto sulle GPU e a demandare la gestione dell'interfaccia grafica proprio a quest'ultimo componente. Le intenzioni erano buone ma, forse spaventata da animazioni e trasparenze, l'utenza aveva reagito molto male. Con Windows 7 è bastato ripulire un po' l'aspetto grafico e migliorare la gestione dei driver e delle periferiche per dare un'impressione molto più positiva. Windows 8 punta sulla ricerca dell'essenziale con un approccio che segue due vie: da una parte, sotto il cofano, migliora ulteriormente l'infrastruttura dei driver e dichiara deprecate le metodologie più vecchie, dall'altra, esteriormente, spoglia Aero di tutti gli effetti speciali e si mostra al pubblico con finestre squadrate e prive di trasparenze. In realtà, basta posizionarsi sulla taskbar per verificare che l'eredità di Vista e 7 è ancora tutta lì. Ma se andremo a spulciare fra i temi per il desktop, incredibilmente, non troveremo più quelli sbrilucianti di un tempo. Potremo, però, scaricarli dal solito repository di Windows 7 e applicarli come sempre. Windows 8 in ogni caso spinge sulla GPU più di quanto abbiano fatto i suoi predecessori: la usa per accelerare il rendering di qualsiasi cosa, dai font ai video passando per gli elementi vettoriali; la usa anche per accelerare svariate funzioni di compressione e decompressione, demandandole tutti i calcoli che può.

## DIRECTX AGGIORNATE

Col nuovo sistema, come prevedibile, è arrivata anche l'ennesima "rinfrescata" alle librerie DirectX che, nella versione 11.1, rendono

▶ Con Windows 8 arriva anche Surface, il tablet di Microsoft.



▲ AMD è stata la prima ditta a chiarire che le proprie soluzioni contemporanee sono in grado di supportare le DirectX 11.1

più semplice e coeso l'utilizzo di diverse "componenti" delle stesse: scrivere programmi che usano DirectX2D, DirectX3D e DirectCompute diventa più semplice che in passato, e per la gioia delle case produttrici di hardware tornano i "caps bit", vale a dire un metodo per stabilire le potenzialità dell'hardware installato sulla macchina e permettere ai programmatori di disattivare gli effetti che non funzionano su una determinata categoria di schede. In altre parole, un mezzo ritorno al passato, quando con le DirectX 9 era possibile programmare diversi percorsi per le Radeon e per le GeForce in base alla rosa di effetti supportati dalle stesse (con Vista e le sue DirectX 10 questa possibilità era stata fortemente limitata da Microsoft). La "mossa" è stata giustificata con l'esigenza di adeguare facilmente il software alla rosa di possibilità offerte oggi da GPU dedicate e integrate, ma una maggiore libertà offerta ai produttori di hardware, che saranno più liberi di inserire estensioni e nuove funzionalità rispetto a quelle previste da Microsoft, potrebbe fare molto bene al settore – che ultimamente aveva fortemente rallentato il proprio cammino evolutivo. Inoltre, introducono una piacevole novità: delle funzioni standard per la stereoscopia, grazie alle quali sarà possibile realizzare giochi e animazioni in "vero 3D" indipendentemente dalla marca della scheda video e dalle soluzioni adottati dal fornitore della GPU. ■



## » JOHN TWIDDY L'Ultimo dei Ninja

Con il Commodore 64 che compie trent'anni, non c'è niente di meglio che dare uno sguardo alla carriera di John Twiddy. Uomo simbolo di System 3, all'epoca una delle softco più amate per la macchina Commodore, John si interessa all'informatica dai tempi della scuola superiore, quando scopri di imparare il Basic più velocemente di quanto il suo docente riuscisse a insegnargli. A monte c'era una grande passione per i videogiochi: John passava pomeriggi in sala giochi, dove era un campione a Defender. Per imparare il linguaggio macchina e creare titoli tutti suoi, ottenne un Commodore Pet come regalo per il sedicesimo compleanno, praticamente estorto al padre disseminando per casa opuscoli pubblicitari. Va detto che l'interesse di John non era il semplice capriccio di un videogiocatore: andando avanti, all'università di Newcastle avrebbe scelto Elettronica e microprocessori, una formazione che lo avrebbe avviato alla conoscenza della demoscene e dell'hacking in generale. Non a caso, il primo lavoro arrivò creando applicativi gestionali per Super Soft su hardware Amstrad. Fu in quell'occasione e sotto quel marchio che la produzione ludica di John prese il volo, aprendo le danze con Pesky Painter (1984), un clone del coin-op Amidar. Nonostante non fosse spalleggiata da chissà quale macchina del marketing, la produzione di John riuscì ugualmente a interessare Julian Rignall in persona, che intercedette per un posto presso la ben più prestigiosa CRL. Non è da tutti ricevere una raccomandazione dal redattore superstar per antonomasia di Zzap!64, così John si presentò in grande spolvero, con tanto di schizzi e teorie su come realizzare un gioco ispirato a Marble Madness, il suo secondo arcade preferito. Come risposta si vide proporre, invece, la conversione per C64 di Tau Ceti, il leggendario gioco di Pete Cooke.



John firma la miglior conversione ad 8 bit di Ikari Warriors, impensierita forse solo da quella per MSX.

Non si trattava di un benvenuto all'acqua di rose... Tau Ceti era un osso duro: proponeva una missione di soccorso sulla superficie del pianeta Tau Ceti III, con lo scopo di eliminare le difese robotiche, in avaria a causa di una meteora, per favorirne la ricolonizzazione da parte della razza umana. E la scala del gioco non era da meno, con un buon numero di città da esplorare, complete di edifici e nemici da abbattere. Anche al giorno d'oggi, la mole di contenuti offerti lascia realmente a bocca aperta, con paesaggi meticolosamente realizzati in wireframe, alternanza tra giorno e notte, e un incredibile uso

delle ombre poligonali. John fece faville, realizzando forse la versione migliore del gioco e portando a casa un eloquente 93% su Zzap!64. Stranamente, però, non fu amore a prima vista: John non si occupò del seguito Academy, e lasciò CRL con il solo Tau Ceti all'attivo. Fortunatamente non ebbe tempo per rilassarsi e venne contattato da Elite per la conversione di Ikari Warriors (1988) per C64. Anzi, rischiò addirittura di perdere un anno all'università a causa del cabinato originale dello sparattutto SNK, che Elite aveva premurosamente consegnato presso la sua dimora!



Quel drago sputafuoco resisterà a qualsiasi spada. Bisogna far lavorare le meningi.



Colorato e veloce, Hammerfist è uno dei migliori titoli del 1990 per la macchina Commodore.

Nonostante il risultato eccellente, fu uno stress niente male: Ikari Warriors era un vero mostro di Frankenstein, nato dal contributo di parecchia gente, forse troppa. Al di là del codice di John, la grafica veniva prodotta a distanza da un intero gruppo di programmatori che inviava giornalmente modifiche a fondali e sprite su cassetta. Questo era l'inizio di uno stressante iter, con John in attesa per giorni dei nastri che, a loro volta, dovevano essere letti senza errori dal datasette e compilati correttamente nel gioco, incrociando nel frattempo le dita nella speranza che tutto andasse bene per evitare di ripetere nuovamente la trafila. La musica, invece, era frutto dell'ottimo Mark Cooksey, già apprezzato in Ghosts'n'Goblins, sempre sotto etichetta Elite, con una colonna sonora tanto tenebrosa che al confronto quella dell'arcade sembra una marcia nuziale. Nonostante un simile guazzabuglio di menti, la conversione venne veramente bene: niente multiloop (anche perché Ikari Warriors vanta un unico, enorme livello a scorrimento verticale), azione per due giocatori e l'intelligente idea di usare il tasto Commodore per bloccare la linea di tiro dei protagonisti Ralf e Clark, offrendo un valido sostituto al joystick rotante del gioco originale. Nel mezzo della conversione, John venne contattato da Mark Cale di System 3, per lavorare su un nuovo titolo nella loro sede di Londra: la buona notizia era che ci sarebbe stato un solo artista grafico con cui comunicare. Hugh Riley poteva effettivamente essere da solo, ma valeva per un esercito: John si trovò davanti un'opera incredibile, con delle animazioni di guerrieri giapponesi fluidissime e decine di ispirati fondali già pronti per essere scelti e incorporati nel progetto The Last Ninja (1987). I lettori inglesi di Zzap! lo eleggono a gran voce gioco dell'anno, tallonato a breve da California Games, e il successo è unanime, consacrando la softco nell'olimpo degli sviluppatori per la macchina Commodore. The Last Ninja segue la missione di Armakuni, l'ul-

timo guerriero della sua setta, per vendicare il massacro dei propri compagni per mano dello shogun Kunitoki. È un'avventura dinamica con visuale isometrica come non se ne erano mai viste: la coloratissima grafica faceva apparire obsoleti tutti quei titoli basati sul motore Filmation della Ultimate che, fino ad allora, sembravano irraggiungibili. Armakuni può raccogliere armi e oggetti, combattendo guerrieri nemici e risolvendo enigmi sullo sfondo di un accompagnamento musicale, creato da Ben Daglish, da pelle d'oca. Sebbene i detrattori amino ricordare la perfezione al pixel richiesta per superare alcuni salti, TLN rimane un classico nel suo genere, nonché uno dei primi giochi per Commodore 64 a venire pubblicato sulla Virtual Console del Wii. E così, System 3 diede ai fan quello che volevano: l'anno seguente fu la volta di The Last Ninja 2 - Back with a Vengeance. La copia Twiddy/Riley viene affiancata dal talentuoso Matt Gray, fresco dai successi di Hunter's Moon e Quedex, usciti sotto etichetta Thalamus. Tutto è addirittura migliore dell'irraggiungibile predecessore e gli infami salti vengono ridotti per numero e complessità.

Le schermate vengono disegnate più velocemente e sono ricche di dettagli, mentre l'animazione dell'uomo d'azione d'ebano e dei suoi nemici è più rapida e fluida. L'ambientazione viene modificata sostanzialmente, con Kunitoki che riesce a scappare alla vendetta dell'ultimo ninja fuggendo attraverso il tempo, solo per ritrovarsi nella New York del XX secolo, una città ricca di corruzione, violenza e delle altre doti che lo shogun provvidenzialmente incarna. Armakuni raggiunge la sua nemesi grazie al favore degli dei e, partendo da Central Park, dovrà attraversare strade, fogne e raffinerie di droga, fino al confronto finale. È un peccato che il terzo titolo della trilogia, a opera di Stan Schembri, non sia allo stesso livello: un gioco eccezionale ma privo della brillante inventiva del secondo, con un'ambientazione – la

fortezza elementale di Kunitoki – troppo classica e priva del fascino della Grande Mela. Dopo TLN2, John lasciò System 3 portandosi dietro Hugh Riley e formando Vivid Image assieme a Mev Dinc, l'artefice della conversione per Spectrum di TLN. In questa circostanza, John fu una delle prime persone a mettere mano sul Konix Multisystem, la sfortunata console che doveva riproporre a casa tutto il fascino della sala giochi Anni '80 con cloche, manubri, pistole ottiche e addirittura una sedia idraulica. Non se ne fece nulla, ma John ebbe il privilegio di conoscere, comprendere e testare con mano il lavoro degli ingegneri sulla macchina, grazie alla sua formazione. Ironicamente per un sistema orientato verso le più assurde periferiche, il gioco prodotto da Vivid Image era un mix tra picchiaduro e platform da affrontare con un semplice joystick. Hammerfist (1990) è stato probabilmente l'unico titolo di cui si sia visto qualcosa per il Konix, oltre a varie tech demo e foto di Jeff Minter stravaccato sulla sedia idraulica. A onor del vero, fu Mev a occuparsi di questa versione, mentre John si dedicava contemporaneamente a quella per C64. Un buon gioco, con un personaggio mutaforma che può trasformarsi dal brutale Hammerfist nell'agile Metalis e attraversare scenari nella premiata formula a base di salti, enigmi e botte che tanto aveva decretato il successo di TLN, stavolta però a scorrimento orizzontale. Venne convertito per tutte le piattaforme dell'epoca, lasciando nel dimenticatoio proprio la versione Multisystem, quando Konix staccò la spina alla console. John fu anche responsabile di Putty Squad per Amiga, scritto in seguito al ritorno in System 3 dopo la parentesi in Virgin, ma non venne mai pubblicato. Possiede ancora il codice originale completo e funzionante, riposto su chissà quale computer, che sarebbe più che felice di condividere come .adf con i fan. Non resta che rimanere sintonizzati, quindi. ◀



Su The Last Ninja 2, System 3 scommise parecchio, pubblicando il gioco in edizioni deluxe, con tanto di shuriken di gomma e mappe.



Una rara immagine di Hammerfist per Konix. Molto simile alla versione per Amiga.

## TRANSFORMERS: LA CADUTA DI CYBERTRON

**S**enza troppi giri di parole, La Caduta di Cybertron è semplicemente il miglior gioco basato sui Transformers di questa generazione. Nel titolo di High Moon Studios si vestono alternativamente i panni dei buoni, gli Autobot, e dei cattivi, i Decepticon, in quelli che paiono essere gli ultimi giorni del loro pianeta natale, Cybertron. L'intera vicenda, che vi terrà impegnati poco più di sei o sette ore, si sviluppa attraverso tredici livelli lineari, in cui si manovreranno vari robot, ognuno dotato di un'abilità propria. Questo apre a molteplici tipi di gameplay, dallo stealth alla distruzione totale, per un'esperienza che vi lascerà senza fiato, sia quando impersonerete Bruticus, sia quando salterete da una parte all'altra dello stage con Cliffjumper. Chiude il cerchio un multiplayer forse un pochino cacciarone, ma che sa divertire anche per la possibilità di personalizzare il proprio Transformers, seguendo i quattro archetipi inseriti dagli sviluppatori. **ToSo**



## DARKSIDERS II

**D**opo la Guerra, arriva la Morte. Son quelle cose brutte nella realtà, ma belle nel mondo dei videogiochi, soprattutto quando hai a che fare con il seguito di uno dei titoli più apprezzati in questa generazione di console. Darksiders II aveva quindi l'ingrato compito di proseguire nel raccontarci le vicende dei Cavalieri dell'Apocalisse, senza tradire nel contempo le altissime aspettative e l'hype generato da secchiate di trailer diffuse ad arte. L'obiettivo è stato centrato, come, del resto, abbiamo avuto modo di raccontare attraverso queste pagine. Il gioco ormai lo conoscete benissimo, anche perché il Baccigalupi vi ha raccontato ogni dettaglio nello scorso numero, quindi mi limiterò a ribadire i suoi concetti, per un titolo che ovviamente nasce intorno alle console e trova il suo habitat ideale proprio sulle macchine di Microsoft e Sony. Alcune magagne tecniche, tuttavia, emergono anche su console, specialmente sulla difficile PlayStation 3, che ha dato parecchio filo da torcere ai ragazzi di Vigil Games. Se, in generale, l'aspetto visivo tiene botta, è il framerate che fa ansimare il Cell, in alcuni casi con il fiato corto in presenza di determinati effetti grafici. Non mancano neppure freeze e impuntamenti in qualche situazione, ma sono più rari di quanto si pensi e comunque pare saranno risolti con una patch, già uscita quando leggerete queste righe (o almeno, così ci dicono). Problemi a parte, rimane un'esperienza di gioco straordinaria, una delle migliori che possiate fare quest'anno. **TMB**







PS3 - Xbox 360 - 3DS - DS - Wii - PSP - PS Vita - MII  
84



# SLEEPING DOGS

**S**e avete visto la trilogia di *Infernal Affairs*, o siete dei fan di *Hard Boiled*, del mai troppo osannato John Woo, l'atmosfera che si respira per le strade del free roaming di *United Front Games* vi piacerà parecchio. Nei panni di Wei Shen, un poliziotto sotto copertura infiltratosi nella malavita di Hong Kong, avrete il compito di raccogliere informazioni e mettere la parola fine, una volta per tutte, ai loschi traffici mafiosi di cui sarete spettatori. Sarete ligi al dovere ed eticamente corretti o entrerete un po' troppo nella parte dei delinquenti? La risposta la daranno le vostre azioni... e, purtroppo, qualche scelta obbligata messa lì ad hoc dagli sviluppatori. *Sleeping Dogs* è onesto sotto il profilo tecnico, dove non eccelle in nessun aspetto, e presenta un ottimo sistema di controllo per gli scontri a mani nude o all'arma bianca, molto simile a quello visto nella serie di *Rocksteady* dedicata all'Uomo Pipistrello. Sulla versione PS3 abbiamo notato qualche baco di troppo, ma niente che compromettesse l'esperienza – godibilissima – nel suo insieme. **ToSo**

PS3 - Xbox 360 - 3DS - DS - Wii - PSP - PS Vita - MII  
80

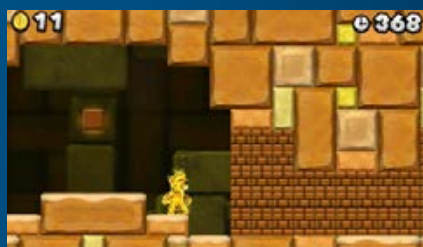
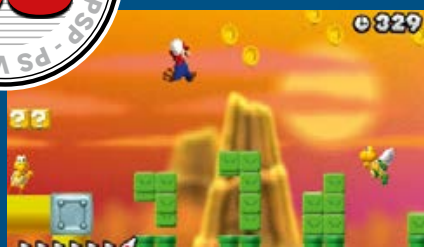


# NEW SUPER MARIO BROS. 2

**N**on c'è niente da fare: anche questa volta, Mario sale in cattedra per mostrare al mondo come si realizza un gioco di piattaforme con gli attributi. E lo fa senza realmente inventare niente, visto che il meccanismo alla base non è cambiato di molto, nel corso degli ultimi venticinque anni. Il sistema di controllo è

impeccabile, così come il level design di ogni singolo stage, ed è particolarmente apprezzabile la nuova modalità Febbre dell'Oro, in cui mettersi alla prova se si ama la sfida. Sotto il punto di vista estetico si nota un pochino di pigrizia, ma fermarsi per storcere il naso sarebbe oltremodo miope quando si ha di fronte un campione come questo. **ToSo**

PS3 - Xbox 360 - 3DS - DS - Wii - PSP - PS Vita - MII  
88



## IL PASTORE SCONFIGGE LA CRISI ENERGETICA IL PC ALIMENTATO A SCARPATE

Chi ci segue da tanto tempo sa benissimo che, per la carta stampata, i tempi sono infinitamente più lunghi rispetto a quelli di Internet (dove le notizie fanno il giro del mondo in pochi tweet) e a quelli della televisione (dove c'è sempre uno studio aperto per ogni trend del momento, Pulcino Pio incluso). E anche coloro che ci seguono da poco tempo, se ci pensano un po', possono arrivarci da soli. Dunque, solo una porzione auspicabilmente piccola di storditi si stupirà, se confessiamo di aver scritto queste righe a fine Agosto, quando il rientro a scuola o al lavoro era ancora una fatalità imminente per molti di voi. Ma vabbè, una volta tanto riportare la data di redazione di questo articolo non sarà finalizzato né a giustificare un argomento pubblicato fuori tempo massimo, né ad aggraziarvi la vostra simpatia, né, tantomeno, a catalizzare la vostra empatica sopportazione di fronte a una notizia vecchia. Servirà, udite udite, soltanto per delineare con maggiore precisione il contesto storico in cui sono avvenuti i fatti che vi riportiamo. Chi ci segue da molto tempo, dicevamo, sa anche che nel nostro ufficio – sepolto da dozzine di riviste, fogli sparsi, scatole di giochi e di pizza già mangiata – c'è un telefono rosso capace di metterci direttamente in contatto con l'antrace del Pastore. Non lo abbiamo voluto noi: una mattina è misteriosamente comparso sulla scrivania e ogni tentativo di liberarcene è stato vano (il giorno dopo, il telefono è sempre ricomparso come una famosa casa in cui ha recitato Renato Pozzetto). Per esorcizzarlo le abbiamo provate davvero tutte, anche a far leva sulla nota taccagneria del Pastore: abbiamo composto tutti i numeri di telefono internazionali che conoscevamo, compresi quelli di alcune linee disinibite che abbiamo trovato sulle riviste che legge sempre il ToSo, ma poi

La configurazione-tipo del nuovo computer del Pastore™ prevede un case a forma di punchball, un monitor da 19" e una tastiera.



abbiamo scoperto che il suddetto è abilitato alla sola ricezione. In altre parole, il Pastore ci può chiamare in qualunque momento ma noi non possiamo chiamare lui, che se non lo disturbiamo. Così, confortati dalla parziale invisibilità dell'apparecchio e dal fatto che non suonava da un po', ce n'eravamo quasi dimenticati. Finché non è successo. Un trillo lungo, lugubre e insistente ha spezzato la monotona armonia di una caldissima giornata estiva, incrementando il proprio volume e insistendo fino a che qualcuno non ha risposto. Sapevamo benissimo chi c'era dall'altra parte: "Pizza a domicilio. Cosa desidera ordinare?" "Piantatela di fare i cretiiiiniiii, sapete benissimo chi sooooo-nooooo!" "Ok Pastore, ci hai sgamati subito. Cosa vuoi stavolta?" "Voglio illustrarvi la mia nuova invenziooooooneeee, un computer che farà felici davvero tutti quaaantiii!" "E perché mai dovrebbe? Perché taccagno come sei non ci hai ancora installato Windows 8?" "Smettetela di scherzaaareeee, il motivo per cui farà felici tutti quanti è che abatterà in modo definitivo il consumo energetico: non consumerà NIENTE". Sbalorditi da una simile prospettiva (le

Durante le fasi di quality-check si sono verificati alcuni inconvenienti, che i nostri betatester hanno prontamente risolto al pronto soccorso.



bollette della luce sono diventate più salate, negli ultimi anni) abbiamo subito chiesto tutti i dettagli. Lui l'ha presa un po' larga: "Sapeeeeteeee, tempo fa ha bussato alla porta del mio antro Angelico Medaaaagliaaaa (il nostro inventore sfigato. ndBovas), con una specie di punchball a cui era attaccata un'armonica a bocca. Era un'invenzione davvero sensazionale: l'armonica a botta. Per suonarla non serviva soffiarsi deentoooo, bastava tirare un pugno al punchball e l'aria sarebbe entrata durante il movimento ondulatorio dello stesso. Ovviamente, prima di bussare alla mia porta aveva già cercato di vendere il suo progetto ai produttori di strumenti musicali, ma pare che i medesimi si siano tutti rifiutati di metterlo in produzione..." "Avevano paura delle possibili conseguenze sulla salute dei musicisti (e del pubblico circostante)?" "Noooo, i loro reparti marketing erano puntualmente indecisi se pubblicizzarlo come uno strumento a fiato o uno a percussiooooo- neeeeeee. Vabbè, stavo dicendo... Medaglia è entrato nel mio antro con questo aggeggio e mi si è subito illuminata la classica lampadina dei fumeeeeeetiiii. Ho elaborato un po' il concetto e ora sono pronto a presentare il primo computer masochista al mondo. Per farlo funzionare, pensate, bisogna picchiarlo continuamente di santa ragiooooooneee!" "Bello ma... come funziona?" "Siete proprio tordi e privi di fantasiiiiiaaaa. Il PC è inserito nel punchball, protetto da uno spesso strato di gomma semirigida che ha una doppia funzione: assorbire i colpi dell'utilizzatore e accudire l'elettronica. Maggiore sarà la forza con cui colpirà il computer, e maggiori saranno le vibrazioni trasmesse all'asticella che mantiene il computer sospeso all'altezza delle mani. L'asticella, muovendosi, creerà energia cinetica che verrà trasmessa a una speciale dinamo posta sulla base del computer, realizzata per la maggior parte in granito. Anche la base ha una doppia funzionalità: da una parte assicura il computer saldamente a terra (uno sganassone troppo potente, infatti, lo farebbe volare via), dall'altra permette di stoccare in un vano l'hard disk e tutte quelle parti mobili che verrebbero inesorabilmente danneggiate, se l'utente continuasse a colpirle." "Bella idea Pastore, ma con la ventilazione come la mettiamo?" "Domanda interessante, sono felice che me l'abbiate posta, anche perché come al solito dimostra che non avete abbastanza immaginaziooneee: nella sfera di gomma che costituisce il punchball ci sono migliaia di piccoli forellini, appena visibili all'occhio umano ma sufficienti a far transitare l'aria. Ogni volta che sferriamo un pugno al nostro computer, il movimento ondulatorio farà entrare dell'aria fresca nella direzione del movimento, mentre l'aria calda abbandonerà il nucleo dai forellini posti nella direzione opposta. Nel punchball, dunque, non servono nemmeno le ventole, visto che si preoccuperà l'utente anche della ventilazione dell'apparecchio. Semmai, una ventola verrà posta a protezione dei dischi nella base in granito: lì sì che un po' di frescura potrebbe rendersi necessaria. Beellooo!" "Ok Pastore, ma come intendi venderlo al di fuori di qualche palestra?" "Il mio sarà il primo vero PC antistress al mondo. Si inchioda? Pamm! Passa di lì il capo e ti fa una ramanzina gratuita? Sbemm! La segretaria carina con cui ci stavi provando da cinque mesi ieri è uscita col tuo collega appena promosso?"



**Il punchball, oltre all'approvvigionamento energetico, si occupa anche del puntamento: colpendolo a schiaffoni, il puntatore si sposta sullo schermo.**

Patasciaffi! Ho già preso accordi con un'importante software house per una versione super-moderna di Punch Out: basterà inserire nel programma la foto di una persona che ci aggrada, e questa diventerà il nostro avversario in un avvincente simulatore di pugilato. Il bello è che il suo volto apparirà sempre più tumefatto e sanguinante, a mano a mano che lo colpiremo! Beellooo! Va da sé, poi, che il mio PC sarà perfetto per sviluppare i muscoli, a casa come in ufficio!" "Beh, sì, immaginiamo che a furia di dimenarsi e tirare sganassoni al PC, ci si faccia due avambracci così. Ma come pensi di costringere la gente a continuare a tirare i pugni necessari all'alimentazione?" "Ovviamente, il deterrente maggiore a un approccio sedentario verso il mio computer sarà il fatto che si spegne, se non viene colpito per troppo tempo. Ma siccome mi sono subito reso conto che questo non bastava, ho dotato il punchball di una terza funzionalità: sarà anche il dispositivo di puntamento al posto del mouse! Quando verrà colpito da un pugno di forte intensità, l'energia cinetica si trasferirà ai circuiti di alimentazione. Ma quando verrà preso a schiaffi o a simpatici buffettini, il puntatore si muoverà sullo schermo a una distanza direttamente proporzionale alla loro intensità, ovviamente nella direzione verso cui è partito lo schiaffo. Beellooooo! Questo sì che è un modo professionale di allenarsi!" "Ma non sarà un po' troppo violento?" "Per evitare le proteste del MOIGE, ho già chiesto alla software house di cui sopra di poter disattivare le animazioni più crudele del clone di Punch Out. E poi state tranquilli, gli unici incidenti si sono verificati solo con i primi prototipi, ma gli ingegneri della rediviva ditta Airons di Vigevano sono subito corsi ai ripari. A presto, dunque, nei migliori negozi di informatica e di articoli sportivi!".  
Che al Pastore sia venuta finalmente un'idea buona? Mah...



## PROSOPOPEA - 6 SETTEMBRE 2012 [IN ASCOLTO]

**R**iviste muoiono, riviste nascono. La passione continua ad aver voglia di parlare. In un momento storico in cui pare per lo meno lecito interrogarsi sull'utilità o, se preferite, l'essenza di una rivista cartacea che chiacchieri di videogiochi, mi ritrovo reduce da una gran passeggiata e da una serie di lunghe chiacchierate. E in un animo siffatto mi coglie, inesorabile, la voglia di silenzio. E di lettura. Amo leggere di cose vere, di scoperte che provengano dal vissuto,

quale esso sia e da queste parti siamo soliti fare sottile distinzione tra quel che accade dentro e fuori da uno schermo. Così sono andato a confondermi tra letture saggistiche, letture romanzate e sensazioni che mi avete direttamente recapitato sotto il naso. Le ho riversate su questa carta e le lascio in pasto a voi, così come sono apparse a me. Assieme alla mia voglia di ascoltarle. Massimo Svanoni

### DAYZ

**D** Gentile Xam, mi chiamo Emanuele, vi seguo da molto tempo, e ho sempre cercato un modo per partecipare alla discussione della tua rubrica, ed ora credo di averlo trovato. Il dibattito sulla natura del videogioco (il meta-videogioco) è certamente interessante (sono laureato in filosofia, quindi apprezzo queste riflessioni), ma ho notato una mancanza sulla tua rubrica, come su TGM in generale, o anche in GamesVillage.it, che frequento abitualmente. DayZ. Perché non parlare di questo splendido mod, perché non parlare ogni tanto di un videogioco, mantenendo il focus su quello che la vostra rivista dovrebbe fare (e fa sempre, a parte questo caso, se non mi sbaglio), ossia informare sulle ultime tendenze? Non si può certo dire che DayZ sia sconosciuto, avendo raggiunto da poco il milione di pg! Certo, è un mod, ed è un mod in alpha, ma questo lo rende secondo me ancora migliore, risvegliando quel fascino pionieristico di esserci quando le cose sono ancora in fasce, quando tutto è possibile (un po' come col buon Minecraft degli esordi!). Perché continuare a

lamentarsi che non esistono più giochi con un'anima, che è sempre il solito gameplay, che si è stufi della serializzazione e del piattume e non accogliere con gioia questo mod? Certo, il gameplay non è così raffinato e ci sono bug che rasentano l'allucinante (come quello della ghillie suite per cui ho perso l'equipaggiamento tanto duramente conquistato). Però mai nessun gioco mi ha dato quella sensazione di pericolo, di urgenza, di possibilità che tutto possa andare storto da un momento all'altro, pagando un prezzo più alto (la perdita dell'equipaggiamento) di quello degli altri videogiochi (la dura pressione del tasto F9). E dopo 20 ore e passa di gioco questo mi sembra incredibile! Dopo quelle ore ormai si è diventati esperti del gameplay, delle routine che governano l'IA e si gioca senza più aver paura di sbagliare. Anche in DayZ è così, si conoscono i trucchi del mestiere, come muoversi e dove trovare quello che serve, ma non manca mai la dolce sensazione che tutto possa andare a ramengo per un proprio errore di valutazione della situazione. E cosa dire poi del

giocarlo insieme ad amici? Ho un amico con cui gioco abitualmente, ed è una sensazione incredibile vagare per quell'isola desolata alla ricerca di armi, cibo, medicinali o di un tanto agognato mezzo di trasporto. Si condivide un'esperienza, delle sensazioni tangibili, delle vere e proprie emozioni, e non solo una valanga di mob senz'anima da disintegrare con ogni mezzo possibile. Giocare sempre sullo stesso server (altamente consigliato) è poi fonte di aneddoti divertenti e inquietanti. Una volta, per esempio, abbiamo trovato una macchina: l'abbiamo usata, per poi nascondere in un bosco sperando di trovarla al nostro ritorno. E la sera dopo non l'abbiamo più trovata, ma c'era un camion al suo posto! Qualcuno si era fregato la nostra macchina e ci aveva lasciato il camion (con il pieno di benzina)? Bug del server? Chi lo sa! Ma questo piccolo aneddoto secondo me è importante per cogliere le emozioni, le domande che un gioco del genere (per una volta incentrato sulla pura sopravvivenza e non sull'annichillire tutto ciò che c'è sullo schermo) può suscitare in un giocatore attento e abbastanza sensibile da immedesimarsi nella situazione.

Tutto qui, non volevo sollevare critiche, ma solo riportare le mie emozioni vissute con un pezzo di codice a disposizione di tutti coloro che vogliono vivere una storia, un'esperienza e delle emozioni. Un saluto affettuoso, complimenti per la rivista!  
**Emanuele Fedele**

**R** Come non dare spazio a questo entusiasmo?

### LENTI

**D** C'è un punto in Zelda: Ocarina of Time in cui vieni in possesso di un oggetto particolare, e quando ne comprendi fino in fondo la natura, non sai se

### A CHI LO SPEDISCO? DAI, CHE È FACILE!

#### TGM BAZAR:

[tinyurl.com/tgmbazar](http://tinyurl.com/tgmbazar) con gli sconti d'autunno.

#### TGM MAIL:

[www.tgmonline.it/contact](http://www.tgmonline.it/contact), selezionando TGM Mail o, attraverso la solita [xam@sprea.it](mailto:xam@sprea.it) con subject [TGM Mail] (parentesi comprese). Sono vivo! Rispondo!

#### IL BLOG:

Appete ([apps.facebook.com/thegamesmachine/](https://www.facebook.com/thegamesmachine/)) e blogghete ([www.tgmonline.it/](http://www.tgmonline.it/)). Insomma, per tutti i gusti!

#### LA REDA:

La redazione sta lì, uguale a se stessa ma sempre differente ([redazione@tgmonline.it](mailto:redazione@tgmonline.it)).

gettare il pad a terra per la frustrazione, o se ridere come un ragazzino. Sono passate già diverse ore di gioco. Tu e Link avete fatto il possibile e l'impossibile tra foreste, labirinti magici, vulcani inattivi, viaggi temporali, viaggi spaziali, civiltà

### AC O PARKOUR?

Non è il filmato di un gioco, ma un montato realizzato su un atleta di parkour. Mi ci mettersi io, al massimo potrei fare la parte della scimmia a tre teste in Monkey Island...  
[youtu.be/aAhPaiajwDY](http://youtu.be/aAhPaiajwDY)



**“NESSUN GIOCO MI HA DATO QUELLA  
SENSAZIONE DI PERICOLO, DI URGENZA, DI  
POSSIBILITÀ CHE TUTTO POSSA ANDARE  
STORTO DA UN MOMENTO ALL'ALTRO”**

**WASTELAND 2012**

Siete fan di Fallout? Di Rage? Qualcuno ha ben pensato di organizzare un mega party tematico nel deserto del Mojave. Tra il 27 e il 30 di dicembre presentatevi in California, agghindati come dei disperati post-nucleare e godetevi l'intera faccenda. Ah beh, se tornate portatemi un po' di plutonio. [wastelandweekend.com/](http://wastelandweekend.com/)



**"IL PROBLEMA DEI VIDEOGIOCHI È CHE, CONTRARIAMENTE A QUELLO CHE SI PENSA, NON OFFRONO MAGGIORE LIBERTÀ, MA INIZIANO CON UN OBBLIGO"**

sommerse, dungeon a cinque stelle, laghetti da pesca, tane di fantasmi, case di uomini-ragno, ranch al chiaro di luna, palazzi ghiacciati, cloni di Super Mario, postini velocissimi, donzelle liriche, scarpe di ferro, scarpe volanti, spade spezzate, spade riparate e motorini truccati. Al momento hai appena trovato il suddetto item, che dalla descrizione promette di svelarti chissà quali meraviglie, e ti stai perdendo in una maledetta tempesta di sabbia in mezzo al deserto, dopo che sei scappato da una civiltà di donne guerriere, per la terza volta di fila. Ti perdi nella tempesta, e ti ritrovi all'inizio. Ti perdi nella tempesta, e ti ritrovi all'inizio. Ti perdi

nella tempesta, e ti ritrovi all'inizio. Allora usa quelle maledette Lens of Truth, e vedi che compare uno strambo essere fluttuare nel cielo, per giunta su un tappeto volante, novello Aladino in tempi e luoghi di elfi e fatine. Come in un cartone Disney, togli le lenti e controlli: non c'è nessuno. Le indossi di nuovo: eccolo di nuovo là. Lo segui, sbrogli la situazione, esci dal deserto, sei forte, tanti auguri. Quando però torni all'overworld - ad Hyrule, per intenderci - capisci che quel maledettissimo item è la tua condanna verso i prossimi millemila segreti. Fino a quel momento ne hai già viste di cotte e di crude, e attraverso tutti i cinque

sensi. Ti vibra il pad passando su una porzione di terreno? Piazzì la bomba, esplode, ed ecco la tua caverna nascosta. Vedi un piccolo crepaccio su un muro, o una serie di pietre disposte in cerchio? Niente paura, piazzì ancora la bomba e via così. Ti sembra che quella parete, se colpita con la spada, faccia un rumore differente della successivo? La risposta è la bomba. Vedi Navi, la tua fatina personale, allontanarsi da te per suggerirti una piattaforma lontana? Non ci piazzì una bomba: prendi invece l'ocarina, suoni la canzone dello spaventapasseri, quello subito compare, allora prendi il rampino e ti ci catapulti. "Sento puzza di genio," pensi soddisfatto mentre sorvoli il vuoto. Quando però capisci la portata di quel maledettissimo item, che peraltro hai trovato in una di queste personali avventure fuori dalla main quest, (e ne sei anche molto soddisfatto), la maledettissima tentazione di scarpinare per ogni centimetro della mappa, alla ricerca di qualunque mezzocuore, bottiglia vuota, personaggio eccentrico, rupia colorata, e chissà cos'altro, diventa impellente. E quando capisci tutto questo, beh, a quel punto, devi per forza un po' cedere. Provi ad analizzare la situazione: ora non ce n'è più uno, né due, ma tre. Tre livelli di realtà. Il mondo reale, in cui ridi come un cretino con il pad in mano pensando ai chilometri che ti aspettano; il mondo "diegetico", in cui già ti sei intrippato alla ricerca di galline colorate, mucche sotterranee, ragni notturni; il mondo intra(intra?)diegetico, che lo puoi vedere solo se usi questo maledetto item, precursore ideale di tutte le realtà aumentate e di tutti i pad con telecamera,

compreso Wii U, che usciranno solo quattordici anni dopo, e forse riproporranno una tacca di questo splendore. Capisci che non si tratta più di giudicare la qualità dell'interazione, comunque la si voglia chiamare, ma di cominciare a giudicare la quantità di mondi possibili e i rapporti che intercorrono tra loro, e constatare ogni volta che no, qui la qualità non deve nemmeno essere considerata, che è già lì a toccare il cielo dal primo minuto di gioco. Non basta la sensazione di scoperta, la sensazione che tu sei l'unico a vedere quella grotta, a subire qual particolare e bellissimo effetto "caso straordinario e rarissimo che è capitato proprio a me", no. Devi anche sospettare che dentro quel caso straordinario c'è ne può essere un altro. Oppure è accanto, magari tanto vicino da toccarlo, ma del tutto invisibile. E allora indossi di nuovo le tue lenti magiche, e ti rimetti non solo a cercare la Verità, no, quella non basta più, quella chisseneffrega. Come se non fosse sufficiente, cerchi anche una distorsione fluttuante e particolare della verità, che deve essere qui, da qualche parte, basta inquadrarla, ne sei sicuro. Cerchi una maledetta sensazione che è durata per oltre quaranta ore, che è fatta principalmente di mistero, e tu la cerchi con le lenti della verità, che ti fanno vedere il mondo per quello che è, e non dovrebbero farti trovare il mistero, ma la verità; però tu il mistero con quelle maledette lenti lo trovi lo stesso. E allora a questo punto capisci che quelle maledette lenti le vorresti anche nella vita, per scorgere quello che conta ma che è nascosto, o per vedere che forma hanno le cose invisibili, che da qualche parte, ora ne sei sicuro, devono

esserci per forza. Basta inquadrarle. Enzo D'Armenio

**R** Senza fiato. E senza parole.

**SULLA LIBERTÀ**

**D** Il problema dei videogiochi è che, contrariamente a quello che si pensa, non offrono maggiore libertà, o necessariamente maggior coinvolgimento, ma piuttosto iniziano con un obbligo. Nei videogiochi bisogna interagire (o muovere qualcosa) per forza. Senza questo obbligo fondante, non si può parlare di videogiochi. La libertà è sbilanciata dal lato di chi crea, sono loro che hanno una libertà immensa: devono decidere come costringerci a partecipare al loro prodotto tra le infinite possibilità compositive. Decidere come fondare la nostra partecipazione "cinetica". Ci fanno muovere i pezzi di Tetris su uno sfondo nero? Oppure un agente segreto su un'isola di Shadow Moses? O un idraulico baffuto? Questa scelta (loro) a priori, trasforma il mezzo in qualcosa di molto simile a tutti gli altri, dato che noi, in fondo in fondo, stiamo ancora solo "leggendo" un testo che è solo un po' meno tradizionale degli altri. L'obbligo fondante di farci muovere (o interagire) può togliere spazio al resto, ma può anche lavorare nella stessa direzione, o in direzione opposta ma studiata. Esempio: in Shadow of the Colossus devo uccidere i colossi per tentare di svegliare la mia bella, ma i colossi sono realizzati con il preciso scopo di non farmi desiderare di ucciderli: sono belli, orgogliosi, forti, pieni di dignità. Ora, se la parte "ludica" facesse schifo (e c'è qualcuno che lo crede), la cosa importerebbe solo relativamente, perché il nostro movimento

## UN PEZZO ALLA VOLTA

Minecraft lo conoscete. Bene, su queste premesse Mojang ha messo in piedi Block by Block, un tool basato sul popolare sandbox, allo scopo di permettere a UnHabitat ([www.unhabitat.org](http://www.unhabitat.org)) di coinvolgere i cittadini nella ristrutturazione di una serie di aeree in degrado. Ossia quando il videogioco diventa utile?



principale (uccidere i colossi) acquista un senso contraddittorio solo sullo sfondo delle premesse narrative e della caratterizzazione visiva: difficile parlare di qualità dell'interazione in senso stretto.

Filippo Marlowe

**R** Condivido. Certo, distruggere la bellezza ha un proprio fascino sacrale. Ammirare un colosso o, altrove, un meraviglioso spazio dettagliato è un piacere estetico; distruggerlo è affermare, scrivere attraverso la penna e la grammatica del gioco, che esistiamo. Siamo lì. Siamo qualcosa.

## QUANTE VITE TI SONO RIMASTE?

**D** "Quante vite ti sono rimaste?", si diceva. La vita era l'accrocchio di pixel da tenere d'occhio, lì, negli angoli dello schermo. Erano unità con un potere forte, categorico, non diluito dalle percentuali di energia contemporanee. Ci si aggrappava all'abilità e alla speranza di conservarle, di proteggerle da qualsiasi offesa. Erano tesori da investire nell'avventura, ti proteggevano l'avanzare, la loro collezione dava serenità al futuro. Erano le vite del gioco. Noi davamo parte della nostra vita alle vite, ecco perché perderne una era l'inizio di una sottesa angoscia che rallentava il passo e dava inattese scariche di adrenalina quando ci si arrischiava in delicati

passaggi. Tentare e riuscire, a quel punto, era una ricompensa che non aveva pari e, nel piccolo di un videogioco, piccole anime prendevano coscienza dei rischi e dei ricavi; crescendo.

Sergio Donato

**R** Più che squadrare in malo modo le attuali percentuali, o la loro sedicente natura analogica, squadrerai il vezzo di dare sicurezza al giocatore. Di premiarlo senza merito, arricchiarlo di munizioni, cure, extra, cotillon che altro non fanno se non dire: "stai tranquillo, arriverai alla fine". E questa garanzia pare essere diktat tra gli appunti di un game designer di oggi. In un panorama del genere, sia benvenuta l'oscurità di un Dark Souls (e predecessore).

## L'ALTO COSTO DELLA VITA

**D** Quando si parla di vita, per rispettare lo Yin e Yang, si necessita di contemplare anche l'"allegro" tema della morte; morte virtuale che oggi viene dispensata come punizione quasi esclusivamente riservata alle scelte meno oculate di giocatori estremamente disattenti. Per esempio, cercare di giacere con Morinth in Mass Effect 2 può portare a una prematura dipartita del comandante Shepard! A tal proposito mi è capitato di pensare che in fondo Morinth è solo un altro tipo di razziatore. :) Goliardie a parte, il

## "ERANO LE VITE DEL GIOCO. NOI DAVAMO PARTE DELLA NOSTRA VITA ALLE VITE, ECCO PERCHÉ PERDERNE UNA ERA L'INIZIO DI UNA SOTTESA ANGOSCIA"

discorso della cessazione dell'esistenza virtuale del giocatore rientra, se vogliamo, in una più ampia 'questione di mercato'.

Nei ridenti anni millenovecentootanta il costo era di duecento lire per tre esistenze virtuali. La salvaguardia delle vite, oltre a rappresentare tutto ciò di bello di cui parlava Sergio, si traduceva dunque, per il sottoscritto, in qualcosa di estremamente prosaico: troppe disfatte significavano dilapidare in tempo breve il patrimonio a disposizione e di conseguenza dover smettere di giocare. Naturalmente amo la sfida (quando onesta), ma in fondo sono contento che si sia abbandonato questo sistema di 'vampirizzare' il giocatore, costringendolo a ricominciare daccapo a ogni partita. Inoltre, come diceva Gabriele, per certi giochi sarebbe impraticabile.

Nell'età presente i listini sono cambiati, ma penalizzare il giocatore con un numero eccessivo di trapassi rischia tutt'oggi di alzare il prezzo oltremisura, rendendo inappetibile la sfida elettronica. Tutti i titoli che 'inchiodano' il giocatore in uno scontro livellato, abbracciando una linearità desolante che non lascia spazio di manovra (Dragon Age II e simili), deprezzano per contro il valore della sfida e svalutano la cifra dell'anima virtuale. Ancora, giochi come Torment o Venetica hanno risolto brillantemente il 'problema' integrando il fattore nell'equazione di gioco: 'morire' nei due titoli summenzionati rappresenta, talvolta, l'unica maniera di far procedere la storia.

Nondimeno non sempre siamo chiamati a interpretare il ruolo di un immortale, sicché inevitabile sopraggiunge la morte, a causa di un momento di disattenzione, durante un'aspra sfida con un nemico più forte. Credo che da questo punto di vista Morrowind sia 'perfetto': a fronte di un nemico soverchiante è sempre possibile un'onorevole ritirata sfruttando pozioni di invisibilità, pergamene di teletrasporto o, semplicemente, girando le virtuali spalle e dandosela a gambe. In questo caso possiamo ben dire che il prezzo è onesto e vale la pena acquistare le azioni di gioco.

Luca Sartori

**R** Gli ostacoli e le punizioni sono necessarie alla tensione del giocare. Senza rischi, giocare è relax e - e va bene - ma il rischio di sconfinare in quella fastidiosa sensazione di "far passare il tempo" è più che tangibile. Ho bisogno che mi si faccia credere qualcosa (ho bisogno di altrove?), ma ho anche bisogno di affermare la mia esistenza ludica. E per farlo io credo non basti l'accoglienza, ma sia necessario del conflitto vero.

## IO GIOCO

**D** Rotti gli indugi, abbattute le remore, sono qui a scrivervi per la prima volta dopo avervi solamente letto per 13 anni. Salto i convenevoli, perché non sarei qui se non fossi affezionato e appassionato. Vi starete chiedendo perché voglio parlare con voi di questo gioco e pertanto non esiterò a farlo: avevo bisogno di un luogo

tranquillo senza urla di bambini, né saccenti voci di "anziani", dove esternare le mie idee, le mie passioni le mie sensazioni. Primo e finora unico gioco acquistato a prezzo pieno e a pochi giorni dall'uscita (gli altri tutti in versione budget: devo risparmiare!), Diablo 3 mi ha stregato, appassionato, catturato, incuriosito. Troppo breve la sua storia, ma infinitamente lungo da finire: tutto ciò che volevo! Ma allora perché il mare degli scontenti e delle lamentele si espande? Cosa c'è che non va? Io volevo giocare, staccare dal lavoro, scordare i preparativi del matrimonio, vivere in un mondo alternativo, ma perché io sì e gli altri no? Ho scelto una classe, vado avanti e prendo quel che viene, perché così l'hanno programmato: ma perché io l'accetto e il resto del mondo no? Perché non riescono a divertirsi con quel che c'è invece di contestare e lamentarsi in continuazione? Forse i MMORPG hanno rovinato il gusto di giocare in single? Forse sono io che sono "diverso" o forse sono solamente invecchiato e non ricordo come mi comportavo in gioventù (manco fossi un sessantenne...). Ma in fondo, poi, che mi importa: io gioco! **Claudio "Bigbebon" Babini**

**R** Forse hai ritrovato un entusiasmo su un meccanismo che altri hanno percorso svariate altre volte. Forse ci sei arrivato senza aspettative. Forse avevi solo bisogno di staccare.;

## AU REVOIR

E ora ho decisamente voglia di un gelato.



## UN GIRO SULL' OTTOVOLANTE

**Scrivere qualunque cosa quando sei, come al solito, sotto quella pressione lì, che nasce dalla frase: "Adso andiamo in stampa domani" (cit. ToSo), per giunta con un mal di denti pulsante non è mai una buona cosa. Ah sì, continua la n-logia su NGI.**

**B**reve riassunto delle puntate precedenti: skyluke incontra Adso per motivi commerciali; Adso gli fa fare un bel colpaccio e si autoinvita a cena nella di lui dimora; skyluke sfida Adso a giocare a Quake 2 su un server appositamente creato sulla rete; Adso rimane sparafashato (cit.) si compra un PC adeguato e obbliga i suoi collaboratori ad allenarlo. Adso crea dei server di gioco pubblici usando la connessione aziendale. Skyluke la trova una buona idea e nascono due minisiti. Adso si intrippa duro del "lato server" e quasi dimentica il gioco. Ad Adso frulla un'idea e ne vuole discutere a cena con skyluke in un noto ristorante cinese varesino dove viene deciso di creare una società di nome NGI e registrare domini internet a cannone.

### ERA TEMPO DI PRENDERE QUALCHE DECISIONE SULLO SVILUPPO, SULLE STRATEGIE E SULLE EVENTUALI ALLEANZE

Il viaggio era cominciato e, si badi bene, era un viaggio senza una precisa meta, un preciso percorso e quasi nemmeno una precisa direzione. Il periodo d'altronde era quello lì, una sorta di corsa all'oro pazza e cieca, dove l'unica cosa che sapevi era "essere su internet e aggregare un sacco di persone è

importante. Il resto si vedrà". Lo stesso concetto di "community" strillava ancora i suoi primissimi vagiti. Su internet esisteva molto poco oltre ai famosissimi "portali", concetto che ai tempi sembrava il classico uovo di Colombo ma che, tranne in qualche rarissimo caso, naufragò (qualcuno si ricorda di Jumpy? lo ero andato pure alla faraonica presentazione made in Mediaset, con un frizzantello Gerry Scotti in evidente imbarazzo nel raccontare cose di cui poco comprendeva). Pareva, insomma, di essere saliti sul classico ottovolante, un turbinio di luci e di colori e musicine, ma con il percorso dei binari ammantato nella nebbia. Sia skyluke che io, inoltre, eravamo dotati di un simpatico Lavoro Vero, che ci prendeva ben più delle canoniche otto ore diurne. Lo sviluppo del sito, del forum, della community e la gestione dei server di gioco erano affidati al simpatico ladrocinio (delle volte esagerato) del Santo Tempo Dedicato a un Sano Riposo.

Avevamo un sitello, un abbozzo di forum e qualche server di gioco. Era tempo però di prendere qualche decisione sullo sviluppo, sulle strategie e sulle eventuali alleanze e partnership. Avevo avuto modo di imbattermi in Leader, uno dei primi distributori di videogiochi sulla piazza (recentemente scomparso), per motivi strettamente professionali. Lavoravo per un distributore di hardware e loro erano concentrati sul software: qualche tavolo di discussione era già stato aperto. Leader era una realtà ben conosciuta del varesotto e, guarda caso, stava pure a qualche chilometro dalla mia dimora di allora. Era dotata, inoltre, di una preziosa peculiarità: era il distributore ufficiale dell'imminente Quake III

Arena. Chi, meglio di loro, poteva apprezzare, e forse comprendere, la nostra idea di "community di gaming online"? Chi altri poteva trovare interesse in una partnership per il lancio di uno dei primi titoli dedicati esclusivamente al multiplayer? Contattai solerte l'amministratore delegato (che conosceva sia il sottoscritto, sia skyluke, sempre per motivi professionali). Ci convocò e ci fece parlare per trenta minuti buoni, nei quali - ma me ne rendo conto solo ora - eravamo eccitati, concitati, quasi febbricitanti. Con il pragmatismo che lo ha sempre contraddistinto l'allora AD ci disse: "Luca e Luca, non ho capito niente, ma vi conosco e so cosa sapete fare. Vi faccio parlare con una mia persona di fiducia che ne capisce di queste cose". Venne organizzato un secondo incontro, dove parlammo per ore, che finì per proseguire a cena. I problemi erano oggettivamente di difficile comprensione, me ne rendo conto: che cosa faceva NGI? Perché poteva servire a Leader? Chi traeva vantaggio da cosa? E, soprattutto, come ben dicono gli statunitensi, "where is the money?", dove sarebbe il business? Lasciammo i ragazzi di Leader con questi dubbi, che erano parzialmente simili ai nostri, e con la promessa di un terzo appuntamento dove "quagliare" qualcosa. Sorprendentemente, la richiesta di un nuovo incontro venne immantinentemente. I punti, candidamente esposti, ci sorpresero non poco: "Non abbiamo capito dove state andando, non abbiamo capito come ci arriverete, ma in qualche modo il vostro passato parla per voi e ci avete non solo convinti, ma contagiati con il vostro entusiasmo. Non solo vogliamo collaborare, quindi, ma vi chiediamo di entrare nella vostra società con una quota non minore al 15%". Urca.... E ora? Che si fa? \*



**Travolti da un insolito involtino nell'azzurro mare di arrosto: guardare un film quando si ha fame è sbagliatissimo...**

**E**uforopodi e tetratopesse che non siete altro, bentornati alla nostra paginetta di alleggerimento. "Alleggerimento da cosa?!?", urla fuori campo il malcapitato neofita dell'Euforia Paradoxa. Ma che domande, alleggerimento da tutto: casa, lavoro, studio, automobile, amici, compagna/o, supermercato, polizia, vigili del fuoco, servizi segreti, giusto per citare i problemi più comuni che attanagliano la vita di ognuno di noi. Io, che di mestiere faccio il maresciallo sul campo dell'Euforia Paradoxa, posso solo dirvi che negli esempi citati mi ci ritrovo in pieno: forse solo il supermercato non mi genera stress, ma datemi qualche settimana e rimedierò. Comunque, quali che siano i problemi di tutti i giorni, è venuto il momento di dimenticarli, almeno per i prossimi minuti passati in questa paginetta. Poi tutto ricomincia, eh...

## REINVENTARE LE RUOTE

**C**he la bicicletta tradizionale non sia più di moda è un fatto certo, confermato dal proliferare di handbike, scatto fisso, BMX e altre varianti più o meno sensate. Quella proposta qui è un'invenzione geniale, letteralmente in grado di ribaltare il concetto di bicicletta. Trattasi, infatti, di bicicletta senza pedali e sellino! Il movimento è generato dalla corsa del "ciclista-podista" che, spostandosi, spinge il mezzo. Non la trovate anche voi un'idea incredibilmente

intelligente? E non osate chiedervi se sia più facile usare questo coso o correre imbragati su una specie di pedalò da riviera senza baldachino... Non sareste all'altezza di un'invenzione così avanti!



## PERDERE IL CONTROLL(ER)

**C**he videogiocare possa avere anche effetti dannosi sulla salute lo sapevamo già da tanto tempo, e da ancora di più qualcuno cerca di convincerci che è la cosa più dannosa che un ragazzo possa fare dopo l'infilare le dita in una presa di corrente cosparso di benzina, con una sigaretta in bocca e un fornello da kebab puntato vicino ai gioielli di famiglia. Ma in queste due foto abbiamo la controprova che giocare è un male minore. Guardate i due esempi qui riportati: a due ragazzi è stato impedito di usare un Xbox 360. Il risultato? Il primo ha letteralmente bruciato la sua disperazione in una nuvola di fumo (che possiamo solo immaginare sia parecchio buono, dall'espressione). Il secondo è persino arrivato a disegnare un pad sul reggiseno della ragazza (anche se temo sia quello della mamma). Siamo sicuri che lasciarli liberi di giocare non sarebbe stato meglio?



## IL SUCCO DI PERA, QUELLO CHE CI PIACE TANTO

**C**hiudiamo il nostro spazio con lo zucchero, che nel nostro caso sono sempre almeno quattro o più zollette di topomodella raffinata. La scelta di questo mese è assolutamente incidentale e casuale, dovuta esclusivamente alla necessità di epurare la cartella delle segnalazioni di roditrici da alcune immagini un po' troppo osé. Il risultato della selezione è quello che vedete qui di seguito: due ragazzone intente a dimostrare al mondo che una sana alimentazione deve comprendere anche la frutta. Specialmente la pera, che spesso viene trascurata in favore di mele, fragole, pesche e via dicendo. "Invece no!", urliamo noi, "viva la pera!".





## IN VACANZA DA UNA VITA DEL PERCHÉ LIMBO È IL MIGLIOR VIDEOGIOCO DI SEMPRE.

**B**entornati sulla pagina del Backstage, la rubrica videoluddistica che vanta il maggior numero d'irritazioni. L'altro giorno stavo spiegando al ToSo che anche per un principiante nove mesi sono OK, quando a un certo punto mi sono accorto che mancava il resto dell'articolo. Nonostante si tratti di migliaia di caratteri, uno in particolare spicca su tutti, quello del razionalizzatore. Come ben sapete, il desiderio di mettere le cose a posto è una delle pulsioni più infantili, proprio perché quel retrogame chiamato vita reale viene patchato in continuazione. Nel momento in cui l'istinto prevalente è quello di mettere tutto al suo posto, l'adulto lascia spazio a Justin Bieber. Il conseguente berciare si manifesta a diversi livelli, ma il più evidente è la critica: questo fa schifo, questo non va, questo benino ma solo perché basta infilarci il mio bancomat e mi riempie di soldi. La perpetua e fallace lotta contro il mondo gode di una vera e propria fatality: l'incomprensione.

### D. TOSINI VS. B. HIGGS

Una delle tragedie più devastanti per un videogiocatore è il vituperio delle genti (cit.): la complessità di Civilization o il realismo di Call of Duty non frenano amici e colleghi dal disprezzare il nostro hobby, nonostante la maggior parte giochi almeno sul cellulare. Come è possibile che Kojima venga criminalmente ignorato quando il punteggio massimo a Snake è motivo di vanto alla mensa aziendale? Il motivo accomuna videogiocatori e metallari, fan di wrestling e juventini, pensionati e lettori della IndieZone, e si cela nella cronica sovrapposizione dei concetti di Comprensione e Interpretazione. Il problema sorge quando un hobbista si aspetta che le altre persone comprendano pienamente la sua passio-



ne, giudicandola con i suoi stessi criteri. Ai suoi occhi, qualunque interpretazione od opinione altrui, è succedanea della comprensione: i fraintendimenti sono un male da estirpare. Per un videogiocatore l'istanza specifica di questo processo preclude qualsiasi considerazione dei sistemi di valori e dell'esperienza altrui: il calcio è stupido a prescindere, e se non è così stupido è perché mi piace. O an-

cora peggio: il calcio è stupido ma me lo concedo, perché già coltivo un profondo interesse per i videogiochi. Non conta che per un collega i valori possano essere invertiti: il mondo va messo a posto, e si continua a sognare il faticoso giorno in cui la cultura del videogioco approderà nelle scuole, sostituendo guerre e cartine con la giocabilità estetizzante. Questo approccio è oltremodo protettivo, e tecnicamente pone l'appassionato in una posizione di educatore: gli altri sbagliano, gli altri non sanno, gli altri non apprezzano, con un conseguente rifiuto e disdegno di situazioni dove l'identificazione, e quindi l'inserimento, incontra tali insormontabili ostacoli. A questo punto LIMBO è ancora un titolo che non ce la fa?

La risposta, ovviamente, è no: LIMBO è una delle migliori esperienze videoludiche uscite in tempi recenti, almeno per qualcuno. È proprio nel momento in cui il critico si propone di fornire giudizi assoluti, che la sua attività regredisce allo stato infantile. Il vero valore di Metacritic è esattamente questo: agevolare il consumatore nell'interpretazione personale della realtà, non attraverso dogmi in centesimi ma confrontando la comprensione di un argomento da parte di diversi individui. Il che, fra l'altro, è il processo attraverso cui l'umanità si è da sempre sviluppata. Baccialupi a parte.



# Nel prossimo numero

## DISHONORED

Arkane è pronta a stupirci tutti con il suo attesissimo FPS.



**Il numero di novembre sarà in edicola il 24 ottobre!**

## Inoltre, sul prossimo numero...

**...trovi anche:**

## I Am Alive

La voglia di sopravvivere arriva anche su PC.



## PES 2013

Come risponderà Konami alla goleada di EA?



## XCOM

Un classico, rivisitato in chiave moderna.



**GAMES**  
machine

www.gamesvillage.it  
Mensile - 4,99 euro

**Direttore Responsabile:**  
Luca Sprea - 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, Massimo Nichini, Massimo Svanoni,  
Mario Baccigalupi, Roberto Turrini

**Digital Media Coordinator:**  
Massimo Allievi

**Pubblicità:**  
Stefano Lisi - stefanolisi@sprea.it - 335.62.87.272  
Luigi De Re - luigidere@sprea.it - 339.45.46.500

### Abbonamenti:

Si sottoscrivono in 2 minuti con 2 click via web.  
Trova l'offerta speciale di questo mese all'indirizzo:  
[www.myabb.it/tgm](http://www.myabb.it/tgm) oppure [abbonamenti@sprea.it](mailto:abbonamenti@sprea.it), puoi anche abbonarti via fax (030-3198412, per telefono 199 111 999 dal lunedì al venerdì, dalle ore 9.00 alle ore 19.00. Costo massimo della chiamata da tutta Italia per telefoni fissi 0,12 + via al minuto senza scatto alla risposta. Per cellulari costo in funzione dell'operatore. Per chi volesse abbonarsi dall'estero +39 041 5099049.

### Arretrati:

Si acquistano on-line all'indirizzo: [www.tgmonline.it/arretrati](http://www.tgmonline.it/arretrati)  
Per informazioni o richieste: [arretrati@tgmonline.it](mailto:arretrati@tgmonline.it)  
oppure al fax 02.700537672

**Stampa:**  
Arti Grafiche Bocchia - Salerno

**Carta:**  
Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

**Sprea**  
EDITORI  
ITALY

Sprea Editori S.p.A.  
Socio unico Medi & Son S.r.l.  
Via Torino 51, 20063 Cernusco sul Naviglio (MI)  
Tel. (+39) 02.92.43.21 - Fax (+39) 02.92.432.236  
[www.sprea.it](http://www.sprea.it)  
[info@sprea.it](mailto:info@sprea.it)

### Consiglio d'amministrazione:

Luca Sprea (Presidente),  
Stefano Spagnolo (Vice Presidente - amministratore delegato),  
Mario Sprea (consigliere)

### Collegio Sindacale:

Roberto Bosa (Presidente), Maria Luisa Capuzzoni, Ugo Besso

### Amministrazione:

Anna Nese - [amministrazione@sprea.it](mailto:amministrazione@sprea.it)

### Foreign rights:

Gabriella Re - [international@sprea.it](mailto:international@sprea.it)

### Marketing & pubblicità:

Walter Longo - [marketing@sprea.it](mailto:marketing@sprea.it)

### Distributore per l'Italia e per l'Estero:

Press-Di Distribuzione Stampa e Multimedia S.r.l.  
20090 Segrate (MI)

### THE GAMES MACHINE

Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il  
19/09/1988 con il n. 587  
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento  
postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n.46) art. 1, comma  
1, DCB Milano

Copyright Sprea Editori S.p.A.

La Sprea Editori è titolare esclusiva della testata The Games  
Machine e di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione in Italia.  
L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche

parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte. Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy d.lgs. 196/03). Nel vigore del D.Lgs. 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Sprea Editori S.p.A. (di seguito anche "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51. La stessa A informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato. L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea Editori S.p.A. deve intendersi quale esplicita autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea Editori S.p.A. per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea Editori S.p.A.), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non potrà essere restituito.

# SCIENCES

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**

# WINGS of PREY

EDIZIONE ORO

PILOTA I CACCIA PIÙ EMBLEMATICI NELLE

BATTAGLIE AEREE DECISIVE DELLA II GUERRA MONDIALE



Completamente in  ITALIANO

EDIZIONE COLLEZIONISTA  
**FX**

INCLUDE WINGS OF LUFTWAFFE



Men of War  
Assault Squad

Sherlock Holmes  
Anthology

FlatOut  
Anthology

Hollywood  
Monsters 2

Il Primo Templare  
Premium

Death to Spies  
Anthology



**NEL TUO NEGOZIO DI  
VIDEOGIOCHI PREFERITO**

A soli

**9,95€**

**FX**  
FXINTERACTIVE.COM