

BUFFALO DI ANIMAZIONE RICERCATO INVARIE AL CAMP DI INCUBAZIONE PER LA INSESTIGAZIONE AL ANTIFORSE

THE GAMES machine

Il Film A letto con il nemico
a soli 9,90 Euro in più!
Chiedilo in edicola!

ANTEPRIMA!

Deus Ex

Square Enix prepara la rivoluzione!

STRATEGICO!

Shogun 2

La guerra totale torna in Giappone!

SOLO SU TGM!

Dragon Age II

Il seguito abbandona la strada tracciata dal predecessore, imbracciando la via dell'azione!

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

Ezio Auditore arruola un manipolo di eroi per riconquistare Roma!

DOSSIER

C'ERA UNA VOLTA L'ATOMO: UN'ANALISI NEL PROFONDO DEI GIOCHI PER PERSONAL COMPUTER

THE GAMES MACHINE N°271 - MENS - ANNO 22-11 - € 8,90

Sprea
editore
ITALY



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

GAMESVILLAGE.it



New York City, 2023.

Una forza aliena è arrivata per eliminare il genere umano.
Per sconfiggerla devi essere potente, veloce, invisibile.

CRYSIS 2

L'ARMA SEI TU

POTENTE



L'ARMATURA RESPINGE I PROIETTILI E SVILUPPA UNA FORZA TALE DA SCAGLIAR LONTANO VEICOLI E NEMICI.

VELOCE



CORRI, SALTA, AGGRAPPATI, SCIVOLA E SPARA CON ESTREMA AGILITÀ.

INVISIBILE



STUDIA LE TATTICHE DEI NEMICI PER SORPRENDERLI ED ELIMINARLI SENZA FARTI SCOPRIRE.

Demo Multiplayer disponibile su Xbox Live

CRYSIS.EA.COM



© 2010 Crytek GmbH. All Rights Reserved. Crytek, Crysis and CryENGINE are trademarks or registered trademarks of Crytek GmbH in the U.S. and/or other countries. EA, and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. "B", "PlayStation", "PS3", "PS2" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are the property of their respective owners.

EDITORIALE

Fotografa questo quadrato magico e corri sul blog di TGM Online! Per scoprire come fare, vai a pagina 112!



DRM & RPG, TRE LETTERE PER TUTTO?

Lo scorso anno, in occasione dell'uscita di Assassin's Creed II, ci fu una crociata portata avanti un po' da tutti contro l'astruso DRM implementato da Ubisoft nella sua allora neonata creatura, fresca di conversione per PC. La protezione era invasiva, e richiedeva che l'utente rimanesse online per tutta la campagna single player. L'unica presente, ovviamente. Niente soste, niente interruzioni di servizio. Perché, qualora la connessione fosse svanita per un qualsiasi motivo, il desktop sarebbe stato l'unico amico a palesarsi per consolare l'utente.

Detto in due parole: il male.

Volendo essere più precisi: il male totale.

Il problema vero, almeno a parere di chi scrive, non risiedeva tanto nella protezione in sé, perché chi ha una ADSL a disposizione non fa particolarmente fatica ad abituarsi alla necessità dell'always on (il discorso cambia, e drasticamente, per le molte aree non ancora raggiunte dalla banda larga).

È la questione "etica", oggi come ieri, la problematica più seria: un atteggiamento del genere ha danneggiato principalmente l'acquirente onesto più che il piratonzolo. Lo stesso che ha messo sul piatto della bilancia le monetine per portarsi a casa legalmente una copia di quello che si è rivelato poi un fantastico titolo.

Ora, io non so se siano state fatte o meno considerazioni etiche da parte di chi ha seguito lo sviluppo di Brotherhood e ne ha deciso il sistema di protezione. Quel che osservo ammirato, e che mi preme sottolineare, è il fatto che Ubisoft non ha avuto paura di cambiare, tornando sui propri passi e abbandonando uno dei DRM più fastidiosi della storia.

Il nuovo Assassin's Creed: Brotherhood, che trovate recensito su questo stesso numero, richiederà un semplice check all'inizio della partita, per poi sparire sereno nei meandri del vostro hard disk. Un "bravi", se le cose fileranno lisce, se lo meritano.

Ma stiamo parlando di cambiamenti. E il cambiamento più grande di questo periodo è toccato a quel Dragon Age II che campeggia in copertina della versione "liscia". Avevo attuato un blackout volontario su DA2, di quelli che riservo solo ai titoli che voglio godermi in tutto il loro splendore. Rovinarmi un gioco con qualche spoiler di troppo o con qualche intervista meno aderente al vero di quanto ci si potrebbe attendere è una cosa che

odio. Come la Juve che si fa prendere a pallonate dalle "piccole", per intenderci.

Terminato il processo di installazione ero pronto per tuffarmi in un RPG di quelli tosti. Non credevo di trovarmi di fronte il nuovo Baldur's Gate, sia chiaro... però mi sarei aspettato qualcosa di vicino a Origins. Dopo i primi dieci minuti passati in questo secondo capitolo, le perplessità che mi hanno assalito sono state tante. Forti, pressanti. Dragon Age II non è un gioco di ruolo, e non serve uno scienziato del MITT per capirlo: BioWare ha cambiato le carte in tavola, ha rimescolato tutto. E il risultato è un prodotto fortemente differente da quanto avrei sperato di giocare, di vivere. Si badi bene, diverso e brutto non sono sinonimi. Ma dire "differente" significa che c'è stato un cambiamento. E questo cambiamento, come tutti i cambiamenti per me, dal Black Album dei Metallica in avanti, darà vita a malumori di fan che si sentono

traditi e a scroscianti applausi di fanboy che, nel 2011, probabilmente vedrebbero come innovativo anche Snake, purché programmato da BioWare. Nel mezzo di questi due folli schieramenti si infileranno quelli che non giudicano un prodotto in base a un'etichetta o al nome di chi lo produce, e potranno decidere serenamente se questa sterzata - brusca e decisa - verso l'action li diventerà o meno. Quale che sia la vostra opinione, non vedo l'ora di sentirla. La nostra la trovate tra una manciata di pagine.

Buona lettura e buon divertimento, che amiate gli RPG o meno.

Davide "ToSo" Tosini
iltoso@sprea.it

TRA FANBOY E
FAN DELUSI SI
INFILERANNO
QUELLI CHE NON
GIUDICANO UN
PRODOTTO IN BASE
A UN'ETICHETTA O
AL NOME DI CHI LO
PRODUCE



PAGINA
60

DC UNIVERSE
ONLINE

PAGINA
64

DAWN OF WAR II
RETRIBUTION

PAGINA
66

MAGICKA

PAGINA
70

AURALUX

PAGINA
68

DUNGEONS

PAGINA
72

BREACH

PAGINA
40

DRAGON
AGE II

PAGINA
44

ASSASSIN'S
CREED:
BROTHERHOOD

CONTENUTI DI QUESTO MESE

PAGINA
48TOTAL WAR:
SHOGUN 2PAGINA
56TEST DRIVE
UNLIMITED 2

Rubriche

- 3 Editoriale
- 4 Sommario
- 6 Gioco Allegato
- 10 Silver Zone
- 16 Games Village
- 18 Voci di corridoio
- 26 TMB's Intro
- 76 TGM After
- 78 Fragzone
- 86 Hardware
- 92 TecnoTGM
- 95 ConsoleMania Corner
- 96 Replay
- 105 Euforia Paradossa

- 102 Bovabyte
- 106 TGM Mail
- 113 Backstage
- 111 Adsol
- 100 Time Machine Reloaded

Dossier

- 20 C'era una volta l'atomo

Preview

- 34 Trapped Dead
- 32 F.3.A.R.
- 36 E.Y.E.
- 28 Deus Ex: Human Revolution

HARDWARE

PAGINA
86

Review

- 60 DC Universe Online
- 48 Total War: Shogun 2
- 52 BulletStorm
- 66 Magicka
- 68 Dungeons
- 73 Crasher
- 72 Breach
- 44 Assassin's Creed: Brotherhood
- 71 Atom Zombie's Smasher
- 64 Dawn of War II Retribution
- 56 Test Drive Unlimited 2
- 40 Dragon Age II
- 70 Auralux

PAGINA
52

BULLETSTORM

GIOCO ALLEGATO



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

CPU: Single Core 2.4 GHz (Dual Core) RAM: 1 GB (3 GB)
SCHEMA VIDEO: NVIDIA GeForce 8800/ATI Radeon HD 4850 con 512 MB (NVIDIA GeForce 8800/ATI Radeon HD 4850 con 512 MB)
SPAZIO SU HD: 3 GB CONNESSIONE: ADSL SVILUPPATORE: Milestone
PUBLISHER: Black Bean MULTIPLAYER: Internet LOCALIZZAZIONE: Completa SITO: www.sbkthegame.com

CD GUASTI O MANCANTI?

I CD e i DVD di TGM sono di buona qualità e dovrebbero essere esenti da errori di duplicazione. Tuttavia, trattandosi di una produzione industriale su vasta scala, è possibile che qualche esemplare difettoso sfugga ai controlli. Generalmente, quando un supporto è difettoso mostra dei segni inequivocabili: graffiature, tagli o spaccature sul lato dove sono registrati i dati, assenza di file o cartelle che in teoria dovrebbero esserci, lettura estremamente lenta o impossibile. In questi casi, noi suggeriamo sempre di provare il disco su un secondo computer, o per lo meno su un altro lettore. A volte capita anche che nella confezione manchi un CD, o ne sia stato inserito uno sbagliato. In tutti questi casi, potrete ottenerne una copia sostitutiva inviando un'email all'indirizzo aiutocd@sprea.it. Ricordatevi di specificare sempre il titolo del gioco difettoso, la rivista e il mese di pubblicazione: ci aiuterà a sostituirlo nel più breve tempo possibile. Per tutti gli altri tipi di problemi tecnici, dovete fare riferimento al forum Gioco Allegato sul sito www.gamesvillage.it, nella sezione "Forum TGM0". Prima di richiedere una sostituzione, però, controllate sempre il box "TGM SUPPORT": magari la soluzione del problema è già lì!

SBK X: SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Siete maniaci delle due ruote? Amate l'incredibile sensazione di velocità che solo una moto può dare? Sognate di sfiorare l'asfalto col ginocchio a ogni piega? Avete trovato il gioco che fa per voi.

SBK X, sviluppato dall'italianissima Milestone, è quanto di meglio possiate trovare per sfogare la vostra voglia di sfida a bordo di potentissime moto da pista. In Superbike World Championship potrete infatti cavalcare incredibili bolidi, affrontando i campionati Superbike, Supersport e Superstock 1000 in giro

per i circuiti più famosi del mondo. La caratteristica principale di questo titolo è la sua estrema configurabilità, che si adatta sia ai giocatori più esigenti, alla ricerca dell'accuratezza e della simulazione senza compromessi, sia a quelli meno esperti, che magari vogliono solo farsi qualche giro senza rischiare di

caracollare a ogni curva. SBK X infatti permette di giocare in due differenti modalità, Arcade e Simulazione, e qua di seguito ne sottolineiamo le differenze principali.

ARCADE

È il sistema di controllo più semplice e vi permette di divertirvi senza troppe complicazioni. In pratica non dovrete far altro che correre come se non ci fosse un domani, stando solo attenti a frenare al momento giusto e a prendere le curve con un minimo di criterio. La cosa fonda-

mentale da tenere a mente è il tasto freccia su (o relativo pulsante del joystick), che vi permetterà di attivare una sorta di boost, un'ulteriore

La caratteristica principale di questo titolo è la sua estrema configurabilità, che si adatta sia ai giocatori più esigenti, sia a quelli meno esperti



▲ Guidare questi bolidi sotto la pioggia non è semplice, ma sfruttare le traiettorie dei rivali può aiutare.



▲ I replay di SBK X sono davvero spettacolari e non hanno nulla da invidiare a quelli che potete ammirare in TV.

accelerazione in grado di spingere il vostro mezzo a velocità folli. In Arcade potrete competere in quattro tipologie di sfide, Gara Veloce, Campionato Veloce, Modalità Storia e Sfida a Tempo; vediamo di analizzarle brevemente. Gara veloce consiste nello scegliere

un circuito, un pilota, il numero di giri, la posizione sulla griglia di partenza, le condizioni atmosferiche e il livello di difficoltà. Si tratta di una gara singola, insomma. Diverso è il discorso per il Campionato veloce, che vi permetterà di correre su tutte le piste del

mondo una via l'altra, cercando di portarvi a casa il risultato migliore sia a livello di punti sia in

termini di gare vinte. Modalità storia, invece, vi metterà nei panni di un pilota alle prime

In Arcade potrete competere in quattro tipologie di sfide, Gara Veloce, Campionato Veloce, Modalità Storia e Sfida a Tempo



INSTALLAZIONE

Questa procedura è valida per Windows XP (con Service Pack 2), Vista e Seven. Le versioni precedenti di Windows (compresa la 2000) non sono supportate. Vi preghiamo di eseguire la procedura correttamente. Qualora il gioco non funzionasse, prima di contattarci, provate a reinstallarlo seguendo passo dopo passo tutte le istruzioni:

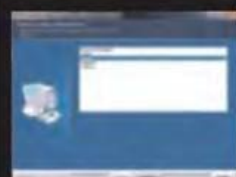
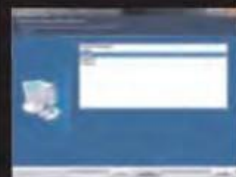
1. Inserite il DVD nell'apposito lettore. Se la procedura di installazione parte automaticamente, andate al punto 3, altrimenti proseguite con la lettura.



2. Come mostrato nella foto, aprirete i contenuti del lettore ottico per mezzo delle Risorse del Computer, quindi selezionate il file setup.exe (o Starter.exe, non fa differenza) per iniziare la procedura d'installazione.



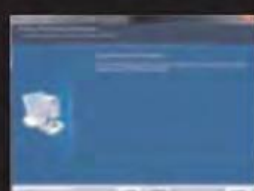
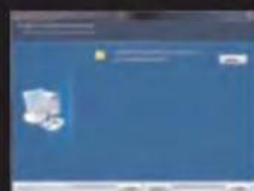
3. Si aprirà una nuova finestra dove vi verrà chiesta la lingua d'installazione. Di base sarà evidenziato l'Italiano, quindi cliccate su Avanti e fate lo stesso nella finestra successiva.



4. Nella schermata successiva vi verrà proposta la solita EULA. Per procedere occorrerà selezionare "Accetto i termini del contratto di licenza" e quindi premere su Avanti.

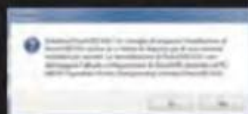


5. Ora vi troverete a selezionare il tipo di installazione. Se opterete per "Personalizzata" vi verrà concesso di cambiare la cartella di destinazione. Non dovrete far altro che cliccare su "Cambia" e quindi selezionarne una a vostro piacimento. In ogni caso alla fine cliccate su "Installa" per iniziare la copia dei file sul disco rigido.

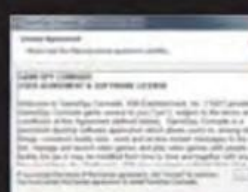


6. Finita l'installazione vi verrà proposto, in maniera del tutto automatica, l'installazione delle DirectX 9.0c. Anche se disponete di un sistema operativo Windows Vista o 7, vi consigliamo di procedere con l'aggiornamento cliccando su Sì. Non preoccupatevi, l'installer è sufficientemente intelligente da non sovrascrivere le librerie già presenti

sul vostro PC, sempre che non siano più vecchie di quelle distribuite con SBK X. Accettate il contratto e cliccate su Avanti due volte.



7. Risolve la pratica DirectX, tocca sbrogliare quella GameSpy Comrade. Si tratta del software necessario per giocare online. Se non siete interessati a questa modalità, potete premere su No ed evitarvi questo lungo passaggio, in caso contrario dovrete cliccare – naturalmente – su Sì e quindi Next-Accept-Next e infine Install.



8. Se volete ulteriori informazioni su GameSpy, vi rimandiamo al box apposito presente in queste pagine. Finita la procedura, potrete scegliere di iniziare a sfrecciare su rombanti due ruote cliccando su "Gioca ora". Potrebbe essere richiesto il riavvio del PC.



9. Quando avete deciso di avviare il gioco, cliccate sull'icona presente sul desktop o andate nel menu Avvia e cercate la cartella Black Bean Games, dove si troverà anche l'eseguibile di SBK X. Vi apparirà una schermata dove potrete smanettare su diversi parametri, dalla lingua alla risoluzione video, compresi gli effetti grafici avanzati. Nella sezione Rete invece dovrete inserire i dati relativi al vostro account GameSpy. Per ulteriori informazioni in merito, fate riferimento al box apposito. Una volta completata la configurazione, cliccate su OK e... buon divertimento!



armi: partirete nella classe Superstock 1000 e dovrete, affrontando varie prove, dimostrare tutto il vostro valore di campioni in erba. Solo così, infatti, potrete salire di classe e arrivare all'ambitissimo Mondiale Superbike e magari anche vincerlo! Chiude la lista la modalità Sfida a tempo, un classico per questo genere di giochi, dove il confronto personale diventa tutto. In pratica, un po' come per la gara veloce, dovrete selezionare vari parametri e poi gettarvi sulla pista prescelta cercando di migliorare il vostro tempo record giro dopo giro.

SIMULAZIONE

Qui si fa sul serio! Niente più aiuti, niente semplificazioni: questa modalità non concede distrazioni ed è dedicata ai veri duri e puri che non accettano compromessi. Anzitutto cambia il sistema di controllo, con freni separati per la ruota davanti e quella dietro, nonché la possibilità di spostare il peso del pilota per meglio affrontare ogni curva. Dato il gran numero di tasti da gestire, vi consigliamo vivamente di utilizzare un joystick in questa modalità. Rispetto all'Arcade, inoltre, troverete tre nuove tipologie di gioco

Dato il gran numero di tasti da gestire, vi consigliamo vivamente di utilizzare un joystick in modalità simulazione



▲ Gli indicatori a schermo permettono di visualizzare tutti i dati essenziali, dal numero di giri alla difficoltà della curva in arrivo.

REALISMO SENZA LIMITISMO

In SBK X si è tenuto conto di ogni singolo parametro relativo alla meccanica delle moto e alle caratteristiche del pilota. In fase di personalizzazione potrete persino deciderne le fattezze, l'aspetto, l'altezza, il tipo di casco e anche il modo in cui piega. Ma è nella simulazione che troverete tutti quei dettagli che vi permetteranno di sentirvi davvero in sella a una vera moto sportiva. Al massimo livello di realismo, infatti, dovremo tenere conto del consumo delle ruote, del logorio dei freni e, fattore non da sottovalutare, il danneggiamento del mezzo stesso a seguito di una caduta, che può addirittura portare al ritiro del pilota in caso d'infortunio. Milestone inoltre ha implementato un sistema noto come Evolving Track, che in pratica simula la cosiddetta gommatura del tracciato: in buona sostanza, a ogni giro le moto lasciano giù un certo quantitativo di gomma dalle ruote, cosa che rende la pista più aderente nei punti in cui si verificano il maggior numero di passaggi (specialmente nelle curve). Stesso discorso sulle piste bagnate, dove l'asfalto presenterà maggiore aderenza proprio nei punti dove le moto girano più frequentemente. Riuscire quindi a trovare la giusta traiettoria in ogni percorso sarà di fondamentale importanza, specialmente ai livelli di realismo più alti.

COMANDI MODALITÀ ARCADE

Accelerare.....	A
Frenare.....	Z
Sterzare a sinistra.....	Freccia sinistra
Sterzare a destra.....	Freccia destra
Retromarcia.....	R
Boost.....	Freccia su
Impennata.....	Freccia giù
Visuale posteriore.....	S
Cambiare telecamera.....	C
Conversazione in linea.....	T
Pausa.....	Esc

COMANDI MODALITÀ SIMULAZIONE

Accelerare.....	A
Freno anteriore.....	Z
Freno posteriore.....	X
Marcia giù.....	Ctrl Sinistro
Marcia su.....	Shift Destro
Sterzare a sinistra.....	Freccia sinistra
Sterzare a destra.....	Freccia a destra
Peso pilota in avanti.....	Freccia su
Peso pilota indietro.....	Freccia giù
Retromarcia.....	R
Visuale posteriore.....	S
Cambiare telecamera.....	C
Conversazione in linea.....	T
Pausa.....	Esc



INSTALLARE GAMESPY COMRADE

Per poter giocare online e accedere alle classifiche mondiali, dovrete prima installare correttamente il client Comrade e registrarvi ai servizi GameSpy. Per prima cosa, cliccate sull'icona GameSpy Comrade presente sul desktop (o nel menu Avvio), quindi inserite la vostra email o nickname e relativa password per collegarvi. Ricordatevi che se siete già registrati ai siti Direct2Drive e Fileplanet potrete usare gli stessi identici dati. Se invece non sapete proprio di cosa stiamo parlando, cliccate su Login Help: si aprirà, direttamente nel vostro browser internet di sistema, la pagina web con la form dedicata alla registrazione. È essenziale compilare correttamente (quindi niente Mario Rossi ed email farlocche) tutti i dati, compreso il Captcha, quelle due parole scritte in corsivo e racchiuse nel riquadro rosso, ricordandovi infine di spuntare la voce "I agree to the Terms of Service". Una volta completata la procedura, cliccate su Create My Account: se non ci sono intoppi e il nickname scelto è disponibile, vi arriverà una email di conferma. A questo punto potete tornare nella finestra di Comrade e inserire login e password appena create, cliccando poi su Login. Ricordatevi di fare lo stesso nella finestra delle opzioni di SBK X, quella che appare ogni volta che lanciate il gioco: nella sezione Rete infatti

dovrete inserire il vostro nickname (detto anche ID GameSpy), l'indirizzo email e la password.



chiamate Weekend di Gara, Campionato e Carriera.

Weekend di gara è una sfida davvero interessante, che vi permetterà di

rivivere un'intera sessione di campionato fin nei minimi dettagli. Si parte quindi con le prove libere, dedicate alla messa a punto della moto



▲ In alcuni frangenti sembra proprio di sentire l'odore della benzina uscire dal monitor.

Milestone ha implementato un sistema noto come Evolving Track, che simula la cosiddetta gommatura del tracciato

e alla conoscenza del circuito, per poi passare alle qualifiche, divise in tre fasi. Infine vi saranno ben due gare dove ovviamente l'obiettivo sarà quello di umiliare gli avversari controllati dal PC e fargli capire chi è il re della strada! Campionato invece vi farà affrontare tutte le piste dei circuiti mondiali nelle tre categorie disponibili in SBK X. Un vero e proprio tour-de-force per chi si sente campione dentro! Infine abbiamo la Carriera, la modalità più affascinante di SBK X. Si parte in Superstock

1000, entrando a far parte di un piccolo team e poi da lì partirà una vera e propria scalata al successo per otto lunghe stagioni, nella speranza di entrare nell'olimpo dei campioni. ■



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

Come sempre, pubblichiamo una lista dei problemi "già noti" e delle possibili soluzioni (se ce ne sono). Se avete un problema che non rientra in questa casistica, vi consigliamo di collegarvi all'area GIOCO ALLEGATO del forum di TGM su GamesVillage.it. Questo è l'unico indirizzo dell'assistenza tecnica, eventuali email inviate ad altri indirizzi verranno ignorate. Ricordatevi sempre di controllare che il vostro computer soddisfi tutti i requisiti hardware del gioco, che i driver della scheda video, della scheda madre e della scheda audio siano i più aggiornati, che le librerie DirectX siano correttamente installate e funzionanti. Prima di contattarci, inoltre, assicuratevi di aver letto il file leggimi fornito con il gioco e il suo manuale d'uso. Se dovete comunicarci un problema, non dimenticatevi di elencare tutta l'esatta configurazione del vostro PC (sistema operativo, processore, memoria, scheda video, DirectX, ecc). Senza queste informazioni

- Ho seguito le vostre istruzioni, ma non riesco comunque a giocare online!

Anzitutto verificate che la vostra registrazione ai servizi GameSpy sia corretta andando sul sito ufficiale (www.gamespy.com) e inserendo email e password precedentemente creati nell'apposita sezione. Quindi controllate che il vostro firewall (sia software che hardware) non blocchi in alcun modo il flusso dati, aprendo eventualmente le seguenti porte:

TCP 28910, 29900, 29901
UDP 27900, 27901, 28900, 33766

- Il tasto Enter (Invio) non funziona

Se state giocando su un portatile Acer, controllate di non aver attivato il NUM LOCK. Su questi laptop infatti si crea un conflitto che richiede la disabilitazione della funzione in questione.

- Ho un joypad, ma non riesco a utilizzarlo con SBK X.

Se Windows lo riconosce senza problemi, lo farà anche il gioco. In caso contrario ricordatevi di collegare il pad prima di lanciare il gioco e di selezionare il controller nell'apposito menu all'interno di SBK X.

- Ogni volta che lancio SBK X mi appare il seguente messaggio "Si è verificato un errore in Launcher.exe, il programma verrà chiuso".

Se vi siete ricordati di aggiornare il vostro PC con i driver corretti, controllate la risoluzione impostata nel menu di gioco iniziale, le impostazioni video e gli effetti grafici. In particolare provate a disabilitare l'antialias (sotto la voce FSAA) e gli effetti post rendering.

- L'installazione del gioco mi si blocca sempre al momento di aggiornare le DirectX.

Quasi sicuramente il vostro sistema dispone di una scheda video integrata, che è completamente incompatibile con SBK X. Se siete in queste condizioni (probabile se state utilizzando con un notebook), dovete aggiornare il vostro hardware, non esistono altre soluzioni.

- Avrei necessità di copiare i salvataggi di gioco in previsione di un mega-formatone, dove li trovo?

Anzitutto è necessario attivare la visualizzazione dei file nascosti in Windows. Per fare questo dovete aprire una finestra qualsiasi e selezionare dal menu Strumenti la voce Opzioni Cartella. Nella finestra successiva cliccate sulla linguetta "Visualizzazione", attivate l'opzione "Visualizza cartelle, file e unità nascosti", quindi Applica e poi OK.

A questo punto con Esplora Risorse andate in `c:\Documents and Settings\user\Dati applicazioni\BlackBean\SBK X\Save` o `C:\Users\Nome Utente\AppData\Roaming\BlackBean\SBKX\Saves`, a seconda della versione di Windows presente sul vostro PC. Ricordatevi solo di copiare i salvataggi nella stessa identica posizione quando li vorrete reintegrare!

SILVERZONE

A cura di Raffaele "Raffo" Sogni raffo@sprea.it



Questo mese nell'allegro Silver DVD spiccano i demo di Dragon Age II e Dungeons. Vi invitiamo, però, a non fermarvi ai "grandi nomi": titoli come Miner Wars in primis e tutti gli altri in secundis, meritano di essere giocati fino in fondo, perché, pur non essendo blasonati, sono realizzati davvero bene. Ovviamente non lasciatevi sfuggire una raccolta particolarmente corposa di trailer in alta definizione e la fraggione del muffone di Rho.

AVVERTENZE

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

aiutocd@sprea.it

chiedendo la sostituzione del disco difettoso.

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

DRAGON AGE II

Genere: Action Sito: dragonage.bioware.com

Trovate la recensione di Dragon Age II su questo stesso numero, quindi direi che possiamo sovrapporre sulla descrizione del gioco e passare direttamente a ciò che offre il demo: vi basti sapere che il nuovo titolo targato BioWare smette i panni del gioco di ruolo per abbracciare la via dell'action, sfruttando alcuni cliché tipicamente fantasy. Prima di tutto vi verrà chiesto di scegliere la classe del personaggio tra mago, guerriero e ladro (e relativo sesso). Si passa poi a un breve filmato nel quale una gran... brava ragazza chiamata Cassandra chiede, poco gentilmente, a un nano di indicargli dove trovare un "Campione". Da lì parte il breve racconto che narra le gesta di un epico combattimento. Il demo è in lingua inglese, ma sottotitolato in italiano,

quindi sicuramente non avrete problemi a seguire i discorsi e le domande a risposta multipla che vi verranno sottoposte nel gioco. In effetti dopo il combattimento, la versione dimostrativa di Dragon Age II non finisce affatto, anzi, da giocare ce n'è ancora parecchio e prenderete visione di molti filmati, parteciperete a numerose risse e avvanzerete anche di livello. L'unica vera limitazione è che non potrete intervenire sulla fisionomia del vostro personaggio, cosa nel complesso abbastanza trascurabile. Grazie al demo si può apprezzare il nuovo sistema di combattimento (decisamente più intuitivo rispetto al primo episodio) e alcuni importanti dettagli legati al personaggio e alla sua crescita. Insomma, si tratta di un demo come si deve, tutto da giocare!



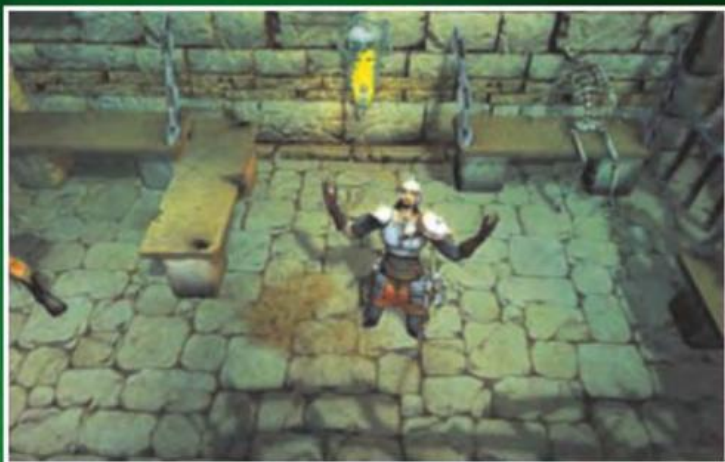
DUNGEONS

Genere: Strategico Sito: www.dungeons-game.com

Di acqua sotto i ponti, dai tempi di Dungeon Keeper, ne è passata parecchia. Nonostante gli anni, però, l'idea di vestire i panni del "cattivo" padrone del dungeon non è tramontata, ed è anzi stata ripresa ed elaborata da un team chiamato Realmforge Studios. Al di là dell'aspetto grafico e dell'idea di base, non molto è restato del giocone targato Bullfrog: Dungeons, infatti, è un misto tra un gioco di ruolo, un RTS e un tower defence, il tutto amalgamato in maniera piuttosto sapiente.

Lo scopo di Dungeons è attirare impavidi eroi in cerca di ricchezze nei proprio sotterranei, al fine di ottenere a suon di sberloni la loro energia vitale; grazie a essa, potrete ottenere incantesimi più potenti, soggiogare le fragili menti dei vostri sudditi e dare vita a dungeon sempre più elaborati e invitanti per gli sprovveduti in cerca di fortune.

Il demo è grossino e piuttosto duraturo. Tuttavia, è consigliabile sapere un po' di Inglese, perché non esiste un vero e proprio tutorial, ma vengono fornite spiegazioni su ciò che bisogna fare man mano che si prosegue. Vi consiglio dunque di consultare spesso la minimappa presente in basso a destra, perché in essa troverete gli obiettivi (cioè dove posizionarvi per eseguire una certa azione) e altre informazioni utili.



TUTTI DA GUARDARE!

Ecce un'accurata selezione dei trailer dei giochi più attesi, molti dei quali in alta definizione!

Alice: Madness Returns
 Battlefield 3
 Bulletstorm
 Castle Vox
 Crasher
 CreaVures
 F.E.A.R. 3
 Crysis 2
 DC Universe Online
 Defenders of Arkania
 Deus Ex: Human Revolution
 Dungeon Siege III
 Homefront
 Interstellar Marines
 LEGO Pirates of the Caribbean
 Lord of the Rings:
 War in the North
 Magic: The Gathering - Tactics
 Mytheon
 Pirates of Black Cove
 Pride of Nations
 Primal Carnage
 Realm of the Titans
 Ridge Racer Unbounded
 The Sims Medieval
 Vindictus



LEGO HARRY POTTER: ANNI 1-4

Genere: Action Adventure Sito: www.feralinteractive.com/game/legoharrypotter

Ok, il gioco è uscito da qualche tempo, ma non vi abbiamo mai proposto il demo, e siccome si tratta di uno dei migliori episodi (se non il migliore) della saga "LEGO", ci è sembrato giusto allegarlo alla selezione di questo mese.

Come avrete intuito dal titolo, questo gioco parla dei primi quattro anni (corrispondenti ad altrettanti episodi) dei racconti di Harry Potter, riveduti in "salsa LEGO", quindi con tantissimi spunti divertenti e scene spassose. Nel gioco vestirete i panni di una

moltitudine di personaggi che hanno contribuito al successo della collana: Harry Potter, ma anche Hagrid, Hermione e Ronald, per arrivare ad Albus Silente, Amos Diggory e molti altri, tutti dotati di caratteristiche peculiari, utili al proseguimento del gioco. Il demo, dal canto suo, è davvero corposo e permette di farsi un'idea molto precisa della bontà del gioco targato Warner Bros. Interactive; per far entrare il giocatore subito nel vivo dell'azione non inizierete dal principio, ma da un punto imprecisato dell'avventura, quindi state in campana perché certi meccanismi sulla gestione dei personaggi vengono dati per già acquisiti.



MINER WARS 2081

Genere: Melting Pot Sito: www.minerwars.com/

Miner Wars raccoglie e amalgama in maniera convincente diversi generi, anche se quello preponderante è sicuramente quello esplorativo; Miner Wars è ambientato nello spazio e con la vostra allegra astronave potrete girovagare per scoprire nuove aree e soprattutto nuovi asteroidi da trapanare... ma a che pro? Qui entra "in gioco" il secondo genere, cioè

quello di raccolta e compravendita dei materiali che lo spazio mette a disposizione sotto forma di rocce e minerali. Certo, gli affari non sempre si riescono a portare a buon fine, e infatti capita che le parti si prendano a male parole e che finisca in rissa. Visto che siamo nello spazio e



re stellari, fatte di missilate, ma anche di azioni diversive ed evasive; non mancano inoltre sistemi che consentono di individuare l'arrivo dei nemici e agire di conseguenza. Miner Wars mette molta enfasi sull'aspetto economico: guadagnare soldi tramite attività lecite o illecite è fondamentale, perché consente di comprare navi spaziali migliori ed equipaggiarle con strumenti più efficaci sia per l'estrazione dei minerali sia per le scorribande interstellari. Molto interessante è rilevare che il gioco è stato per molto tempo in fase di beta, periodo nel quale i programmatori hanno potuto attingere dai tantissimi consigli degli appassionati che vi si cimentavano.



CRASH TIME 4: THE SYNDICATE

Genere: Racing Game Sito: www.cobra11-game.de

Siamo rimasti davvero sorpresi da questo Crash Time 4: The Syndicate. Ispirato alla serie poliziesca Cobra 11, vi farà vestire i panni di due gendarmi, Semir e Ben, alle prese con una moltitudine di reati compiuti nella città tedesca di Colonia. Il comparto tecnico, specie se si considera che alle spalle non c'è una multinazionale ma una piccola software house, è davvero molto buono: Colonia è stata ricreata con dovizia di particolari, la città appare viva e pulsante grazie a un traffico caotico e molto realistico. La trama è avvincente e ricca di missioni che vi porteranno a percorrere a velocità folli gli oltre 100 km di strade, tra inseguimenti, scorte e sparatorie per le affollate vie cittadine o i numerosi viadotti. Nel corso del gioco, inoltre, potrete sbloccare circa 40 vetture, fedeli riproduzioni di auto realmente esistenti, e soprattutto i veicoli con cui entrerete in contatto si sfasceranno che è un piacere. In Crash Time 4 non manca certo l'azione, e ovviamente lo stesso si può dire del demo, che vi darà libero accesso a gran parte della città, e vi farà compiere le prime missioni di gioco. La versione dimostrativa è in lingua tedesca, ovviamente del tutto incomprensibile probabilmente per i tedeschi stessi, ma in ogni caso non avrete alcuna difficoltà a orientarvi e a capire cosa fare e come all'interno del gioco.

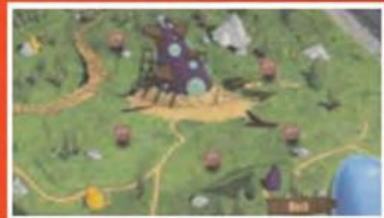


ASTROSLUGS

Genere: Puzzle Game Sito: www.astroslugs.com

Giocando ai vari puzzle game che si ispirano in maniera più o meno smaccata a Tetris, mi stupisco sempre di come i programmatori siano riusciti a realizzare qualcosa di diverso all'interno di un genere che sembra (sembra!) non avere più nulla da dire. E invece ogni volta vengo smentito dai fatti: questo Astroslugs ne è l'ennesima conferma.

In Astroslugs avrete il compito di sistemare all'interno di un'area delle forme composte da cerchi; ovviamente è altamente improbabile che riesca a spiegarmi... a ogni modo, mettiamo il caso che abbiate a disposizione 2 colonne composte da quattro cerchi e altrettanti cerchi che vanno a comporre un quadrato. Il gioco vuole che voi inseriate, nell'area prestabilita, le due colonne e il quadrato. Il disastro arriva quando l'a-



rea di gioco ha i "cerchi contati" e bisogna impazzire cercando di sistemare tutte le nostre figure senza che ne avanzino.

Ok, è una spiegazione raccapricciante, ma vi ci vorranno 15 secondi a capire il meccanismo del gioco una volta lanciato il demo, quindi non fate tanto gli schizzinosi. Ah, la versione dimostrativa dura 30 minuti, tempo normalmente più che sufficiente per affrontare molti livelli di un canonico puzzle game. Attenzione però, perché qui bisogna impegnarsi parecchio per venire a capo di alcuni stage, quindi probabilmente non riuscirete a farne più di una quindicina. Se ne fate di più vuol dire che avete barato. Non so come, ma lo avete fatto.

REVENGE OF THE TITANS

Genere: Tower Defence Sito: www.puppygames.net/revange-of-the-titans/

Revange of the Titans è un Tower Defence Game dall'aspetto grafico un po' retrò, ma davvero coinvolgente e ben fatto. Il gioco prevede che ci siano due modalità: passare di pianeta in pianeta con un grado di difficoltà crescente, o provare a respingere orde di nemici sempre più numerose e determinate. In entrambi i casi, il divertimento è assicurato, a patto che siate molto pazienti e amanti delle sfide apparentemente impossibili; dico questo perché, per esempio, i vari potenziamenti e oggetti utili al nostro scopo non vengono

introdotti o descritti in alcun modo, quindi dovrete capire autonomamente la loro funzione e se fanno o meno al caso vostro in determinate situazioni. Fortunatamente il gioco consente di ripetere la mappa e di reinvestire i fondi all'infinito, quindi potrete davvero tentare ogni via per avere ragione dei nemici... se, infine, proprio non riuscirete a proseguire, potrete generare una mappa più alla vostra portata. Il demo dura parecchio e vi mette a disposizione tutte e tre le modalità di gioco offerte dalla versione finale (anche se la Survival va sbloccata giocando alle altre due), quindi sotto con le difese (e le torri) e buon divertimento!



ROADS OF ROME II

Genere: Gestionale Sito: www.realore.com/games/roads_of_rome2/

Roads of Rome II è un simpatico gioco che mescola il genere gestionale con elementi di strategia. Uno stile grafico semplice ma accattivante vi immergerà in una storia che vi vede al servizio di Cesare, in pericolo di vita per via di un alimento avvelenato. Vostro sarà dunque il compito di cercare la pozione per curarlo: per fare ciò dovrete attraversare lande desertiche, catene montuose e terre invase dai barbari, fino a giungere al cospetto degli dei.

Tutto quello che dovrete fare, soprattutto per la parte gestionale, vi verrà spiegata diffusamente nel gioco completo come nel demo: non dovrete fare altro che seguire passo passo le istruzioni e non avrete alcun problema a recuperare materiali per costruire le prime strade e le prime strutture.

Il demo ha la durata di 60 minuti: non è tantissimo, ma un'ora passa in maniera molto piacevole e nonostante il gioco in fondo non abbia grosse pretese, viene davvero voglia di acquistarlo.



FRAGZONE DVD

A cura di: Matteo Lorenzetti



Il periodo fiacco del videogioco commerciale è iniziato? Consolatevi con questa splendida infornata che mette su un piatto d'argento i migliori mod di questa prima parte del 2011!



Decine di nuove astronavi madri e caccia in Freespace Evolution.

È inutile che vi mettiat e a piangere miseria: lo sappiamo benissimo che i primi tre mesi dell'anno sono sempre un periodo piuttosto duro per tutti gli appassionati, causa permanente carenza di titoli di prima qualità. Come sempre accade, i publisher hanno già sparato tutte le loro cartucce migliori nei quattro mesi precedenti. Noi di TGM non dormiamo mai e anche in questo periodo di magra ci attrezziamo per fare in modo che il letargo postnatalizio sia il più indolore possibile. La FragZone DVD di questo mese ne è sicuramente la conferma, considerato il numero e la qualità dei mod presenti al suo interno. Tra tutti spiccano sicuramente il trittico di modification per Half-Life 2, ovvero Dissolution, Blade Symphony e Rebel Story. Il primo è un mod completamente inedito d'ispirazione fantascientifica che pesca a piene mani dall'immaginario horror di F.E.A.R. e BioShock caratterizzato da un'ottima atmosfera e gameplay. Molto carino, per quanto assolutamente aderente ai canoni dei mod "ribelli" che omaggiano la resistenza di Half-Life 2, è Rebel Story. Il vero pezzo da novanta di questa collezione è Blade Symphony, un vero e proprio gioco di combattimento basato su armi da taglio che mette in mostra arene, personaggi e un gameplay assolutamente inedito per come riproduce la meccanica di un Beat 'em up di cappa e spada. Restando in tema di mod importanti, anche Freespace Evolution per Nexus the Jupiter Incident è sicuramente una delle migliori modification mai pubblicate negli ultimi tempi per questo simulatore di battaglie spaziali, che beneficia dell'introduzione di una valanga di nuove astronavi di grandi, medie e piccole dimensioni. Anche gli amanti degli RTS avranno di che leccarsi le dita: arri-



Blade Symphony: Half-Life 2 come non l'avete mai giocato prima.

Contenuti FRAGZONE DVD

DISSOLUTION MOD PER HALF-LIFE 2

FREESPACE EVOLUTION MOD PER NEXUS: THE JUPITER INCIDENT

PRICE OF TERRORISM MOD PER MEN OF WAR

BLADE SYMPHONY MOD PER HALF-LIFE 2

REBEL STORY MOD PER HALF-LIFE 2

DIBELLA'S WATCH MOD PER OBLIVION

MAFIA 2: A REMINISCENCE OF THE HYPE

HIGHTOWN MOD PER FALLOUT 3

FACTUM SOLUS MOD PER PORTAL

va infatti sul nostro DVD una delle migliori modification per Men of War, quel Price of Freedom Mod che utilizza le meccaniche di gioco dello strategico di Best Way, ma le ambienta in un contesto di guerra moderna da brividi per come sono stati riprodotti armi, mezzi ed equipaggiamenti dell'esercito USA. Non vi basta? E allora sotto con un gameplay mod per Mafia 2 che punta tutto sul maggiore realismo di sparatorie e modello di guida delle vetture, o con Dibella's Watch, una nuova isola nel mare magno di Oblivion, o ancora Hightown, una cittadina tutta da esplorare all'interno della Washington DC in Fallout 3. In chiusura, non possiamo non citare l'ultimo mod di qualità in arrivo per Portal: si intitola Factum Solus e ci permette di visitare i laboratori di Aperture Science in un modo molto diverso da quanto abbiamo fatto in prima battuta nel gioco originale.



Il gameplay di Mafia 2 non vi andava troppo a genio? Provate a installare Reminiscence of the Hype e poi ne riparlamo.

FIFA INTERACTIVE WORLD CUP 2011

IL TORNEO DI CALCIO INTERATTIVO PIÙ GRANDE AL MONDO



EA SPORTS FIFA 11 SU PLAYSTATION®3

COMPETI CONTRO I MIGLIORI GIOCATORI AL MONDO

RAPPRESENTA IL TUO PAESE E VINCI UN VIAGGIO AL FIFA BALLON D'OR

PLAY YOUR PART!

REGISTRATI NEL VIDEOGIOCO, ORA
WWW.FIFA.COM/FIWC



PS3

PlayStation 3



GAMES VILLAGE

A cura di Claudio "keiser" Todeschini (keiser@gamesvillage.it) Raffaele "raffo" Sogni (raffo@gamesvillage.it)

WWW.GAMESVILLAGE.IT

ToSo! Con tutte le cose che sono successe questo mese, e quelle che succederanno nei successivi, per GamesVillage solo due pagine ci lasci?



Mese dedicato soprattutto alle anteprime, quello che si è appena concluso su GamesVillage. Non perché non siano mancate le recensioni, tutt'altro, ma perché sono le anticipazioni di quel che ci aspetta nei prossimi mesi ad aver occupato gran parte dello spazio e ad aver catalizzato la nostra e vostra attenzione. Parlo in particolar modo di titoli PC, visto che siamo su TGM e quelli ci interessano più di altri. E così abbiamo anteprime/interviste/hands-on più o meno esclusivi per The Witcher 2: Assassins of Kings (confermato come esclusiva PC, niente console), la nuova "Alba rossa" di THQ Homefront, Assassin's Creed: Brotherhood, Men of War: Assault Squad, Crysis 2, Duke Nukem Forever (direttamente da Las Vegas!), Deus Ex: Human Revolution, Rift: Planes of Telara, tutta roba che giocheremo a breve (anzi, calendario alla mano, qualcosa dovrebbe essere già arrivato) e che abbiamo sviscerato, analizzato, passato al microscopio, studiato e provato in anteprima per voi.

Come sempre, però, mi piace dedicare un po' dello spazio di queste pagine ad alcuni speciali particolarmente sfiziosi che trovate solo su GamesVillage, e che meritano di essere ripescati anche a distanza di qualche settimana – compatibilmente con i tempi di produzione della rivista che state sfogliando. Il primo, e lo dico da laureato del Politecnico di Milano che avrebbe fatto carte false per partecipare a un insegnamento del genere, è quello dedicato al corso di Videogame Design & Programming tenutosi lo scorso semestre presso l'ateneo milanese (bit.ly/faeNqw).

Durante il corso, che ha visto collaborazioni importanti da realtà come Milestone e Microsoft, sono stati scelti e sviluppati – in soli tre mesi! – quindici tra gli oltre sessanta progetti presentati dagli studenti, sfruttando strumenti di ogni sorta, da Unity a XNA passando per engine proprietari, UDK e molti altri. Lo speciale raccoglie una breve rassegna dei titoli presentati al pubblico alla fine di gennaio, una specie di raduno di sviluppatori indie per caso, una collezione di titoli originali, insoliti, assurdi ma tutti dotati di un fascino unico e particolare. Si spazia dai dungeon crawler come Verbis Virtus che sfrutta i comandi vocali per il lancio di incantesimi, alle applicazioni di realtà aumentata realizzate con Android, passando per puzzle game che fondono il gameplay di Lemmings e Patapon in una bizzarra alchimia musicale, o esperimenti nel mondo dei colori con Pixel Escape, l'insolito Paper Tales realizzato in Flash con sprite disegnati a mano e l'utilizzo dell'inchiostro per interagire con il mondo di gioco. E molti altri ancora che vi lascio il piacere di scoprire nello speciale che trovate online.



▲ Anche questo mese, tra anteprime, recensioni e speciali, GamesVillage continua a rimanere un punto fisso per tutti i videogiocatori!



▲ L'area Download questo mese farà la gioia degli amanti delle avventure grafiche, con l'uscita del terzo episodio della serie gratuita The Silver Lining ispirata a King's Quest...



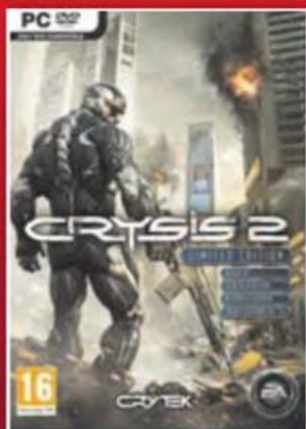
▲ Tra gli speciali di questo mese, da non perdere le novità in cantiere in quel di Telltale Games, tra cui The Walking Dead e l'ormai imminente Jurassic Park.



▲ ... e la versione dimostrativa di Indiana Jones and the Fountain of Youth, prodotto indie ispirato alle storiche avventure di LucasArts!

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

GIOCO FEDELTA'



CRYSIS 2



THE SIMS MEDIEVAL



TOTAL WAR SHOGUN 2

Per rimanere in argomento, vale la pena segnalare anche lo speciale dedicato ai lavori migliori sfornati fino a questo momento dalla community di LittleBigPlanet 2, e che trovate alla pagina bit.ly/fJPTof. Più editor che videogioco, il nuovo capolavoro di Media Molecule per PlayStation 3 permette di dar vita a pressoché qualsiasi tipologia di gioco, riportando i nostalgici dell'epoca a 8-bit ai tempi del mitologico S.E.U.C.K. per Commodore 64 e la lunga fase del "fai-da-te" videoludico. Tra cloni di Heavy Rain e Ultima Underworld II, giochi di corse, soprattutto in soggettiva, simulatori di pinball, platform in tutte le salse e stili, rifacimenti di Donkey Kong e altri classici del passato, non c'è davvero di che annoiarsi! Ci sarebbe poi da discutere della Games Developer Conference di San Francisco e l'annesso Independent Game Festival, dove si parlerà di un sacco di roba interessante (si vociferò di un certo Uncharted 3 e di un nuovo Unreal Engine, robette così), ma c'è un sostanziale problema che mi impedisce di farlo: il fatto che – mentre scrivo queste righe – manchi ancora qualche giorno al loro inizio. Il mio consiglio, quindi, è di catapultarvi immediatamente su GamesVillage e recuperare gli speciali, le anticipazioni, le news e i filmati che avremo pubblicato nel frattempo!



▲ La grafica disegnata "con la biro" di Paper Tales mi esalta un sacco... Perniciose reminiscenze dei tempi della scuola? Prime avvisaglie della crisi di mezza età?

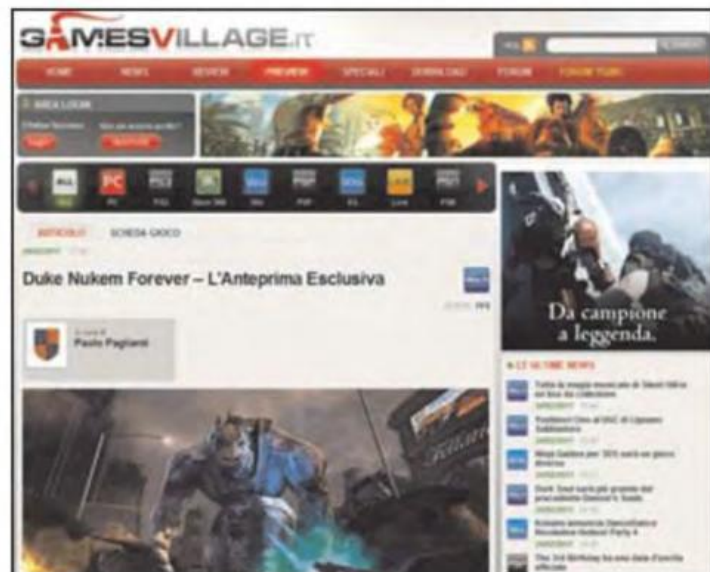
E per questo mese è tutto, ci si becca online!



▲ Difficile credere che questa sia una schermata di LittleBigPlanet 2, vero? Eppure è così: non perdetevi il nostro speciale su GamesVillage!

QUANDO IL MARKETING È AVANTI

Parlare di pubblicità di videogiochi non è molto bello, lo so. Ci sono però alcune piccole chicche per le quali è doveroso fare qualche eccezione, come le ultime due campagne di Electronic Arts, dedicate rispettivamente a Dead Space 2 (bit.ly/ecJoYG) e Bulletstorm. La prima scherza sullo (scarso) appeal che il survival horror di Visceral Games può avere sulle sciure di mezza età, invitate a loro insaputa ad assistere ad alcune tra le più truci e abominevoli sequenze di gioco, filmate e messe su YouTube. L'operazione ha suscitato qualche inevitabile polemica, ma è talmente riuscita e spassosa da meritare almeno una visione. Duty Calls (bit.ly/eAKIqr) è invece un finto videogame realizzato da People Can Fly, che prende in giro senza tanti complimenti la serie di Call of Duty e i suoi cliché, dai livelli lineari agli assurdi "level up" che si conquistano ogni due per tre, passando per i barbosi briefing delle missioni agli stereotipi dei suoi personaggi. Il tutto per mettere in evidenza il gameplay molto più ignorante e fracassone di Bulletstorm, ovviamente. Il "gioco", se così possiamo chiamarlo, dura solo qualche minuto ed è realizzato con mezzi molto modesti, ma anche in questo caso il risultato merita di essere gustato da cima a fondo. Ahhh, fosse sempre così, la pubblicità!



▲ Tra le imperdibili anteprime di questo mese non poteva mancare quella dedicata a lui... All'unico, immarcescibile e tamarissimo Duca!

RITORNA CALL OF JUAREZ

Avete presente la serie di shooter firmata da Techland e Ubisoft, ambientata nel vecchio West? Ecco, scordatevela. Nel senso che il publisher francese ha annunciato il terzo capitolo, previsto per quest'estate, ma l'ambientazione sarà moderna. Niente



più assalti alle diligenze e duelli all'ultimo sangue, insomma, ma carneficine molto meno onorevoli, avversari molto più spietati e armi molto più potenti. Sfugge il motivo per cui Ubisoft abbia voluto rinunciare a uno degli aspetti di maggior interesse del gioco, e non basta limitarsi a dire che ci saranno "elementi" del vecchio West al suo interno. Al momento, di Call of Juarez:



The Cartel sappiamo giusto che avrà una storia "adulta" e cruda, come i predecessori, numerose opzioni di gameplay, e sarà ambientato tra Los Angeles e la cittadina messicana che dà il nome al gioco.

ACTIVISION CANCELLA TRUE CRIME: HONG KONG

È passato giusto giusto un mesetto da quando avete letto l'anteprima esclusiva che TGM ha dedicato al nuovo capitolo della serie True Crime, e già siamo qui a dirvi che Activision ha cancellato lo sviluppo del nuovo action free roaming di United Front Games. La notizia è stata diramata insieme ai risultati finanziari del 2010 del publisher americano, che non ha motivato la scelta se non con la consueta frase fatta del "ci concentreremo su poche cose, ma buone". Il che, tradotto, significa sostanzialmente più World of Warcraft e più Call of Duty. A latere, meno importante perché TGM è una rivista PC e non console, ma comunque rilevante "videoludicamente" nel suo complesso, Activision ha anche deciso la chiusura delle serie di Guitar Hero e DJ Hero. In questo caso, soprattutto per quel che riguarda GH, il primo pensiero è: "chi è causa del suo mal pianga se stesso"; l'approccio poco innovativo e più orientato allo sfruttamento incondizionato del marchio e del suo successo ne hanno inevitabilmente accelerato il declino, fino alla inevitabile chiusura.



ANNUNCIATO FRAY

La software house indipendente francese Brain Candy ha annunciato Fray, uno strategico multiplayer ad ambientazione fantascientifica previsto per la fine dell'anno. Il gioco è ambientato nel 2098, quando l'umanità è ovviamente sull'orlo dell'estinzione e tre mega corporazioni si contendono il controllo del pianeta e delle sue sempre più scars e risorse, dove le interazioni tra esseri umani avvengono solo nel cyberspazio, e da cui si può accedere a diversi moduli di realtà alternativa costruiti per il divertimento dei suoi utenti. Uno di questi moduli si chiama Fray, al cui interno combattono squadre da quattro soldati appartenenti ad altrettante classi. La peculiarità rispetto ad altri strategici a turni è che i giocatori pianificano le proprie mosse in contemporanea, eliminando



la noia dell'attesa degli avversari; e quando tutti hanno terminato, o è scaduto il tempo, si scatena letteralmente l'inferno!

Al momento le informazioni in nostro possesso si fermano qui, così come le immagini, limitate a un paio di artwork promettenti e nulla più. Vi terremo aggiornati.

UN 2011 A TUTTO PARADOX

Al termine della consueta conferenza annuale tenutasi in quel di New York, Paradox Interactive ha presentato la sua ricca line-up di titoli per la prossima stagione, e che vi andiamo rapidamente a riassumere in questo breve spazio. **King Arthur II** - Neocore Games si mette al lavoro sul sequel del suo apprezzato strategico con elementi RPG: chiusosi il ciclo di leggende arturiane tradizionali, la storia vira decisamente sul fantasy "dark" e ci presenta un Re Artù ferito che deve cercare di riunire un regno a pezzi e guarire se stesso, il tutto condito da battaglie su larga scala, boss di fine livello e miglioramenti al gameplay.



Salem - il primo MMO free-to-play della casa americana si è già fatto notare per la peculiare caratteristica che il proprio alter ego virtuale potrà soffrire di morte permanente, una scelta alquanto coraggiosa, che aggiunge una non indifferente componen-

te di "rischio" man mano che si procede nel gioco, e che consente di ragionare in termini di "generazioni" invece che di "vite". In pratica, saranno i discendenti a riprendere l'avventura da dove si era interrotta, con tutto quel che ne consegue. Ambientato in un New England fantasy, Salem ci mette nei panni di intrepidi coloni del Vecchio Mondo che cercano di costruirsi una vita migliore in quello Nuovo. **Mount & Blade: With Fire & Sword** - un nuovo add-on per questo RPG, nel quale debutteranno truppe personalizzabili, nuove opzioni per gli assedi e le armi da fuoco, che cambieranno in maniera radicale le dinamiche degli scontri e gli equilibri sui campi di battaglia.

Pirates of Black Cove - una nuova proprietà intellettuale ambientata nel XVI secolo che ci permetterà di puntare alla conquista dei Caraibi. Cominceremo l'avventura come mozzi, e man mano scaleremo i ranghi delle "gerarchie" bucaniere fino a costruire la propria flotta e sbaragliare gli avversari.

Defenders of Ardanis - un nuovo approccio al genere del tower defense ambientato nell'universo fantasy di Majesty, la popolare serie strategica. Oltre alla meccanica

RITORNA YARS' REVENGE

Uno dei titoli di maggior successo dell'Atari 2600 è stato Yars' Revenge, sviluppato dallo stesso Howard Scott Warshaw che ha rischiato di condannare all'estinzione l'intera industria dei videogiochi con il suo E.T. In un'epoca di poche idee e necessità di quello che gli americani definiscono "quick buck", ossia soldi facili, un remake è sempre una buona opzione. E così, quest'estate potremo mettere le mani sulla versione debitamente rivista e corretta di Yars' Revenge, per PC e console, disponibile solo ed esclusivamente come download digitale. Il gioco avrà una grafica "cartoonosa", una storia che espande e arricchisce quella originale (invero piuttosto risicata, della lotta tra l'eroe, uno Yar,



e il malvagio Qotile, separati da una barriera da distruggere a suon di cannonate), ambientazioni che spaziano da lussureggianti foreste a complessi industriali, e un po' di opzioni di gioco decisamente più moderne, dal gameplay cooperativo ai finali multipli.

I MOD DI PORTAL 2 SARANNO MULTIPIATTAFORMA

La notizia che Portal 2 potrà essere giocato in multiplayer senza distinzioni tra chi possiede un PC, un Mac o una PS3 è già di per sé di quelle degne di essere ricordate in questo 2011. A questo aggiungiamoci il fatto che tutto ciò che verrà creato dagli utenti tramite il kit di sviluppo sarà accessibile ai giocatori di tutte queste piattaforme in maniera pressoché istantanea. I mod di Portal 2 saranno "agnostici", insomma, per usare l'azzeccata definizione data da Chet Faliszek di Valve in un'intervista, anche se la loro creazione dovrà per forza di cose passare dal PC, sia per i requisiti software necessari all'editor per funzionare, sia per mere questioni di usabilità dei tool. Per quanto comodo, mi riesce difficile pensare alla creazione di mappe utilizzando il solo joystick della PS3...



RITORNA IL-2 STURMOVIK

Gli appassionati di simulatori di volo possono ripescare gli occhiali da pilota e dare una lucidata al casco: Ubisoft e 1C: Maddox Games pubblicheranno il prossimo 24 marzo IL-2 Sturmovik: Cliffs of



Dover, ambientato nel 1940 nel corso di una delle battaglie aeree più importanti per il dominio dei cieli della Seconda Guerra Mondiale, combattuta tra l'aviazione britannica, tedesca e italiana. Con un livello di difficoltà personalizzabile e un addestramento interattivo, la campagna single player ci metterà a bordo degli aerei della British Air Force per combattere le forze tedesche; per quel che riguarda il gioco online, invece, ci saranno diverse modalità personalizzabili che spaziano dai canonici dogfight, alle battaglie che coinvolgono fino a 128 giocatori.

La mappa di gioco abbraccerà migliaia di chilometri quadrati, in una fetta d'Europa che comprende Londra, il sud dell'Inghilterra, il nord della Francia e il Belgio; i modelli degli aerei (dodici quelli pilotabili, altrettanti quelli gestiti dall'AI) sono stati ridisegnati da capo, e ogni componente può essere danneggiata in battaglia. IL-2 Sturmovik Cliffs of Dover sarà disponibile tramite download digitale al prezzo di 49,99€.



UN NUOVO RIDGE RACER ALL'ORIZZONTE

Ok, vi do ragione, il titolo di questa news non è dei più originali. Del resto, stiamo parlando del settimo gioco della serie Ridge Racer, quindi non è il caso di fare troppo gli schizzinosi. Sviluppato da Bugbear per Namco Bandai, il gioco dovrebbe arrivare su Xbox 360, PlayStation 3 e PC entro la fine dell'anno. Per noi si tratta di una buona notizia, perché è la prima volta che la serie arcade arriva sui nostri monitor. Al bando la guida da signorine e i leggeri tamponamenti contro le macchine avversarie, in gare che si svolgono all'interno di fiacchi circuiti: il mantra di Ridge Racer Unbounded è "Drive, Destroy, Dominate". Più chiaro di così...

Il gioco punterà l'accento sull'eccesso, sul gameplay spudoratamente arcade, sulle piste ricavate in una città che sembra costruita apposta per essere demolita, sul numero e alla spettacolarità degli incidenti che coinvolgeranno vetture "estreme" sia sotto che sopra il cofano. Niente a che spartire con le "solite" macchine da corsa, insomma. Il guanto di sfida alla serie Burnout è stato lanciato. Chi vincerà?



base di piazzare torri lungo il terreno per rallentare e bloccare l'avanzata delle unità nemiche, DoA ci permetterà di controllare direttamente gli attaccanti e aiutarli a conquistare la base nemica.

Supreme Ruler: Cold War – nuovo capitolo della serie strategica a turni di BattleGoat Studios, questa volta ambientato negli anni della Guerra Fredda tra Stati Uniti e Unione Sovietica, la corsa agli armamenti, la crisi di Berlino, la formazione della NATO e tutti i simpatici eventi di quel periodo, da rivivere e rigiocare in un titolo che punta moltissimo sul realismo della simulazione.

Hearts of Iron III: For the Motherland – espansione che migliora il sistema politico, aggiunge i colpi di stato e nuove condizioni di vittoria.



LA STRATEGIA SPAZIALE DI STARPOINT GEMINI

Il publisher olandese Iceberg Interactive e lo studio Little Green Men faranno uscire in tutta Europa, il prossimo aprile, lo strategico spaziale tattico Starpoint Gemini.

Ambientato in un universo sci-fi piuttosto tradizionale, il gioco focalizza la sua attenzione sul controllo delle navi e sulla crescita dei capitani che le comandano; si potrà attraversare liberamente il sistema stellare di Gemini, combattere contro pirati e delinquenti, scambiare merci, studiare le anomalie magnetiche che costellano lo spazio, comprare e potenziare le navi con gli ultimi ritrovati della tecnica, incrementare il proprio livello di esperienza e grado così da diventare ammiraglio supremo al comando di una intera flotta stellare.

Trenta le missioni della campagna single player (più un'altra infinità di quest secondarie generate casualmente), nel corso della quale il giocatore avrà a che fare con anomalie spazio-temporali, portali iperspaziali, complotti di palazzo e razze aliene... Se tutto questo vi intriga, fate un salto alla pagina bit.ly/groVhZ per saperne di più!



C'ERA UNA VOLTA

"Da quando è stata approntata la prima bomba atomica nessun tentativo è stato fatto per rendere il mondo più sicuro dalla guerra, mentre molto è stato fatto per aumentare la capacità distruttrice della guerra stessa." (Albert Einstein)

L'ATOMO

L'invenzione delle armi nucleari dimostra, una volta di più, quanto l'intelligenza possa sfociare in un gioco pericoloso e infinitamente complesso, che sembra donare all'uomo le caratteristiche di una divinità insidiosamente "infantile": nella fattispecie, abbiamo portato sulla terra reazioni fisiche che la natura (intesa con un'accezione cosmica) avrebbe contestualizzato

sulle stelle, in assenza di vita, dove lo spettacolo è assicurato senza che nessuno venga "vaporizzato" o veda degenerare il suo corpo e la salute della sua prole. Attenzione, però, perché la natura "morale" di queste affermazioni è molto più sfumata di quanto appaia: la ricerca degli scienziati in questa materia, sfociata nella realizzazione della bomba atomica (passando, però, dalle applicazioni in

SULLA RETE È POSSIBILE VISIONARE UN VIDEO IN CUI VENGONO ANNULLATE LE LIMITAZIONI ESTETICO-FORMALI INTRODOTTE IN FALLOUT 3, PER CONTENERE L'USO E LE CONSEGUENZE DELLE ARMI NUCLEARI

via civile studiate in Unione Sovietica), è un cammino che certo non si esaurisce con le terribili conseguenze sul piano bellico, ben rappresentate dalla distruzione di Hiroshima e Nagasaki, ma anzi potrebbe portare nel futuro a un sostanziale miglioramento delle condizioni di vita umane,

sempre che sia possibile uscire da questo difficile momento della storia, sotto il profilo tecnologico e culturale. La cosiddetta "fusione fredda", in via teorica (la faccenda è ben più complessa e difficile da interpretare), sarebbe in grado di produrre tutta l'energia pulita di cui l'umanità ha

Nonostante la portata "nucleare" del suo piccolo missile, il Fat-boy non è un'arma "finale", principalmente per ragioni di gameplay.



Negli ultimi due titoli, la saga di Call of Duty: Modern Warfare è entrata in un territorio di confine con le apocalissi nucleari.



Il lanciamissili Redeemer è senz'altro un'arma dall'ispirazione "atomica": nell'ultimo UT il suo aspetto è decisamente diverso.



bisogno, e alla fine i concetti fondanti di questa linea di ricerca non sono avulsivi dalle basi scientifiche su cui sono state costruite le armi atomiche e le controverse centrali nucleari (con scopi, comunque, diametralmente opposti). Si passa dall'idea di "esplosione" a quella di "implosione", ma le spiegazioni di queste differenze le lasciamo volentieri a qualcun altro... Nel nostro contesto, immerso fino al collo nelle evanescenti interpretazioni dell'entertainment, non possiamo che vedere la questione sotto una luce puramente "emozionale": insieme alle suggestioni luciferine evocate dal nazismo, l'immagine del fungo nucleare è uno degli incubi a occhi aperti più potenti del XX Secolo, e per questo è stato capace di alimentare opere di fiction a qualsiasi livello, dalle pagine della letteratura alle rappresentazioni visive del cine-

ma e dei videogame. Non si tratta, però, dell'unica interpretazione possibile, perché se i fisici e i cosmologi ricercano l'intimo valore della materia (e così, molto "in remoto", della vita stessa), addentrandosi nei misteri delle più piccole componenti della realtà, anche le esperienze virtuali hanno a che fare con un cammino ai limiti del "metafisico", portando gli uomini a ricreare passo per passo la propria cognizione del mondo attraverso i sensi, in una dimensione parziale ma non per questo meno affascinante (alla fine, si tratta di uno dei fondamenti dell'arte). In questo senso, vi invito a cercare su Youtube un video capace di unire le riflessioni fatte fin qui, per di più sfruttando le possibilità di un videogame commerciale (in alternativa, potete utilizzare il QR Code in apertura di articolo. ndToSo). Le parole

magiche da inserire sono "Fallout 3 Atomic Bomb ultrarama", così da visionare il risultato ottenuto da un utente sommando gli effetti di diverse modification per il titolo di Bethesda, unite a un certosino lavoro di montaggio: in una scena di rara potenza, vengono annullate tutte le limitazioni estetico-formali introdotte dalla software house per contenere l'uso e le conseguenze delle armi nucleari nel gioco, comunque realizzate in accordo con il gameplay originale. C'entrano poco le distinzioni fra schema di gioco a turni e dinamiche da RPG in tempo reale, almeno in questo caso, perché qui siamo nel territorio della pura rappresentazione, attraverso un "realismo fantastico" che lascia indenni solo il protagonista del filmato e i suoi strani compagni, mentre il fungo si alza minaccioso all'orizzonte e la terra brucia, insieme alle forme di vita che la abitano.

LA BOMBA IN AZIONE

Per indagare la raffigurazione delle armi nucleari nei videogame partiamo proprio da Fallout 3, protagonista di un recente excursus dedicato alla saga. In questo gioco e nei suoi predecessori, troviamo una delle poche occasioni in cui l'uso della bomba atomica è stato inserito nel gameplay senza implicazioni "macro-strategiche", diversamente dai tanti casi che vedremo più avanti: ovviamente, non stiamo parlando della famosa missione di Megaton (a nostro giudizio, lo spoiler è caduto in prescrizione...),

QR CODE



Guarda il video di Fallout 3, di cui si parla all'interno dell'articolo. Scopri come fare a pagina 112!

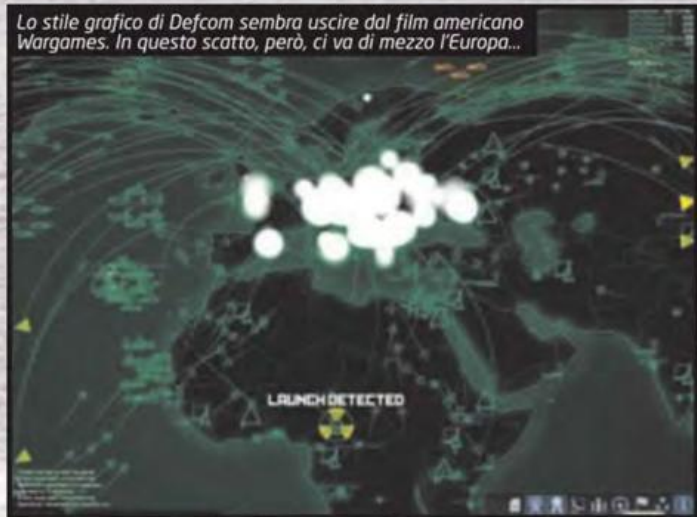
perché quest'ultimo caso rientra all'interno di visioni più generali e scenografiche, che avremo modo di affrontare in seguito; il celebre "fat-boy", invece, è allo stesso tempo un elemento simbolico e una feature in mano al giocatore, per mettere evidenza la disinvoltura con cui l'umanità del XXIII secolo maneggia il particolare tipo di armamenti, in un mondo generato da cause fin troppo simili. Nelle Wasteland c'è spazio per un lanciamissili in grado di scagliare contro supermutanti e mostruosità varie un piccolo ordigno atomico, con tanto di "nuclear mushroom" in versione mignon e ridotta emissione di radiazioni. Poco importa se la rappresentazione è davvero poco realistica, non è questo lo spirito di Fallout: il nome stesso dell'arma è riferito a un uso quasi "consumistico" degli strumenti di morte, come se fosse l'eco di una realtà che non ha saputo fare a meno del linguaggio pubblicitario

IL CELEBRE "FAT-BOY", IN GRADO DI LANCIARE UN PICCOLO ORDIGNO NUCLEARE, È ALLO STESSO TEMPO UN ELEMENTO SIMBOLICO E UNA FEATURE IN MANO AL GIOCATORE



Negli strategici, in genere, la potenza degli ordigni nucleari è tenuta a freno, per aumentare la componente "tattica". Vallo da dire a questi soldati...

Lo stile grafico di Defcom sembra uscire dal film americano Wargames. In questo scatto, però, ci va di mezzo l'Europa...



Il gameplay di World in Conflict si regge in gran parte su armi convenzionali, ma non poteva fare a meno di un drammatico ricorso all'arsenale atomico.





Ce la farà il sergente Jackson a sopravvivere a un'esplosione atomica a un paio di chilometri di distanza? Aiutino: il povero Jackson non è Indiana Jones.



Nel finale di F.E.A.R. copiamo quel che sta succedendo ben prima di veder salire la nuvola atomica.

nemmeno dopo la fine della civiltà, in mezzo a razze infelici e alla barbarie del cannibalismo. E, naturalmente, la serie è anche il prototipo dei videogame in cui le conseguenze delle esplosioni nucleari, sotto forma di radiazioni, hanno un peso attivo nelle dinamiche di gioco, con particolare riferimento all'uso esteso di simili logiche negli splendidi S.T.A.L.K.E.R. e Metro 2033. Dall'altra parte, in una posizione quasi diametralmente opposta, c'è invece l'impiego di missili e bombe nucleari negli strategici in tempo reale: in alcuni di questi videogame ci si avvicina considerevolmente

a un uso verosimile di simili deterrenti, soprattutto se pensiamo all'evoluzione degli armamenti basati su fissione e fusione atomica. Un po' come viene mostrato nell'ottimo World in Conflict, in tempi recenti l'obiettivo (ipotetico, ma nemmeno tanto) dei militari non è più la totale distruzione del nemico, bensì il contenimento degli effetti delle esplosioni ad aree definite, da cui deriva la definizione di armi nucleari "tattiche". Se, infatti, nelle prime due generazioni di armi atomiche lo scopo dell'infausta ricerca era esattamente l'opposto, ovvero creare ordigni dal crescente potere distrutti-



Le armi nucleari sono di casa in Command & Conquer e realtivi spin-off: questo è Red Alert 2: Yuri's Revenge.



Lo faccio o non lo faccio? Beh, dai, al limite ricarico la partita.

LA DEFLAGRAZIONE DI UNA BOMBA ATOMICA È IN GRADO DI RISVEGLIARE UNA LATENTE SENSAZIONE DI PERICOLO, GENERALMENTE DESTINATA AGLI EVENTI NATURALI PIÙ IMPONENTI E DISTRUTTIVI

vo, basate rispettivamente su fissione e fusione, le successive due evoluzioni sono progettate per essere usate direttamente sul campo di battaglia, con particolare riferimento alla quarta generazione. Se torniamo a bomba (è proprio il caso di dirlo) in mezzo al panorama dei videogame, è da rilevare l'istintiva lungimiranza degli sviluppatori dei vari Command & Conquer: Generals e, ancora prima, di Rise of Nations, che divertendo i giocatori hanno involontariamente fornito una rappresentazione plausibile di un conflitto atomico del futuro: l'accumulo di risorse e tecnologie belliche può essere sfruttato per chiudere in modo particolarmente spettacolare il conflitto, con una pioggia di missili nucleari dal ridotto potenziale, capaci di annientare rapidamente le strutture militari nemiche, sempre che l'avversario non sia in grado di fare la stessa cosa. Inutile aggiungere che simili soluzioni del gameplay non possono certo essere considerate come derivate "eticamente deprecabili" dei videogame: sarebbe come tacciare di immoralità due giocatori di scacchi, seduti

placidamente per far lavorare l'intelligenza prima di qualsiasi altra caratteristica umana, compresi gli istinti violenti e prevaricatori.

LA BOMBA COLLETTIVA

A questo punto, doverosamente, entrano in campo le questioni più scenografiche intorno alla presenza delle armi nucleari nei videogiochi (invito le intelligence a stare tranquille, dopo quest'affermazione: con un semplice DVD, oppure con un fascio di dati, non è possibile costruire ordigni). È questo il contesto in cui si incontrano le caratteristiche più tecnologicamente avanzate del medium videoludico, per portare sui nostri schermi "piccoli" scampoli di apocalisse: nel finale di F.E.A.R., ad esempio, le tensioni sovranaturali suggerite dal gioco culminano nell'esplosione di una bomba nucleare tattica, a ricordare quanto le fantasiose vicende del plot siano generate da invenzioni a carattere scientifico, e non certo da speculazioni di stampo "mistico". Per quanto si stia parlando di un accadimento "realistico", la deflagrazione di una bomba atomica è in grado di risveglia-



In Modern Warfare 2, l'esplosione di un missile nell'alta atmosfera provoca un esteso effetto EMP nel nord degli Stati Uniti.



Il tema di questa immagine promozionale di Fallout 3 è certamente scontato, ma mantiene il suo fascino oscuro.

re una latente sensazione di pericolo, generalmente destinata agli eventi naturali più imponenti e distruttivi, come se all'istante non vi fosse più certezza del domani: nel caso del videogame di Monolith, l'elemento più importante per la rappresentazione è senz'altro l'imponente onda d'urto, che spazza via ogni cosa fino a incontrare il protagonista, The Point Man, lasciandolo indenne a ulteriore prova dell'origine davvero poco comune del personaggio (ricordiamo che in questo numero è presente un'anteprima al terzo capitolo).

In termini di "climax" narrativo, molto diversa è stata la scelta di Infinity Ward per Modern Warfare: in questo caso la sequenza rimane all'interno di una trama da thriller a sfondo bellico, che per sua natura non concede alcuna digressione a carattere fantascientifico, o almeno cerca di dare a tutti gli accadimenti, anche i meno plausibili, una minacciosa verosimiglianza di fondo. Come molti di voi sanno, e chi non lo sa salti meticolosamente le prossime righe, la scena è vista dagli occhi di un soldato americano, il sergente Paul Jackson, a bordo di un elicottero dopo un'adrenalina azione in un'immaginaria città mediorientale. La prima osservazione da fare sulle immagini che seguono, probabilmente, è a carattere tecnico: lo sviluppo di MW è posteriore a quello di F.E.A.R. di diversi anni, e la cosa si riflette in un aumento del dettaglio che rende le sequenze quasi inconfondibili, ovviamente a favore del gioco di IW. Algoritmi HDR,

impressionanti effetti particellari e fumi volumetrici rendono l'esplosione davvero realistica ed efficace, nel mostrare tutta la distruzione di cui è capace un ordigno di questo genere. E la messinscena non si ferma qui, perché il focus viene spostato su una ripresa satellitare e sugli ultimi, struggenti attimi di vita di Jackson, immerso nelle tonalità rossastre del pulviscolo radioattivo.

Alla fine, però, l'effetto "emozionale" più potente potrebbe essere quello provocato dalla quest di F3, a cui abbiamo fatto riferimento nel precedente paragrafo, anche solo per il fatto che è l'utente ad aver in mano la decisione su ciò che accade: la missione viene offerta dal malvagio Mr. Burke proprio a Megaton, potenziale oggetto dell'esplosione, e per questo è naturale che il giocatore abbia fatto la conoscenza, con la profondità che ha ritenuto opportuna, dei tanti personaggi che abitano l'insediamento postatomico, nelle vicinanze di Washington DC. Quando il fungo si alza nel cielo, dunque, è impossibile non pensare alla fulminea polverizzazione di caratteri come il volontario sceriffo Lucas Simmes, oppure come la dolcemente folle Moira Brown, senza contare la figura del Confessore Cromwell, sacerdote del culto conosciuto come "Bambini dell'Atomo", che in qualche modo può avere ciò che intimamente cercava. Ma sapete, a volte possedere un karma (mostruosamente) negativo può risultare molto divertente, a patto di non dimenticare niente nella sfortunata cittadina...

Diverse modification hanno portato armi nucleari in giochi che ne erano privi. Questa, relativa a Crysis, depotenzia notevolmente gli effetti.



Al di là del gameplay simulativo, il tema di fondo di B1 Nuclear Bomber era piuttosto provocatorio.

LA BOMBA, CON INFINITO AFFETTO

Non l'abbiamo ancora sottolineato, e lo facciamo doverosamente avviandoci alla chiusura: la rappresentazione e l'uso delle armi atomiche nelle esperienze interattive si perde nella storia stessa dell'industria dei videogiochi, fin quasi a coincidere con le sue origini. Al di là degli esempi più squisitamente videoludici, basta citare il film Wargames per rendersi conto dell'assunto appena esposto: in questa pellicola di John Badham, la guerra diventa un gioco e un gioco diventa la guerra, attraverso una pioggia di rimandi fuori e dentro la sala tattica del Pentagono, raccontando la vicenda di un giovane videogiocatore che rischia di provocare, inconsapevolmente, il terzo conflitto mondiale. Siamo nel 1983, e la potenza del computer che rischia di dare il via ai missili, nella finzione del film, è paragonabile a una frazione infinitesimale dei nostri multiprocessori, mentre i videogiochi sono protagonisti della loro prima stagione nell'home entertainment, prossima a chiudersi malamente. Nello stesso periodo, precisamente

2 anni prima, su diverse piattaforme esce il simulatore di volo B1 Nuclear Bomber, che mette il giocatore nel pixeloso cockpit di un bombardiere Rockwell B-1 Lancer, con il compito di volare sulla capitale dell'U.R.S.S. e annientarla, in uno slancio ludico davvero poco "distensivo". Nel territorio della strategia a turni sono invece Balance of Power, del 1985, e il grottesco e divertente Nuclear War, uscito 4 anni dopo, che per caratterizzarsi (efficacemente) pesca a piene mani da uno dei massimi capolavori di Stanley Kubrick, il satirico "Il dottor Stranamore, ovvero: come imparai a non preoccuparmi e ad amare la bomba". E per chiudere voglio citare proprio lo strano professore tedesco, pesantemente in odor di nazismo, interpretato da uno strepitoso Peter Sellers: "La deterrenza è l'arte di creare nell'animo del nemico il terrore di attaccare. Ed è proprio a causa dei congegni che determinano la decisione automatica irreversibile, escludendo ogni indebita interferenza umana, che l'ordigno Fine di Mondo è terrorizzante, e di facile comprensione. E assolutamente credibile e convincente." ■

IN ALCUNI TITOLI STRATEGICI CI SI AVVICINA CONSIDEREVOLMENTE A UN USO VEROSIMILE DEI DETERRENTI NUCLEARI "TATTICI"

Questo scatto, tratto da Modern Warfare, raffigura un verosimile "fallout", lontano dall'interpretazione grottesca dell'omonima serie di RPG.





TUTTO

GAMES

NEWS, ANTEPRIME, APPROFONDIMENTI, RECENS

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

NUOVO!

SVILLAGE.IT

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

www.gamesvillage.it

IL DIVERTIMENTO RIPARTE ADESSO

SIONI, PER ESSERE SEMPRE INFORMATO SU TUTTO!

TMB's Intro

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



TERMOMETRO DELL'HYPE

1

DUKE NUKEM FOREVER

HAIL TO THE KING! IL DUCA È VIVO, VIVA IL DUCA!



2

RAGE

UN ENGINE SENZA PARI. UN GIOCO SENZA EGUALI?



3

DIABLO III

IL RITORNO DI UN GIOCO CHE HA INVENTATO UN GENERE.



4

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

OBLIVION HA STABILITO DEI NUOVI STANDARD NEGLI RPG. SKYRIM LI VUOLE SUPERARE.



5

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

UN ACTION RPG CHE NON HA BISOGNO DI PRESENTAZIONI.



6

DIRT 3

PRONTI A SPORCARE NUOVAMENTE DI FANGO IL NOSTRO MONITOR?



7

BIOSHOCK: INFINITE

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



8

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

IL SEGUITO DEL GIOCO CHE HA RISCritto LE REGOLE DEL CYBERPUNK!



9

MASS EFFECT 3

SIETE PRONTI PER AFFRONTARE LA PIÙ GRANDE STORIA DI FANTASCIENZA DI SEMPRE?



10

DEAD ISLAND

UNA BELLA VACANZA SU UN'ISOLA IMPESTATA DI ZOMBIE. FANTASTICO!



LISTA DELLA SPESA

Total War: Shogun 2	15/03/2011	SEGA
Assassin's Creed: Brotherhood	17/03/2011	Ubisoft
Shift 2 Unleashed	18/03/2011	Electronic Arts
Crysis 2	25/03/2011	Electronic Arts
LEGO Star Wars III The Clone Wars	25/03/2011	LucasArts
Portal 2	22/04/2011	Valve Software
Duke Nukem Forever	06/05/2011	2K Games
The Witcher 2: Assassins of Kings	17/05/2011	Atari
Brink	20/05/2011	Bethesda
F.E.A.R. 3	27/05/2011	Warner Bros.
LEGO Pirates of the Caribbean	maggio 2011	Disney
Red Faction: Armageddon	maggio 2011	THQ
SBK 2011	maggio 2011	Black Bean Games
Hunted: La nascita del Demone	03/06/2011	Bethesda
Alpha Polaris	Q2 2011	The Games Company
Darkspore	Q2 2011	Electronic Arts
Ghostbusters: Sanctum of Slime	Q2 2011	Atari
Lucha Fury	Q2 2011	Punchers Impact
Rock of Ages	Q2 2011	Atlas
Trine 2	Q2 2011	Atlas
Warhammer 40K: Space Marine	Q2 2011	THQ
Deus Ex: Human Revolution	Q3 2011	Eidos
Dead Island	Q4 2011	Deep Silver
Mass Effect 3	Q4 2011	Electronic Arts
The Darkness II	Q4 2011	2K Games
X-Men: Destiny	Q4 2011	Activision
The Elder Scrolls V: Skyrim	11/11/2011	Bethesda

TGM TOP TITLE

Abbiamo preso in considerazione solamente i titoli recensiti dopo l'entrata in vigore del nuovo sistema di valutazione. Non stupitevi, quindi, se trovate prodotti particolarmente datati

1 - GTA: SAN ANDREAS	TGM 197	97
2 - HALF-LIFE 2	TGM 190	96
2 - BIOSHOCK 2	TGM 257	96
4 - STARCRRAFT II	TGM 264	95
4 - COD4: MODERN WARFARE	TGM 228	95
4 - EMPIRE: TOTAL WAR	TGM 246	95
7 - COMPANY OF HEROES	TGM 213	94
7 - CoD: MODERN WARFARE 2	TGM 255	94
7 - BATTLEFIELD - BAD COMPANY 2	TGM 258	94
7 - EVERQUEST 2: ECHOES OF FAYDWER	TGM 217	94
7 - FAR CRY 2	TGM 241	94
7 - BIOSHOCK	TGM 226	94
7 - WORLD OF WARCRAFT	TGM 192	94
7 - DRAGON AGE: ORIGINS	TGM 254	94

CALCI NEI DENTI, SPARATUTTO SBOCCATI, OMICIDI A GO-GO! ALTRO CHE APRILE DOLCE DORMIRE!

L'inverno da 'ste parti non molla. Eravamo già pronti a tirare fuori dall'armadio le nostre magliettine nerdosissime dei videogiochini, le infradito di Duke Nukem e i bermuda di Kratos, quando di botto la temperatura è precipitata ricordandoci ancora una volta la dura legge della natura. Nel frattempo, per chi come noi è abituato a vivere nel bel mezzo della tempesta perfetta, si sono verificati nuovi e incredibili eventi, tipo che il ragiunàt Elvino, aka Matteo Lorenzetti, ha deciso di salutarci dopo un decennio di fraggate ed è sempre un po' come perdere uno di famiglia. Anche se è la pecora nera o il mufone della Brianza, come preferite. Si scherza, la bestiaccia ci mancherà, perché alla fine è sempre così, non si scappa. Detto ciò, quel che vi aspetta fra queste pagine è una valanga di anticipazioni e recensioni, anzi, a dirla tutta questo mese ci siamo proprio incurvati sulle tastiere per darvi il maggior numero di articoli possibile, recensendo ogni poligono semovente altresì noto come videogiochi. In verità abbiamo messo alla frusta i nostri beneamati collaboratori, che sono giovani e devono farsi le ossa: il primo della lista è l'onnipresente Mario Baccigalupi a cui abbiamo affidato le preview dell'attesissimo F.3.A.R. (scritto così che fa più gggiovane) e dell'alquanto originale, o così si spera, E.Y.E. Divine Cybermancy. Non contento, si è pure lanciato a gamba tesa nella recensione di BulletStorm, un FPS fracassone, divertente e dissacrante come non se ne vedevano dai tempi di Serious Sam. Ed è pure bello da vedere! Certo, si è dovuto anche fare titoli un po' meno prestigiosi come Breach e Crasher, ma mica sempre è Natale, eh! Ovviamente la regola non



vale per i "potenti" della redazione, visto che il nostro esimio caporedattore ha preso sotto la sua ala protettrice il nuovo giochetto dei BioWare... un certo Dragon Age 2, non so se avete presente. Beh, per quanto il ToSo in quanto a titoli di questo tipo sia fanboy quanto il sottoscritto quando si parla di God of War, ha tirato fuori una recensione con i fiocchi, spiegandovi per bene pregi e difetti di questa truculenta epopea fantasy. E si fa anche all'amore, che è sempre una bella cosa. Il qui presente TMB è invece inciampato nuovamente nell'Animus, ritornando a indossare la cappa d'assassino del signor Auditore. Un ruolo che amo particolarmente, tanto più che ho potuto finalmente farmi una cultura sui monumenti romani e sull'andazzo ai tempi del dominio dei Borgia. Quelli si che erano proprio matti, mica come oggi (...). Il Nichini invece meriterebbe un discorso a parte, visto che non ha esattamente passato dei giorni felici: fategli una carezza e leggetevi le sue due recensioni, più precisamente Total War: Shogun 2 e DC Universe Online. Infine, ultimo, ma non certo per importanza (evviva l'originalità!) Carlo Cicalese e la sua succosa anteprima su Deus Ex: Human Revolution, uno di quei nomi che ti tremano i polsi solo a scriverlo. E infatti non riesco più a digitare altre due parol...

Mirko "TMB" Marangon
tmb@sprea.it

COSA ABBIAMO FATTO TUTTO IL TEMPO?



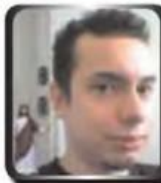
DAVIDE "ToSo" TOSINI

Il ToSo ha praticamente deciso di darci un taglio con World of Warcraft perché si è ufficialmente stufato di mondi fantasy, draghi, magie, battaglie all'ultimo sangue e robe come livellare ed expare. Quindi si è messo a giocare a Dragon Age 2.



RAFFAELE "RAFFO" SOGNI

Quando lo abbiamo apostrofato come la versione tigiemmesca di Edoardo Stoppa, non scherzavamo affatto. Il qui presente presto prenderà le redini del fior fiore delle pubblicazioni animalesche del nostro editore, che del resto ha visto in lui l'anello mancante fra l'uomo e la bestia.



MIRKO "TMB" MARANGON

Quando gli prendono le fisse su qualcosa diventa tipo ossessivo-compulsivo e inizia ad agire in modo strano e inquietante. Tipo adesso, che parla di sé in terza persona. Il tutto per colpa di un certo TV plasma freddi che i giapponesi devo sbrigarci a fare uscire o succederà qualcosa di brutto.



NICOLO "HONTO" DIGIONI

Parlare delle imprese del nostro grafico dalla capa fresata è un po' come sparare sulla Croce Rossa. Potremo tipo raccontarvi dei suoi ultimi acquisti su internet, ma rischieremo di finire nella patria galere e dubito che verrebbe a tirarci fuori qualche procace igienista mentale.



IVAN "KIKKO" CONTE

Con l'arrivo della bella stagione e dei relativi pollini, possiamo stare certi che il Conte passerà buona parte del tempo a starnutire, tossire ed emettere ulteriori rumori molesti, per la nostra gioia e quella della sua famiglia. Cosa cambia rispetto al solito? Ah boh.



CLAUDIO "KEISER" TODESCHINI

L'ultimo dei boy scout ha fatto di tutto per meritarsi una recensione e alla fine, dopo aver insistito per giorni e giorni, si è beccato Dungeons. Ok, non è esattamente un capolavoro, ma non è mica sempre il 150esimo anniversario dell'Unità d'Italia.

LEGENDA

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



da 80 a 84



da 85 a 89



da 90 a 94



da 95 a 100

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



Il "Computer della Morte" è morto! Vogliamo metterci tutti a piangere insieme?



Eidos Montreal sembra sulla buona strada per resuscitare una delle serie più care ai giocatori PC...

Deus Ex: Human Revolution

Non sono tante le pietre miliari del videoludico e, tra queste, sono ancora meno i titoli a essere così amati dai giocatori al punto da scatenare una reazione istantanea solo sentendone il nome.

Commento

Avere un nuovo Deus Ex è il sogno di qualunque videogiocatore affascinato dal cyberpunk. Avere un Deus Ex degno di questo nome è il sogno dei fan della serie, soprattutto dopo il mezzo passo falso di Invisible War. Eidos Montreal, uno studio guidato dalla passione per la saga e, apparentemente, con la benedizione del creatore Warren Spector, sta per far avverare entrambi i desideri con un lavoro degno di tutta l'attenzione possibile. Non vediamo l'ora di metterci le mani sopra.

Pro: Pare avere il fascino del primo Deus Ex. Sembrerebbe privilegiare un approccio più ragionato alle varie situazioni.

Contro: In alcuni punti, l'IA avversaria non ci ha favorevolmente colpito. Tanti piccoli difettucci ancora da limare.

Giudizio



Deus Ex fa però parte di questa ristretta élite, avendo creato attorno al suo nome un culto tale da scatenare il fenomeno della "reinstallazione riflessa" in più di una persona.

Il perché di tutto questo risiede nell'eccellente lavoro di Warren Spector e di Ion Storm Austin, studio gemello del molto meno fortunato studio di Dallas capitanato da John Romero e soci.

Spector, con il suo studios, è riuscito a unire nel primo Deus Ex le meccaniche degli FPS con elementi da gioco di ruolo, rappresentati dai potenziamenti garantiti dalle nanomacchine, un connubio rivoluzionario per l'epoca. Aggiungendo a questa struttura una trama aperta e complessa, nella quale le azioni del protagonista contribuiscono a definire il futuro dell'umanità, non ci stupiamo di come Deus Ex abbia ottenuto un riconoscimento così vasto e duraturo.

Dopo un seguito uscito nel 2004, sottotono rispetto al predecessore e largamente criticato dal pubblico, il destino della serie Deus Ex è rimasto dubbio fino al 2007. In quell'anno venne pubblicato in sordina un teaser trailer che, finalmente, confermò l'esistenza di un terzo capitolo.

Nei tre anni successivi le informazioni sul titolo vennero diffuse con il contagocce, fino all'annuncio in pompa magna avvenuto durante la GDC del 2010, nel quale venne an-

LO STILE ARTISTICO SCELTO PER DEUS EX: HUMAN REVOLUTION MISCELA ELEMENTI DEL TRANSMANISMO CON ALTRI DEL RINASCIMENTO

che cambiato il titolo da Deus Ex 3 a Deus Ex: Human Revolution.

UNA RIVOLUZIONE UMANA

Secondo quanto rivelato finora dallo sviluppatore Eidos Montreal, Human Revolution è un prequel del primo capitolo, ambientato venticinque anni prima degli eventi narrati nell'originale Deus Ex.

Il mondo è in tumulto: i governi nazionali, indeboliti dalle rivolte popolari, stanno per essere sostituiti dalle mega corporazioni che ormai reggono l'economia, la sicurezza e la socie-

tà in generale. In questo periodo la tecnologia si è rapidamente evoluta, influenzando sempre di più il progresso della civiltà e dell'uomo stesso, attraverso gli impianti cibernetici. Tra le corporazioni impegnate nella ricerca e nello sviluppo di questi impianti troviamo la Sarif Industries, azienda leader nel settore, sul punto di presentare alle Nazioni Unite un nuovo, rivoluzionario sistema di difesa personale per i soldati in missione. Come spesso accade quando un'azienda sta per sorpassare la concorrenza, la Sarif Industries viene

Ops, nessuno mi aveva avvisato che quel generatore era altamente esplosivo...



Questa "carretta" è la limousine che ci porterà dall'appartamento direttamente ai luoghi in cui si svolgeranno le missioni.



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION È A UN BUON PUNTO DELLO SVILUPPO: TUTTAVIA HA ANCORA BISOGNO DI RIFINITURE DI TIPO TECNICO E GRAFICO

attaccata da un gruppo di commando potenziati, che uccidono diversi scienziati e guardie, rapiscono la responsabile del progetto segreto Megan Reed e riducono in fin di vita Adam Jensen, fidanzato di Megan, responsabile della sicurezza dell'edificio nonché protagonista di Deus Ex: Human Revolution. Salvato in extremis dalla morte, Adam viene sottoposto a un'estesa ricostruzione cibernetica del corpo, per sostituire organi e arti danneggiati durante l'attacco, che lo trasformano in una versione moderna dell'uomo da sei milioni di dollari, dotato di braccia e gambe bioniche e tutta una serie di impianti subdermali, occhi compresi. Deciso a scoprire il mandante dell'attacco e il perché di tutto questo, Adam Jensen dovrà spostarsi fra cinque diverse città, fra le quali Detroit, Shanghai e Montreal, compiendo azioni che, a detta di Eidos Montreal, porteranno alla formazione della UNATCO, ovvero l'agenzia per cui lavorerà il protagonista del primo Deus Ex, JC Denton.

UN FUTURO ANTICO E TRANSUMANISTA

Considerando che stiamo parlando di un titolo dalle caratteristiche prettamente cyberpunk, una persona potrebbe aspettarsi una rappresentazione visiva futuristica di tipo classico, composta da ambienti asettici e squadrati, dominati dalle tinte fredde del blu e del viola oppure, all'estremo opposto, un mondo in rovina, dominato da una scala di grigi e marroni.

Questo non è il caso di Deus Ex: Human Revolution, per il quale il Lead Artist Jonathan Jacques-Belletête ha eseguito un lavoro di ricerca molto approfondito, esplorando le tematiche richiamate dalle diverse questioni sollevate dalle premesse della trama, come la spinta a superare i limiti dell'uomo attraverso l'uso

degli impianti cibernetici e il punto di svolta nell'evoluzione umana rappresentato da queste modifiche. Uno dei temi analizzati in particolare dall'artista è il Transumanismo, un movimento i cui ideali si basano appunto sul superamento dei limiti dell'uomo, sia dal punto di vista culturale che da quello fisico. Mescolando gli elementi del Transumanismo con il Rinascimento, ovvero il periodo storico nel quale l'uomo ha per la prima volta esplorato oltre i limiti delle proprie percezioni, Jacques-Belletête ha creato uno stile unico, caratterizzato da una rappresentazione futuribile del mondo moderno, con architetture basate su progetti realmente esistenti ma non ancora realizzati. A questa visione alternativa si unisce una contaminazione rinascimentale, visibile negli arredamenti di alcuni ambienti importanti come lo studio del capo della Sarif Industries e nell'appartamento di Adam Jensen, nonché nello stile dei vestiti indossati dai personaggi principali, come ad esempio il cappotto del protagonista e il vestito plissettato della telecronista Eliza. Per quanto riguarda l'impianto sonoro, invece, non possiamo dirvi ancora molto per quanto riguarda la soundtrack, in gran parte ancora ignota. Le voci dei personaggi, invece, possono essere considerate abbastanza ricercate e profonde, per stessa ammissione del regista Jean François Dugas.

UN GAMEPLAY RIVOLUZIONARIO, MA NON TROPPO

Una delle preoccupazioni maggiori dei fan della serie riguarderà sicuramente la struttura di gioco e le differenze rispetto al gameplay dei capitoli precedenti, soprattutto del primo. Invece di operare una scelta rigida delle caratteristiche da importare o ignorare, gli uomini di Eidos Montre-

COME TI RISOLVO IL PROBLEMA IN QUATTRO MODI DIVERSI

In linea con i canoni della serie, anche Deus Ex: Human Revolution promuove una filosofia di approcci multipli alle differenti situazioni proposte dal gioco. Per questo saranno disponibili un numero di potenziamenti in grado di migliorare le abilità di combattimento come la pelle rinforzata, lo stabilizzatore della mira e la possibilità di sfondare i muri sottili. Per quanto riguarda la capacità di stealth, invece, saranno disponibili una serie di potenziamenti in grado di facilitare gli spostamenti silenziosi e il controllo della posizione dei nemici. Per i novelli McGyver, invece, saranno presenti una serie di migliorie atte a potenziare le capacità di hacking di Adam e la sua resistenza ai contrattacchi del sistema. Infine i diplomatici potranno usare una serie di "poteri" che permetterà di girare a proprio vantaggio le conversazioni con i personaggi non giocanti, interpretarne le intenzioni e intuire le risposte da dare per ottenere gli effetti desiderati.



È questa la nostra chauffeur, Faridah Malik, che ci farà anche da consigliere e supporto d'intelligenza durante le missioni.

al si sono rigiocati i vecchi Deus Ex e ne hanno analizzato le caratteristiche salienti. Basandosi su queste impressioni i designer hanno infine stilato la lista delle feature che avrebbero voluto vedere nel "loro" Deus Ex. Detto questo, Human Revolution si presenta come uno sparattutto in soggettiva con elementi ruolistici leggermente annaccati rispetto all'illustre capostipite, ma comunque più complessi rispetto al secondo capitolo. Laddove i primi due episodi usavano le nanomacchine per giustificare i miglioramenti ottenibili dal protagonista, in Human Revolution vengono utilizzati potenziamenti di natura cibernetica, già adeguatamente rappresentati esteticamente sul corpo di Adam Jensen, suddivisi nelle classiche categorie di testa, braccia, gambe e via discorrendo. I potenziamenti disponibili sono numerosi e coprono le quattro aree caratteristiche del gameplay ibrido della serie Deus Ex, ovvero Combat-

timento, Stealth, Hacking e Abilità sociali, permettendoci così di personalizzare le skill del protagonista secondo lo stile di gioco preferito. Come se non bastasse, ogni potenziamento dispone anche di un suo albero di specializzazione, diviso in più rami, nel quale i giocatori potranno investire i Punti Praxis, ovvero una sorta di punti abilità guadagnati con l'accumulo di tot punti esperienza (questi ultimi ottenuti compiendo qualsiasi tipo di azione, dall'uccidere un nemico all'uso di un condotto di aerazione per evitare del tutto il combattimento). Le abilità sbloccate in questa maniera sono interpretabili come un progressivo adattamento di Adam agli impianti di cui è dotato, permettendogli ad esempio di abilitare una visione avanzata in grado di individuare le persone nascoste da ostacoli, saltare più in alto e correre silenziosamente, lanciarsi e atterrare senza danni da altezze elevate, colpi-

Boccioni andrebbe fiero dello stile di Megan, soprattutto di quel fermaglio per capelli.



Queste situazioni non si dovrebbero verificare in un Deus Ex. In ogni caso è bene avere una pelle molto resistente ai proiettili.



re e sfondare i muri sottili e persino espellere micro bombe dalle braccia nel caso la situazione si riscaldi troppo.

A questo interessante sistema di potenziamento e personalizzazione del personaggio che, a detta degli sviluppatori, non permetterà di massimizzare tutti i gli impianti in una singola partita, è stato affiancato un sistema di inventario ispirato a quanto visto nel primo Deus Ex.

Fa infatti il suo ritorno il classico inventario "a griglia", dove gli oggetti non attinenti alla missione hanno ognuno una forma diversa, costringendo il giocatore a un lavoro di concatenazione per farci entrare tutto il necessario. Una modifica interessante, ispirata senza dubbio da Resident Evil 4, consiste nella possibilità di cambiare forma (e ingombro) delle armi con l'applicazione delle modifiche trovate durante l'esplorazione dei livelli, aspetto che contribuisce a complicare ulteriormente la gestione dell'inventario. Parlando di armi, Deus Ex: Human Revolution offre una discreta varietà di strumenti di morte per ogni stile di gioco, dal classico fucile d'assalto futuristico ultra modificabile al revolver per chi non ha tempo da perdere, dall'ingombrante fucile laser alla silenziosa e letale balestra. La caratteristica che forse inquieta di più i vecchi fan della serie è l'uso della prospettiva in terza persona visto in alcuni trailer e anche nelle immagini presenti in questa anteprima. Parlandone con il Game Director Je-

an François Dugas, abbiamo scoperto che questa visuale è stata utilizzata solo per alcune scene d'intermezzo, durante l'uso delle scale, nelle scene che accompagnano la mossa di atterramento violento e non violento e, infine, quando si usa la copertura. Non fatevi prendere dal panico, Eidos Montreal non ha voluto scopiazzare di proposito la moda imposta da alcuni sparattutto in terza persona, nella quale qualsiasi tipo di pianificazione viene vanificata dal semplice concetto di rotolare da un masso all'altro e sparare una raffica alla cieca, anzi siamo stati scoraggiati dall'affrontare il gioco in questa maniera se non volevamo fare una brutta fine. Per la psicologia inversa, ovviamente, abbiamo provato a fare esattamente l'opposto, durante l'anteprima a porte chiuse alla quale abbiamo partecipato a inizio Febbraio, e siamo stati ridicolizzati da un paio di guardie molto più furbe del previsto. Questo dovrebbe bastare per placare gli animi dei fan, almeno fino a quando non avranno la possibilità di constatarlo di persona. Tuttavia, è necessario segnalare che l'intelligenza artificiale dei nemici non è sempre stata "fantastica". Ma torniamo a parlare del sistema di copertura che, tra l'altro, giocherà un ruolo abbastanza importante nelle meccaniche stealth di Human Revolution. Oltre ai soliti percorsi alternativi a quelli battuti dalle guardie e al dispositivo di mimetizzazione, infatti, sarà possibile sfruttare l'arredo e gli oggetti pre-



Shanghai. Se non sapessimo di essere nel 2027 potremmo affermare che si tratta di un'illustrazione contemporanea.

"CI SIAMO RIGIOCATI I PRECEDENTI DEUS EX I CAPITOLI E LI ABBIAMO ANALIZZATI, CERCANDO DI CAPIRE QUALI FOSSERO LE MECCANICHE E LE CARATTERISTICHE CHE PIÙ SI ADEGUAVANO ALLA NOSTRA VISIONE" JEAN FRANÇOIS DUGAS, GAME DIRECTOR DI DEUS EX

senti nei livelli come copertura viva per gli spostamenti del protagonista, in grado di muoversi agilmente oltre gli angoli senza farsi scovare dai nemici e rotolare da una zona all'altra con la pressione di un solo tasto. Altro punto spinoso è l'introduzione della rigenerazione automatica della salute, che alcuni potrebbero additare come un mezzuccio ereditato dagli FPS militari degli ultimi anni, nei quali basta accucciarsi dietro una roccia per un paio di secondi per tornare in perfetta salute. Eidos Montreal è stata molto chiara sull'introduzione di questa caratteristica, affermando che la rigenerazione in Deus Ex: Human Revolution sarà molto più lenta e richiederà un cospicuo periodo di tempo prima di attivarsi. Questo lasso di tempo, insieme al periodo necessario per la rigenerazione completa della salute, sarà influenzato dal livello di difficoltà impostato, selezionabile fra Casual, Normale e Deus Ex.

NON È LA FINE DEL MONDO, MA POSSIAMO VEDERLA DA QUI

Tutto bello e perfetto quindi? Forse.



Dove ha messo il comando delle tapparelle?



Con i giusti potenziamenti, Adam sarà in grado di stordire (o uccidere) due nemici contemporaneamente. Altri hanno dovuto aspettare un seguito per poterlo fare...



A oggi, dopo aver provato con mano il tutorial e la prima missione di Deus Ex: Human Revolution possiamo affermare di trovarci di fronte a un prodotto a un buon punto di sviluppo, tuttavia ancora bisognoso di rifiniture non solo di tipo tecnico, ma anche grafico. Nelle build proposte, sicuramente vecchie di qualche mese, abbiamo constatato un discreto aliasing e una penuria di dettaglio in alcune texture, niente comunque di irrisolvibile con un po' di olio di gomito digitale. Detto questo, possiamo dire che il level design si attesta su buoni livelli, presentando un discreto numero di percorsi alternativi nei quali applicare i diversi approcci al gameplay ideati da Eidos Montreal. Non mancheranno quindi le occasioni in cui, per esempio, sarà possibile disattivare una torretta nemica "hackerando" un terminale nelle vicinanze, sgattaiolare in un condotto parallelo e sbucare alle spalle della stessa, per poi sollevarla e posizionarla di fronte a un muro ("Now you're thinking with portals!") oppure farla saltare in aria a colpi di granate. Dal punto di vista dell'AI, infine, ci siamo trovati davanti ad una sfida decente al livello normale che, prevedibilmente, è destinata a farsi più dura al livello Deus Ex. A ogni modo, è giunto il tempo di passare la parola a...

JEAN FRANÇOIS DUGAS GAME DIRECTOR DI DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

TGM: Come sei arrivato a sviluppare Human Revolution?
Jean François Dugas: Quando quattro anni fa mi è stato chiesto di sviluppare Deus Ex: Human Revolution, all'inizio ho avuto molti dubbi se ac-

ettare o meno, visto che il franchise era molto importante e delicato da affrontare. Poi la passione ci ha spinto ad accettare.

TGM: Da quanti anni è in sviluppo Deus Ex:HR?

JFD: A oggi siamo a quattro anni di sviluppo, divisi equamente in due anni di pre-produzione e due di sviluppo vero e proprio.

TGM: Puoi dirci a che punto è il gioco? Quanto è completo?

JFD: Allo stato attuale il gioco è quasi finito. Abbiamo terminato di implementare le meccaniche principali e l'impianto visivo, ma ora ci serve del tempo per eliminare tutti i bug e migliorare la resa grafica.

TGM: Quali sono le caratteristiche principali dei precedenti Deus Ex che avete voluto importare in Human Revolution e quali invece avete preferito tralasciare?

JFD: A dire il vero non abbiamo fatto una vera e propria scelta delle caratteristiche da importare in blocco nel nostro titolo, piuttosto ci siamo rigiocati entrambi i capitoli e li abbiamo analizzati, cercando di capire quali fossero le meccaniche e le caratteristiche che più si adeguavano alla nostra visione. Una volta individuate le abbiamo prese e adattate ai nostri bisogni. In ogni caso possiamo affermare di esserci ispirati maggiormente alle meccaniche del primo Deus Ex.

TGM: Ci puoi dire se Adam Jensen è legato in qualche maniera a JC Denton?

JFD: Al momento non posso dire nulla in proposito, ma lascio alla vostra immaginazione il compito di scoprirlo (ride).



Nel 2027 gli uffici importanti avranno il soffitto a cassettoni e il caminetto con tanto di ritratto del Presidente.

TGM: Avete incontrato difficoltà durante la selezione dei doppiatori? Dove avete trovato l'attore che ha prestato la sua voce roca e profonda ad Adam Jensen?

JFD: Il casting si è rivelato abbastanza impegnativo, poiché cercavamo delle persone che fossero in grado di esprimere con la propria voce l'idea che ci eravamo già fatti dei personaggi e del loro carattere. Un caso eccezionale è stato proprio il doppiatore di Adam Jensen, Elias Toufexis, che è stato individuato nel primo gruppo di provanti presentatosi allo studio. Volevamo che la voce di Adam suonasse diversamente rispetto agli altri eroi d'azione, una voce che rappresentasse la determinazione e l'intelligenza di fondo del personaggio e, sentendo la voce roca e profonda di Toufexis, abbiamo subito deciso di ingaggiarlo.

TGM: Cosa vi ha spinto a cambiare la natura delle modifiche da nanotecnologiche a bioniche?

JFD: Abbiamo voluto cambiare il tipo di modifiche usate in Human Revolution per migliorare l'impatto visivo delle stesse, evidenziando la differenza tecnologica che intercorre fra il primo Deus Ex e questo prequel. Un'altra delle ragioni è legata al transumanesimo che permea l'atmosfera di Human Revolution, il senso di cambiamento evidenziato dalla diffusione degli impianti cibernetici e dal conseguente uso e abuso che l'umanità potrebbe farne.

TGM: Ci ha molto incuriosito la struttura vista alla fine del trailer cinematografico di

Human Revolution, per la precisione la stazione che circonda un immenso buco in mezzo all'oceano. Puoi dirci di cosa si tratta e qual è la sua funzione?

JFD: Non posso dirvi molto su questa struttura, se non che si chiama Panchaea 5, si trova nei mari del nord e la sua funzione comprende il rovesciamento del surriscaldamento climatico.

TGM: Esistono piani per la creazione e pubblicazione di DLC per Deus Ex: HR dopo l'uscita del titolo?

JFD: Chissà cosa ci riserva il futuro. Per il momento siamo già abbastanza occupati con i contenuti base del gioco.

TGM: Nel caso Deus Ex: Human Revolution si rivelasse un successo di vendite e critica, pensate che Square Enix deciderà di estendere il franchise agli altri media (come già accaduto per Ubisoft con Assassin's Creed)? Pensi che sia giunto il tempo (tecnologicamente parlando) per avere un film su Deus Ex, magari ambientato nel periodo fra Human Revolution e il primo capitolo?

JFD: Sinceramente non lo so. Noi come studio siamo impegnati nello sviluppo e nella rifinitura di Human Revolution, mentre il franchise è gestito da Square Enix.

TGM: Un'ultima domanda: conosci un modo per procurarsi l'impianto per gli occhiali da sole incorporati di Adam? È veramente troppo figo.

JFD: (ride) No, purtroppo non ne conosco, però piacerebbe anche a me poterlo avere! ■

Anche con più metallo addosso che carne, il nostro Adam conserva il suo fascino. Anzi, ne ha guadagnato di più.



F.3.A.R.



**Fettel e The Point Man saranno amici o nemici? Chissà...
Mamma Alma, comunque, non vuole che i suoi pargoli litighino troppo...**

Quando Paxton Fettel si è presentato a noi la prima volta, chinato su un corpo straziato con la bocca imbrattata di sangue, sono

risultate subito chiare le potenzialità del personaggio in una storia piena di pathos orrorifico, in particolare osservando i suoi occhi disperati nonostante l'atto di violenta potenza. In questa figura concorrono diverse fonti d'ispirazione, dalle più evidenti a quelle più sfumate: Monolith, in generale, ha saputo interpretare alla perfezione il senso profondo del cyberpunk di stampo nipponico, che dona agli eroi e alle loro nemesi un'aura quasi "mistica", facendo però passare le suggestioni sovranaturali per le strade più tecnologiche e moderne; dalla stessa fonte geografico-culturale, naturalmente, proviene anche la matrice più propriamente horror della sceneggiatura, legata a doppio fino alle tradizionali storie di fantasmi giapponesi e concentrata in gran parte sulla madre di Fettel, Alma Wade, che rimane anche nel nuovo capitolo il punto di riferimento principale per gli elementi più inquietanti e spaventevoli. Nella fisicità



Dai, noi fare quella faccia, potevamo andarci peggio. O forse no.

LE SEQUENZE NON INTERATTIVE E LE SPETTRALI APPARIZIONI "IN GAME" HANNO POTUTO AVVALERSI DELL'ESPERIENZA E DEL CARISMA DI UN MITO COME JOHN CARPENTER

Commento

La prudenza è d'obbligo, visto l'avvicendamento alla guida della serie, anche perché alle spalle di Day 1 Studios non ci sono solo risultati "cristallini" (in particolare, ci riferiamo al modesto *Fracture*) e sotto il profilo grafico il gioco non sembra essere troppo competitivo. Tuttavia, il rischio più serio corso da F.3.A.R. pare essere quello della "maionese impazzita", nel caso il titolo si dimostrasse incapace di gestire le tante feature, tutte potenzialmente vincenti: le opportunità del co-op sono davvero intriganti, grazie alla presenza di due carismatici personaggi, dotati di skill molto diverse fra loro, anche se di fatto Fettel rischia di rubare la scena a *The Point Man*, una volta per tutte. Al di là della grande importanza donata a armature potenziata e affini, inoltre, il coinvolgimento di grandi nomi del cinema e del fumetto potrebbe rivelarsi una scelta azzeccata, per sentire un brivido correre lungo la schiena, ancora una volta.

Pro: Co-op intrigante e "diverso". Collaborazioni di altissimo livello. Apparizioni spettrali dinamiche.

Contro: Graficamente la qualità sembra altalenante.

Giudizio




Il gameplay asimmetrico permette più possibilità a Paxton Fettel. Immagino già i litigi per averlo in co-op.




del "buon" Paxton, però, è possibile rinvenire anche digressioni tutte occidentali, specie nel suo incedere

inarrestabile e apparentemente privo di sentimento, simile a un "golem-terminator" di carne e sangue che prova pietà solo per se stesso e per gli appartenenti alla sua pericolosissima progenie.


Molti di voi avranno già capito il motivo di questo iniziale "focus" sul carismatico carattere: il nuovo episodio, che non dovrebbe tardare ancora moltissimo, lo vede finalmente comprimario insieme al protagonista del primo F.E.A.R., "The Point Man", pronto a mettere a ferro e fuoco ambientazioni dal sapore ancora più apocalittico, imponendo mani e poteri psionici su aberrazioni e soldati che cercano di sbarrargli la strada. Fossi in loro, mi sposterei un poco



Fettel: ciao mamma, mi dai 50 euro per comprare i libri nuovi? Alma: non ci penso neanche, lo so che poi vai in discoteca a fare le cose brutte.



Probabilmente, le sequenze più spaventevoli sono affidate a The Point Man. Fettel, d'altronde, deve aver paura solo di se stesso.



Rispetto ai capitoli precedenti, aspettatevi un numero molto maggiore di ambientazioni aperte, dal sapore apocalittico.

più in là.

QUADRETTO FAMILIARE

Accanto alla massiccia presenza di Fettel, la cui portata è resa ancora più importante da motivi prettamente ludici, anche il ritorno di The Point Man è un evento da non trascurare: il personaggio, ulteriore prole "sperimentale" di Alma, è stato sostanzialmente trascurato nell'ultimo capitolo ufficiale, dopo la sortita nell'espansione "apocrifa" Extraction Point, e questo non ha fatto che aumentare l'aura "leggendaria" intorno all'eroe, viste leconcertanti e azzeccate rivelazioni alla fine del capitolo originale. È ancora lui a interpretare lo spirito più squisitamente "shooter" della serie, aiutato da facoltà ESP che prescindono dalle farraginosi spiegazioni del secondo episodio, recuperando un po' della coerenza narrativa perduta.

Anche questo particolare spinge a considerare Project Origin una specie di parentesi, proprio come i sequel rinnegati da Monolith, a causa di difetti forse dovuti alla sorpresa della software house americana nel vedersi riassegnare in via legale lo storico marchio, dopo aver quasi perso le speranze, salvo poi perdere nuovamente le redini del progetto. Detto questo, però, le vicende di F.3.A.R. riprendono le fila dal precedente e controverso capitolo, a nove mesi dalla conclusione della storia: non possiamo esserne certi, ma il fatto che questo periodo corrisponda al tempo di una gravidanza potrebbe risultare molto più di una semplice coincidenza, visto il particolare rapporto instaurato fra Alma e il Sergente Michael Becket, protagonista di PO (e non aggiungiamo altro, per i lettori che non hanno ancora giocato

l'episodio). Ma non preoccupatevi, in F.3.A.R. non ci sarà nessun bebè da guidare in prima persona, fra esplosioni al rallentatore e orridi mutanti, anche perché l'impianto narrativo è affidato ad autori piuttosto esperti in sceneggiature e sequenze di stampo cinematografico, che difficilmente si faranno imbrigliare dalle insidie del cattivo gusto. Sul plot, ad esempio, ha lavorato Steve Niles, uno scrittore che gli amanti dei fumetti e dell'orrore cinematografico dovrebbero conoscere bene: dalla sua penna, infatti, è scaturita la sceneggiatura dell'eccezionale graphic novel "30 giorni al buio" (con una storia che molto ha a che fare con il ritmo e le soluzioni dei survival horror videoludici), così come lo script per l'omonimo e godibile adattamento cinematografico del 2007. E le buone notizie, oltretutto, non si fermano qui, dal momento che le sequenze non interattive e le spettrali apparizioni "in game" (fra poco ci arriviamo) hanno avuto in questi ultimi mesi una consulenza di eccezionale livello, avvalendosi dell'esperienza e del carisma di un mito come John Carpenter, insuperato regista di tanti fanta-horror di culto negli anni '70 e '80. Niente male, no? Anzi, per la verità spero di occuparmi di persona della recensione, ToSo permettendo, per approfondire ulteriormente la questione (fantastiche le review prenotate nelle preview! ndToSo). Ops, scusate, stavo scrivendo sovrappensiero...


SHOGO RELOADED

Anche sotto il profilo del puro gameplay, i punti d'interesse sono tanti e piuttosto marcati. Il primo, ma non per


PAXTON FETTEL PUÒ ACCEDERE ALLE DINAMICHE DA SHOOTER PRENDENDO IL CONTROLLO DEI SOLDATI, CON I SUOI POTERI PSI, E UTILIZZARE ANCHE GLI ESOSCHELETRI

importanza, è quello a cui si riferisce il titolo qui sopra: anche se Monolith non si è occupata dell'episodio, gli sviluppatori di F.3.A.R. hanno voluto potenziare una delle caratteristiche inaugurate dai creatori originali, autori nel lontano 1998 del titolo mecha-based Shogo: Mobile Armor Division. E non si tratta di un fattore casuale, o di un semplice omaggio ai celebri predecessori, visto che anche i ragazzi di Day 1 Studios possono vantare la creazione di una serie appartenente allo stesso genere, vale a dire Mechassault per Xbox, con due validi capitoli usciti tra il 2002 e il 2004. Il team, inoltre, è di fatto il primo a portare i soldati del First Encounter Assault Recon nelle prolifiche logiche del co-op: sia chiaro, nell'ambito di un plot coerente e complesso l'esperienza cooperativa è sempre un'arma a doppio taglio, ma in questo caso possiamo ben confidare nelle opportunità offerte da due protagonisti carismatici e profondamente diversi. Da una parte, naturalmente, ci sono le dinamiche che abbiamo già potuto sperimentare, con armi in pugno e la facoltà di dilatare il tempo (quasi) a piacimento; dall'altra, però, fanno il loro

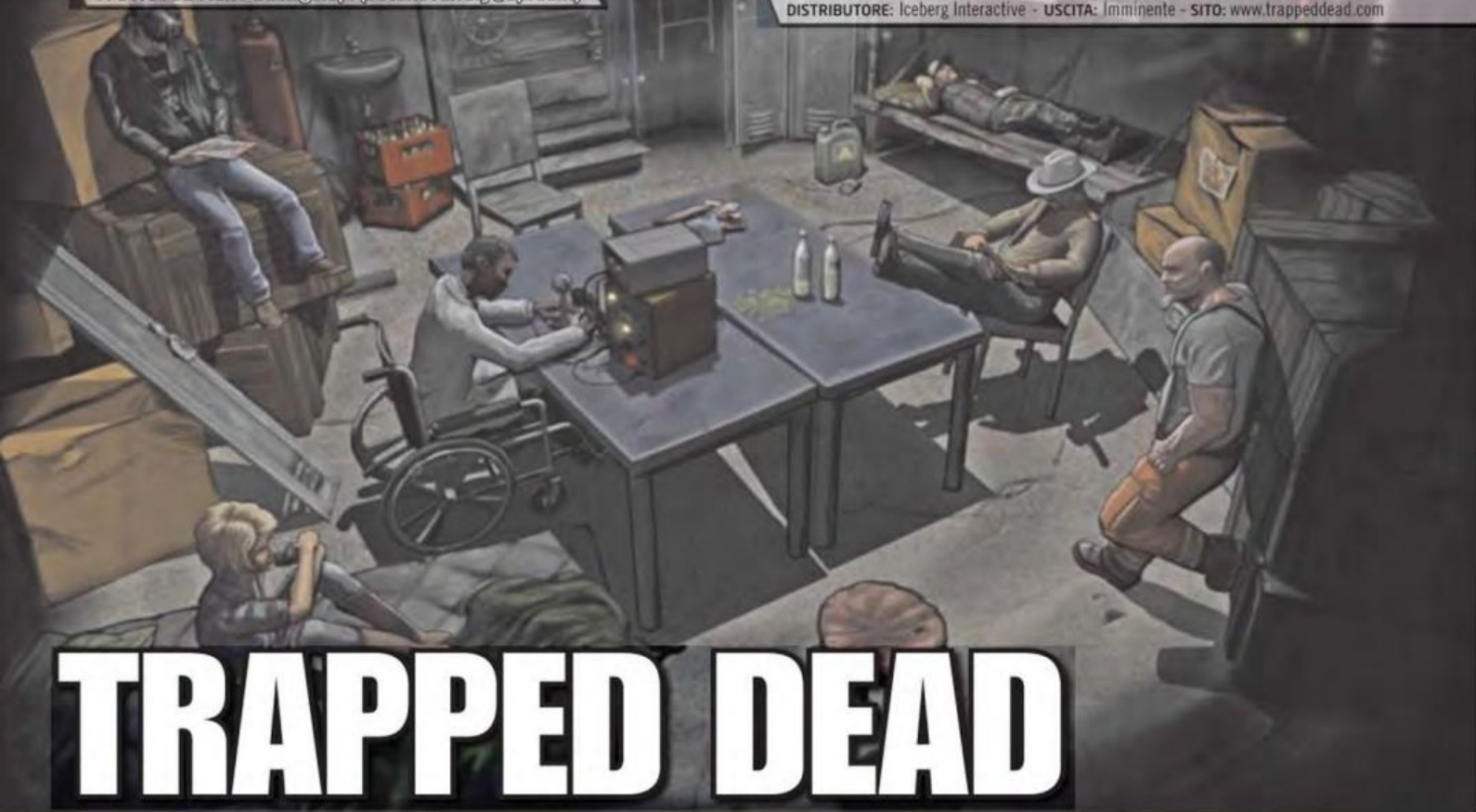
ingresso nella serie meccaniche che si avvicinano considerevolmente, nella pratica, all'uso delle spelli nei titoli fantasy e alle tante varianti dei poteri cinetici incentrati sulla fisica, capaci di assumere un sapore diverso nelle mani di un fantasma guerriero. Lo stesso Paxton Fettel, però, può accedere a dinamiche da shooter prendendo il controllo della mente dei soldati, reparti speciali compresi, e in questo modo può anche servirsi dei suddetti esoscheletri potenziati, a ulteriore riprova dell'importanza di questa porzione di gameplay. Infine, parole importanti sono state spese da Day 1 in merito alle nuove routine di intelligenza artificiale, mostrate dagli sviluppatori in diverse occasioni, che permettono ai nemici di affiancare i nostri eroi in modo piuttosto convincente: vista la prestante delle forze replicanti nel primo capitolo, proprio in questo ambito, aspettiamo però la prova finale per dirvi con quale grado di efficacia funzionino tali caratteristiche. Le buone aspettative riguardano anche gli eventi e le apparizioni sovranaturali, che seguono solo in parte le decisioni preconfezionate dagli sviluppatori, essendo legate a una sorta di "director IA" non troppo lontana da quella dei vari Left4Dead. D'altronde, proprio questa parte dello sviluppo è stata arricchita dalle indicazioni di un regista in carne e ossa, lo stesso nominato con reverenza nel paragrafo precedente. Vecchio John, è bello sapere che siamo (anche) nelle tue mani. ■



Questo scenario sembra ispirato a una particolare scena de "Il silenzio degli Innocenti". Chi se la ricorda?



Ciao Alma, è da un po' che non ci vediamo. Mi raccomando, terrorizzami a dovere.



TRAPPED DEAD

7 poveri disgraziati, ancora una volta alle prese con i non morti. Stavolta, però, possiamo aiutarli dall'alto della nostra condizione di giocatori, letteralmente.

Pensavamo di aver visto gli zombie in tutte le salse possibili, ormai, ma evidentemente ci sbagliavamo. Non vorremmo essere smentiti, considerata la vastità del panorama videoludico, tra opere amatoriali e piccoli titoli, ma sembra proprio che i tedeschi di Crenetic siano i primi sviluppatori a portare le zombie-apocalipse nel territorio del-

la tattica in tempo reale (vedremo fra poco il perché di questa definizione, rispetto al concetto di RTS): a quanto abbiamo avuto modo di vedere, oltretutto, pare che il team abbia fatto le cose con tutte le attenzioni del caso, per elaborare un gioco dall'anima classica senza con questo scimmiettare le dinamiche del genere. Magari è presto per saltare alle conclusioni, che saranno affidate all'imminente review, ma certo vale la pena di approfondire la questione in forma preliminare, viaggiando insieme ai sopravvissuti alla solita invasione di esseri con poco cervello e tanta fame. E che nessuno rimanga indietro, altrimenti sapete quale fine lo aspetta...

L'INFINITO RITORNO DEI MORTI VIVENTI

Poco sopra abbiamo messo in evidenza il valore della parola "tattica". In effetti Trapped Dead, che

I PROTAGONISTI DI TRAPPED DEAD DEVONO COOPERARE SENZA FARSI PRENDERE DALLA FOGA DEL COMBATTIMENTO, RICERCANDO CON PONDERATEZZA LE SOLUZIONI MIGLIORI

è già stato insignito in patria di un importante riconoscimento (per le buone speranze, ovviamente), possiede elementi che conducono nella tradizione di titoli come Commandos, Desperados e compagnia bella, senza arrivare alla complessità gestionale di altri videogame, e non solo in senso RTS: anche i real-time-tactical game possono presentare maggiori sfaccettature, mentre in TD siamo in un territorio di confine con i giochi d'azione in terza persona, dove il valore dei singoli personaggi continua ad avere un ruolo centrale, pur sposandosi piacevolmente con elementi

più ponderati e riflessivi. Ciò significa che i protagonisti del gioco devono cooperare senza farsi prendere dalla foga del combattimento, sfruttando con particolare profondità gli scenari inquadrati con visuale isometrica, mentre il giocatore li muove con il classico sistema di controllo degli strategici, che affida al mouse il compito di spostare i caratteri delle posizioni desiderate. Per quel che riguarda la storia e il background, Trapped Dead pesca a piene mani dai film di zombie degli anni '80, oltre che dalla fiction più recente ispirata dalle stesse fonti (come la serie a fumetti "The

Commento

Il prossimo mese vi daremo il nostro responso definitivo su Trapped Dead, ma intanto le nostre sensazioni sono sostanzialmente positive. Pur senza offrire novità eclatanti e una grafica da urlo, lo sconosciuto team di Crenetic ha adattato con gusto la tematica degli zombie al ritmo e alle soluzioni dei giochi tattici in tempo reale, con l'aggiunta di un'allettante opzione in co-op: chi non ha mai amato i giochi "alla Commandos" può tranquillamente glissare sopra all'offerta, ma gli amanti del genere farebbero bene a dare un'occhiata da vicino a questo simpatico titolo.

Pro: Tattica e zombie al day-one. Interfacce molto pulite e funzionali.

Contro: Lo stile del gameplay può risultare troppo derivativo.

Giudizio



L'impianto grafico fa il suo dovere senza particolari slanci. Quest'immagine, comunque, mette in evidenza un livello di dettaglio più che soddisfacente.



Ecco, visto che qui non siamo in Left4Dead, direi che questa è una situazione senza uscita.

Inventario e gestione dei personaggi sono resi con uno stile molto pulito, omaggiando il mondo dei comics.



Le armi per gli scontri ravvicinati vanno usate con grande frequenza, per risparmiare munizioni.



LA COMPONENTE SURVIVAL È MOLTO MARCATATA, IN TERMINI DI MUNIZIONI, CURE DISPONIBILI E LIMITATA RESISTENZA DEI PERSONAGGI

Walking Dead" di Image Comics, a cui si sono richiamati dichiaratamente gli sviluppatori): proprio in quel periodo è ambientato il plot, narrato con lo stile semi-demenziale di film come "The Return of the Living Dead" di Dan'o Bannon; il compito di giustificare il virus mortifero è affidato a un particolare frumento geneticamente modificato, che prima infetta gli animali e poi, attraverso il morso di un cane, comincia a diffondersi tra gli abitanti di una piccola provincia americana, tramutati rapidamente in orde di famelici non morti. Partendo da questa premessa possiamo prendere il controllo di 7 personaggi, ognuno caratterizzato da una propria storia e da cliché vicini ai B-movie d'orrore: abbiamo un paio di studenti di college, a cui è affidato il compito di introdurre le vicende, seguiti da un veterano di guerra, un volontario sceriffo locale, un commesso di uno store-market, un'avvenente giornalista e un medico in sedia a rotelle, che compensa la lentezza nei movimenti (oppure l'impossibilità di salire le scale) con la capacità di curare le ferite dei compagni, oppure di renderli più forti e resistenti. Le

caratteristiche speciali, però, riguardano tutti i personaggi, visto che la ragazza è la più veloce del gruppo, ad esempio, ed è anch'essa in grado di medicare gli alleati, mentre altri alleati sono lenti ma più forti, oppure possiedono particolari bonus con le armi.

Anche per quel che riguarda spatafuoco e strumenti per tagliare gli zombie, non aspettatevi grosse novità, proprio perché l'intento è quello di allestire una situazione immediatamente riconoscibile: un paio di pistole, un fucile a pompa e uno di precisione sono affiancati a katana, ascia, motosega e mazza da baseball, con l'aggiunta di qualche arnese con effetti non letali, e dunque con una valenza un poco più strategica, come un taser e le sacche di sangue per attirare gli zombie.

Visto il diverso genere di TD, rispetto ad altri action game, gran parte del gameplay si regge sulla precisione delle manovre elusive e sull'uso oculato dei ferri del mestiere. Ovviamente, una volta selezionata un'ar-

ma, cliccando su un decerebrato ambulante si ha sempre la certezza di colpirlo, e l'attenzione va invece posta sulla componente strategica del gesto: imbrattare di sangue un non morto significa attirare verso di lui il resto dell'orda (che si muove lentamente, come nelle classiche pellicole di George Romero), e questo può offrire alla squadra l'occasione di defilarsi o di accedere alle cure del caso, senza virtuosismi "sparacchiosi" in stile L4D. In questo senso, gli scenari forniscono diverse opportunità di cui servirsi, magari per far piombare un enorme lampadario sulle creature, e in ogni momento è possibile visionare l'intera struttura del livello alla ricerca di soluzioni percorribili, senza la necessità di controllare alcuna mappa. Questa possibilità, piuttosto comune per i giochi appartenenti al genere tattico/strategico, è legata strettamente al ritmo e alla natura del gameplay: la componente survival è molto marcata, in termini di munizioni, cure disponibili e gestione della resistenza (con una barra apposita), e per sopravvivere è necessaria una visione generale di ciò che ci aspetta, al di là di una porta o dietro un angolo. Ciò naturalmente limita la componente del puro spavento, fino ad annullarla del tutto,

anche se non vanno sottovalutate le emozioni di puro panico, dopo aver allertato un numero troppo elevato di zombie fino a rimanere chiusi in un angolo, con la vergogna del giocatore sconfitto.

ANCORA CO-OP, MA CON CALMA

Se dopo aver letto le caratteristiche di TD vi augurate la presenza di una modalità in cooperativa, state pure tranquilli: gli sviluppatori sarebbero stati davvero folli a non implementarla, pur lasciando al single player il ruolo di piatto forte dell'offerta. Fino a 4 giocatori possono scorrazzare per i livelli, aiutandosi a vicenda in una variante che incrementa notevolmente la componente action di TD, vista l'impossibilità di attivare una pausa e riflettere sul da farsi. Infine, in merito alla qualità tecnica, va detto che le immagini a corridoio non rendono giustizia allo stile del gioco: intendiamoci, non abbiamo di fronte nulla di sconvolgente, e anzi la modellazione poligonale e gli effetti si piazzano su una media senza infamia e senza lode, ma tutto è reso con chiarezza e pulizia, dalla gestione degli inventari alle opzioni di movimento, passando per le semplici animazioni dei protagonisti. Se volete un'idea precisa del gioco, però, potete visitare il sito ufficiale e dare un'occhiata alla demo, disponibile in un comodo formato per il web, previa installazione di un piccolo plugin per il vostro browser. Buona idea, no? ■

Spesso è buona pratica mettere i personaggi in posizioni lontane fra loro, per tentare di dividere i gruppi di zombie.



Non poteva mancare il supermarket, teatro di indicibili violenze in tanti film americani.



E.Y.E. Divine Cybermancy

Poteri Esp, alieni e cibernetica, al centro di uno nuovo mix fra shooter e RPG? Armati di un terzo occhio, abbiamo deciso di indagare...

Molti giocatori sono in fervente attesa del terzo capitolo di Deus Ex, per sapere se Square Enix è riuscita a non disperdere lo spirito di questa serie FPS-RPG d'ispirazione cyberpunk, a sua volta

legata al mito di System Shock. Nel mio caso, tra le altre cose, devo dire di aver trovato nel primo capitolo uno dei giochi più aderenti ai miei gusti personali in fatto di ambientazione e gameplay, una specie di sogno che si è realizzato grazie a Warren Spector e compagni. Il gradimento è stato così elevato da augurarmi, all'epoca, che schema di gioco e scenario di DE dessero vita a una specie di sottogenere, oltre al seguito che puntualmente è arrivato: le cose, come sapete, non sono andate proprio così, probabilmente per la complessità formale di un progetto che, a oggi, non trova emuli dello stesso livello qualitativo, anche senza scomodare la componente tecnica. Negli anni mi sono buttato su diversi titoli dalle simili tematiche, con punte di discreto divertimento nel caso dello sparattutto "potenziato" Snowblind ed emozioni ai limiti della rabbia per il misconosciuto Scorpion: Disfigured, a causa di una buona impostazione gettata via dalla scarsa forza produttiva del team. Per non parlare dei videogame tratti da Matrix, che avevano alle spalle budget adeguati ma si sono limitati a scorribande tutta azione, senza anima e senza ispirazione, nonostante un universo di partenza adatto a qualsiasi genere. Qualcuno, a questo punto, potrebbe ricordare l'ottima qualità del videogame di ruolo Anachronox, a opera di Ion Storm proprio come i primi DE, oppure le divertenti digressio-

E.Y.E. SEMBRA COMPORRE LE SUGGERZIONI DI UN MONDO APERTO A PIANETI LONTANI INSIEME AD ALTRE REALTÀ MENO FISICHE, PERSE NELLE PIEGHE DEL CYBERSPAZIO

Commento

Devo dire di aver trovato diversi punti d'interesse intorno a questo E.Y.E. Divine Cybermancy. Magari non avremo di fronte un nuovo Deus Ex, per motivi tecnici e anche sotto il profilo dell'originalità, ma la passione degli sviluppatori sembra poter dar vita a un'esperienza sfaccettata e intrigante nel gameplay come nei contenuti narrativi: stavolta, anche razze extraterrestri rientrano nella sarabanda cyberpunk, con poteri e sembianze specifiche, mentre centinaia di quest decine di skill e armamenti dovrebbero soddisfare l'anima RPG, comunque orientata a diverse declinazioni dell'azione, stealth e armi in pugno. Gli sviluppatori, però, non hanno ancora pianificato una precisa data d'uscita, quindi restate sintonizzati sul nostro cyber-mondo per ulteriori informazioni.

Pro: Tante opportunità d'azione. Design curato di armi e tecnologie.

Contro: Ambizioni e tecnica non sembrano stare sullo stesso piano.

Giudizio



ni multiplayer del mod per HL2 Dystopia, ma si tratta comunque di prodotti lontani dalle dinamiche di DE e DE:Invisibile War (a cui non si avvicinano neanche i titoli citati poco sopra, sia chiaro), incapaci di regalare al giocatore la stessa mescolanza di adrenalina e "ponderata" immedesimazione. Ecco, dunque, che quando è spuntato questo E.Y.E. Divine Cybermancy la mia attenzione si è subito destata: per la verità, è da lungo tempo che seguo "in background" questo progetto, nella speranza di veder tramutato l'indiscusso coraggio di un

piccolo team di sviluppatori, i francesi di Stream on Studio, in qualcosa di realmente interessante. E, in qualche misura, il desiderio si è avverato, a patto di non aspettarsi niente di rivoluzionario, oppure di non pretendere un titolo troppo competitivo sotto il profilo grafico. Ma voi siete persone di buon senso, no?

CYBERSPAZIO CENTENARIO

Stream on Studio si è prodigata parecchio nello scrivere un esteso background per la trama di E.Y.E., che attraversa 400 anni di storia tra lotte interne al pianeta Terra

Tra le armi disponibili, le spade hanno un grande carisma. Usate con i poteri giusti, potrebbero dare buone soddisfazioni.



Non mancano giganteschi Flier, da abbattere da soli o aiutati da droni e alleati digitali. Oppure, perché no, in cooperativa.



Questo potrebbe sembrare un "semplice" licanthropo, ma siamo sicuri che gli alieni c'entrano qualcosa...



Le skill disponibili sono davvero tante, e alcune hanno effetti molto spettacolari.



ALLO STATO ATTUALE SI CONTANO PIÙ DI 50 LINEE DI RICERCA PER LE SKILL TECNOLOGICHE E UNA TRENTINA DI "ARTEFATTI", CAPACI DI DONARE ULTERIORI ABILITÀ

le skill tecnologiche (che contemplano, naturalmente, anche poteri noti come invisibilità, maggiore velocità e via di questo passo), che potranno essere intraprese con l'ausilio di NPC e missioni dedicate (in questo momento le side-quest sono circa 120, ma ne saranno aggiunte altre), oltre a una trentina di particolari oggetti, chiamati senza troppa fantasia "artefatti", che daranno al nostro personaggio abilità passive in grado di fare la differenza sul campo di battaglia, magari consentendogli di resistere alle capacità psioniche degli avversari. Anche le armi stanno godendo di particolare attenzione, sia estetica sia funzionale: si va da diversi tipi di Katana a carismatici martelli da guerra, passando per fucili di precisione e mitragliatrici capaci di altissime frequenze di fuoco, per raggiungere il ragguardevole numero di 25 gingilli su cui mettere mano. E noi non vediamo l'ora di imbarciarli nella versione definitiva di E.Y.E., naturalmente, fermo restando la possibilità di hackerare sistemi di sicurezza e droni da combattimento, oppure di farsi accompagnare da un manipolo di fedeli guerrieri, opzionati contemplati dalla notevole schiera di skill a cui abbiamo fatto riferimento.

LA KATANA DEL SOURCE

La chiosa finale, senza troppa cattiveria, la dedichiamo a un impianto grafico che, se certo non potrà competere con altri titoli di generis, mostra almeno un'encomiabile cura in alcuni elementi. Il motore grafico è il caro e vecchio Source Engine, in difficoltà nel fornire un elevato dettaglio ai vasti scenari urbani di E.Y.E., mentre il design di corazze, armi e nemici, fra cui diversi mecha e "Flier" (vale a dire elicotteri del futuro, sorretti da turbine verticali), ci è sembrato a buoni livelli, pur con evidenti debiti d'ispirazione verso altri famosi titoli di fantascienza. Va detto, però, che gran parte delle feature descritte fin qui devono essere sottoposte alla massima prudenza, visto che gli sviluppatori non hanno ancora messo a disposizione sezioni giocabili, pur mostrando generosi e dettagliati gamefootage: in particolare, anche l'annuncio di una robusta sezione multiplayer e cooperativa, in collegamento diretto con l'esperienza in singolo, fa venire l'acquolina in bocca ma deve giocoforza sottostare alla scrupolosa analisi di una prova sul campo, che speriamo non tardi ad arrivare. ■

e guerre interplanetarie con misteriosi alieni (se volete saperne di più, il sito ufficiale riporta diverse pagine sull'argomento, in lingua inglese). Interessante si rivela il fatto che, secondo gli eventi spiegati in premessa, la società del 2380 non ricorda quasi nulla delle vicende umane precedenti al 2116, proprio a causa dei burrascosi accadimenti posteriori a quella data: diverse ere tecnologiche e culturali si sono succedute, portando l'uomo fra extraterrestri superiori e potentissime tecnologie; quello che conta ai fini del gioco, però, è che potenti fazioni sono alla ricerca di spie e mercenari dotati di poteri ESP, già sviluppati o in grado di venir destati da una condizione di latenza, per cercare il predominio sulla Terra e sulle colonie al di fuori del sistema solare. In termini visivi e d'atmosfera, E.Y.E. sembra comporre le suggestioni di un universo aperto a pianeti lontani insieme ad altre realtà meno fisiche, perse nelle pieghe del cyberspazio, in modo da offrire al giocatore, passando sul piano del gameplay, un numero elevato di opportunità d'azione, oltre ad armi e nemici di varia natura (le fonti d'ispirazione dichiarate, fra giocabilità e plot, sono Blade Runner, Ghost in the Shell e Warhammer 40k): ad esempio, seguendo i dettami della nostra "congrega" di partenza, l'organizzazione Secreta Secretorum, avremo accesso alle basi della dottri-

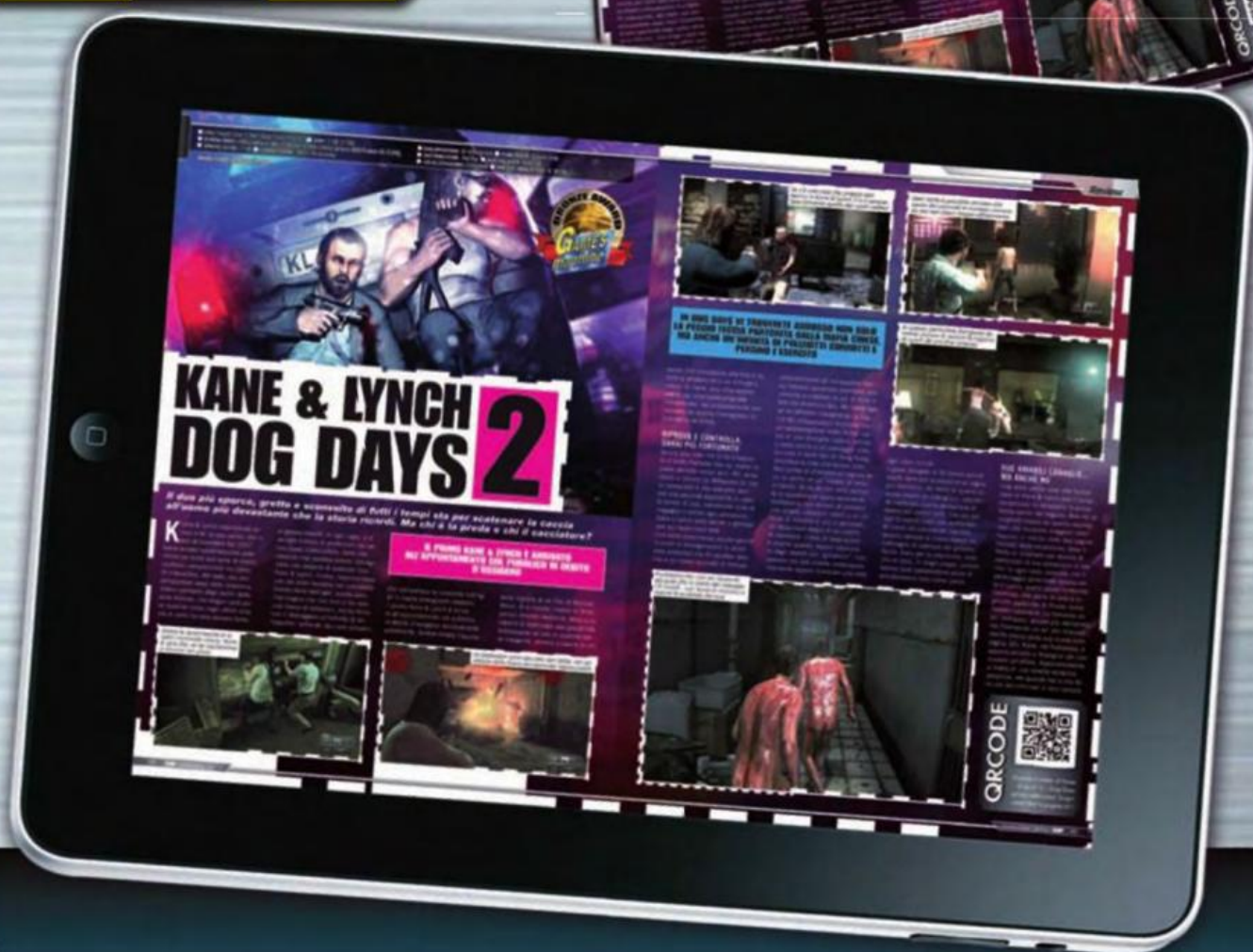
na Cybermancy, che fonde tecnologia e pulsioni mistico-individualistiche, mentre rincorrendo altre bandiere sarà possibile seguire inclinazioni più tradizionalmente "militari", oppure aumentare a dismisura la portata dei poteri extrasensoriali; contemporaneamente, nelle nostre avventure incontreremo cyborg e altri nemici "tradizionali" per le storie a matrice cyberpunk, ma anche potenti alieni (con particolare riferimento alla razza chiamata "Orus", dotata di un terzo occhio e facoltà ESP ancora più marcate) armati di misteriosi strumenti di morte, ai quali potremo naturalmente accedere. Allo stato attuale dello sviluppo si contano più di 50 linee di ricerca per



Le suggestioni pseudo religiose sono all'ordine del giorno in E.Y.E.. Questa linea d'ispirazione deriva dichiaratamente da Warhammer 40.000.



THE GAMES machine



la tua rivista
PREFERITA
ora anche su

iPad

Potrai scegliere anche tra:



Scarica l'applicazione da iTunes

■ CPU: Core 2 Duo 1.8 GHz (Core 2 Quad 2.4 GHz) ■ RAM: 1 GB/2 GB per Windows Vista e Windows 7 (2 GB/4 GB per Windows Vista e Windows 7)
■ SCHEDE VIDEO: nVidia GeForce 7900 GSO/ATI Radeon HD 2600 Pro (nVidia 460 /ATI 5850)

■ SPAZIO SU HD: 7 GB ■ CONNESSIONE: ADSL ■ SVILUPPATORE: BioWare
■ PUBLISHER: BioWare ■ DISTRIBUTORE: Electronic Arts ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli ■ PREZZO INDICATIVO: € 49,99

www.dragonage.com



BioWare ci aveva detto che sarebbe stato un gioco di ruolo. Di più, BioWare ci aveva promesso che sarebbe stato un gran gioco di ruolo. BioWare ci ha mentito. In parte.

Dragon Age II arriva sui nostri dischi fissi con un carico di aspettative di quelli che stroncherebbero un bue. Dopo la prima, convincente prova nel Ferelden, i creatori di Mass Effect tornano a parlare il linguaggio degli elfi, ma bastano 10 minuti per capire che quello che ci aspettavamo da questo secondo capitolo non è stato messo all'interno della confezione. Detta in altre parole, se eravate convinti di portarvi a casa un RPG classico – e le dichiarazioni di BioWare non facevano pensare a niente di differente – siete fuori strada. La parte "ruo-

listica" di Dragon Age II, infatti, è ridotta ai minimi termini: probabilmente è ancora più piccola di quella vista in Mass Effect 2. Per godersi questo titolo è necessario cambiare drasticamente prospettiva, mettendo in un cassetto tutto quello che ritenevamo di sapere su questo seguito-non seguito e affrontando l'avventura che ci attende liberi da pregiudizi o da aspettative. Così, Dragon Age II si rivela per quello che è: un valido prodotto, diverso dal suo predecessore e lontano anni luce dalle scintillanti parole Gioco di Ruolo. È quindi un action? Uno sparatut-

COME IN ORIGINS, LA VOSTRA SQUADRA SARÀ FORMATA DA UN MASSIMO DI QUATTRO PERSONAGGI, LIBERAMENTE SELEZIONABILI TRA QUELLI A DISPOSIZIONE

to? Un Angry Birds con le magie e le spade tutto touch? Un simulatore di vita nei bassifondi del Ferelden? È un bel gioco, state tranquilli. E se proprio non potete fare a meno di etichette, quelle che BioWare ha sbagliato, pensate di essere di fronte a un Dragon Effect 2 o a un Mass Age 2. Meglio Dragon Effect 2, in effetti.

LO STILE DI GIOCO

Come abbiamo detto giusto una manciata di caratteri fa, Dragon Age II non è un RPG nella maniera più assoluta. E, per la verità, a livello "normale" non c'è nemmeno da prestare particolare attenzione alla parte strategica, a parere di chi scrive fondamentale in Origins. Quello che vi



Almeno i draghi sono rimasti...



Come in Origins, anche in Dragon Age II si possono fare delle foto spettacolari!

La schermata di specializzazione di un mago. Nella parte bassa trovano posto i rami sbloccabili ai livelli 7 e 14.



Ah, che bellezza tornare nelle Vie Profonde. Gli scontri, qui, necessitano di una piccola pianificazione.



I nemici saranno sempre molti. Senza friendly fire attivato, però, non è impossibile avere ragione anche di gruppi numerosi.



troverete di fronte è un titolo smaccatamente action, che non è un hack 'n' slash ma nemmeno uno sparattutto in terza persona, e che manda in pensione la "pausa tattica", si presenta ma non indispensabile come nel primo episodio. L'azione è frenetica per buona parte della vostra permanenza nel mondo di gioco, e le orde di nemici con cui confrontarvi cercheranno di soverchiarvi più con il numero che con la testa. Questa scelta, con i "cattivi" che appaiono dal nulla per andare a ingrossare le fila della gente che vuole farvi la festa, era probabilmente l'unica sensata per giustificare e aumentare la frenesia dell'azione. In Dragon Age II, infatti, non ci si ferma mai, se non per capire quale sia il bersaglio migliore sul quale concentrare il fuoco del gruppo. Ogni volta che comincerete uno dei numerosi scontri dovrete fermarvi, premere il tasto tab per vedere tutti i cattivi presenti sullo schermo, e selezionare come target per tutto il vostro gruppo il caster/nemicoconunnomeproprio/comandante/generale, esattamente in questo ordine. La tattica, a grandi linee, si ferma qui. È un bene? È un male? Se gli RPG fossero il diavolo, questa sarebbe l'Acqua Santa e viceversa. Ma DA2, occorre ricordarlo ancora un'ultima volta, non è un RPG, pur se conserva numerini e numeretti che potrebbero far pensare il contrario a un giocatore distratto.

C'ERA UNA VOLTA, TANTO TEMPO FA...

Le storia raccontata in Dragon Age II è quella di un Campione ricerca-

to dalla Chiesa per motivi non meglio specificati. L'espedito narrativo impiegato per portarci all'interno di Kirkwall, città nella quale è ambientata gran parte della nostra avventura, è lo stesso utilizzato dai vari Assassin's Creed o, per rimanere in tema fantasy, dal recente Drakensang - The River of Time. Da spettatori "giocanti" assisteremo quindi al racconto delle nostre gesta tramite una lunga narrazione che vedrà Varric e Cassandra, la Cercatrice sulle nostre tracce, come indiscussi protagonisti. La fanciulla pare avere modi un po' bruschi, ma sentendo parlare Varric, in assoluto il personaggio più riuscito di tutto il gioco, non si tarda a giustificare le sue man-

niere sbrigative. Grazie alla scelta del "racconto", e contrariamente a quanto avveniva in Origins, lo sviluppo della vicenda coprirà un arco di poco superiore a un lustro, contro l'anno che era servito al Flagello per farvi diventare degli eroi nel Ferelden. La narrazione non prevede cali di tensione, il che significa che vivrete solo i momenti salienti dell'ascesa al potere del Campione: niente pulizie di casa da fare, niente litigate per chi porta fuori il sacco nero. Solo le cose "cool", che piacciono tanto a chi vive di palle di fuoco e colpi di spada.

CON CLASSE

Dopo aver giocato il prologo dell'avventura ci verrà data la possibilità di scegliere la classe del nostro alter ego. Ce ne sono tre (guer-

QUESTIONE D'INCOERENZA

Il racconto di Varric ci porterà a spasso in tre macroaree temporali, chiaramente individuabili nel corso del gioco: i vostri compagni, infatti, vi diranno che è "meglio concludere le cose lasciate in sospeso prima di proseguire". Tene presente che la narrazione cambierà sia in base alle scelte che farete, sia al rapporto che svilupperete con il nano biondo. Ci preme segnalare che, nel corso della recensione, abbiamo potuto constatare che questo saltellare allegramente lungo un lustro non è tutto rose e fiori. Incomprensibilmente, infatti, ci sono delle evidenti incongruenze tra la teoria e la sua implementazione pratica. Se togliamo il protagonista, che tra una fase e la successiva guadagnerà una fantastica vestaglia rossa e una dimora di tutto rispetto, i nostri amichetti saranno sempre vestiti nella medesima maniera, che è poco credibile anche per scafati avventurieri. I volti, inoltre, saranno sempre uguali a loro stessi: nessun segno del tempo che passa, nemmeno una ruga in più. Ok il sacrificare tutto sull'altare dell'azione, ma due cicatrici sarebbero costate troppo?

**ANCHE LA TEMUTA
MAGIA DEL SANGUE
SARÀ LÌ, ALLA PORTATA
DI CHIUNQUE ABBA
UN MISERO PUNTECINO
DA SPENDERCI**

riero, mago e ladro), disponibili sia nella versione maschile, sia in quella femminile. Sempre durante il processo di personalizzazione dell'eroe sarà possibile modificare il volto, il ritratto e scegliere se importare o meno il salvataggio di Origins. Questa opzione servirà per stabilire cosa è successo nel resto del mondo senza affidarsi ai tre preset resi disponibili qualora non abbiate a tiro un vecchio savegame. Il caricare un salvataggio, inoltre, farà comparire un personaggio "famoso" verso la fine del gioco, ma non è il caso di dirvi di chi si tratta, perché sarebbe una crudeltà rovinarvi la sorpresa.



Anche in questo episodio avrete la possibilità di tornare nell'Oblio. La quest line collegata è piacevole da affrontare.



Un mago ghiaccia tutto e un guerriero spacca quello che rimane dei nemici. Contro i boss, però, non funziona.

Le romance funzionano come in Mass Effect 2. Almeno, questa volta, non viene tutto sostituito da una fantastica schermata nera.



IL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ DELL'INTERA AVVENTURA NON È CERTO PROIBITIVO

Una volta scesi in battaglia, la strada intrapresa da BioWare diviene immediatamente chiara. Dragon Age II è un vero e proprio "run'n'gun" con le palle di fuoco, in cui ogni personaggio somiglia, nelle movenze, più agli attori de La Tigre e il Dragone del regista Ang Lee che ai protagonisti di un qualsivoglia romanzo fantasy. I maghi roteano il loro bordone sparando quattro (e sempre quattro!) raffiche dell'elemento collegato all'arma, i ladri saltano addosso alle vittime con un'inaspettata violenza e i guerrieri... beh, i guerrieri sono guerrieri, c'è poco da fare.

In questo, BioWare è sempre stata chiara, e l'intento di "far succedere qualcosa di meraviglioso ogni volta che si preme un tasto" è stato raggiunto: il risultato è gradevole, non c'è che dire, anche se qualcuno potrebbe storcere il naso vedendo reiterate le stesse sequenze di attacco per tutto il gioco. Nell'intento di rendere più spettacolare e vivo il coinvolgimento nelle battaglie è stata inoltre ritoccata anche la telecamera tattica, una delle più grandi differenze tra la versione PC e quella console di Origins. I PCisti avranno sempre la possibilità di allontanare l'inquadratura, ma, anche alla massima distanza, vedere l'intero campo

di gioco rimane un'utopia. All'atto pratico, tuttavia, questa scelta non impatta in alcun modo sull'esperienza che BioWare ha voluto confezionare. Anzi, probabilmente una visuale più lontana sarebbe andata a detrimento dell'azione nuda e cruda, che è invece cardine portante di questo seguito.

IN COMPAGNIA

Già dalle prime quest, che vi vedranno schiavi affrancati in Kirkwall, darete vita a una vera e propria compagnia, composta dai membri che riuscirete a reclutare lungo l'evolversi delle vostre vicende. Come in Origins, la vostra squadra sarà formata da un massimo di quattro personaggi, liberamente selezionabili tra quelli a disposizione (in qualche quest, però, ci saranno dei membri obbligatori da portare a spasso). La composizione del gruppo poco si discosta da quanto era lecito attendersi: un tank, un curatore e due damage dealer sono perfetti per portare a termine l'intera avventura, indipendentemente dal fatto che scegliate di riversare sui nemici danni magici o fisici. Mazzolando allegramente tutto quello che vi si parerà innanzi guadagnerete esperienza che consentirà di accedere al livello

In alcuni dialoghi avremo la possibilità di sbloccare la situazione facendo parlare uno dei nostri compagni al posto nostro. Il recitato è di buona fattura.



A.A.A. ARTIGIANI CERCANSI

Non era essenziale nel primo episodio e non è fondamentale nemmeno in questo capitolo, ma c'è. Di che stiamo parlando? Del crafting, ovviamente. In Dragon Age 2 potrete recuperare, dai cadaveri dei nemici o sparse nei forzieri, delle ricette che vi consentiranno, una volta raggiunto l'apposito artigiano, di forgiare nuove rune per incantare l'equipaggiamento, di creare varie pozioni, o ancora veleni e bombe esplosive. Se ne può fare a meno per buona parte del gioco ma, verso la fine dell'avventura, avere nelle borse un paio di veleni in grado di diminuire il danno subito dal party potrebbe tornarvi utile.



La mappa con cui ci si sposta per le aree disponibili. Semplice e funzionale.



successivo. Ogni livello guadagnato darà accesso a un punto abilità da spendere in skill specifiche, attive o passive, e a tre punti da assegnare alle caratteristiche di base del personaggio. Ai livelli sette e quattordici, infine, il protagonista potrà contare su punti specializzazione che sbloccheranno rami talenti particolari. Differentemente da quanto accadeva in Origins, qui non ci sarà la necessità di ritrovare qualche strano tomo o di parlare con qualcuno in particolare per sbloccare questa o quella specializzazione. Anche la temuta magia del sangue sarà lì, alla portata di chiunque abbia un misero punticino da spendersi. Sempre per rimanere in tema di macrodifferenze, va segnalato che

Dragon Age II non dà modo di selezionare e migliorare l'intero equipaggiamento del proprio gruppo, ma solo armi, amuleti, cinture e due anelli. Le armature, se si esclude quella del protagonista, saranno le stesse dall'inizio alla fine del gioco, a meno di non sbloccarne le versioni "cool" con apposite quest che non è sempre facile individuare. La necessità dell'upgrade, a ogni modo, non risulta pressante: non dico che le statistiche siano ininfluenti, ma avere un punto in più o in meno non è questione di vita o di morte. Per chiudere il discorso sul gruppo, affrontiamo la gestione del party, che avviene attraverso slot tattici simili a quelli visti in Origins. A livello di difficoltà "normale" il team che gui-



L'Arishok è uno dei personaggi meglio caratterizzati e più coerenti dell'intera produzione. Portategli rispetto!

L'azione è frenetica e spettacolare, ma avrei preferito un mago più simile al fantasy "vero". Il kung fu non mi fa sempre impazzire!



CI SAREMMO ASPETTATI UNA MAGGIOR VARIETÀ NELLE AMBIENTAZIONI, CHE INVECE SFRUTTANO BENE O MALE QUATTRO O CINQUE SET BASE, RIPETENDOLI E MESCOLANDOLI A PIACIMENTO

derete sarà totalmente autonomo, fatta salva qualche rara eccezione dove potrà capitare di vedere questo o quel compagno "immobile" mentre decide il bersaglio sul quale scagliarsi. Il piccolo inconveniente si risolve spendendo una manciata di minuti nell'assegnazione delle azioni di default, e poi ci si può dedicare serenamente a menare le mani.

GIRONZOLANDO PER LE QUEST

Il livello di difficoltà dell'intera avventura non è certo proibitivo. Sono lontani i tempi dell'assedio di Redcliff e lo scontro finale di Dragon Age II è meno impegnativo delle sette camicie sudate per completare Origins. Anche in termini di lunghezza complessiva si registrano differenze importanti: per salvare il Ferelden mi ero dedicato anima e corpo alla maghetta Morning per cinquanta e più ore. Kirkwall, invece, è stata ripulita da cima a fondo in ventuno ore e mezza. Visto il tipo di gioco, questo non è un male: pur apprezzando - e molto - l'azione, sono convinto che "di più" mi avrebbe annoiato. Per come è stato confezionato, Dragon Age II riesce a divertire sempre e

comunque, pur senza mettere in mostra chissà quali meraviglie tecniche o tecnologiche. Le animazioni dei personaggi sono ben realizzate, così come i volti degli stessi. Tuttavia, ci saremmo aspettati una maggior varietà nelle ambientazioni, che invece sfruttano bene o male quattro o cinque set base, ripetendoli e mescolandoli a piacimento.

La navigazione per l'area di gioco ricorda molto quella di Origins, con una mappa da cliccare che porta nelle immediate vicinanze del punto in cui prosegue la missione. Qui non c'è però un accampamento in cui sviluppare le romance o migliorare il rapporto con i propri compagni: per quello scopo sono state introdotte le dimore dei nostri simpatici amici, luoghi in cui infilarsi per avanzare in alcune quest e per dare il via a qualche affascinante storiella senza impegno e senza restrizione di sesso. Come nel primo Dragon Age, tutto viene controllato da una pratica "rotella" dei dialoghi, coadiuvata, questa volta, da icone che servono a indicare il tipo di frase che stiamo per pronunciare/selezionare. Le foglioline verdi indicano una risposta da bravi bambini, la maschera viola

L'ordine in cui effettuare le uccisioni è fondamentale per avere ragione di buona parte degli scontri.



SPARARE AGLI AMICI NON È COSA BUONA E GIUSTA

Come già più volte sottolineato, la sterzata verso l'action di Dragon Age II è andata a diminuire anche il livello di sfida offerto. A facilitare ancora di più le cose, a livello normale, c'è l'assenza del cosiddetto fuoco amico, che rende immuni i nostri soci dalle skill ad area lanciate dal resto del gruppo. Sono sparite anche le abilità "caricate", il che significa che piogge di fuoco, tempeste di frecce e affini saranno praticamente istantanee. Le cose si fanno più complicate solo a livello "incubo", in cui il friendly fire risulta attivato e diventa quindi necessario prestare attenzione alla disposizione del gruppo prima di lanciare in giro blocchi di ghiaccio come se piovesse.



Spendere qualche minuto per impostare le azioni automatiche dei nostri soci potrà salvarci d'impaccio in più di un'occasione.



da simpatici burloni, l'icona rossa sta a indicare che l'umore non è dei migliori e saltuarie icone gialle con tre frecce "nasconderanno" il bivio verso il quale ci incanaleremo scegliendole. Il sistema, pur non essendo particolarmente profondo, funziona e permette di andare via veloci, anche se sarebbe stato meglio non dare la possibilità di ripetere più e più volte la stessa affermazione/domanda.

MORE THAN A FEELING

Prima di scrivere questa recensione ho terminato il gioco una volta con un mago, e sono vicino al secondo completamento con un ladro. Non posso nascondere che il primo approccio sia stato spaesante: mi aspettavo un gioco di ruolo e mi hanno rovesciato in faccia tonnellate di azione. Alla resa dei conti, però, non posso dire di non essermi divertito. Anzi, Dragon Age II, pur con i suoi limiti, è un titolo che è stato capace di raccontarmi una buona storia, rendendola sempre frizzante e divertente da vivere. Questo basta per investire i cinquanta euro che costa? A mio modo di vedere, la risposta è affermativa, a patto che abbiate ben chiaro cosa si sta acquistando. Certo, se state cercando un gioco di ruolo questo non è un prodotto che fa per voi, e lo Strigo e il 17 Maggio non sono poi così lontani. Ma se volete sparare palle di fuoco o muri di

ghiaccio come se non ci fosse un domani, qui ce n'è in grande quantità e di buona fattura.

Davide "ToSo" Tosini
(iltoso@sprea.it)

Commento

Partendo dall'assunto che Dragon Age II non è un RPG, possiamo dire che BioWare sia riuscita a confezionare un prodotto davvero piacevole, lontano dal predecessore ma valido sotto molti punti di vista. La narrazione è convincente e le tonnellate di azione che vi verranno sparate in faccia riusciranno a divertirvi, a patto che non vi aspettiate un rivale di The Witcher 2, che si colloca proprio in un altro genere. Divertente, frenetico e spettacolare, Dragon Age II riuscirà a colmare la vostra voglia di distruzione e vendetta. Non dovete cercare niente di più, ma nemmeno niente di meno.

Pro: Azione a tonnellate
Facile da prendere in mano, difficile da mollare

Contro: Chi si aspettava un RPG, guardi altrove
Poca varietà nelle ambientazioni

VOTO
86

■ CPU: Dual Core 1.8 GHz (Dual Core 2.6 GHz) ■ RAM: 1.5 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce 7600 GT/ATI Radeon X1950 (nVidia GeForce 8800 GT/ATI Radeon HD 4700)
■ SPAZIO SU HD: 8 GB ■ CONNESSIONE: ADSL

■ SVILUPPATORE: Ubisoft ■ PUBLISHER: Ubisoft
■ DISTRIBUTORE: Ubisoft ■ MULTIPLAYER: Internet
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 49,90

assassinscreed.it.ubi.com/brotherhood/



ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD



La lotta di Ezio Auditore contro l'ordine dei Templari continua: questa volta dovrà fronteggiare l'intera famiglia dei Borgia. Siete pronti per conoscere la Verità?

Una piccola avvertenza ai nostri amici lettori prima di iniziare con la recensione: vista la natura del gioco ed essendo questo un diretto seguito del precedente capitolo, viene difficile esimersi da spoiler vari. Ovviamente eviterò, nel limite del possibile, di raccontarvi dettagli relativi alla storia di Brotherhood, ma qualcosa in merito al secondo episodio di sicuro salterà fuori, quindi se non lo avete giocato avete solo due alternative: andare direttamente al commento o, cosa ben più saggia, comprarvi AC2 e godervi una delle migliori esperienze videoludiche degli ultimi anni. Lettore avvisato...

DESMOND MILES E I SUOI AMICHETTI

Dopo che Ezio è riuscito a fermare la brama di potere di Papa Rodrigo Borgia e ha parlato con un ologramma della Dea Minerva (portatrice di una terribile profezia), le cose si sono fatte ancora più complicate. Non ha fatto in tempo a tonare a Monteriggioni con la Frutto dell'Eden, il leggendario manufatto in grado di piegare le coscienze degli uomini, che subito si è trovato a fronteggiare un attacco frontale da parte del figlio del Pontefice, l'ambizioso e crudele Cesare Borgia, affiancato da uno sorellina assai possessiva e dall'atteggiamento piuttosto ambiguo.

SOTTO UNA VERO PROPRIO BOMBARDAMENTO A SUON DI CANNONATE, EZIO E LA SUA FAMIGLIA DEVONO FUGGIRE NUOVAMENTE DA UN NEMICO BRUTALE E IMPLACABILE

Sotto un vero proprio bombardamento a suon di cannonate, Ezio e la sua famiglia devono fuggire nuovamente da un nemico brutale e implacabile, addirittura peggiore del padre. Il nostro non più tanto giovane Auditore deciderà quindi di puntare verso Roma, il centro del potere rinascimentale, ma questa volta non potrà agire completamente da solo: avrà infatti bisogno di aiuto per riuscire a

rientrare in possesso della Mela e per liberare l'odierna capitale dal predominio dei Borgia. Nel frattempo, ai nostri giorni, Desmond, erede diretto della dinastia degli Auditore, si troverà sempre più coinvolto nella battaglia contro i moderni Templari dell'Abstergo, una corporazione potentissima che da secoli tenta di controllare in ogni modo l'intero corso della Storia. Ciò che

Una volta restaurati i punti d'entrata, la rete sotterranea di Roma ci permette di spostarci velocemente fra un luogo e l'altro della città.



Le guardie si sono fatte più furbe e ora non solo vi attaccano con maggiore efficacia, ma possono anche bloccarvi prendendovi alle spalle.



ADDIO DRM, C'ERAVAMO TANTO ODIATI

La miglior notizia che potevamo darvi in questa recensione è l'abbandono di Ubisoft del tanto discusso e blindatissimo DRM, che l'anno scorso ha fatto uscire di senno praticamente l'intera comunità PC. In pratica con Brotherhood non dovrete più rimanere perennemente collegati a internet per giocare e salvare i vostri progressi, ma ci sarà solo un unico controllo all'avvio del gioco per verificarne l'autenticità; dopo di che, potrete anche segare l'antenna wi-fi o rosicchiare il cavo ethernet, e il gioco non farà una piega. Evviva evviva.



Il primo dei sei sigilli di Romolo: la pergamena ci racconta le origini della città capitolina, ma è la chiave quella che ci interessa davvero. Trovarle tutte ci darà accesso alla migliore armatura del gioco!

BROTHERHOOD OFFRE NON SOLO TUTTA LA ROSA DI MOSSE VISTE IN AC2, MA ANCHE NUOVE COMBINAZIONI E ATTACCHI, FRA I QUALI FIGURA ANCHE UN NON TROPPO ONOREVOLE CALCIO NEI "GIOIELLI DI FAMIGLIA"

sandbox game, giochi non particolarmente lineari, con molteplici missioni e sotto-missioni, e un'enorme area esplorabile in cui muoversi più o meno liberamente. In questo, GTA ha fatto scuola, ma i paragoni con le produzioni di Rockstar si fermano qui. AC è tutto un altro mondo, non solo per l'ambientazione (siamo in pieno periodo rinascimentale), ma anche per lo stile adottato e per le capacità del protagonista. Non è certo molto facile trovare giochi del genere che si sviluppano ben oltre il piano stradale, permettendo di arrampicarsi praticamente su ogni edificio o costruzione umana, correndo sui tetti e lanciandosi da altezze in grado di ridurre la maggior parte delle persone comuni in una frittella. L'arte di uccidere diventa poi fondamentale: tranne qualche arma da lancio (e da fuoco), nella maggior

parte dei casi conviene sempre utilizzare la cosiddetta "lama celata", un coltello retrattile segno distintivo di ogni Assassino, che permette di togliere la vita silenziosamente e senza destare troppe attenzioni. Certo, capiterà di dover anche estrarre la spada e affrontare molteplici nemici contemporaneamente: in questo caso Brotherhood offre non solo tutta la rosa di mosse viste in AC2 (schivate, parate e contrattacchi), ma anche nuove combinazioni e attacchi, fra i quali figura anche un non troppo onorevole (ma assai efficace) calcio nei "gioielli di famiglia". A questo giro è inoltre possibile scagliare le armi a due mani (spadoni, martelli da guerra e mazze) direttamente nel petto dei nemici, uccidendoli sul colpo (ma lasciandoci quasi disarmati...). Finezze, che però rendono i combattimenti più dinamici e vari. Le vere

Ezio ha chiaramente un debole per Caterina Sforza e quando questa si troverà in pericolo non esiterà a entrare fra le mura di Castel Sant'Angelo per liberarla.



Gli enigmi celati dietro ai glifi non sono banali: gli ultimi, soprattutto, vi faranno fumare il cervello, ma svelano retroscena troppo interessanti per non cercare di risolverli.

appare chiaro è il legame sempre più forte fra Miles e il suo avatar, tanto da chiedersi se in futuro potremo avere un titolo della serie ambientato in epoca contemporanea. Vedremo: per ora di carne al fuoco ce n'è tanta e, ve lo dico subito così ci togliamo il pensiero, alla fine del gioco c'è un "cliffhanger" grosso come una casa.

FRATELLI NEL SANGUE

Brotherhood appare fin dai primi momenti come un affinamento di quanto visto nel secondo capitolo e non come una rivoluzione. Del resto, l'obiettivo degli sviluppatori era quello di riproporre le meccaniche meglio riuscite e introdurre nel contempo delle novità in grado di ampliare l'esperienza ludica. In fondo, se non c'è un "3" nel titolo un motivo ci sarà, no? Non preoccupatevi però, anche se per buona parte si tratta di un "more of the same", quel che è stato confezionato per il nostro divertimento è ben più vasto e complesso di quanto possiate immaginare. Ma partiamo dalle basi. Per quei due o tre che fossero vissuti su Venere negli ultimi anni, Assassin's Creed narra le vicende di un assassino, ma non

uno psicopatico che lo fa per pure piacere personale, bensì un killer eccezionale erede di una dinastia che dall'alba dei tempi tenta di proteggere un'arma leggendaria, il Frutto dell'Eden. Trattasi di una sfera dai poteri immensi, bramata dall'Ordine dei Templari e fonte di una guerra sotterranea che prosegue da centinaia d'anni. Il protagonista delle vicende è un certo Desmond Miles, un ragazzo che la misteriosa organizzazione nota come Abstergo ha fatto immergere in una sorta di realtà alternativa utilizzando una sofisticata apparecchiatura, l'Animus. Qui ha dapprima rivestito i panni di un Assassino ai tempi delle Crociate, tale Altair, poi, dopo una rocambolesca fuga dai laboratori dell'Abstergo, ha rivissuto buona parte della vita di Ezio Auditore, figlio di una ben nota dinastia fiorentina, di cui poi ha pure scoperto essere discendente. Ci siete? Capisco non sia facile, del resto si tratta di produzioni tutt'altro che semplici da riassumere in poche righe, vista la complessità della trama e gli intrecci con molteplici personaggi. In quanto al genere, AC è tranquillamente assimilabile ai cosiddetti

Non di rado vi troverete circondati da un grosso numero di guardie; per averne ragione in tempi brevi dovrete eseguire continue "esecuzioni", passando da un soldato all'altro.



Quando lo status di ricercati è troppo elevato, attirerete facilmente l'attenzione dei soldati. Corrompere un frate è la cosa più semplice per ripulire la vostra fedina...

differenze arrivano nella gestione dell'economia cittadina e, cosa ancora più importante, nell'arrivo della Confraternita degli Assassini. Partiamo da quest'ultima. Non sarà disponibile fin da subito, anzi, verrà introdotta come elemento centrale solo dopo qualche ora di gioco, ma diventerà presto una vera e propria arma aggiuntiva, forse fin troppo precisa e potente alla lunga. In pratica dovremo trovare per le strade di Roma dei cittadini dissidenti che non vogliono chinare il capo al potere dei Borgia, aiutarli a liberarsi delle guardie che li minacciano e quindi farli entrare nel nostro ordine. A questo punto, accedendo a un apposito menu, potremo spedire il "niuubbo" a farsi le ossa portando a termine missioni in tutto il territorio europeo e mediorientale. Ogni volta che i nostri adepti avranno successo, guadagneranno un certo quantitativo di punti esperienza e potranno salire di livello. Questo ci permetterà di inviarti a compiere operazioni via via più difficili e remunerative, che arricchiranno le nostre casse e affineranno le loro doti. Quando non impegnati a sgobbare gente in giro per il mondo, potremo richiamare gli Assassini al nostro cospetto facendo loro attaccare un bersaglio da noi prescelto, con la sicurezza che difficilmente sbaglieranno il colpo. In pratica è come avere degli NPC che combattono al posto nostro, quindi una volta portati al massimo livello, potete immaginare che razza di macello siano in grado di combinare.



I ricordi di Cristina narrano vicende mai raccontate sulla vita privata di Ezio che si dipanano per un arco di oltre 20 anni.

ROMA NON È STATA COSTRUITA IN UN GIORNO

E nemmeno (ri)costruita, tanto è vero che una delle nostre attività collaterali riguarderà proprio la gestione delle ristrutturazioni e riaperture degli esercizi, in particolari quelli chiusi da quei simpaticoni dei Borgia. La potente e corrotta famiglia spagnola infatti domina tutta Roma e noi dovremo liberarci della loro presenza zona per zona se vorremo conquistare la fiducia dei capitolini. Per riuscire in questa impresa dovremo penetrare all'interno delle aree poste sotto il loro controllo, uccidere il capo delle guardie e

LA POTENTE E CORROTTA FAMIGLIA DEI BORGIA DOMINA TUTTA ROMA E NOI DOVREMO LIBERARCI DELLA LORO PRESENZA ZONA PER ZONA

quindi dare fuoco alla torre che ne sovrasta il territorio. Semplice a dirsi, decisamente più complicato a farsi: anzitutto i soldati nemici saranno molto più scaltri e attenti, inoltre il loro comandante spesso e volentieri si troverà in aree ben protette e non sarà affatto facile raggiungerlo ed eliminarlo una volta per tutte. Se non sarete sufficientemente veloci, rischiate addirittura

che questo scappi, costringendovi a una poco dignitosa ritirata, salvo poi riprovarci al successivo cambio della guardia. Tanto impegno verrà però ricambiato con la possibilità di aprire negozi, maneggi e riparare i più celebri monumenti della Capitale. Del resto le attività commerciali in Brotherhood non sono solo luoghi dove recarci per fare acquisti, ma una ve-

Aiutando i civili attaccati dalle guardie dei Borgia vi farete preziosi alleati, che presto entreranno a far parte della Confraternita degli Assassini.



La torre dei Borgia in fiamme indica la liberazione di un territorio e la possibilità di restaurare la zona circostante. Ne vale la pena, perché aumenterà la vostra rendita in banca e vi renderà sempre più ricchi.

ROMA CAPOCCIA (E IL LOD INFAME)

Avendo recensito personalmente la scorsa versione di Assassin's Creed su PC, conosco bene vantaggi e svantaggi del motore grafico ideato da Ubisoft per questo e altri titoli. Lo Scimitar Engine ha fra i suoi pregi la gestione di ambientazioni estremamente dettagliate e vive, con decine di NPC, illuminazione in tempo reale e ombre dinamiche. Del resto però, in passato, proprio quest'ultima caratteristica peccava in termini di resa visiva, presentando una specie di doppio dettaglio: avevamo quindi ombreggiature dettagliate nelle vicinanze, ma molto "spixelate" nella media e lunga distanza. Altro difetto, il LOD, ovvero il Level of Detail, tecnica usata praticamente in ogni gioco, che vede il motore grafico scalare automaticamente il dettaglio degli oggetti e delle texture a seconda della loro distanza. Non ci vuole molto a comprendere che non ha senso avere un albero superdettagliato a 100 metri di distanza, se tanto riusciamo a malapena a distinguerne la forma. Purtroppo in AC2 le cose non funzionavano sempre benissimo e il pop-up, specie della vegetazione, era piuttosto pesante ed evidente. In Brotherhood il problema purtroppo permane, ma è un filo più circoscritto (almeno a dettaglio massimo). È invece quasi encomiabile il lavoro di ottimizzazione sulle ombre, che si vedono bene persino in lontananza e soprattutto non presentano più orrende seghettature. Ovvio, ci sono ancora delle circostanze dove il rendering non è perfetto, ma per il resto rispetto alle console siamo proprio su un altro pianeta. In confronto a queste abbiamo anche texture di qualità superiore, antialias a tutto schermo fino a 8X e illuminazione globale di tipo SSAO. Il frame rate è invece un po' altalenante, anche su configurazione più spinte, ma in media la fluidità si mantiene su ottimi livelli. C'è da dire che il panorama che si gode dal punto più alto del Colosseo è davvero mozzafiato e al di là di qualche trascurabile imprecisione, non ci si può che complimentare con i grafici di Ubisoft per il livello raggiunto.



recuperare l'armatura di Bruto, con tanto di daga. Comunque è evidente che in quanto a varietà di situazioni i ragazzi di Montreal si sono davvero spremuti le meningi, cercando di introdurre nuovi meccanismi, seppur semplificando leggermente alcuni passaggi. È davvero raro finire morti stecchiti, a meno di ficcarsi in qualche rissa senza via d'uscita, ed esistono sempre cure da utilizzare nei momenti di emergenza, il supporto delle Gilde (ancora una volta non mancano mercenari, ladri e prostitute) e, come

precedentemente sottolineato, i letali Assassini a noi affiliati.

Mirko "TMB" Marangon
tmb@sprea.it

Commento

Sebbene Brotherhood assomigli più a un'enorme espansione che non a un vero e proprio seguito, il risultato finale rimane assolutamente degno di lode. La ricostruzione storica e architettonica di Roma è semplicemente strepitosa e le dimensioni dell'area di gioco sopprimono abbondantemente al fatto che a questo giro la Capitale è l'unica città presente. Le aggiunte disponibili, come la Confraternita degli Assassini e la questione dei restauri, sono piacevoli diversivi, ma è la trama a convincere ancora una volta e a spingere il giocatore ad affrontare un titolo tutt'altro che banale e breve. Aggiungiamoci un multiplayer estremamente originale e l'abbandono del draconico DRM da parte di Ubisoft, ed ecco che ci troviamo di fronte a un titolo assolutamente imperdibile. A quando il seguito?

Pro: Area di gioco enorme e dettagliatissima
Notevole varietà di situazioni
Trama appassionante

Contro: Non è proprio rivoluzionario

VOTO
91



Il mini game relativo alla Gilde degli Assassini ci permetterà di spedire in giro per il mondo i nostri adepti, ottenendo in cambio punti esperienza, denaro e oggetti preziosi.

È EVIDENTE CHE, IN QUANTO A VARIETÀ DI SITUAZIONI, I RAGAZZI DI MONTREAL SI SONO DAVVERO SPREMITI LE MENINGI, CERCANDO DI INTRODURRE NUOVI MECCANISMI, SEPPUR SEMPLIFICANDO LEGGERMENTE ALCUNI PASSAGGI

ra e propria fonte di arricchimento. Più ne aprirete e più soldi vi verranno accreditati in banca ogni tot minuti, permettendovi di acquistare nuove proprietà, ma anche di ottenere sconti sui medicinali, le armi, i vestiti, le opere d'arte e via discorrendo. In realtà i monumenti rendono molto meno e riportarli al loro antico splendore è più una questione di amore per Roma che altro (ma c'è una cappa bonus se riuscite a restaurarli tutti). Non mancano poi tutte quelle attività alternative e "time-consuming" come la ricerca delle dodici piume o delle molte bandiere dei Borgia, mentre è decisamente più interessante la questione legata alla sincronizzazione. In pratica, a ogni missione è legato un obiettivo aggiuntivo, una sorta di sfida ulteriore, che se portata a termine correttamente vi permetterà di ottenere il 100% di

sincronia, altrimenti vi toccherà accontentarvi del 50 o meno. Non si tratta però di un espediente messo lì giusto per allungare il brodo, poiché questo sforzo vi darà accesso ad alcuni ricordi del passato di Ezio, legati a una tormentata storia d'amore con una certa Cristina Vespucci (il cognome non è esattamente casuale...). Magari per alcuni non saranno fondamentali, ma aggiungono ulteriori elementi al profilo psicologico del protagonista e lo rendono... più "umano", diciamo. Inoltre, come per AC2, non manca la caccia ai misteriosi Glifi, con degli enigmi davvero tostissimi, che se risolti daranno accesso a un nuovo criptico messaggio da parte del Soggetto 16. Interessante anche la caccia alle 6 chiavi di Romolo (nascoste in altrettanti intricatissimi santuari), che ci consentiranno di entrare in una misteriosa cripta e di

In quanto a resa grafica, Brotherhood è senza dubbio un titolo davvero ottimo, a tratti eccellente, come è possibile ammirare in questa foto. Permangono però dei difettucci qua e là...



Total War: Shogun 2



Sono passati dieci anni tondi tondi dal primo Total War. Per celebrare l'evento, Creative Assembly ha deciso di riproporre il capostipite della serie, riveduto e corretto quanto il lasso di tempo trascorso lascerebbe immaginare...

Corre l'anno 2000. Alla radio spopola "Qualcosa di grande", dei Lunapop. Al cinema Il Gladiatore col suo "Al mio segnale, scatenate l'inferno" infervora l'animo degli spettatori con epiche battaglie. E nei videogiochi? Beh, nell'ambito dei PC di cose ne sono successe parecchie in quell'anno. Tra i passaggi più importanti ricordiamo Diablo II, il primo The Sims e Red Alert 2, giusto per citare i successi più notevoli. Un po' meno blasonato e sicuramente molto meno atteso dei titoli appena elencati era Shogun: Total War. Pensate, quei pazzi

degli sviluppatori, i Creative Assembly, avevano deciso di simulare eserciti con decine e decine di soldati, ambientando il tutto in un campo di battaglia 3D (per l'epoca una piccola impresa tecnologica). E tutto questo prendendo spunto dalla storia medievale giapponese, non certo l'argomento più di moda tra i videogiocatori dell'epoca (non che adesso sia un must conoscere le vie del Bushido e i casati del Giappone dei Samurai... io è tanto se ricordo il Sake e i Pòkemon, per dire). Un'impresa da pazzi e come tale, con la giusta dose di bravura, destinata al

LA PARTE GESTIONALE DELLA CAMPAGNA SINGLE PLAYER PROPONE UN OTTIMO COMPROMESSO TRA FACILITÀ DI GESTIONE E PROFONDITÀ DI AZIONE

successo. Tanto che siamo qui, dieci anni dopo, a celebrare il ritorno di una serie che, dopo aver idealmente completato il giro del mondo in 3000 anni di storia, torna al Giappone del XVI secolo per raccontarci ancora una volta le battaglie tra clan e casati in quello che chiameremo "Chi vuol essere il nuovo Shogun?". Siete pronti a tira-

re fuori di nuovo la spada rituale e a lanciarsi nelle sanguinose battaglie del Sol Levante? Bene, perché con quello che ha messo in cantiere Creative Assembly, tra novità assolute e miglioramenti, ci ritroviamo per le mani un titolo di massimo interesse per tutti gli appassionati di strategia militare e tattiche di guerra...

Dieci anni dopo l'esordio della serie, sono cambiate parecchie cose, sia graficamente sia in termini di gameplay...



Il livello di dettaglio, nonostante la presenza di centinaia di unità contemporaneamente a video, è sempre altissimo. La fluidità complessiva, però, non è sempre al top.



Attenzione ai cambiamenti climatici, capaci di rovesciare le sorti di una battaglia in qualsiasi momento.



Le armi d'assedio non possono essere spostate, ma sono fondamentali per conquistare cittadelle e roccaforti nemiche.



LA SAGA

La serie Total War nasce, come si diceva in apertura di articolo, nel 2000, con il primo Shogun. Dal Giappone medievale la serie si è spostata prima in Europa (Medieval: Total War, 2002) per poi muoversi temporalmente all'epoca del Impero Romano (Rome: Total War, 2004). Tornata nuovamente all'epoca medievale (Medieval: Total War 2, 2006), la serie di Strategici di guerra ha affrontato, negli ultimi capitoli, l'Europa dei conflitti a cavallo tra il XVI e il XIX Secolo (Empire: Total War, 2009 e Napoleon: Total War, 2010).

DAL PUNTO DI VISTA DEL COMBATTIMENTO STRATEGICO, SHOGUN 2 PUÒ ESSERE CONSIDERATO COME UNA VERSIONE RIVEDUTA E CORRETTA DEL PRIMO TITOLO DELLA SERIE

STORIA MEDIEVALLEVANTE

Prima di tuffarci negli aspetti espressamente giocosi di Shogun 2 (si fa chiamare così dagli amici, me l'ha confermato lui stesso al telefono. Giuro...) facciamo un minimo di luce sul background storico del gioco, importante per appassionarsi alle battaglie proposte. Il titolo prende spunto dagli eventi del 1545 e degli anni successivi. In quel periodo, i clan del Giappone scesero in guerra gli uni contro gli altri, non riconoscendo più il potere assoluto dello Shogun, il capo supremo di tutti i casati. Quella che nacque fu una vera e propria guerra civile per il potere, nella quale ogni clan iniziò a tessere le proprie trame sviluppando alleanze, dichiarando guerra ai vicini, assoggettando regioni e via di questo passo. Ovviamente, per quanto ci riguarda, tutto questo è solo uno spunto, visto che la storia di Shogun 2 la scriveremo in prima persona, prendendo il controllo di uno degli 8 diversi clan giocabili. Questa è la formula della campagna

single player: controllando un clan, ci verrà richiesto di conquistare il trono dello Shogun, cosa possibile unicamente avendo a disposizione un controllo pressoché totale sul Giappone e muovendo contro le armate del predecessore per spodestarlo. Per arrivare a questo obiettivo, il gioco, come il suo precursore (e in definitiva, come tutta la serie Total War), si muove su due distinti piani. Da un lato abbiamo la simulazione delle battaglie vere e proprie, dall'altro troviamo la gestione delle regioni, con tutta una serie di possibilità che vanno dal reclutamento di nuove unità al management economico del clan, dallo sviluppo di edifici alle opzioni diplomatiche e commerciali.

HO DETTO GUERRA E GUERRA SIA!

La gestione delle battaglie è da sempre il fiore all'occhiello della serie Total War. In questo capitolo, l'intricato intreccio (mi si perdoni il gioco di parole) di intelligenza artificiale, opzioni tattiche, simu-

La scelta del clan iniziale offre dei bonus diversi a seconda dell'origine: alcuni sono specializzati nella produzione agricola, altri hanno vantaggi nella produzione di un certo tipo di unità, altri ancora offrono lealtà assoluta da parte dei generali.



lazione visiva e variabili del campo di battaglia raggiunge un livello di complessità fino a oggi insperato. Non parliamo solo del numero di soldati rappresentati a video, ovviamente, ma dell'intero meccanismo che permette a una battaglia su vasta scala di prendere letteralmente vita davanti ai nostri occhi. Certo, per gli esperti della serie le novità, dal punto di vista pratico, potrebbero sembrare poche: come in passato l'interfaccia permette di raggruppare le varie unità di fanteria, le unità a lunga gittata e la cavalleria in modo

da gestirne i movimenti, sfruttarne le caratteristiche uniche (come il muro di lance dei fanti contro la carica dei cavalieri) e deciderne gli obiettivi.

A un'analisi più attenta, però, scopriamo altri dettagli fino a oggi trascurati o mai così importanti prima d'ora. Prendiamo la presenza dei generali, per esempio. La loro funzione, inquadrata nella vicenda storica (che vuole i generali vassalli del capo clan, a volte loro stessi fratelli o figli e nipoti), è molto importante: possono infondere

L'introduzione delle battaglie navali è stata decisamente apprezzata.



Come sempre la parte gestionale a turni e quella in tempo reale si completano. E come sempre è possibile lasciare al computer la risoluzione di una battaglia che non si vuole giocare direttamente.



La cura nel dettaglio è davvero strabiliante: zoomando al massimo è possibile vedere differenze persino nelle cavalcature o negli elementi delle armature dei soldati.



coraggio alle truppe, raccoglierle intorno a loro, aumentarne (attraverso l'esperienza conquistata battaglia dopo battaglia) velocità di movimento sul campo o resistenza alle marce più lunghe. Stesso discorso per le unità d'assedio, fondamentali per conquistare cittadelle e roccaforti o anche solo per far uscire allo scoperto i nemici asserragliati in un edificio.

E che dire delle condizioni meteorologiche, che cambiano non solo da stagione a stagione (cioè tra i vari turni della campagna), ma persino di minuto in minuto? E non pensate che si stia parlando di un mero dettaglio estetico, visto che piogge, nebbie e foschie possono ribaltare gli eventi in poco tempo.

Dal punto di vista del combattimen-

L'importanza delle formazioni in Shogun 2 è ancora maggiore che nei titoli precedenti, anche se qualche volta ci è capitato di avere la cavalleria poco "reattiva".



Ogni generale sopravvissuto a una battaglia può conquistare un livello di esperienza, sbloccando bonus di varia natura, nuovi consiglieri e tante altre migliorie.



MULTIPLAYER E CO-OP

Total War: Shogun 2 affronta il multiplayer in modi e modalità differenti. La più importante è la campagna, nella quale ogni giocatore può prendere il controllo di un clan e affrontare i nemici in battaglia, assoldando, in una specie di co-op a squadre, altri utenti come generali e lasciando quindi a loro alcune battaglie. Il capo clan, in questa modalità, può distribuire ricompense: un fatto importante, visto che esperienza ed equipaggiamento vengono trasportati, insieme all'aspetto del generale, da una partita online a quella successiva. In pratica è possibile costruire il proprio avatar nel tempo, sbloccando nuovi bonus e nuovi oggetti da sfoggiare con amici e nemici.

La sezione gestionale delle campagne di Shogun 2: l'interfaccia semplice ed essenziale permette di controllare ogni aspetto del clan e dei suoi possedimenti.



LA GESTIONE DELLE BATTAGLIE È DA SEMPRE IL FIORE ALL'OCCHIELLO DELLA SERIE TOTAL WAR

to strategico, in altre parole, Shogun 2 si presenta come una versione riveduta e corretta del primo titolo della serie, a cui sono stati adattati tutti i miglioramenti di questi dieci anni di Total War, più qualche rifinitura pensata per l'occasione. Tra queste, e non è un elemento di poco conto, c'è l'IA dei nemici, davvero abile nel reagire alle nostre azioni e nello sfruttare tutto, specialmente ai livelli di difficoltà più elevati, del campo di battaglia, dal punto di guado di un fiume alla collina da cui si domina l'intera vallata.

UN IMPERO PARTE DALLE PICCOLE COSE

Se la sezione dedicata alla simulazione bellica risponde alle richieste e alle speranze di ogni fan della serie Total War, anche la parte gestionale della campagna single player non è da meno e propone un ottimo compromesso tra facilità di gestione e profondità di azione. Ogni stagione mette a disposizione del giocatore tutto il necessario per governare il suo clan e i suoi possedimenti: opzioni per costruire edifici e strutture (fondamentali, insieme alla ricer-

Le aree d'effetto di un'unità, sia essa un gruppo d'arcieri o un generale, sono visualizzate come linee sul campo di battaglia.





L'efficacia dei giochi di luce e degli effetti grafici è notevole e rende ogni battaglia, sia terrestre sia navale, un vero spettacolo per gli occhi.



Le unità possono essere organizzate in formazioni tradizionali dai nomi tipici della tradizione Giapponese: la formazione della Gru, quella del Falco e così via...

Ogni unità possiede delle caratteristiche peculiari. Qui la cavalleria esegue un attacco a cuneo, per sbaragliare la fanteria.



ca, per assoldare unità più forti e tecnologicamente superiori), menu diplomatici con cui allearsi ad altri clan o negoziare merci, pulsantiere per reclutare nuove unità (anche direttamente da un esercito: le milizie raggiungeranno il generale appena possibile). Anche da questo punto di vista le meccaniche sono rimaste le stesse degli ultimi titoli della serie, con l'evidente necessità di applicare tutto al contesto del Giappone medievale, adattando quindi edifici e strutture al periodo storico (opzioni come i Ninja, reclutabili come spie

nelle taverne, rendono l'idea?). Il risultato complessivo è una fase gestionale di buon livello, decisamente semplice se paragonata a un vecchio Civilization ma anche parecchio complessa e avvincente per il giocatore che non cerca solo lo scontro fine a se stesso.

LO SFAVILLIO E LO SBRILLUCICAMENTO

Tirando un po' le somme possiamo quindi affermare, tranquillamente, che Total War: Shogun 2 è un titolo degno della serie di cui porta il

I combattimenti navali possono comprendere attacchi dalla distanza con gli arcieri e veri e propri arrembaggi. Le unità seguono le stesse regole delle unità terrestri, compresa la possibilità di fuga in caso di morale basso.



NELLE BATTAGLIE MARINE IL MOTORE GRAFICO DÀ IL MEGLIO DI SÉ

nome, con tutte le carte in regola per farne il nuovo punto di riferimento per l'intero genere. Certo, le novità introdotte non fanno urlare al miracolo, ma bene si integrano in un prodotto che, per necessità, deve fare dell'equilibrio il suo punto di forza. Prendiamo per esempio un altro elemento non ancora affrontato, quello delle battaglie navali. In molti titoli abbiamo potuto guidare un gruppo di navi in un arrembaggio strategicamente coerente. Eppure, la facilità con cui il gameplay di Total War è stato adattato a questo tipo di scontro è disarmante: elementi come la copertura fornita da un isolotto o la necessità di porsi sopravvento per impedire l'attacco degli arcieri nemici sembrano parte del motore della simulazione da sempre. Nella sua semplicità, tutto è al suo posto, pronto a offrire all'utente spunti per battaglie sempre nuove e diverse. Sempre parlando delle battaglie marine, ci è impossibile non notare come in queste rappresentazioni il motore grafico dia il meglio di sé, fornendo un rendering di acque, ombre ed elementi animati (navi, ma anche i singoli guerrieri a bordo delle stesse) davvero perfetto e di assoluta qualità. La stessa qualità la ritroviamo nelle più tradizionali battaglie terrestri, dove attraverso lo zoom è possibile inquadrare e valutare il comportamento di centinaia di uomini in un susseguirsi di combattimenti corpo a corpo, cariche, attacchi dalla distanza e assedi davvero mai così vivi e ricchi di dettaglio. Il tutto è poi condito da effetti luce maestosi, realizzati in gran parte anche grazie ai cambiamenti climatici già citati. Insomma, uno spettacolo per gli occhi, che ha come unico aspetto negativo una necessità di potenza di calcolo da parte di processore e scheda video sopra la media. Per carità, leggendo le richieste hardware non si direbbe che Shogun 2 abbia tutte queste esigenze.

EDIZIONI TRIPLETE

Total War: Shogun 2 è disponibile, almeno in una prima fase, in tre diverse edizioni. A quella standard tradizionale si affianca una versione da collezione, comprendente, tra le altre cose, una miniatura in edizione limitata e un package in bambù davvero stiloso e di grande effetto. Una terza edizione, chiamata Limited (€ 99,99), sarà disponibile dal lancio fino a esaurimento scorte: al prezzo della standard edition questa versione offre una battaglia storica in più, un clan giocabile nella campagna single player e quattro campi di battaglia esclusivi da giocare online.

Eppure, il motivo di questa contraddizione è dovuto al fatto che il gioco è piuttosto abile nell'abbassare all'occorrenza il frame rate pur di mantenere sempre coerente il passaggio del tempo di gioco in battaglia. In pratica, in condizioni estreme (centinaia di soldati in movimento) Shogun 2 elimina alcuni frame di animazione dinamicamente pur di non rallentare l'azione di gioco e lasciare quindi inalterata la simulazione vera e propria. Un buon titolo, divertente, appassionante, forse non perfetto ma assolutamente da giocare se siete amanti della serie. Massimo "NKZ" Nichini (nkz@sprea.it)

Commento

Total War: Shogun 2 riconferma l'assoluto dominio di Creative Assembly nel genere degli strategici in tempo reale, un genere che loro stessi hanno letteralmente inventato con il primo Shogun. Ovviamente il tempo passato dalla prima edizione a questo seguito è servito agli sviluppatori per migliorare – non solo tecnicamente – l'intero impianto di gioco, arrivando a sintetizzare il meglio di quanto visto negli ultimi episodi della saga. Ci troviamo così per le mani un titolo davvero ben confezionato, non certo rivoluzionario nei contenuti ma assolutamente rispettoso delle aspettative. Buone anche le novità assolute, come le battaglie navali o la possibilità di sviluppare il proprio avatar nelle partite multigiocatore. A conti fatti, un titolo irrinunciabile per gli appassionati.

Pro: Un nuovo Total War Bello da vedere e da giocare Poche ma azzeccate novità

Contro: Molto simile ai suoi precursori

Voto **88**

■ CPU: Dual Core 3.6 GHz (Quad Core 2 GHz) ■ RAM: 1.5 GB (4 GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATI Radeon HD2400 Pro/nVidia GeForce 7600 GS (ATI Radeon HD2400/nVidia GeForce GTX260)
■ SPAZIO SU HD: 9 GB ■ CONNESSIONE: ADSL

■ SVILUPPATORE: Epic Games, People Can Fly ■ PUBLISHER: Electronic Arts
■ DISTRIBUTORE: Electronic Arts ■ MULTIPLAYER: Internet
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 49.99

www.bulletstorm.com

BULLETSTORM



Qui non abita la finezza. Qui si spara, si affetta, si brucia e si disintegra, tra parolacce e battute sconce. C'è tanto stile, questo sì, e ci sono cieli tersi con enormi lune, ma una bevuta a stomaco vuoto riporta tutto nella giusta prospettiva.

È una fortuna dover scrivere la recensione di BulletStorm, perché so che scogherà fluida come l'acqua. Il discorso non è dettato da una strategica iniezione di autostima, per sostenere il lavoro che mi aspetta: semplicemente, è più facile parlare di un titolo del genere, pieno di evidenti qualità e caratteristiche a me particolarmente gradite, per di più in occasione dell'ultimo articolo da consegnare, con una notte ancora a disposizione e il ToSo che potrebbe spararmi uno dei proiettili "intelligenti" di BulletStorm se non riesco a rispettare i tempi al millisecondo. Ma, grazie al cielo, il compito è reso meno gravoso dal buon esito dell'unione tra Epic e People Can Fly, consumata nella grande "chiesa degli FPS" tra due sette di adoratori di shooter, ovvero l'"Ortodossia della Trama Ragionata" e il "Culto della pura Azione". Perdonatemi, ritorno subito nel sol-

co: il tipo di narrazione scelto per BS, solido e lineare, è senz'altro nella tradizione dei vari Gears of War, fatta salva la maggiore vena "umoristica" della nuova produzione, mentre il valore aggiunto, capace di scagliare il giocatore in un vortice di dipendenza da "uccisione creativa", sembra provenire dall'esperienza degli sviluppatori di Painkiller, acquisiti da Epic dopo i rimarchevoli risultati della versione PC dello stesso GoW, curata e ampliata dal team polacco. Poi, naturalmente, quest'ultima affermazione non può che rispondere a un criterio di semplificazione, sugli equilibri che hanno guidato lo sviluppo di BulletStorm, perché la casa di UT (e ho già detto tutto) non è certo nuova alla pratica del frag più pirotecnico e stiloso, così come People Can Fly ha già dimostrato di saper condire le sanguinose sarabande con il prezioso ingrediente dell'ironia. Ed entrambe le software

ENTRAMBE LE SOFTWARE HOUSE VIVONO DI ARMI VIRTUALI DA SEMPRE, COME SPRIZZA FUORI DA OGNI PORO DELLA LORO COMUNE CREATURA

house vivono di armi virtuali da sempre, come sprizza fuori da ogni poro della loro comune creatura.

Fatte queste premesse, il compito di valutare il titolo non è nemmeno così facile: lungo i paragrafi, insieme al facile giudizio sullo storymode dovrà prendere forma la valutazione su una componente online più controversa, non tanto in termini di qualità quanto nella decisione di concentrarsi su un'opzione cooperativa divertente ma limitata. In effetti, la scelta non è di immediata comprensione, vista l'incontestabile esperienza degli sviluppatori nell'ambito degli shooter competitivi e "storymode co-op", ma ha un'importante attenuante nell'estre-

ma coerenza che permea tutto il gioco, nel rispetto per un gameplay che non sarebbe stato lo stesso in un canonico deathmatch. E Grayson Hunt ha un'anima da difendere, anche se l'affoga in litri di alcol.

BIG TROUBLE IN PLANET STYGIA

Che al protagonista di BS piaccia troppo i liquori credo l'abbiate già capito. Se è per questo, è anche ignorante e violento, addirittura peggio degli amici che porta con sé. Una ciurma di spietati pirati dello spazio, che l'ha seguito per tutto l'universo alla ricerca di una vendetta personale, fino a trovare la morte in un angolo

Per mettere subito in mostra i muscoli, una bella bottaglia spaziale è quello che ci vuole.



Il povero Ishi subisce l'influenza della sua componente meccanica. È spietato, dunque, ma è anche eccessivamente sincero...



Beh, non ti lamentare: morire in un simile spettacolo visivo non è poi così male.

PICCOLO CO-OP, SEI COSÌ CARINO

Per descrivere la modalità cooperativa di *BulletStorm* non ci vuole molto, salvo sottolineare il buon feeling avuto con l'esperienza. 6 mappe sono adibite allo scontro contro ondate di nemici, di diversa composizione e crescente consistenza, per un massimo di 4 partecipanti impegnati a collaborare per ottimizzare il risultato: sopravvivere non è infatti il problema principale, anche perché venir rianimati da un compagno è questione di un attimo, mentre ogni stage è accessibile solo con un certo punteggio. Per raggiungere lo scopo, quindi, è necessario servirsi di (quasi) tutte le "finezze" imparate nel single player (l'unica arma eliminata è il fucile con proiettili guidati, per motivi comprensibili), con l'aggiunta di sfide casuali e nuovi bonus. Anche la necessità di potenziare le armi e comprare munizioni è stata trasposta in modo convincente, mentre l'accumulo globale dei punti comporta la possibilità di scegliere diversi pezzi per la corazza, con conseguenze solo estetiche.

Al centro della scena non c'è la barbetta di questo selvaggio: c'è il proiettile che gli sta arrivando in faccia.



La vegetazione della città, sulla superficie di Stygia, non è molto amichevole. Ma non lo è nemmeno il nostro fucile a 4 canne.

sperduto della galassia, appena fuori dell'orbita di un pianeta conosciuto come Stygia. A bordo di una piccola navetta, che ha già abbandonato la nave in fiamme, Grayson attacca il vascello nemico riuscendo a infliggere il colpo mortale, per poi precipitare nell'atmosfera insieme a uno dei suoi fedelissimi, Ishi Sato, operato e tramutato in un cyborg per sopravvivere alla battaglia. Sulla superficie di Stygia, un tempo luogo di villeggiatura per i più abbienti, i due devono confrontarsi con mutanti di tutte le dimensioni, degenerazione di abitanti e detenuti (provocata da un folle attacco militare), prima di scovare

l'arcinemico e risolvere, nel poco tempo che resta, un impellente problema personale...

Questo è, grossomodo, l'incipit narrativo di *BulletStorm*, che alla fine si dimostra più "strutturato" di quanto ci si poteva attendere da una simile abbuffata d'azione. Non aspettatevi troppe finzze contenutistiche, oppure una qualche componente "non lineare", ma almeno la sceneggiatura si distingue per la riuscita di alcuni personaggi, come Ishi e il cinico (ma spiritoso) generale Sarrano, oltre che per una scrittura dei testi sagace e divertente, che cede al cattivo gusto solo in modo misurato e consapevole,

IL PLOT SI BASA SU ELEMENTI OVVI MA SI DISTINGUE PER LA SIMPATIA E LA RIUSCITA DEI PERSONAGGI, GIOCANDO COSTANTEMENTE SULL'ORLO DEL TRASH

nonostante l'atmosfera costantemente fuori dalle righe (a proposito, aspettate la fine dei titoli di coda, per godervi il massimo del "pulp filosofico"). Senza contare la capacità di creare una moltitudine di situazioni diverse, fondamentale per qualsiasi action adventure che si rispetti, strappando in alcune occasioni un applauso scomposto e poco serio, davanti al

monumento dell'esagerazione. Le citazioni si rincorrono, dentro e fuori l'ambito dei videogame, portando in rassegna caricature di Terminator e suggestioni in stile Godzilla (e se questo vi fa pensare a qualcosa di grosso, sappiate che lo è ancor di più), insieme a sezioni di gioco che sembrano riferirsi alla storia degli FPS più fracassoni e auto-ironici, con particolare



Pur svolgendosi nella medesima città, sopra e sotto il suolo, *BulletStorm* sfoggia molte idee per diversificare gli scenari.



Per aver ragione di alcuni nemici serve un minimo di astuzia. Ma proprio un minimo... quasi zero.



La qualità grafica è davvero elevata. Insieme a Batman:Arkham Asylum si tratta probabilmente del miglior utilizzo dell'UE3 in assoluto.



riferimento a Duke Nukem 3D e Quake II. E Grayson sghignazza, snocciola valutazioni stupide e si muove come un ragazzino ubriaco armato di mitra, forse perché sa di avere altri alleati a coprirgli le spalle. E mica ci riferiamo ai personaggi del gioco...

UN GAMEPLAY PER AMICO

Ricordate, un paio d'anni or sono, l'esperimento di Bizzare Creation (fallito, almeno nei riscontri di vendita) per portare gli action shooter su una vena più tradizionalmente arcade? The Club era proprio questo, ma evidentemente gli sviluppatori avevano sbagliato la scelta degli ingredienti ludici, servendosi delle corse a tempo per mischiare le carte e dotare il gioco di una sua identità. La ricetta di Epic e People Can Fly, invece, si affida alla cultura d'origine degli stessi sparatutto, traendo dalle sale giochi degli anni '80 il culto per i bonus e i numerini sopra alla testa dei nemi-

ci uccisi: il punteggio torna a essere protagonista, anche in un moderno FPS, attraverso uno stuolo di opportunità per diversificare le uccisioni dei nemici e garantire il giusto potenziamento al mercenario che se lo merita. Invece di eliminare qualsiasi componente narrativa dall'azione, inoltre, BulletStorm fa in modo che qualsiasi momento sia buono per presentare un'ulteriore sfida a punti, basata sui riflessi del giocatore (magari, nell'atto di arrampicarsi o notare un particolare della scena), donando alla diffusa pratica dei Quick Time Event un'aura molto più gradevole. La stessa ossessione per il punteggio viene spiegata da uno stratagemma della trama, attraverso un marchingegno per valutare l'efficienza dei soldati, e anche altri particolari, come la passione di Gray per la bottiglia, sono il veicolo per acquisire nuovi bonus, sempre con nomi smargiassi e caratteristici (questo non poteva che chiamarsi

"anonima alcolisti"). Insomma, in BulletStorm si gioca con uno scopo, magari minimale, compiendo qualsiasi tipo di azione: i punti guadagnati, con headshot, impalamenti, tiri al volo e chi più ne ha più ne metta, vanno spesi per comprare munizioni, altrimenti in numero insufficiente, e per potenziare il più possibile le armi, attraverso le onnipresenti capsule lasciate da una progenie di guerrieri (lasciamo stare i dettagli), in modo da affrontare nemici in numero e qualità molto differenziate, e farlo con sistemi sempre nuovi. I calci e il laccio energetico, per respingere o avvicinare gli avversari in Bullet Time, non sono che le basi di un'enorme quantità di combinazioni coreografiche, che possono contemplare una spettacolare scivolata, piuttosto lunga se ci si trova in difesa, oppure il ritrovamento di un devastante gatling, intelligente-

sono scorsi sotto le nostre mani per circa 9 ore, un fasso di tempo non trascurabile in questi tempi di magre prestazioni, a maggior ragione se si pensa all'incessante qualità dell'azione di gioco.

A questo punto, occorre fare una precisazione agli appassionati online di UT e Painkiller, e in generale a tutti i veterani degli scontri competitivi: certo BulletStorm avrebbe potuto presentare Deathmatch e modalità dedicate, magari diverse dai soliti CTF o Domination, ma solo facendo a meno di una componente centrale del gameplay, basata sul costante ricorso allo slow motion. Alla luce di questo, la scelta degli sviluppatori è stata di dedicarsi a una buona variante del "survival-mode", ancora una volta incentrata sul punteggio "funzionale", dove le feature sono ancora tutte al loro posto (vedi box). Meno com-

I CALCI E IL LACCIO ENERGETICO, PER RESPINGERE O AVVICINARE GLI AVVERSARI IN BULLET TIME, NON SONO CHE LE BASI DI UN'ENORME QUANTITÀ DI COMBINAZIONI COREOGRAFICHE

mente tenuto fuori dalla schiera delle armi "standard". A fronte di un simile gameplay, è chiaro quanto il sistema di controllo risulti determinante, per la maggiore facilità del giocatore PC nel prendere la mira con il mouse, motivo per il quale abbiamo giocato tutto lo storymode al massimo livello di difficoltà (ce ne sono 5). Il risultato è stato che i 19 capitoli di BS

prensibile si dimostra la decisione di non imbastire il co-op sulla campagna principale. Certamente questa impostazione ha consentito di variare maggiormente i contenuti dello storymode: Grayson, ad esempio, non si muove sempre con lo stesso personaggio, ed è l'unico in grado di usare la frusta luminescente nelle vicende in single player. Tuttavia,

Ecco, al prossimo kit di rifornimento mi faccio l'arma nuova, e la potenziò anche.



Ecco un altro passaggio dove bisogna usare il cervello. Con lo sforzo mentale di una mosca.





Una bella scivolata e via, verso nuove avventure.



Nel co-op, la crescita di livello permette di sbloccare nuovi pezzi per l'armatura. Non servono a nulla, ma sono estremamente "cool".

NELL'EDIZIONE PC DI BULLETSTORM RISULTANO ATTIVATE DIVERSE FINEZZE GRAFICHE, ASSENTI SU CONSOLE, CON RISULTATI TANGIBILMENTE SUPERIORI

alcune azioni dei personaggi di contorno, come le ricariche energetiche di Ishi o le intrusioni solitarie di una dolce donzella (non poteva mancare, mi pare ovvio), fanno pensare a una riflessione sull'opportunità di inserirlo davvero, il co-op, per poi rinunciare nella parte finale dello sviluppo. E una tirata di orecchie a Epic e PCF va pur data.

FASTO, FASTO E ANCORA FASTO

Se a mettere mano sull'Unreal Engine 3 c'è la casa che lo ha progettato, le aspettative non possono che essere elevate. La prova, però, è superata a pieni voti: la qualità è addirittura migliore di quella dell'ultimo Gears of War, come sapete inedito su PC, per spettacolarità degli effetti, profondi-



Nella modalità co-op, c'è la possibilità di ottenere punteggi bonus, eseguendo le uccisioni richieste.

tà delle texture e gestione delle ombre (stiamo parlando del massimo livello di dettaglio). Magari si può contestare la consueta piattezza dell'engine in assenza di illuminazione e shader "rifrangenti", dunque in pochissime occasioni, ma il lavoro resta nel complesso di altissimo livello, anche grazie alle animazioni numerose e ben realizzate. Purtroppo, però, nemmeno l'esperienza delle due SH è riuscita a evitare alcune magagne, non nuove per i giochi basati sull'UE3: alcuni utenti Nvidia hanno lamentato problemi di stuttering e pop-up ritardato delle trame, mentre possessori di schede ATI hanno rilevato qualche imperfezione negli effetti di post processing (la nostra HD5850, peraltro, se l'è cavata alla perfezione). Di contro, sulla rete circola un tool per editare i file di configurazione, criptati di default, che ha permesso ai più esperti di risolvere i suddetti problemi e ha messo in luce un'interessante questione: se in altri titoli retti dall'UE3 sono state "inibite" diverse feature, per un risultato visivo paragonabile a quello su console, nell'edizione PC di Bulletstorm le stesse caratteristiche risultano quasi tutte attivate, al più alto livello di dettaglio, con risultati tangibilmente superiori (senza considerare la possibilità di attivare l'AA). Infine, un discorso a parte lo meritano le IA, particolarmente variegata e addirittura "eccentriche" in alcune situazioni. Lungo i livelli è possibile riconoscere sia il "modello GoW", con nemici che cercano copertura e tengono la posizione, sia il "modello decerebrato" dei videogame in stile Painkiller e Serious Sam: tali soluzioni si mescolano fino a configurare un quadro composito e impegnativo, a cui concorrono anche le abilità e i punti deboli a disposizione di ogni tipo di avversario. Non ricordo, poi, di aver visto i nemici di un altro videogioco abbandonare la copertura, una volta presi di mira da un proiettile al rallentatore, con

WEAPONS FOR SKILL

Qualsiasi arma di BulletStorm non è da considerarsi una novità in sé, ma assume una sua identità in relazione al gameplay. La base è costituita dal fucile mitragliatore e dal laccio energetico: per il primo si trovano il maggior numero di munizioni sul campo, senza bisogno di acquistarle, mentre il secondo è fondamentale per molte combo e non può quindi essere scambiato con altre armi (gli slot sono 3). Non mancano un fucile e una pistola (particolarmente potente) per i combattimenti ravvicinati, e nemmeno l'ennesima variante del lanciagranate in stile Quake, con bombe che rimbalzano sulla parete. Ci sono poi un gingilli per scagliare catene esplosive e trivelle in odor di Painkiller, oppure uno sniper rifle particolarmente vicino a quanto visto in Singularity, che dà modo di guidare il proiettile fino a destinazione. Ogni arma ha la sua modalità secondaria da sbloccare, che potenzia il colpo o ne cambia le caratteristiche, insieme a una serie unica di uccisioni a punteggio, per alimentare ulteriormente l'abbuffata di "Kill with Skill".

l'obiettivo di rendere più pirotecnica la scena. Ma hanno ragione i criminali di BulletStorm, con le loro "consapevoli" tendenze suicide: è molto più divertente così, almeno su Stygia.

Mario Baccigalupi
Secondvariety@sprea.it

Commento

Prima di qualsiasi altra considerazione, va detto che la campagna single player di BulletStorm è una delle più appaganti in circolazione, a maggior ragione se ci si limita agli shooter basati su alieni, mutanti e pianeti lontani. Il gioco ha anche il merito di cercare una strada alternativa, rispetto all'abuso di meccaniche RPG: al centro dell'esperienza c'è il caro e vecchio "score", che condiziona le altre caratteristiche del gameplay premiando l'abilità, alla ricerca delle uccisioni più difficili e remunerate. Le qualità ludiche di BulletStorm, inoltre, sono esaltate da un impianto visivo di prim'ordine e da una storia che scorre via, senza intoppi, con un'apprezzabile carica di auto-ironia. Casomai, qualche appunto può essere mosso al multiplayer: abbiamo compreso la scelta di non inserire modalità competitive, in virtù del particolare gameplay, ma con un (bel) po' di lavoro aggiuntivo poteva saltare fuori uno storymode in co-op di livello assoluto. Sarà per la prossima volta?

Pro: Ottimo storymode. Meccaniche originali e ben oliate. Storzoso spettacolo grafico.

Contro: Co-op interessante ma limitato.

Voto **88**

www.testdriveunlimited2.com/

TEST DRIVE UNLIMITED 2



Cosa succede quando un MMO incontra un gioco di guida?

Ci ero rimasto molto male per una determinata mancanza nel primo Test Drive Unlimited: quindi, non appena ho acceso il motore della mia Lancia Delta Integrale, per prima cosa ho provato a ribaltarmi e... ce l'ho fatta! Questo, come i flash che capitano ai pazzi, mi ha portato agli anni in cui ero un po' "spiritoso". Fin da bambino ho sempre sognato di pilotare una macchina; a quei tempi avevo la Peg Perego elettrica, ma andava troppo piano anche per uno che si muove strisciando, quindi le tolsi il motore e presi a lanciarmi giù dalle discese del paese in cui vivevo

(Besnate, in provincia di Varese, per la cronaca). Crescendo la voglia non passò, e appena ebbi 18 anni comprai la mia prima macchina, una Ford Fiesta usata. Solo 5 anni dopo mi decisi a fare la patente, ma questa è un'altra storia (ricordo ancora la faccia perplessa dell'istruttore di scuola guida che mi vedeva arrivare in macchina). Sta di fatto che sono sempre stato un po' allegrotto alla guida, ho imparato a derapare, a curvare col freno a mano e anche un po' a driftare. Niente di paragonabile ad alcuni della compagnia di sciagurati che frequentavo a Monza. In particolare ricordo come fosse ieri quella volta in cui, leggermente euforici per motivi che potete immaginare, ci mettemmo verso le 4 del mattino a fare i deficienti per il centro storico (che è pedonale): il pavé era viscido per la pioggia, e dopo



Dal parrucchiere si può modificare tutta la peluria che abbiamo in faccia... notare com'è conciato il coiffeur.

NEGATIVO IL GIUDIZIO SUI COMMENTI VOCALI.

Eccoci nel corso di una prova per ottenere la patente off-road... una pura formalità.



qualche curva ben presa successe il patatrac. L'ingresso in curva fu decoroso, solo che il manto stradale fece scivolare la macchina, facendola finire a mille all'ora con il fianco contro un marciapiede, il dislivello fece da perno e ci ribaltammo, finendo a testa in giù dentro a un negozio di giocattoli... ironia della sorte, il negozio si chiamava Inferno e tra l'altro penso che anche se sono passati molti anni, il negozio esista ancora. Ovviamente provammo a portare via le targhe dell'auto e fuggire (come se non si potesse risalire al proprietario dal telaio), ma non è affatto facile smontare delle targhe usando delle monete per togliere le viti, specie quando c'è una pattuglia dei carabinieri che ti sta guardando allibita. Cosa ci deve insegnare questo increscioso episodio? Beh, ovviamente mai giocare a fare le derapate nel

centro storico di Monza quando non si sa bene dove sono i marciapiedi... cosa che può capitare anche mentre si sta disputando una gara a Test Drive Unlimited 2, specie quando si arriva a bomba in un agglomerato urbano. Eh sì, perché centri urbani e vere e proprie città non mancano di certo in questo gioco di "corse" targato Eden Games. Perché le virgolette a "corse"? Andiamo a spiegarlo, vah. Chi ha avuto modo di giocare al primo Test Drive Unlimited (da ora TDU) saprà bene che questo è un gioco di corsa ma anche molto di più. TDU è tutt'ora l'unico titolo del genere che inserisce il giocatore in un mondo persistente, popolato costantemente da altri piloti umani, nel quale è possibile entrare a far parte di gilde, disputare corse in co-op o competitive, incontrare altri player in

Le case sono indispensabili per parcheggiarci le auto, più sono belle e più macchine contengono.



Questa Spiker è davvero una belva coi suoi 500 e passa cavalli, soprattutto in fuoristrada.



LA QUANTITÀ DI VEICOLI PRESENTE È DI TUTTO RISPETTO.

10 VETTURE PER ME POSSON BASTARE...

Test Drive Unlimited 2, come è accaduto per il predecessore, lo si ama o lo si odia, a partire dal modello di guida, spiccatamente arcade ma con delle indubbie problematiche legate a un comportamento non sempre sincero. Ci sono tre livelli di difficoltà: si va dalla guida totalmente assistita, si passa per quella chiamata "Sportiva" (cioè assistita ma non troppo), per finire con la "Esperto". Maggiore è il livello di difficoltà, più sono i punti che si ottengono dalla voce Competizione per l'avanzamento di livello. Devo dire che a me il modello di guida non è dispiaciuto, il veicolo generalmente risponde bene ai comandi ed è sufficientemente preciso da consentire ingressi in curva e manovre spavalde: è del resto indubbio che non sia privo di difetti. Prima di tutto i veicoli sotto una certa categoria vanno eccessivamente piano e hanno delle riprese ridicole: non è concepibile che una Golf GTI faccia fatica a fare una salita o che dia l'impressione (perché poi guardando il contachilometri effettivamente viaggia) di stare andando a due all'ora. In un certo senso è un sprone a fare in fretta più gare possibili per poter accedere a categorie di auto più potenti, ma prima di arrivarci è veramente un tedio. Secondo problema:

le vetture a trazione posteriore e la maggior parte di quelle molto performanti, sono difficilissime da gestire; già con il livello di difficoltà Sportivo capita non di rado che, pur andando a velocità ridicole, alla prima curva finiscano in testacoda, per non parlare delle partenze, che vanno eseguite con estrema cautela (e spesso manca questa basta), perché in un attimo ci si ritrova col muso al contrario (col volante va un po' meglio ma nulla di che, con la tastiera invece è drammatico... in ogni caso TDU2 è un gioco da joystick). L'intenzione dei programmatori era probabilmente quella di fornire un approccio realistico, di far capire quanto sia effettivamente complicato tenere a bada auto con alcune centinaia di cavalli sotto al cofano: il risultato invece è che si guida col costante terrore che da un momento all'altro, apparentemente senza motivo, si perda il controllo del mezzo, e si debba ripetere una gara già di per sé noiosissima. Insomma, alla fine si opta per la guida più semplificata e andata. Il problema ovviamente si amplifica con la pioggia. Infine, il gioco perdona molto le collisioni col bordo pista: andare a sbattere con la fiancata contro un guardrail o una siepe (che poi è lo stesso perché è marmorea pure questa), non comporta grossi decrementi di velocità e non si viene sbalzati in

apposite aree e abbigliarsi come perfetti imbecilli. Le novità apportate in questo seguito sono numerose e grosso modo tutte volte a migliorare il predecessore.

Innanzitutto la superficie di gioco è stata notevolmente ampliata, ora oltre all'isola hawaiana di Oahu potrete muovervi liberamente anche a Ibiza. L'isola spagnola possiede delle strade molto belle da attraversare e degli scorci (specie nell'entroterra) indubbiamente spettacolari; in generale, comunque, l'impressione è che alla sua realizzazione sia stato dedicato meno tempo e meno impegno rispetto a Oahu (che però ha avuto solo bisogno di una "rinfrescata"). Questo lo si evince dalla costa, piuttosto povera di dettagli, ma soprattutto dai centri urbani, davvero bruttarelle. A parte certe leggerezze di tipo estetico, è indubbio che due isole siano "megli che un", perché c'è molta più roba da esplorare, da scoprire e molti più luoghi dove di-

sputare le gare.

Come detto TDU2 ci immerge in un mondo persistente, e come tale deve offrire anche punti di aggregazione e di intrattenimento. Oltre al Casinò di cui parliamo in un box apposito, è possibile comprare casa (e arredarla), cambiare il proprio aspetto andando dal parrucchiere o addirittura dal chirurgo estetico e comprare dei vestiti. Costante di tutte le persone non giocanti che incontreremo è che sono dei metro sexual, un nervoso che non vi dico. Queste azioni andranno a formare un punteggio che, attraverso quattro attività (Esplorazione, Competizione, Collezione, e Sociale), comporranno il livello complessivo, che crescerà fino a 70; tutto sommato avanzare di livello serve a poco, lo step più importante comunque è il raggiungimento del livello 10, grazie al quale potrete prendere l'aereo alla volta delle Hawaii.

Ecco il tracciato del Casinò. Occhio che fare un buon tempo non è per nulla facile (per inciso il mio fa schifo).



Portare a destinazione una Ferrari Enzo, come richiesto dalla missione, in questo seguito è molto più semplice.



Nel concessionario si può comprare la macchina, provarla e anche prendere visione di tutte le sue caratteristiche.



giro, quindi ben presto ci si abitua a frenare poco e a sbattere tanto (anche perché le auto non si danneggiano). Ho trovato ben fatto il sistema di collisioni con le altre vetture, le sportellate ci stanno e negli scontri si può vincere come perdere; anche tamponarle, se non a velocità molto sostenute, non comporta che le si spari su Marte.

In TDU2 sono state eliminate le moto (che effettivamente non servivano a un tubo) ma sono stati introdotti i fuoristrada. La quantità di veicoli di questa categoria è abbastanza limitata, ed è composta prevalentemente da SUV, in ogni caso, gli scenari dove è lo sterrato a farla da padrone sono generalmente una goduria per gli occhi, specie quando il sole è sorto da poco o sta tramontando (è stata introdotta l'alternanza giorno/notte, come richiesto a gran voce dai possessori di TDU). Il comportamento di questi veicoli è più

che accettabile, sicuramente più prevedibile delle auto da strada e quindi anche in grado di regalare soddisfazioni maggiori. Buona l'idea di aggiungere ai vari fuoristrada (o presunti tali) anche auto "per tutte le stagioni" come Spiker (che viaggiano come dannate) e quelle da rally puro. Già che stiamo parlando di avversari comandati dal computer, mi pare giusto aprire una piccola parentesi sulla loro tenacia, che è assolutamente ridicola. Mi auguro sinceramente che gli Eden Games si ravvedano e rendano le sfide un po' più avvincenti (del resto è il bello di un gioco come questo, costantemente in aggiornamento), perché allo stato attuale vincere una gara, in qualunque categoria, è praticamente una formalità. Gli avversari non solo guidano come mia nonna in carriola, ma sono anche dei codardi, perché se vi piazzate davanti a loro e inchiodate, loro pur di evitare il tamponamento rallenteran-

Alle Hawaii è davvero d'obbligo farsi almeno qualche giro sulla Ferrari 308 (quella di Magnum P.I.)



IN TDU2 SONO STATE ELIMINATE LE MOTO MA SONO STATI INTRODOTTI I FUORISTRADA.

no talmente tanto da farsi superare da tutti gli altri. E poi dai ragazzi, posso capire che i piloti siano negati alla guida, ma qui si parla di avere la stessa identica vettura di un avversario (quindi non elaborata) e di superarlo agevolmente in rettilineo. C'è proprio qualcosa che non va. Stesso discorso per le patenti (necessarie a partecipare alle varie gare): sono una pura formalità, talmente facili da prendere che non c'è nemmeno il divertimento che può derivare da un minimo di sfida. Nonostante tutto disputare le gare non è malvagio, ma solo in casi particolari, cioè se durano meno di 5 minuti (perché poi, visto che si gira da soli, viene la piangina) e se non prevedono di gareggiare contro avversari, come per esempio nelle gare a tempo. Dunque il mio giudizio sulle sfide offline (perché anche se si svolgono collegati a internet, quando si gareggia è come se si entrasse in "instance") è scarsamente sufficiente, però se inserito in un contesto di gioco di massa online non è pesantemente pregiudizievole nei confronti del voto complessivo. Del resto, sebbene la campagna in single player duri una ventina di ore (nelle quali fortunatamente non mancano momenti di appagamento), non sarete più chiamati a ripeterla, e dopo di questa vi attendono (potenzialmente) centinaia di ore da disputare online.

SE MI SUPERI NON VALE

È dunque venuto il momento di parlare un po' della componente online. Prima di tutto va detto che sto scrivendo queste righe il 20 febbraio e a oggi i server sono restati stabili solo un paio di giorni, in tutti gli altri ho potuto godere solo di qualche ora di online, alternate a lunghi momenti in cui ho dovuto accontentarmi di giocare offline. Sono cose che danno fastidio, ma trattandosi comunque del periodo nel quale ci si concentra soprattutto sulle competizioni contro avversari farlocchi, è stato un problema sopportabile. Se invece i problemi di stabilità proseguiranno, la situazione si potrà considerare assolutamente deplorabile. Inoltre, nonostante fossi online, solo una volta sono riuscito ad accedere al Club (che mi ha permesso di creare la gilda TGM). È possibile partecipare alle gare online in molti modi, ma sono tutte cose che trovate tranquillamente nel manuale del gioco, quindi focalizziamoci sul divertimento che procurano. In linea di massima è uno spasso gareggiare contro altre persone tra le strade di TDU2, sia che questo avvenga in tornei precedentemente organizzati e sia che si tratti di gare estemporanee. A tal proposito, avrei preferito che venisse data la possibilità, una volta che si sfida qualcuno o si viene sfidati, di poter accedere al proprio parco macchine;

Alla modica cifra di 1500 dollari, è possibile farsi lavare la macchina da delle tipe mezze nude.



Sparsi per le isole troverete dei punti dove elaborare le vostre allegre vetture: sceglierla bene perché non lo si può fare con tutte.

Tanto per non lasciarvi in balia di voi stessi, ogni tanto gli NPC vi ricorderanno cosa dovete fare.



invece dovendo utilizzare la vettura controllata in quel momento, molti avversari rinunciano immediatamente a gareggiare con noi. Il problema è che l'instabilità dei server fa sì che spesso le gare non partano o che l'avversario indicato sulla mappa non sia dove dovrebbe essere. Sono problemi che al momento sussistono e che quindi valutiamo come difetti, se in futuro verranno fixati, tanto meglio. Da non sottovalutare la possibilità di creare sfide personalizzate (dove si decide anche il percorso da fare), alle quali far partecipare chi ci pare nella modalità preferita.

NINO NON AVER PAURA DI FRENARE PER NON TAMPONARE

In quest'ultimo paragrafo mettiamo un po' di considerazioni sparse, tanto per rendere il quadro della situazione il più completo possibile. Innanzitutto la quantità di veicoli presente è di tutto rispetto: ci sono la gran parte delle marche conosciute (tra quelle che realizzano macchine sportive), ma c'è da segnalare qualche mancanza rilevante, in particolare Lamborghini (che era invece presente in TDU), BMW e Porsche (anche se c'è la RUF, che utilizza la medesima scocca). Resta la speranza che queste case vengano introdotte con eventuali DLC. L'esterno delle auto è nel complesso ben fatto,

gli interni invece lasciano abbastanza a desiderare, mancano un po' di dettaglio e di realismo. Anche con il rombo del motore si poteva fare sicuramente di meglio.

Novità di TDU2 è che si può passeggiare per i concessionari e le aree di aggregazione (sempre al coperto), mentre la fattura dei personaggi è abbastanza scarsa. Inoltre è alquanto fastidioso andare in giro con la visuale in soggettiva piuttosto che in terza persona. Lungo le strade dell'isola non cammina nessuno, cosa che onestamente non mi ha dato alcun fastidio, ma la presenza di qualche NPC avrebbe aumentato il grado di realismo.

Il giudizio globale sulla grafica, seppur tenda a scaticchiare anche con hardware piuttosto seri, è nel complesso sufficiente. Ci sono scorci da urlo (specie alle Hawaii), ma il pop-up è incredibilmente vistoso, con le ombre degli alberi e dei palazzi che compaiono a pochi metri da noi, così come cespugli e staccionate. Va però considerato che il motore di gioco non deve gestire un semplice tracciato come nei classici giochi di guida, ma un'enorme isola esplorabile interamente. Ho inoltre accolto con favore l'assenza di "spigolosità" del manto stradale, che nel primo capitolo faceva rimbalzare le vetture.

TDU2 è un gioco di corse ma anche

MI AUGURO SINCERAMENTE CHE GLI EDEN GAMES SI RAVVEDANO E RENDANO LE SFIDE UN PO' PIÙ AVVINCENTI.

Notare la bravura nel fotografare il momento esatto in cui arriva il fulmine. Applausi grazie.



CASINÒ ISLAND (DLC)

Sono un giocatore d'azzardo piuttosto incarognito, da sempre frequento casinò (soprattutto sloveni) e prima o dopo diventerò ricco col poker; potete quindi capire il mio stupore e la gioia quando, girovagando con la mia allegra macchinetta per le strade di Oahu, sono incappato nel casinò. In realtà è solo una sorta di molo, dal quale si salpa con un idrovolante alla volta di una piccola isola sulla quale sorge questa mirabolante albergo dedicato alla perdizione. I giochi presenti sono quattro, cioè slot machine, roulette e poker texas hold'em in versione sit & go e cash game. Trattandosi di un DLC a pagamento (al quale hanno potuto accedere gratis coloro che hanno prenotato il gioco) al costo di poco meno di 20 €, vale la pena fare alcune considerazioni. Innanzitutto nel complesso tutto è realizzato piuttosto bene: nel casinò, oltre alle stanze dei giochi, c'è un negozio di abbigliamento, un bar e soprattutto due splendide auto (Audi R8 cabrio e Spyker da comprare o da usare per piazzare il miglior tempo sul giro dell'isola); questa del giro è indubbiamente un'idea vincente, perché tutti dispongono del medesimo veicolo e il tempo viene registrato ed esposto su un tabellone dedicato all'interno del casinò... insomma la voglia di gareggiare, anche grazie a un tracciato molto ben realizzato e per nulla semplice, è davvero tanta. Per quanto riguarda i giochi, le slot sono, come nella realtà, una vera rapina, mentre sicuramente c'è da divertirsi col poker e con la roulette. Infine, mi è capitato che la vincita non mi venisse accreditata, mistero & imbruttimento. Una volta a Casinò Island, inoltre, potrete far crescere il vostro personaggio con una versione in miniatura del sistema utilizzato nel gioco di corse, l'unica differenza è che ci sono meno livelli da fare; infine, una volta arrivati al livello cinque, si ha accesso al privé del casinò con le donne nude (scherzo, purtroppo).



le fotografie da fare in luoghi preposti, per arrivare alle 100 missioni da compiere (qui molto meno frustranti che in TDU). Insomma, se a questo aggiungiamo la componente multiplayer e il casinò, ci troviamo di fronte a un gioco davvero molto longevo.

Infine il sonoro. Le musiche che trasmette la radio sono numerose e di vario genere, gli effetti sonori non danno mai fastidio, cosa importante perché di "plin" ne ascolterete parecchi. Negativo invece il giudizio sui commenti vocali (tutti in Italiano): a parte che non si capisce perché il navigatore usi la forma impersonale quando indica la strada (ma quando mai?), i commenti della presentatrice sono troppo poco vari e dopo un po' che si ascolta la stessa tiritera viene voglia di impiccarsi, tanto più che gli intermezzi video non si possono saltare. Stesso discorso per le frasi usate dai passeggeri nelle missioni, davvero insopportabili.

Concludendo, TDU2 è un gioco pieno di problemi, che risulterà indigesto ad alcuni e che verrà osannato da altri. La verità ovviamente sta nel mezzo, siamo cioè davanti a un titolo che mantiene lo spirito "massivo" unico nel suo genere, che offre una longevità e una enorme quantità di cose da fare ed esplorare, che diverte in multiplayer, ma che al momento ha bisogno di una patch bella grossa che risolva alcuni problemi davvero importanti. Il voto finale potrà sembrarvi alto, ma in fase di valutazione è stata considerata la piena sufficienza della modalità

offline e in più c'è tutto il resto. Infine, segnaliamo che Eden Games, per farsi perdonare dei server instabili, ha detto che potrebbe fornire gratuitamente il DLC Exploration, che include la Lancia Stratos e la Dodge Charger del 1969. Raffaele Sogni
raffa@spra.it

Commento

TDU2 è un gioco di corse davvero atipico, probabilmente la parte sociale e quella esplorativa è addirittura preponderante rispetto a quella competitiva. In ogni caso ci sono due enormi isole da usare come parco di divertimenti, un sacco di attività, tante gare da fare e anche il Casinò. Il problema è che il comparto tecnico è un po' claudicante e i server (vecchia abitudine anche de primo capitolo), almeno al momento, sono più giù che su. Se vi armate di pazienza vi divertirete un sacco con questo titolo, ma se non riuscite a tollerare che dopo aver speso 50 euro il gioco non sia più che ottimizzato, avete tutte le ragioni del mondo.

Pro: Tante cose da fare
Bellissimi paesaggi

Contro: Server un po' rotti
Il casinò mi ha "rubbato" i soldi

Voto
80

■ CPU: Single Core 3 GHz (Dual Core 2,4 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
 ■ SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce 7800GTX 256MB o ATI equivalente (nVidia GeForce 7800GX 256MB o ATI equivalente)
 ■ SPAZIO SU HD: 13 GB ■ CONNESSIONE: ADSL

■ SVILUPPATORE: SoE ■ PUBLISHER: SoE
 ■ DISTRIBUTORE: SoE, Steam ■ MULTIPLAYER: MMO
 ■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 44,99

www.dcuonline.com



DC UNIVERSE ONLINE

Sei più Superman o Lex Luthor? Più Batman o Joker? Più Wonder Woman o Circe? Da SoE, ecco a voi l'MMO che vi fa vestire le calzamaglie dei più potenti eroi dell'universo DC Comics...

Supereroi e supercriminali di tutto il mondo attirano l'attenzione: quella che state per leggere è la recensione di un gioco pensato espressamente per voi. SoE ha unito le forze con una delle case di fumetti più celebri e famose del panorama dei fumetti statunitense per garantirvi un universo di gioco ricco di avventure, superpoteri e scazzottate megagalattiche. Ovviamente il prezzo da pagare, e non è un modo di dire, è l'abbonamento mensile. DC Universe Online, difatti, si presenta come il classico MMO con balzello

al seguito (per le tariffe vi rimando all'apposito box). Poco male, dopotutto potrebbe anche valerne la pena, specie se di mezzo ci sono personaggi come Superman e Batman a darci man forte...

UN PROBLEMA DI CERVELLO

La storia alle spalle di DC Universe Online è decisamente coinvolgente e ricca di dettagli rispetto a molti altri MMO, supereroistici e non. Tutto ci viene narrato in uno splendido filmato introduttivo in CGI: Qui scopriamo che Lex Luthor e molti altri

LA STORIA ALLE SPALLE DI DC UNIVERSE ONLINE È DECISAMENTE COINVOLGENTE E RICCA DI DETTAGLI

cattivissimi criminali hanno unito le forze per spazzare via definitivamente la Justice League of America (il supergruppo dei più potenti supereroi DC) per rivendicare una volta per tutte la Terra come loro dominio personale. Peccato che, appena portato a termine questo nefasto piano, Luthor e compagnia abbiano una bella sorpresa: dallo spazio compare l'ar-

mata di Brainiac, un potente alieno che attraverso una tecnologia chiamata Exobytes ha rubato l'essenza dei poteri di tutti gli eroi e i criminali caduti per creare un'armata di supereressi sotto il suo comando. La Terra è spacciata, o perlomeno quella Terra: Luthor, infatti, viaggia indietro nel tempo per avvertire i supereressi del passato. Buoni e cat-

Buoni contro cattivi... e tutti contro gli alieni invasori! DC Universe Online propone superscazzottate senza pretese, in un mondo persistente ricco di elementi presi dai celebri fumetti di Superman & Co.



La struttura del gameplay è piuttosto tradizionale, così come gli obiettivi richiesti dalle quest: fortuna che ci sono il PvP e altre modalità di gioco a squadre...



L'Unreal Engine, unito alle meccaniche di controllo votate all'azione, rende gli scontri molto colorati e spettacolari.



È POSSIBILE GIOCARE CON IL PERSONAGGIO SPERIMENTANDO QUALSIASI COMBINAZIONE CI VENGA IN MENTE

tivi dovranno combattere le armate di Brainiac insieme, se vorranno salvare il pianeta. Per aiutare i terrestri in questa battaglia Luthor porta con sé gli Exobytes di Brainiac dal futuro, rilasciando così incredibili poteri sulla popolazione: il risultato è una nuova ondata di superesseri che dovranno essere addestrati all'uso delle capacità acquisite. Ovviamente buoni e cattivi, per loro natura, continueranno anche a darsela di santa ragione, ma questo è un altro discorso. Di fatto al giocatore viene chiesto di interpretare uno di questi nuovi superesseri generati dagli Exobyte e modellarlo affinché rispecchi il suo ruolo in questo travagliato universo.

GENESI DI UN SUPERUMANO

Con questo background alle spalle è possibile creare un nuovo alter ego virtuale di stampo fumettoso. Per costruire il nuovo personaggio possiamo scegliere per prima cosa la natura stessa dell'eroe o del cattivo, assegnando contemporaneamente

un mentore: un alieno avrà Superman a fargli da guida, un ingegnoso ingegnere si appoggerà a Batman, un essere magico a Wonder Woman, ma il discorso vale anche per i cattivi, con Luthor, Joker e Circe a fare da insegnanti. Scelta l'origine del PG possiamo selezionare per esso un potere (fuoco, ghiaccio, mentale, natura, stregoneria o congegni) e un'arma preferita (a una mano, a due mani, due pistole, mani energetiche, bastoni, fucili, arco). Queste sono in pratica le combinazioni che possono generare il vostro nuovo alter ego. Interessanti, dal punto di vista dello sviluppo, le implicazioni di queste scelte: a differenza di altri MMO non esistono classi precostituite con cui confrontarsi, ma solo abbinamenti di poteri, armi e origini. È quindi possibile costruire un essere magico che controlli la mente (in pratica un personaggio che buffa e debuffa a piacere e con poteri di cu-

MA QUANTO MI COSTI?

La struttura di accesso a DC Universe Online è la più tradizionale possibile per gli universi persistenti. Il gioco va acquistato (anche in versione digital delivery) e con esso si usufruisce di 30 giorni di accesso gratuito. Dopo questo periodo le opzioni a disposizione vanno dal tradizionale rinnovo mensile a 12,99 €, passando ai 24,99 € per tre mesi, ai 64,99 € per sei mesi, per arrivare all'abbonamento lifetime (vitalizio, senza altri pagamenti), che costa 179,99 €. Certo, quest'ultimo è un vero e proprio azzardo, ma se vi sentite veramente fanatici di Superman & Co alla lunga potrebbe rivelarsi una scelta saggia...

Non solo pipistrelli e amazzoni: in DC Universe Online trovano posto decine di eroi dei fumetti, anche quelli non conosciuti dal grande pubblico.



ra) ma usi due pistole per difendersi, oppure un evocatore della natura alieno che con i suoi pet attacchi i nemici e con le sue capacità aliene generi difese. Se a questa libertà di costruzione aggiungiamo la possibilità di sbloccare altre linee di poteri e armi più avanti scopriamo che, in definitiva, è possibile giocare con il personaggio sperimentando qualsiasi combinazione ci venga in mente. Il lato negativo di tutto ciò è la poca varietà di poteri e attacchi a disposizione, riconducibili in sostanza ad attacchi da corpo a corpo, dalla distanza, poteri per bloccare i nemici, cure e poco altro ancora. Chi ha seguito le fasi di beta di DCUO è a conoscenza del fatto che parte dei poteri e degli attacchi sono stati rimossi poco prima della pubbli-

cazione del titolo, per cui non è detto che questa condizione sia destinata a durare.

BUTTARSI NELLA MISCHIA

Ok, abbiamo creato la nuova identità superumana a piacimento (nel mio caso Ustore, un piromane violento che utilizza le fiamme per bruciare i nemici e i pugni per prepararli come tanti piccoli hamburger): è giunto il momento di vedere cosa si può fare nel mondo di DCUO! La prima sorpresa, superato il tutorial iniziale, è che livellare il personaggio è un'operazione molto veloce e indolore. I personaggi di DCUO possono arrivare fino al 30esimo livello, ognuno di questi garantisce punti con cui sbloccare nuove abilità nella linea dei poteri, in quella delle armi o, dopo qualche livello, un potere

La fase di creazione del personaggio permette di associare armi, poteri e origine a un primo costume di base; tutto il resto andrà conquistato "sul campo".



Molte location, specialmente quelle istanziate, portano in vita ambienti vari e dettagliati. Qui siamo nel parco giochi del Joker...



La possibilità di selezionare stili differenti per ogni pezzo del costume consente di creare un supereroe o un cattivone molto originale.



iconico (cioè caratteristico del personaggio: in altre parole poteri che sono a disposizione di tutti indipendentemente dalle scelte fatte in fase di creazione) o uno legato al potere di spostamento. Già, perché eroi e criminali di DCUO si muovono in tre modi differenti: correndo a supervelocità, saltando agilmente in giro per il mondo o volando; questa scelta, oltre a contraddistinguere lo stile di combattimento (le animazioni vere e proprie, non gli attacchi) permettono di avere accesso ad abilità particolari. Ora, la prima domanda che viene spontanea a chi ha appena iniziato a giocare è questa: ma con tutte le abilità, le armi, i poteri iconici e le abilità di movimento perché la barra delle icone è limitata a soli 6 tasti (senza hotbar aggiuntive)? Presto detto, cari miei: un'altra scelta alternativa ai canoni di molti altri MMO risiede nel legare la barra dei poteri alla classe. Mi spiego meglio: costruendo un personaggio in grado di attaccare e fare danno e curare si crea automaticamente un personaggio che può passare dalla classe danno (Damage Dealer diremmo noi che abbiamo giocato altri MMO) a quella di guaritore. In altre circostanze si possono avere personaggi

che corrispondono al modello tank (il predestinato in un gruppo a prendere le botte ma pienamente supportato da difese altissime) e controllo. Ognuna di queste classi può essere attivata in qualsiasi momento e con essa è disponibile un set di poteri personalizzato, tra quelli disponibili al personaggio.

OLTRE LE QUESTLINE

La scelta della classe è di per sé poco utile, se si gioca in solitario o si seguono semplicemente le tradizionali quest (che poi sono davvero tradizionali: si raccolgono x oggetti, si uccidono i nemici, poi si va in una piccola istanza a combattere un piccolo boss e si ricomincia), ma diventa importante quando si inizia a trastullarsi con le alternative al PvE più banale. DCUO offre molte diverse modalità di gioco istanziate: Arene PvP con regole diverse (dal team deathmatch più tradizionale al capture the flag), Alarmi (istanze PvE simili a piccoli raid di squadra, da 4 a 8 giocato-



DAL PC ALLA PS3, ANDATA E RITORNO

DC Universe Online è stato sviluppato contemporaneamente per PC e PS3. I due sistemi non consentono agli utenti di vivere nei medesimi server di gioco (insomma, si gioca separati per piattaforma), ma ciò non toglie che qualche contaminazione sia avvenuta comunque. Un esempio di questo è il sistema di controllo. Per i possessori di PC la possibilità di giocare a un MMO con un pad è follia allo stato puro, e benché sia disponibile come opzione anche in DCUO, non è di questo che volevamo parlarvi. Piuttosto è necessario sottolineare come anche con la classica gestione mouse+ tastiera gli sviluppatori abbiano deciso di spostare gli attacchi con le armi sui tasti del mouse, consentendo così di sviluppare vere e proprie combo tra calci e pugni, pistolettate e sgambetti. Una scelta che aumenta l'azione degli scontri, liberando al tempo stesso la povera barra dei poteri da inutili e ingombranti icone in favore dei poteri veri e propri.

DC UNIVERSE ONLINE OFFRE MOLTE DIVERSE MODALITÀ DI GIOCO ISTANZIATO

ri), Leggende PvP (nel quale si vestono i panni di supereroi e supercriminali leggendari, da Flash a Lanterna Verde, da Pinguino allo stesso Luthor), Duo (avventure per due giocatori), Raid (8 giocatori in PvE, con buone ricompense in fatto di oggetti). La selezione di cose da fare sembra piuttosto ampia, anche se, un po' come per poteri e quest, al momento ci sembra molto più promettente in termini di sviluppo la possi-

bilità di aggiungere nuovi ambienti e modalità di gioco in futuro di quanto non sia realmente disponibile al momento del lancio: ognuna delle opzioni appena elencate, infatti, propone oggi come oggi solo una manciata di ambienti e mappe differenti.

ALLA MODA DI METROPOLIS

Da quanto detto è facile capire come DCUO si presenti come un ottimo punto di partenza, sia per il giocatore poco esperto di MMO supereroistici (il gioco è palesemente orientato al gioco casual, con i suoi pochi livelli d'e-

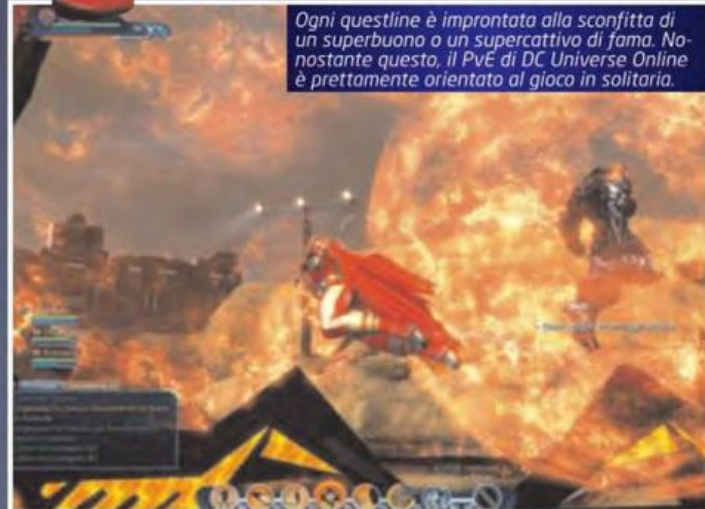
I poteri sbloccabili al passaggio di livello possono essere combinati per creare un supereroe unico, che mescola attacchi, cure, magie e congegni a piacimento.



Oltre all'esperienza, DC Universe Online offre al giocatore centinaia di traguardi da sbloccare, collezioni di oggetti da scoprire e molto altro ancora...



Ogni questline è improntata alla sconfitta di un superbuono o un supercattivo di fama. Nonostante questo, il PvE di DC Universe Online è prettamente orientato al gioco in solitario.



Le due città presenti al lancio, Gotham City e Metropolis, sono diametralmente opposte: buia e gotica la prima, solare e fumettosa la seconda.



sperienza e il suo gameplay piuttosto essenziale) sia per quanto riguarda gli sviluppi futuri. Certo è che allo stato attuale sembra quasi mancare gran parte del mordente per andare avanti nella scazzottata online. Uno dei motivi per rimanere incollati potrebbe essere il sistema di costruzione del costume del personaggio, legato a filo doppio con l'equipaggiamento vero e proprio. Ogni oggetto, dalle armi ai singoli pezzi per mani, busto, gambe testa e via dicendo, oltre a fornire, come da copione, un certo numero di bonus nelle varie caratteristiche base (danno, precisione, difesa e così via) possiede anche uno stile. Equipaggiando, per esempio, un paio di pantaloni da motociclista, o del set demoniaco o ancora di quello cibernetico (per citare alcune opzioni) il personaggio modifica il proprio aspetto in quella sezione del costume. Una volta sbloccato uno stile, però, non è più necessario equipaggiare l'oggetto per poterlo vedere sul personaggio, consentendo così di costruire un costume

diverso dagli oggetti realmente indossati in quel momento e lasciando libera la fantasia dei giocatori. Un bel sistema davvero, che garantisce, come dicevamo, uno stimolo ulteriore al PvP e ai raid PvE una volta completata la trafila del livellamento (operazione che non porterà via più di una settimana di gioco intenso).

QUESTIONI TECNICHE

Per concludere, qualche osservazione tecnica su DCUO, perché sia in positivo sia in negativo ci sono parecchie cose da dire. Partiamo subito dalle buone notizie: il gioco è sviluppato con l'Unreal Engine 3, una scelta che lo rende decisamente bello a vedersi e non eccessivamente esoso in termini di risorse. Di fatto, animazioni ed effetti rendono, insieme a un uso sapiente della palette cromatica, ogni zona di gioco una vera e propria pagina di fumetto in movimento, un risultato davvero eccellente. Peccato solamente che in alcune situazioni il sistema

GLI ALTRI UNIVERSI IN CALZAMAGLIA

DC Universe Online non è il primo universo persistente dedicato ai supereroi. Per chi si fosse perso i precedenti dobbiamo segnalare il capostipite della serie, il divertentissimo City of Heroes/City of Villains (inizialmente il gioco era uscito solo con eroi, raggiunti in seguito dai criminali) di Cryptic Studios. Nato nel lontano 2004, CoH/CoV è tuttora supportato da numerose espansioni (la più recente è Rogue, che prevede la creazione di supereroi poco amichevoli o di cattivi redenti) e aggiornamenti gratuiti. Sempre Cryptic pochi mesi addietro aveva tentato di creare un nuovo universo supereroistico, Champions Online. Nato dalle ceneri del progetto Marvel Universe Online (naufragato per scelte della casa editrice americana di fumetti) CO si presentava come un nuovo City of Heroes: purtroppo la scelta di rendere il gioco troppo casual e poco ricco di contenuti ha fatto naufragare il progetto. Dopo qualche mese Champions Online è stato chiuso. Perché ne parliamo qui? Perché proprio in questi giorni è stato annunciato Champions Online: Free For All. In pratica il gioco ritornerà disponibile senza acquisti o abbonamenti mensili con il meccanismo dell'acquisizione attraverso micro pagamenti (nell'ordine di qualche Euro) di contenuti extra come poteri, quest, abbigliamento e via dicendo. Questa alternativa, gratuita almeno nelle intenzioni, potrebbe solleticare non poco i pruriti delle vostre calzamaglie...

Il personaggio può indossare maschere, copricapi, guanti, oggetti sul dorso, pantaloni, stivali, cinture, armi, anelli, collane... Un paradiso per gli "equippari" folli!



di posizionamento dei personaggi abbia qualche problema e si finisca per colpire l'aria invece che il nemico, o bestialità tipiche. Ma i bachi, purtroppo, sono piuttosto frequenti, almeno in questa fase di pubblicazione del titolo. In molte occasioni il parlato (in Italiano, come del resto ogni altro aspetto di DCUO) si abbassa inespugnabilmente di volume, facendo perdere interi pezzi di trama, oppure può capitare che al lancio del gioco sia necessario scaricare qualche decina di mega di patch, in realtà già scaricati in precedenza. Insomma, benché confezionato in maniera piuttosto gradevole DCUO ha ancora parecchia strada da fare per risultare stabile e senza problemi come ci si aspetterebbe da un gioco uscito dalla fase di beta...

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

Commento

DC Universe Online è un MMO promettente, specialmente vista la carenza di giochi di supereroi venuti a creare con la mezza delusione di Champions Online e l'età avanzata del caro vecchio City of Heroes. La struttura portante del gioco ha parecchi aspetti interessanti: la possibilità di mescolare poteri e armi a piacimento, il costume da abbellire, le istanze PvP e PvE, centinaia di quest secondarie. Peccato che al momento gran parte di questi aspetti sia solo abbozzata: il potenziale c'è, ma non è espresso al massimo. Insomma, nel corso dei prossimi mesi, se lo sviluppo e il supporto saranno all'altezza, avremo per le mani un gioco davvero convincente. Oggi come oggi un grosso punto di domanda sovrasta il comunque divertente DCUO, e non è certo solo colpa dell'Enigmista...

Pro: Superman è vivo e lotta con noi!
Buona grafica

Contro: Qualche bug di troppo
Endgame da rimpolpare

CONFEZIONATO IN MANIERA PIUTTOSTO GRADEVOLE, DC UNIVERSE ONLINE HA ANCORA PARECCHIA STRADA DA FARE PER RISULTARE STABILE E SENZA PROBLEMI

Ogni questline è caratterizzata da una piccola sequenza di disegni che ne chiude la trama.



73

■ CPU: Dual core (Intel core 3.2 Ghz) ■ RAM: 1 GB (2GB)
■ SCHEDA VIDEO: NVIDIA GeForce 6600 GT 128 MB/ATI X1600 (radeon 6000 GT 128 MB/ATI X1600)
■ SPAZIO SU HD: 8.5 GB ■ CONNESSIONE: ADSL

■ SVILUPPATORE: Relic Entertainment ■ PUBLISHER: THQ
■ DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: Internet, LAN
■ LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO INDICATIVO: € 29,99

www.dawnofwar2.com

Dawn of War II: Retribution

Nell'universo di Warhammer 40k, le controversie internazionali vengono risolte scambiandosi mazzette sulle gengive: pronti per un altro giro?

Prendete cinque o sei razze fantasy classiche, trasportatele di peso nel futuro remoto, armatele di fucili laser, lanciafiamme sovradimensionati e così tanta xenofobia da mettere in imbarazzo Hitler e lasciate cuocere il tutto per qualche millennio: questa, in soldoni, è la ricetta di Warhammer 40k, l'ambientazione pensata da Games Workshop per i propri wargame da

tavolo – e romanzi, racconti, boardgame, giochi di ruolo, canzoni metal e souvenir assortiti. Anche le trasposizioni videoludiche fioccano, a partire dai vetusti Space Hulk e Rites of War, fino a quel Retribution di cui ci occupiamo oggi. Un gioco che non salta certo fuori dal nulla: si tratta, difatti, della seconda espansione di Dawn of War II, tattico in tempo reale firmato Relic, a sua

LE MISSIONI A GIOCATORE SINGOLO SI RISOLVONO QUASI SEMPRE IN VELOCI SFONDAMENTI DELLE LINEE NEMICHE, LUNGO PERCORSI STABILITI, FINO ALL'INCONTRO COL BOSS FINALE

volta epigono di una serie tanto apprezzabile quanto prolifica. In mezzo a questo profluvio di add-on – tre solo per il primo Dawn of War – inventarsi qualcosa di nuovo è parecchio difficile: per ovviare con eleganza al problema, Relic ha pensato bene di non inventarsi nulla di nuovo. Retribution è la quintessenza del "more of the same": butta sul piatto una razza nuova – la Guar-

dia Imperiale – qualche unità in più, missioni e campagne, ma lascia tutto il resto quasi come prima.

STESSA FACCIA, STESSA RAZZA

E prima com'era? Un RTS di quelli che, una volta, si sarebbero definiti atipici – ma che di questi tempi stanno diventando la norma – ovvero focalizzato sul controllo rapido,

Come da tradizione, gli Orki sono grossi, sgangherati e cattivi.



L'Inquisizione riveste un ruolo portante nella trama, non troppo interessante a dire il vero, di Retribution.

Giocando con la Guardia Imperiale, i veicoli rappresentano la punta di diamante delle azioni offensive.



DENTRO IL PACCHETTO HA TROVATO POSTO ANCHE UNA MEZZA DOZZINA DI TRUPPE NUOVE.

tattico di piccole squadre altamente mobili, piuttosto che sull'estrazione di risorse e sul reclutamento di eserciti che occupano metà schermo. Retribution introduce, a onor del vero, alcuni rudimentali elementi tratti dalla tradizione classica: presso strutture apposite è possibile, infatti, reclutare nuove squadre, oltre che sostituire i militi caduti. Nulla che cambi radicalmente la struttura di gioco, però, dal momento che il numero di unità schierabili rimane sempre molto limitato.

Le missioni a giocatore singolo, d'altra parte, si risolvono quasi sempre in veloci sfondamenti delle linee nemiche, lungo percorsi stabiliti, fino all'incontro con un qualche tipo di boss finale: roba che, se non fosse che ci sono le granate fotoniche e le alabarde spaziali, assomiglierebbe più a Diablo che a StarCraft. Un'aura hack 'n' slash rafforzata anche dall'enfasi posta sugli eroi, che divengono il vero punto focale del gioco e i protagonisti delle campagne. I figure in questione acquistano nuove abilità con l'esperienza e possono essere armati ed equipaggiati con i ferri del mestiere trovati sul campo.

Abbiamo parlato di campagne, al plurale, perché Retribution ne offre ben sei, una per ciascuna razza, compresa quella nuova. Impressionante, direte voi. Solo in teoria, però, dal momento che in pratica sono tutte uguali, o giù di lì. Ogni armata schiera truppe specifiche e differisce dalle altre per alcuni dettagli narrativi, ma, al di là di questo, le mappe e le missioni sono pressoché identiche. Sedici, per la precisione: numero tutt'altro che disprezzabile, intendiamoci, ma nulla per cui slogarsi la mascella. La trama è, manco a dirlo, la solita minestra di eretici, demo-

ni e inquisitori tipica di Warhammer 40k. Il settore Aurelia è preda degli invasori Tiranidi, di allegre ciurme di pirati Orki, nonché di un sanguinario culto del Caos. Dal momento che le disgrazie non vengono mai sole, ci si mette anche un certo Azariah Kyras, gran maestro dei Blood Ravens, compagine di marine spaziali protagonista fin dal primo Dawn of War. Il manigoldo ha, infatti, deciso di unirsi al Caos, tradendo i propri soldati e l'Impero. Poi c'è l'Inquisizione, le cui navi si dirigono verso il settore con l'intento di sterminare tutto e tutti, giusto per gradire.

BURRO E CANNONI

La componente più attesa di Retribution è, senza dubbio, la nuova razza. Si tratta, come abbiamo già rivelato in apertura, della Guardia Imperiale. In un universo popolato da alieni insettoidi e superuomini in armatura potenziata, un esercito di fantaccini e carri armati pare un'iniezione di realismo. E, difatti, la Guardia è l'esercito meno esotico tra quelli di Warhammer 40k, ma beneficia, nondimeno, di un'aria vintage che può renderlo apprezzabile. Un'aria vintage è uno sproposito di cannoni, a dirla tutta. Per come è rappresentata in Retribution, l'armata dell'Imperatore fa affidamento soprattutto sulle bocche da fuoco dei propri corazzati, come il solido Leman Russ, e sull'efficacia delle artiglierie Manticora. Inoltre, la possibilità di edificare fortificazioni assortite fa della Guardia un esercito eminentemente difensivo, un mutamento di paradigma piuttosto interessante in un titolo generalmente votato alla rapidità e all'offesa. Giungono a rapporto anche tre nuovi eroi: il Lord Generale, il Lord Commissario e l'Inquisitore. Il primo è un comandante classico,



dotato di guardia del corpo; il secondo un brutto ceffo che giustizia i suoi stessi soldati sul campo per mantenere la disciplina; quanto al terzo, come ci insegnano i Monty Python, le sue armi principali sono paura e sorpresa, nonché un discreto numero di poteri offensivi. Dentro il pacchetto ha trovato posto anche una mezza dozzina di truppe nuove. Si tratta, sostanzialmente, di una riproposizione delle "unità reliquia" di Dawn of War: mezzi estremamente potenti, che costano un occhio e possono risolvere, da soli, una partita. Cose come il corazzato da battaglia Baneblade, il Land Raider e il Battlewagon, un ammasso di metallo contorto e armi assortite in perfetto stile orkesco.

GUERRA PER TUTTI

Per quanto la campagna single player sia ben più che un mero riempitivo, la vocazione di Dawn of War è, da sempre, il multiplayer. Al di là del passaggio dalla piattaforma Games for Windows a quella Steam, le cose non sono cambiate poi molto. Ci sono nuove mappe, la campagna stessa può essere affrontata in modalità cooperativa, e la formula, nel suo complesso, continua a funzionare. Le schermaglie sono basate sul controllo del territorio e sulla conquista delle aree che generano risorse, sono divertenti e si risolvono in scioltezza. Oltre al consueto deathmatch e alle battaglie incentrate sui punti-vittoria, merita una menzione la modalità Last Stand: ogni giocatore controlla un eroe e deve cooperare con gli altri per resistere alle ondate progressive di nemici. Inoltre, una notizia che farà piacere a chi non possiede i precedenti capitoli: Dawn of War II: Retribution, che è stand alone, consente di affrontare il multiplayer selezionando una qualsiasi fra le sei razze, senza limitazioni di sorta. Dal punto di vista tecnico, Retribution ha lo stesso volto dei predecessori. Nulla che oltrepassi le

frontiere della tecnologia, ma tutto sommato un'apparenza piacevole. Le unità sono dettagliate e ottimamente animate, anche se, quando osservate da vicino, rivelano texture non troppo esaltanti. Poi c'è la solita fiera di effetti particellari, esplosioni e tutti quei fuochi d'artificio che rendono la spietata distruzione delle forze nemiche un'allegria festa paesana. Anche il sonoro si attesta su discreti livelli, con un parlato ben fatto – almeno nella versione inglese da noi testata. Alla fine della fiera, l'ultima fatica Relic non sconvolgerà nessuno: le aggiunte sono dosate sapientemente, anche se vengono servite in porzioni piuttosto risicate.

Un po' di appetito, a dire il vero, ci è rimasto.

Sun Tzu

Commento

Retribution è un'espansione conservativa, che costruisce sulle solide fondamenta dei predecessori. L'esperienza a singolo giocatore non è nulla di trascendentale, ma scorre via bene, mentre il principale valore aggiunto del multiplayer è rappresentato dalla disponibilità di tutte e sei le fazioni, scelta che rende l'ultimo nato di casa Relic un buon punto di partenza per chi volesse avvicinarsi alla saga. Per tutti gli altri, trenta euro sono, forse, un obolo eccessivo: sborsatelo solo se avete nostalgia di marine spaziali, Eldar e compagnia.

Pro: Veloce, fluido e ben calibrato. Le fondamenta sono solide...

Contro: ... ma non c'è niente di radicalmente nuovo nei campi sulla carta, una sola in realtà.

VOTO **70**

■ CPU: Single Core 2.4 GHz (Single Core 2.4 GHz) ■ RAM: 2 GB (2 GB)
■ SCHEDE VIDEO: ATI Radeon X1900/nVidia GeForce 8800 (ATI Radeon X1900/nVidia GeForce 8800)
■ SPAZIO SU HD: 2 GB ■ CONNESSIONE: ADSL

■ SVILUPPATORE: Arrowhead Game Studios ■ PUBLISHER: Paradox Interactive
■ DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: Internet
■ LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO INDICATIVO: € 9.99

www.magickagame.com



MAGICKA

Se 4 maghi hanno a disposizione 8 incantesimi ciascuno, tutti combinabili a gruppi di cinque, quante opportunità ne derivano? Rispondete pure con calma.

Il cuore batte forte per Magicka, fin dalla prima partita. Siamo contenti che, una volta tanto, i tempi più "rilassati" della carta stampata ci permettano di premiare un titolo segnato all'esordio da mille piccoli/grandi problemi (in gran parte risolti da una pioggia di patch), capace però di appassionare gli appassionati degli hack 'n' slash più duri e cattivi con idee semplici ma folgoranti. Il bello è che Magicka non è propriamente un hack 'n' slash, o almeno non lo è nella direzione degli RPG: il gioco di Arrowhead Game Studios, proveniente dalla Svezia a ulteriore prova della grande cultura videoludica del paese (e bastano i nomi di DICE e Frictional, opposti nella matrice produttiva, a dimostrare la tesi), è stato definito dagli autori come un "action adventure" a sfondo fantasy, anche se questa definizione non può certo dare al titolo la dignità che merita, in assenza di una meticolosa descrizione del gameplay. In particolare, Magicka sembra dedicato a tutti i "pianisti della mano sinistra" (niente cosacce sporche,

tranquilli) diventati nei decenni delle specie di mostri nel digitare combinazioni di tasti, per dar vita a spell abbastanza potenti da abbattere il mostro più colossale e apparentemente invincibile: stavolta, però, con buona pace di chi non riesce a vivere senza statistiche, la crescita del personaggio non conta nulla, così come non hanno un peso rilevante le armi e le corazze caricate con fantasiose magie e proprietà, magari casuali (come in Torchlight, comunque imperdibile per gli amanti del genere in senso "classico"); i poteri di cui si servono i "maghetti" di Magicka sono nudi, senza orpelli che non siano direttamente rispondenti al gameplay, pronti a essere miscelati dalla bravura del giocatore. Quasi alla stregua di un picchiaduro "creativo", direi, ma a questo punto potrebbe servire qualche spiegazione in più, non trovate?

WIZARD'S MATH

Di certo, Magicka non ha fra i suoi punti di forza la riuscita degli intenti umoristici, spesi nel tentativo

I BUFFI MAGHI SONO DOTATI DI OTTO POTERI ELEMENTALI, DA COMBINARE AL VOLO IN 5 APPOSITI SLOT, CHE DEVONO ESSERE MISCHIATI PER AVER RAGIONE DELLE INSIDIE

di mettere alla berlina i cliché del fantasy. Anche il nonsense ha bisogno di un suo recondito significato, per quanto sembri una contraddizione in termini, mentre Magicka porta avanti lo schema della presa in giro anche troppo a lungo, spingendo il giocatore a ignorare bellamente la componente narrativa, perso fra reami in pericolo e congreghe di potenti maghi (l'ovvietà del plot, naturalmente, fa parte del "divertissement"). In realtà, però, ci siamo tolti il pensiero di questa critica negativa per concentrarci sulle caratteristiche del gameplay, di fatto capaci di reggere da sole gran parte del gioco: in pratica, il buffo mago che andiamo a impersonare è dotato di otto poteri elementali, da combinare al volo in 5 appositi slot, che possono - anzi, devono - essere mi-

schiate per aver ragione delle insidie di un variopinto reame, tra campagne, distese innevate e montagne nel cielo. Tutto qui? Beh, quasi, ma non è poco come può sembrare: quello delle permutazioni è un assunto matematico tra i più semplici, ma nei videogiochi può diventare uno strumento formidabile nelle mani di validi creativi; in questo caso, un numero ridotto di spell riesce a costruire a una vera "fabbrica" di opportunità, ampliata da bonus e malus in quantità. Acqua, fuoco, pietra, elettricità e ghiaccio si affiancano al potere della vitalità e della difesa "generica" (barriere e affini), con l'aggiunta di una spell chiamata "arcano", in grado di convogliare gli elementi in un fascio "hitscan": questi poteri, associati alle otto lettere della tastiera

In single player una magia derivata da fuoco ed elettricità è molto utile, specie quando non ci sono alleati. In co-op bisogna fare molta più attenzione.

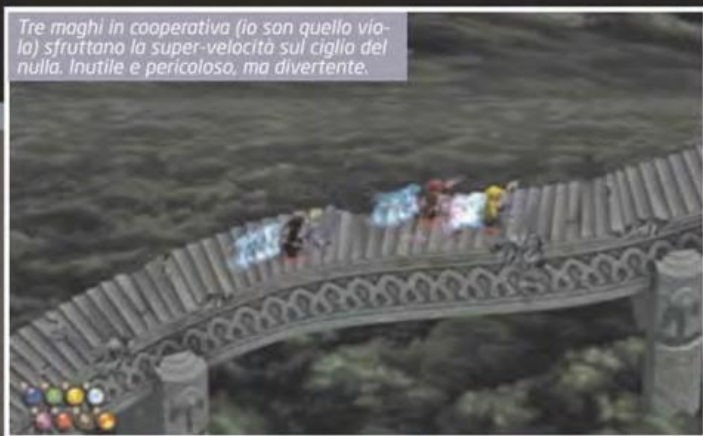


Quando si lancia una magia simile, la prima volta, la soddisfazione è alle stelle. Ma attenzione ai bersagli ravvicinati...





In cooperativa la faccenda si fa davvero interessante, in un tripudio di magie e pura creatività.



Tre maghi in cooperativa (io son quello viola) sfruttano la super-velocità sul ciglio del nulla. Inutile e pericoloso, ma divertente.



Per questa magia speciale bisogna produrre "vapore". Per l'occasione, gli sviluppatori hanno inserito un achievement speciale, in tema "Steam".



Annientare sciame di nemici in una strettoia è sempre un classico. Le semplici IA degli avversari aiutano.

LE MAGIE SONO GOVERNATE DA UN SISTEMA CARTA/SASSO/FORBICE AMPLIATO A 8 ELEMENTI, ATTIVO SIA NELLA PREPARAZIONE DELLE SPELL SIA NEL LORO EFFETTO SUL CAMPO

in alto a sinistra, sono le basi per combinare tutta una serie di magie, per l'attacco e la difesa, da lanciare a corto e lungo raggio oppure da disporre intorno al mago a mo' di difesa e di trappola, a seconda delle esigenze. Ce n'è davvero per tutti i gusti: ci sono raggi disintegranti ed enormi fireball, piogge di ghiaccio e barriere di pietra infuocata, tempeste elettriche e persino una sorta di spell "defibrillatore" (somma di elettricità e potere rigenerante), senza contare le centinaia di varianti sul tema. Al di là delle combo speciali, la cui formula è contenuta in tomi da rinvenire nella modalità campagna, Magicka presenta altre caratteristiche atte ad approfondire ulteriormente l'uso della magia: questa, infatti, è governata da un sistema carta/sasso/forbice ampliato a 8 elementi, attivo sia nella preparazione delle spell sia nel loro effetto sul campo; ciò significa che alcuni elementi si annullano a vicenda o danno vita a qualcosa'altro (il vapore, per dirne una, nasce sovrapponendo acqua e fuoco), mentre in battaglia si può, ad esempio, spegnere con il ghiaccio una magia infuocata, ma anche suicidarsi inconsapevolmente, magari usando l'elettricità con gli abiti bagnati. Nello storymode ci sono diversi compagni digitali che possono venir curati e potenziati: molto più spes-

so, però, i poveri soldati rimangono vittime degli enormi poteri in mano al giocatore, a meno che questi non faccia particolare attenzione. Inutile aggiungere quanto una simile caratteristica diventi fondamentale nel gioco in co-op, dove fino a cinque giocatori sono tenuti ad avanzare lungo la campagna principale o a confrontarsi in singole sfide contro ondate di mostri e boss, fino all'annientamento del simpatico party di incappucciati. In ogni caso, Magicka dona un senso preciso sia alle modalità online sia alle opzioni in singolo: vista la pletora di opportunità, nel primo caso è possibile imparare piacevolmente un gran numero di magie, necessarie ad abbattere nemici dotati di parti-

colari punti di forza e debolezza; gli stessi insegnamenti possono essere riversati nell'esperienza cooperativa, sfruttando ulteriori possibilità per concatenare le magie e defletterne i flussi. In quest'ultimo ambito il divertimento può raggiungere vette davvero elevate, nonostante falciare un compagno sia questione di un attimo. Anzi, probabilmente è anche per questo.

IL MONDO VISTO DAL CAPPUCCIO

Dal punto di vista tecnico, fatti i dovuti aggiustamenti a cui accennavamo all'inizio (relativi, comunque, alla giocabilità), siamo sulle soglie di una piena sufficienza. Ciò vuol dire che, tra impostazione grafica e schema di gioco, Magicka non ha la perfetta rispondenza qualitativa di un capolavoro come Trine, ma si difende comunque con dignità: i grotteschi effetti delle magie e lo stile scanzonato dei tanti nemici, governati da

Le sfide di fine livello possono diventare un inferno. Una bella barriera ci dà il tempo di pensare al da farsi.



IA piuttosto elementari, riescono a suggerire l'approccio ironico che il recitato in stile "gibberish" (cioè volutamente incomprensibile, bisogna affidarsi ai testi in inglese) non riesce a evocare, sullo sfondo di scenari puliti e sostanzialmente appropriati, pur se non troppo generosi di particolari. Ribadiamo, però, che questo è uno di quei casi in cui il gameplay la fa assolutamente da padrone, con un livello di soddisfazione così elevato da spingerci, senza ulteriori tentennamenti, a consigliare l'acquisto del gioco. Fidatevi e andate per il mondo, proliferando magie.

Mario Baccigalupi
secondvariety@sprea.it

Commento

Gli svedesi di Harrowhead sono riusciti a riprendere in corsa la loro opera prima, e di questo c'è da essere felici: il valore di Magicka era evidente anche al day one, in mezzo a bug e problemi tecnici di ogni tipo, ma a poche settimane dall'uscita il gioco può essere giudicato come merita, alla stregua di una produzione indipendente di encomiabile livello. Il gameplay è ispirato alle meccaniche hack 'n' slash, innanzitutto nel sistema di controllo, ma al posto delle feature RPG trova spazio una combinazione di elementi magici portata alle estreme conseguenze: anzi, per meglio dire, le spell sono protagoniste incondizionate di tutta l'esperienza, nello storymode come nelle sfide, in singolo come in cooperativa, con un numero di opportunità d'azione incredibilmente sfaccettato, nonostante l'applicazione delle medesime logiche lungo tutta l'esperienza.

Pro: Gameplay geniale. Leggero e impegnativo in un sol colpo.

Contro: Con ulteriori attenzioni, poteva essere un capolavoro.

VOTO
80

■ CPU: Dual Core 2 GHz (Dual Core 2 GHz) ■ RAM: 2 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: Una qualsiasi con 256 MB e supporto per Shader Model 3.0
■ SPAZIO SU HD: 2 GB ■ CONNESSIONE: ADSL

■ SVILUPPATORE: Realmforge Studios ■ PUBLISHER: Kalypso Media Digital
■ DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO INDICATIVO: € 44,99

www.dungeons-game.com

TE GOOD MAGE
Story Magnus Pottenplicker and Buch

DUNGEONS

Ah, Dungeon Keeper... Quanti ricordi! Ricordi destinati a rimanere tali, perché con la serie di Bullfrog questo Dungeons c'azzecca pochino.

Chiariamo subito una cosa: Dungeons non è Dungeon Keeper III. Nonostante i trailer e i comunicati stampa volutamente equivoci, l'idea di fondo di permetterci di giocare dalla parte dei cattivi e l'impatto grafico che richiama senza tanti pudori l'indimenticata serie di Bullfrog, il nuovo gioco di Realmforge non ne rappresenta il successore spirituale che schiere di appassionati stavano aspettando. Sgomberato il campo da questo equivoco, vediamo di capire meglio di cosa si tratta.

Il protagonista di Dungeons è Deimos, signore del male che viene brutalmente scaricato dalla procace e volubile demone Calypso; diversamente da noi umani, che quando veniamo mollati da una tipa rimaniamo più o meno gli stessi di prima, pare che per i demoni uno degli effetti collaterali

del diventare single per forza consista nel ritornare a essere delle nullità nelle gerarchie dei cattivi. E così il povero Deimos si ritrova spodestato, allontanato e invisibile, relegato in un piccolo dungeon in compagnia del suo fedele "minion", ma determinato a riconquistare il potere perduto, a qualunque costo.

Per riuscire in questa non facile impresa occorre accettare una premessa alquanto singolare: il dungeon in cui abitiamo non è costruito a beneficio dei mostri che lo popolano, ma degli eroi che vi entreranno. Un cambio di prospettiva fondamentale per cogliere (e godere) appieno lo spirito del gioco. Per poter avanzare nella campagna single player, pompare a dismisura le statistiche di Deimos, sbloccare oggetti, incantesimi, mostri, abilità e quant'altro, sarà necessa-

IL DUNGEON IN CUI ABITIAMO NON È COSTRUITO A BENEFICIO DEI MOSTRI CHE LO POPOLANO, MA DEGLI EROI CHE VI ENTRERANNO

rio raccogliere il maggior quantitativo possibile di energia dell'anima degli eroi, che aumenta in ragione della loro contentezza. E come si rende felice un eroe? Regalandogli sfide degne di lui, sia che si tratti di forzieri pieni di oro, mostri da abbattere a colpi di spadone a due mani, antiche pergamene nascoste in polverosi tomi e chi più ne ha più ne metta. In altre parole, costruendo un dungeon su misura per gli eroi, che una volta "ingrassati" potranno essere uccisi dallo stesso Deimos, ossia dal giocatore che lo controlla in ogni istante. All'interno di ogni sotterraneo, inoltre, si trova il suo "cuore pulsante", da difende-

re dall'avanzata dei buoni; da questo punto di vista Dungeons prende una piega che lo avvicina al genere tower defense: occorre rendere meno lineare possibile la strada che porta al cuore del dungeon, e infarcirla di ostacoli (le torri, appunto) in grado di rallentare il cammino degli invasori. Come vedete, rispetto al gameplay "costruisci un dungeon per i tuoi mostri e poi spedisgili a far fuori tutti gli altri" di Dungeon Keeper, il salto è notevole.

COSE STRANE

Se tutto questo vi sembra complicato, sappiate che un po' lo è. Il tutorial iniziale è piuttosto confuso-

Il motore grafico non brilla per numero di poligoni o dettaglio delle texture, ma in varie occasioni l'illuminazione sfiora l'allucinogeno!



Il dungeon si affolla rapidamente... Dove li mettiamo adesso, tutti questi eroi?





È bello sapere di poter sempre contare su elementi decorativi d'impatto come questo!



Il livello di difficoltà "Facile" è quello che meglio aiuta i neofiti a familiarizzare con le dinamiche del gioco.



Eh, la solitudine del "villain". Una vera piaga sociale.



I mostri evocati sono quasi sempre carne da macello, e solo in rare occasioni riescono a sconfiggere gli eroi.

nario e obbliga il giocatore a capire da solo cosa diavolo stia succedendo, e perché. Al tempo stesso però la curva di difficoltà progredisce in maniera costante e non troppo ripida, premiando i più pazienti senza frustrarli eccessivamente. Nelle prime fasi, per i più scafati significa fare i conti con un ritmo piuttosto blando. Anche a fronte di tutto questo, tuttavia, rimangono alcuni problemi intrinseci che non trovano soluzione: innanzitutto la microgestione a cui è costretto il giocatore, che deve tenere continuamente traccia di un sacco di cose contemporaneamente e che, specialmente nei livelli più avanzati della campagna, rischia di soverchiarlo. Avremmo senza dubbio preferito poterci concentrare su alcuni aspetti chiave, delegando questioni di secondaria importanza al computer, piuttosto che doverci occupare di tutto quanto in ogni istante. Il fatto che Deimos sia sempre controllato dal giocatore, poi, si trasforma a volte in una vera seccatura: non sarà infrequente commettere errori cliccando per sbaglio il tasto destro del mouse, spedendo il signore del male a spasso per il livello nel momento meno opportuno. Di più, non si capisce la reale necessità della sua presenza come personaggio attivo, dal momento che non aggiunge niente di significativo e distrae dal compito principale del gioco, ossia

la realizzazione di un buon dungeon. Per intenderci, sarebbe come doversi occupare anche del sindaco in SimCity, o del primario in Theme Hospital. Che senso ha?

REPETITA IUVAUNT?

Gli sviluppatori hanno inserito nel corso della campagna principale una serie di sfide e di extra volti a rendere meno ripetitive certe situazioni di gioco, sotto forma di mini-obiettivi per ogni livello (raccolgi un tot di oro, uccidi un tot di eroi e cose così) o come veri e propri diversivi (le sfide con gli altri signori dei dungeon), ma non si può negare il fatto che, giunti a metà delle venti missioni totali, le dinamiche proposte comincino ad assomigliarsi tutte quante, così come è evidente la sensazione che si sia visto più o meno tutto quel che c'era da vedere.

Per quel che riguarda gli aspetti meramente tecnici, in non poche occasioni Dungeons ricorda la serie di Bullfrog, sia per la direzione artistica nel suo complesso sia per l'engine dall'aspetto piuttosto datato. Non mancano alcuni fastidiosi bug grazie ai quali mostri e demoni si infilano

no nelle pareti, le ombre proiettate si allungano più del dovuto e altre piccole cose; niente che non possa essere risolto con una piccola patch, ma che dimostra una certa fretta nell'impacchettare il tutto prima dell'uscita. Gli effetti sonori e i dialoghi svolgono più che degnamente il proprio lavoro senza infamia e senza lode, mentre la colonna sonora ha il giusto sapore epico che un titolo fantasy di questo tipo impone. Se l'unica lingua che conoscete è l'Italiano, lasciate pure perdere: il gioco è disponibile unicamente in Inglese, Francese e Tedesco. Inespugnabile l'assenza del multiplayer, che avrebbe potuto regalare parecchie soddisfazioni in più, e probabilmente fargli guadagnare cinque o sei punti nel voto finale: per come è strutturato il gameplay, le sfide tra dungeon lord sarebbero state davvero uno spasso. A meno che Realmforge e Kalypto non stiano tenendole da parte per un prossimo DLC...

La versione disponibile su Steam comprende una missione extra, alcune mappe da affrontare in modalità sandbox e svariati oggetti "prestige" esclusivi, ma ciò non toglie che 45 €

siano un prezzo piuttosto alto.

Claudio Todeschini
keiser@sprea.it

Commento

Mi rendo conto di non aver risparmiato le critiche, ma nonostante tutto Dungeons non è un gioco così brutto. Non è memorabile, ma una volta preso dal verso giusto e colti lo spirito e le dinamiche (non immediate) che ci stanno dietro, sa anche regalare qualche ora di divertimento. Occorre prendere atto che non è Dungeon Keeper III, anche se probabilmente è quanto di più vicino avremo mai occasione di giocare, almeno per un po' di tempo. Tecnicamente non è eccellente, il gameplay non è privo di peccati e tende a diventare ripetitivo. Le lacune più gravi sono l'assenza del multiplayer, della localizzazione in Italiano e un prezzo forse eccessivo.

Pro: Impersonare un cattivo è sempre divertente
Tante cose da fare e da seguire...

Contro: ... forse troppe.
Gameplay ripetitivo
Niente multiplayer

CONTROLLARE IL SIGNORE DEL MALE DEIMOS È COME DOVERSI OCCUPARE DEL SINDACO IN SIMCITY, O DEL PRIMARIO IN THEME HOSPITAL. CHE SENSO HA?

VOTO **68**

Auralux

“La perfezione si ottiene non quando non c'è nient'altro da aggiungere, bensì quando non c'è più niente da togliere.” (Antoine de Saint-Exupery, 1900 - 1944)

Edward McNeill, ideatore, sviluppatore e publisher del titolo qui recensito, è uno studente del New Hampshire con sette videogiochi all'attivo, alcuni dei quali capaci di farsi notare in diverse manifestazioni dedicate al panorama dei game designer indipendenti. Auralux, su ultima fatica, è un prodotto che dimostra ancora una volta che per divertirsi e innovare bastano solo delle idee originali e il buon gusto di accostar loro colori e suoni adeguati. Il resto è marketing.

RTS

Auralux è strategia in tempo reale allo stato puro. Nessuna raccolta di risorse, nessun albero delle tecnologie, nessuna meccanica da sasso-carta-forbice, niente: solo una mappa con alcuni punti strategici da colonizzare. Per farlo, il giocatore dovrà scagliare le semplici particelle di luce rilasciate lentamente dai nodi già in suo possesso. A ostacolare questo processo ci

pensano le due CPU avversarie, impegnate anch'esse nella conquista dello scenario. Durante i conflitti, le particelle fungono anche da milizie che, nell'entrare in contatto, si eliminano a vicenda secondo un rapporto di uno a uno. Inutile quindi aggiungere che lo sforzo maggiore è quello di evitare perdite inutili, gestendo con ocularità le unità di luce a propria disposizione.

LA CALMA, QUESTA SCONOSCIUTA

Differentemente da quanto proposto in altri esponenti del genere, Auralux permette al giocatore di pianificare le proprie mosse con tranquillità, senza che l'abituale frenesia degli RTS corrompa l'atmosfera creata dall'evocativo connubio tra colori accesi, animazioni pulsanti e calde sonorità ambientali. A livello di gameplay, infatti, altro non si dovrà fare se non selezionare un certo numero di particelle e indirizzarle verso i nodi

vergini o le colonie avversarie, con l'unico obiettivo di conquistare tutto e tutti. I movimenti delle unità sono lenti, così come la generale reattività di qualsiasi elemento costitutivo dell'esperienza. Questo aspetto, se da un lato può intorpidire i fanatici della strategia dura e pura, si rivela un solidissimo punto di forza per tutti quelli alla ricerca di un gioco impegnativo ma accessibile. A questo proposito, è interessante sottolineare l'acume dell'intelligenza artificiale avversaria, che non perdona gli errori grossolani o le lacune tattiche nella linea strategica adottata dal giocatore. A ogni modo, l'unico upgrade disponibile riguarda l'eventuale fortificazione dei nodi proprietari, la cui resistenza e produttività è possibile aumentare grazie al sacrificio di un certo numero di particelle di luce. La sola vera nota dolente è da identificarsi nell'assenza di qualsiasi sistema di salvataggio in game. Alcune partite possono protrarsi anche per un'ora filata, durante la quale l'azione potrà sì essere messa in pausa, ma non interrotta per poi essere ripresa in un secondo momento. Senza dubbio una scelta di game design precisa, ma che potrebbe spaventare chiunque non abbia a disposizione tutto il tempo necessario. Roberto "il Cinese" Turrini
turrini.roberto@gmail.com

La superiorità numerica delle particelle blu è netta. La conquista del nodo è prossima.



Commento

Auralux è un RTS anomalo, fondato sull'immediatezza del divertimento, le atmosfere coinvolgenti e un'intelligenza artificiale competitiva. Minimalismo cromatico e calde musiche di sottofondo permettono un'immersione completa. Da giocare in solitaria, con luci basse e un aperitivo a portata di mano. Peccato che per le partite più lunghe non sia prevista la possibilità di salvare i propri progressi. Per essere frutto dell'ingegno di una sola persona, Auralux merita tutti i cinque euro scarsi richiesti per entrarne in possesso. Merita una possibilità... almeno la demo!

Pro: Genera dipendenza
Atmosfera coinvolgenti
Immediato

Contro: Non si può salvare

VOTO **80**

■ CPU: Single Core 1 GHz (Single Core 1 GHz) ■ RAM: 512 MB (512 MB)
■ SCHEDA VIDEO: Compatibile con OpenGL (Compatibile con OpenGL)
■ SPAZIO SU HD: 60 MB ■ CONNESSIONE: ADSL

■ SVILUPPATORE: Blendo Games ■ PUBLISHER: Blendo Games
■ DISTRIBUTORE: Blendo Games ■ MULTIPLAYER: Local
■ LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO INDICATIVO: €14,26

www.blendogames.com



Atom Zombie Smasher

“È un mondo spietato, figliolo: bisogna tener duro fino a quando passerà questa mania della pace.” (Colonnello Poge - Full Metal Jacket, 1987).

Che si trattasse di un gioco divertente lo si capiva già dal trailer. Che fosse anche rifinito come le (ormai in via di estinzione) produzioni da scaffale, lo si poteva forse intuire dal prezzo, non proprio popolare per un titolo indipendente. Qualunque dubbio viene comunque fugato appena terminata l'installazione. Atom Zombie Smasher, infatti, si dimostra sin da subito un videogioco eccezionale, con carattere, personalità e un gameplay “che levati!”.

CHE SI FA, DOVE SI VA?

Atom Zombie Smasher è uno strategico in tempo reale ambientato in un ipotetico Stato sudamericano degli anni '60, infestato da un'epidemia di non morti chiamati Zed. Il tutto si svolge su di una tavola quadrata, che, con visuale dall'alto, replica il reticolato stradale di una qualsiasi metropoli contemporanea. Ai lati di questo tabellone sono segnalati i punti di ingresso da cui affluiscono centinaia di zombie assetati, splendidamente rappresentati da tridimensionali pixel fucsia, che minacciano i tanti civili da mettere in salvo. Prima del “via”, in puro stile tower defence, si potranno col-

locare sul terreno barricate esplosive, milizie assortite o posti di blocco, così da frenare la calata dei non morti e permettere alla popolazione sana (color giallo) di scappare, raggiungendo i diversi punti di fuga posizionati di volta in volta dall'utente. Dopo ogni livello completato si aprirà una mappa del paese, realizzata sulla falsa riga di qualsiasi gioco strategico a turni, grazie alla quale pianificare le mosse e scegliere la successiva porzione di territorio su cui intervenire. A ogni missione compiuta corrisponderà una ricompensa, costituita da nuove truppe o upgrade per gli equipaggiamenti, che il più delle volte si riveleranno fondamentali per affrontare il crescente livello di sfida proposto dallo sviluppatore. Da segnalare anche la presenza di un'opzione per i mod, perfettamente integrata nell'interfaccia di gioco, e una sezione dedicata alle diverse vignette sbloccabili dopo ogni turno, che ricordano il tratteggio utilizzato da Tony Moore per la serie a fumetti The Walking Dead.

SURFIN' BIRD

Appurato che il game design funziona egregiamente ed è e-

stremamente divertente, ciò che lascia davvero il segno è la carismatica atmosfera da guerra del Vietnam che si respira in tutti gli anfratti di questa produzione indipendente. Dalla colonna sonora ai menù, passando per l'iconografia utilizzata e i colori scelti per dipingere gli scenari: ogni elemento introdotto contribuisce a donare una coerenza contestuale particolarmente efficace e che costituisce il vero e proprio fil rouge narrativo utilizzato per accompagnare il giocatore nei quasi quaranta livelli di gioco presenti. I pochi aspetti negativi riscontrabili sono legati a una superficiale descrizione delle diverse combinazioni di unità attivabili e alla mancata localizzazione italiana, difetto abbastanza comune nel mercato dei giochi indie.

Roberto “il Cinese” Turrini
turrini.roberto@gmail.com



Ecco la mappa grazie alla quale selezionare la prossima area su cui intervenire. Fa molto board game, no?



La Zedpedia è una sorta di enciclopedia integrata nel gioco. Peccato che, in alcune occasioni, sia eccessivamente vaga.

Commento

Divertente, assuefacente e tecnicamente impeccabile, Atom Zombie Smasher è stata una scoperta davvero piacevole. Superato l'ostacolo del prezzo, forse eccessivo, il titolo di Blendo Games non potrà scontentare chiunque ami la strategia e l'eccitazione che ogni buon tower defence riesce a trasmettere. L'atmosfera da Full Metal Jacket completa un quadro estremamente positivo che porge il fianco solo a piccole lacune, individuabili nella mancata localizzazione e nell'assenza di un vero e proprio walkthrough strategico integrato. In ogni caso, niente che ne comprometta la qualità generale. Sicuramente da provare.

Pro: Molto divertente
Design originale

Contro: Costoso
Non localizzato

VOTO **83**

■ CPU: Dual Core 1.88 GHz (Dual Core 1.88 GHz) ■ RAM: 2 GB (4 GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATI Radeon HD2600/nVidia GeForce 8600 (ATI Radeon HD2600/nVidia GeForce 8600)
■ SPAZIO SU HD: 1.6 GB ■ CONNESSIONE: ADSL

■ SVILUPPATORE: Atomic Games ■ PUBLISHER: Atomic Games
■ DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: Internet
■ LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO INDICATIVO: € 14.99

breachgame.com

BREACH



Lo shooter di Atomic Games è più o meno come i migliori FPS bellici. Basta che al segno meno si aggiunga una cifra sufficientemente alta...

Qualche appassionato di shooter multiplayer avrà certamente buttato un occhio sull'offerta di Breach, sempre che non l'abbia già fatta sua. Se è ancora lì che si domanda se procedere o meno nell'acquisto, a un prezzo competitivo rispetto ai modelli a cui il gioco si ispira, le domande da porsi sono almeno due: in primis, è legittimo chiedersi se un team come Atomic Games, dotato di ridotta forza produttiva, sia in grado di tenere sufficientemente alto il livello qualitativo, offrendo uno spropositato numero di feature perfettamente in linea con i vari Bad Company 2 e Modern Warfare (e anche qualcosa in più, visto che le imitazioni si riferiscono anche ad altri titoli); in seconda battuta, c'è da verificare se la caratteristica tecnica più sbandierata, ovvero la distruttibilità dello scenario, sia davvero capace di prestazioni "mai viste prima", soprattutto per le ripercussioni sul gameplay, come più volte affermato dagli svilup-

patori. E, indovinate un po', la risposta non è completamente positiva per nessuno dei due quesiti...

HO DECISO: IMPLEMENTO TUTTO

Il primo approccio con Breach fa addirittura innervosire, anche se fortunatamente la situazione è destinata a migliorare. Serve a poco offrire quintalate di armi, gadget e perk, da acquisire secondo direttive di crescita legate alle 5 classi (una di queste, però, va sbloccata), se poi il feeling dei comandi è impreciso e altre carenze rendono l'esperienza inadatta ai veri veterani degli FPS multiplayer, a cui il gioco è comunque dedicato. Senza contare le caratteristiche copiate frettolosamente, per poi venir inserite senza troppa coerenza: Breach, ad esempio, non contempla la possibilità di sporgersi dagli angoli o di sdraiarsi, proprio come in Bad Company 2, opzione valida per alzare un poco la

tacca della sfida; allo stesso tempo, però, è stato introdotto un sistema di copertura di fatto identico a quello dei vari Rainbow Six Vegas, che a nostro giudizio diventa inadatto e innaturale se applicato esclusivamente a scontri di livello (potenzialmente) competitivo. Altri aspetti, decisamente più curati, permettono al gioco di configurare la riscata sufficienza che vedete a fondo pagina. Al di là del prezzo, che comunque ha un suo peso, le mappe offrono un buon numero di opportunità per aggirare il nemico con strade secondarie, tunnel e ponti, oppure per rendere inaccessibile una zona di passaggio, grazie alle feature distruttive dell'engine, utili ed estese pur se non troppo convincenti sul piano grafico. Anche in questo caso, però, non è oro tutto quello che luccica: nelle modalità più semplici (in tutto ce ne sono 5, anche in questo caso mutate da titoli più famosi), come il Team Deathmatch, buona parte delle retrovie rimane inutilizzata, e una scaltrezza avanzata permette ai più furbi di nascondersi negli angoli lontani della base avversaria, per far man bassa di nemici senza troppo merito. Tuttavia, nelle modalità "infiltrazione" e "convoglio" la situazione migliora decisamente, dando vita a un'esperienza competitiva che, se non può risultare perfetta per i motivi di cui sopra, almeno diverte nelle partite animate da un buon numero di partecipanti. Nel primo caso, nonostante il nome un po' fuorviante, si tratta di prendere possesso dei soliti punti di controllo, mentre nel secondo è necessario scortare un paio di blindati fino alla fine

della mappa, con fanteria appiedata e qualche volontario a far da bersaglio sulle torrette. Se vi sapete accontentare, questo è quanto.

Mario Baccigalupi
(secondvariety@sprea.it)

Commento

A patto di passare sopra a difetti non propriamente leggeri, Breach potrebbe acccontentare i giocatori meno esigenti, alla ricerca di scontri online rilassati e poco rigorosi. Pure loro, però, dovrebbero tener presente che la votazione qui sotto tiene conto anche del prezzo: ciò non è molto lusinghiero, dal momento che di base eravamo ben disposti verso un titolo indipendente che, in modo a dir poco spregiudicato, ha tentato di unire le feature di tutti i migliori FPS competitivi, alla stregua di una simpatica canaglia del frag. Purtroppo, però, buona parte del mix non è riuscito, e a risolleverne le sorti intervengono solo la discreta fattura delle mappe (comunque, solo 5) e la riuscita di alcune modalità, con particolare riferimento a "convoglio". Guardate voi se il gioco vale la (piccola) candela.

Pro: Discreto design delle mappe. Un paio di modalità divertenti.

Contro: Controlli imprecisi. Va bene copiare, ma almeno fatelo per bene.

VOTO **61**

In un FPS competitivo, il meccanismo di copertura in terza persona trucca un po' le carte.



■ CPU: Single Core 3 GHz (Dual Core 2.2 GHz) ■ RAM: 2 GB (3 GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATI Radeon X1950/nVidia GeForce 8600 (ATI Radeon HD3870/nVidia GeForce 8800GT)
■ SPAZIO SU HD: 2 GB ■ CONNESSIONE: ADSL

■ SVILUPPATORE: Punchers Impact ■ PUBLISHER: Mindscape
■ DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: Internet
■ LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO INDICATIVO: € 14.99

www.punchers-impact.com

CRASHER

Le vetture sono pronte, insieme alle armi devastanti che portano sotto il cofano. Il rischio, però, è di non partire nemmeno...

Quello degli shooter con le macchinine è un genere che non ha mai incontrato fortune definitive. A maggior ragione quando la decisione degli sviluppatori è di abbandonare del tutto le corse automobilistiche, tra sportellate e missili in coda, per concentrarsi su arene e combattimenti (quasi) fini a se stessi. L'indipendente Crasher fa parte di quest'ultima categoria, offrendo un paio di game-mode riguardanti da un lato il classico controllo di aree specifiche sulla mappa, e dall'altro il totale annientamento del team avversario. L'appartenenza a una nicchia, però, non è certo un problema, e anzi la redazione di TGM ha sempre guardato con attenzione al coraggio dei team più piccoli e volenterosi, spesso nell'affrontare strade poco battute: peccato che i problemi di Crasher siano così evidenti da annullare quasi del tutto eventuali "bonus intraprendenza". Vediamo perché.

BOLGIA DI MOTORI, FIN TROPPO...

Sulla carta, il gameplay del gioco di Punchers Impact è semplice e intuitivo: sullo sfondo di un mondo post-apocalittico, possiamo scegliere fra 15 bolidi dotati di caratteristiche peculiari, tra possenti tank e sfuggenti motociclette, ai quali è possibile associare fino a 5 skill speciali, sbloccabili combattendo nelle arene multiplayer (il singolo non è presente, nemmeno con bot), da affiancare ai poteri "attivi" già a disposizione della particolare tipologia di veicolo. Purtroppo, però, l'evidente inesperienza del team ha finito per complicare troppo la situazione, a causa di interfacce poco leggibili e di un sistema di controllo inutilmente ostico: in qualche modo, l'uso delle abilità assomiglia a quello di molti action RPG, con riferimento ai tasti di selezione rapida dei poteri, ma la scelta si sposa male con la frenesia che caratterizza i combattimenti, specie se l'inquadratura del

bersaglio è cosa ardua e poco fluida. Per girare la visuale è necessario tener premuto il pulsante destro del mouse, ma in questo modo è facile perdere di vista la direzione di un missile o l'area d'effetto di un potere speciale, tra vortici e raggi d'energia, nonostante l'attivazione del targeting automatico. Chiaramente, però, in questo caso come in altri, lo schema di gioco può essere padroneggiato con un po' di pratica, per arrivare a godere di un gameplay tutto sommato simpatico, incentrato sulla velocità e sulla pleora di bonus a disposizione. Peccato che i problemi non si limitino ai controlli: allo stato attuale, le partite vengono funestate da bug assortiti, dall'improvvisa immobilità dei veicoli alle evidenti carenze nella gestione della fisica, senza contare i problemi di connettività sia nella ricerca della partita sia nei match veri e propri, dove il lag fa da padrone. Tuttavia, va rilevata la frequentazione dei server da parte di coriacei manipoli di giocatori, che mai ci hanno lasciati soli durante la prova, tutti intenti a far progredire il proprio status attraverso una semplice crescita level-based, per sbloccare skill sempre più potenti. Graficamente, infine, l'ispirazione a Borderlands appare chiara, nell'uso del cell-shading e nello stile donato a veicoli e ambientazioni. Tutto è ovviamente declinato sulla guida di vetture in terza persona, e lo stile fumettoso dona agli scenari un aspetto piuttosto gradevole, con alcune caratteristiche "strutturali" ben riuscite: in alcuni casi gli scenari presentano livelli sovrapposti, mentre rampe e pendii donano respi-

ro all'azione, per imbastire assalti a sorpresa e rapide ritirate strategiche. Anche in termini di varietà, però, si poteva fare di più: come detto le modalità sono solo due, una delle quali presenta una sola mappa, per un totale di 4 scenari incentrati su formazioni rocciose, distese di ghiaccio e vulcani in eruzione.

Mario Baccigalopi
(secondvariety@sprea.it)

Commento

Crasher è un car-shooting-game con troppi problemi per risultare competitivo. E pensare che, almeno in tempi recenti, non si trovano molti titoli dello stesso genere, e anche la vocazione esclusivamente multiplayer avrebbe potuto catturare qualche appassionato, per intervallare piacevolmente le sessioni con i veri mostri del frag. Il sistema di controllo, però, risulta inutilmente complicato; anche quando si padroneggiano guida e sistema di puntamento, poi, bug di vario genere rendono molto difficile un'esperienza di livello soddisfacente. Detto questo, aspettiamo Punchers Impact al varco della prossima produzione, perché qualche idea interessante l'abbiamo trovata anche in questo caso.

Pro: Graficamente piacevole.

Contro: Sistema di controllo complicato e impreciso. Troppi bug.

VOTO **51**

L'accumulo di uccisioni e bonus è segnalata con un piacevole stile arcade.



I migliori VIDEOGIOCHI con la tua rivista preferita



TGM 254 - Dicembre 2009
Diventa il miglior stratega
del futuro
**COMMAND &
CONQUER 3
TIBERIUM WARS**



TGM 255 - Natale 2009
Un piacevolissimo gioco di
ruolo fantasy che non vi
deluderà!
**SACRED - EDIZIONE
ORO**



TGM 256 - Gennaio 2010
Con le fantastiche versioni
dimostrative di:
**DIRT 2 E JAMES
CAMERON'S AVATAR**



TGM 257 - Febbraio 2010
Con le fantastiche versioni
dimostrative di:
**KING ARTHUR:
THE ROLE-PLAYING WARGAME
DIVINITY 2: EGO DRACONIS**



TGM 258 - Marzo 2010
Un impegnativo gioco di
strategia fantasy
**FANTASY
WARS**



TGM 259 - Aprile 2010
Due splendidi sparattutto
furtivi, tutti da giocare!
**THE CHRONICLES OF
RIDDICK - ASSAULT
ON DARK ATHENA**



TGM 260 - Maggio 2010
Uno straordinario survival
horror fra i ghiacci!
CRYOSTASIS



TGM 261 - Giugno 2010
Un eccezionale RTS
completo di espansione
**WORLD IN CONFLICT
COMPLETE EDITION**



TGM 262 - Luglio 2010
Due imperdibili simulazioni
spaziali
**X3 TERRAN CONFLICT
X3 REUNION**



TGM 263 - Agosto 2010
Uno splendido platform
con moltissimi enigmi da
risolvere
TRINE



TGM 264
Settembre 2010
L'ultima straordinaria
avventura di Lara Croft
**TOMB RAIDER:
UNDERWORLD**



TGM 265
Ottobre 2010
Favolose sparatorie nel
cuore nero dell' Africa
FARCRY 2

www.spreadstore.it



TGM 266
Novembre 2010
L'emozione della scoperta
del Nuovo Mondo
ANNO 1404



TGM 267
Dicembre 2010
Il gioco di corse più grande
del mondo
BURNOUT PARADISE



TGM 268
Gennaio 2011
L'avventura più
adrenalina di sempre
MIRROR'S EDGE



TGM 269
Febbraio 2011
Combattimenti aerei
mozzafiato
TOM CLANCY'S HAWK



TGM 270
Marzo 2011
Un hack 'n' slash fantasy
tra Luce e Oscurità
SACRED 2

Gli speciali di



TGM SPECIALE AVVENTURE
in allegato
**SECRET FILES -
IL MISTERO DI TUNGUSKA**

TGM SPECIALE HORROR
in allegato
PENUMBRA

TGM SPECIALE
GLI EROI NEI VIDEOGIOCHI
in allegato
**PRINCE OF PERSIA
LO SPIRITO GUERRIERO**

Scegli l'arretrato che vuoi ordinare

Indica con una **X** le pubblicazioni che desideri ricevere:

TGM 254 - Dicembre 2009 - Command & Conquer 3 Tiberium Wars	€ 7,90
TGM 255 - Natale 2009 - Sacred - Edizione Oro	€ 7,90
TGM 256 - Gennaio 2010	€ 6,90
TGM 257 - Febbraio 2010	€ 6,90
TGM 258 - Marzo 2010 - Fantasy Wars	€ 7,90
TGM 259 - Aprile 2010 - The Chronicles of Riddick - Assault on Dark Athena	€ 7,90
TGM 260 - Maggio 2010 - Cryostasis	€ 7,90
TGM 261 - Giugno 2010 - World in Conflict Complete Edition	€ 7,90
TGM 262 - Luglio 2010 - X3 Terran Conflict - X3 Reunion	€ 7,90
TGM 263 - Agosto 2010 - Trine	€ 7,90
TGM 264 - Settembre 2010 - Tomb Raider: Underworld	€ 7,90
TGM 265 - Ottobre 2010 - Farcry 2	€ 7,90
TGM 266 - Novembre 2010 - Anno 1404	€ 7,90
TGM 267 - Dicembre 2010 - Burnout Paradise	€ 7,90
TGM 268 - Gennaio 2011 - Mirror's Edge	€ 7,90
TGM 269 - Febbraio 2011 - Tom Clancy's Hawk	€ 7,90
TGM 270 - Marzo 2011 - Sacred 2	€ 8,90
TGM Speciale Avventure - Secret Files: Il Mistero di Tunguska	€ 7,90
TGM Speciale Horror - Penumbra	€ 7,90
TGM Speciale Gli Eroi nei Videogiochi - Prince of Persia - Spirito Guerriero	€ 7,90
Totale quantità	Totale ordine

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI SPEDIZIONE:

Indica con una **X** la forma di spedizione desiderata

Spedizione tramite posta tradizionale al costo aggiuntivo di	€ 2,90	
Spedizione tramite Corriere Espresso al costo aggiuntivo di	€ 7,00	
TOTALE COMPLESSIVO		€

SE VUOI ORDINARE VIA POSTA O VIA FAX, COMPILA QUESTO COUPON

Ritaglia o fotocopie il coupon, invialo in busta chiusa a: Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. Via Torino, 51 20063 Cernusco s/n (MI), insieme a una copia della ricevuta di versamento o a un assegno. Oppure via fax al numero 02.700537672. Per ordinare in tempo reale i manuali collegati al nostro sito www.spreadstore.it. Per ulteriori informazioni puoi scrivere a store@sprea.it oppure telefonare allo 02/87158224 tutti i mercoledì dalle 10,00 alle 14,00

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____

N° _____ C.A.P. _____ PROV. _____

CITTÀ _____

TEL. _____

E-MAIL _____

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI PAGAMENTO E ALLEGHO:

Indica con una **X** la forma di pagamento desiderata

- Ricevuta di versamento su CCP 99075871 intestato a Sprea Editori S.P.A. ARRETRATI, Via Torino 51 - 20063 Cernusco sul Naviglio MI
- Assegno bancario intestato a: Sprea Editori S.P.A.
- Carta di Credito

N _____
(Per favore riportare il numero della Carta indicandone tutte le cifre)

Scad. _____ CVV _____

(Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito)

Nome e Cognome del Titolare

Data _____ Firma del titolare _____



Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali - (Codice Privacy d.lgs. 196/03) Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51, è il Titolare del trattamento dei dati personali che vengono raccolti, trattati e conservati ex d.lgs. 196/03. Gli stessi potranno essere comunicati e/o trattati da Società esterne incaricate. Ai sensi degli artt. 7 e ss. si potrà richiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei dati, ovvero l'esercizio di tutti i diritti previsti per Legge. La sottoscrizione del presente modulo deve intendersi quale presa visione, nel colophon della rivista, dell'Informativa completa ex art. 13 d.lgs. 196/03, nonché consenso espresso al trattamento ex art. 23 d.lgs. 196/03 in favore dell'Azienda.



Che effetto hanno le patch su un videogioco? Le modification ne allungano la vita? Che supporto ha avuto dagli sviluppatori? TGM After si propone di analizzare l'evoluzione dei giochi recensiti.

STAR TREK ONLINE

Dopo una lunga attesa è anche la volta di Star Trek Online a passare sotto le forche caudine del TGM After. Il titolo di Cryptic Studios è stato uno dei pochi MMO siderali a entrare nell'arena saldamente presidiata, almeno fino a questo momento, da parte di CCP con Eve Online. Bisogna dire che, di primo acchito, il gioco ha suscitato una buona impressione nei trekkies per quanto riguardava la navigazione spaziale e il combattimento tra navi. La configurazione di armi, scudi e relative personalizzazioni è stata sicuramente azzeccata per come ricrea l'atmosfera del ponte di comando dell'Enterprise. Dall'altro lato, molto deludente è stato il gameplay da appiedati in cui al giocatore viene richiesto di eliminare legioni di Borg con un'attitudine al combattimento nelle missioni a terra che non ha soddisfatto gli appassionati anche per una mancanza di necessità di cooperazione in multiplayer vista la presenza dell'Away Team comandato dal gioco stesso. Sul fronte dei contenuti, fin da subito ci si è accorti dell'abbondanza di materiale per la Federazione mentre per tutte le altre fazioni di una certa importanza come i Klingon non c'era quasi nulla da sviluppare in termini di evoluzione del personaggio e quindi della storia. Una mancanza di una certa importanza quando si ha a che fare con MMO del calibro di World

of Warcraft che sviluppa nei dettagli le vicende di due fazioni e svariate razze a loro variamente connesse. Questa povertà di contenuti si è riflessa nella varietà delle quest da portare a termine: il dualismo tra combattimento spaziale e assalto al pianeta alla lunga tende a stufare, soprattutto se pensiamo che cambiano le razze da sterminare, ma si ha l'impressione di giocare più o meno sempre le stesse varianti di tre o quattro quest di base. Questo è stato il motivo che inizialmente non ha permesso al gioco di sfondare, impedendogli di crearsi una fanbase molto consistente. Un peccato se pensiamo al fatto che solo nei mesi successivi, Cryptic si è data da fare pubblicando parecchi contenuti PvE cercando di bilanciare effettivamente l'offerta per tutte le razze presenti. A peggiorare la situazione ha comunque pensato la conformazione del PvP, che limita il normale gameplay a una semplice azione in solitario e non a una quanto mai gradita possibilità di mettere insieme un numero consistente di giocatori per andare a caccia di nemici della propria fazione o portare a termine semplici azioni di pirateria come avviene, per l'appunto, in EVE Online. Le arene sono presenti ma non si va oltre occasionali combattimenti che hanno scarso impatto sull'evoluzione



di nave e alter ego digitale, un problema tipico di molti MMO, pensati fin dall'inizio per il PvE come questo. Da questi difetti di fondo nasce l'insuccesso di questo gioco limitato a una community molto attiva, però troppo piccola per pensare a una effettiva sopravvivenza della stessa oltre la fine del 2011. Le conseguenze di questa situazione sono essenzialmente due: il fatto che il gioco diventerà a breve free to play (ma con quale modello di business ancora non si sa, forse microtransazioni) a conferma della necessità per CS di riempire i server molto velocemente e l'arrivo della Foundry, un editor di missioni per arricchire i contenuti di cui il gioco ha disperatamente bisogno. Basterà tutto questo a salvare Star Trek Online dall'oblio? Difficile a dirsi: per il momento STO non vale la candela dell'abbonamento mensile che vada oltre i contenuti man mano che arrivano, anche in considerazione del fatto che le somiglianze di fondo con la struttura di Champions Online sono decisamente troppe e troppo marcate.



R.U.S.E.

Quando è stato pubblicato R.U.S.E. devo ammettere che mi ha colto un po' di sorpresa. Si trattava di uno strategico basato sulla Seconda Guerra Mondiale che cercava di unire la facilità d'uso della periferica di controllo touchscreen a uno strategico sufficientemente facile da usare e al contempo tatticamente molto profondo. Nonostante gli indubbi meriti di Ubisoft, l'esperimento è riuscito solo in parte lasciandoci un prodotto comunque di buona fattura capace di creare una piccola community ancora attiva dentro e fuori da Steam. Insomma, le occasioni per scontrarsi in multiplayer non mancano a qualsiasi ora del giorno e della notte rendendolo un gioco buono per gli appassionati degli RTS casuali che stanno studiando per fare il grande salto. R.U.S.E. fin dalla data di pubblicazione non ha avuto particolari problemi di compatibilità o funzionalità online tanto è vero che Ubisoft se l'è cavata con un paio di aggiornamenti limitati al mese di ottobre che hanno risolto i problemi emersi fino a quel momento. A parte questo, apprezzabili sono state le iniziative sul fronte

dei contenuti aggiuntivi. A un DLC gratuito dedicato alla guerra atomica con tre nuove mappe e una nuova modalità pubblicato in dicembre, si sono aggiunti due DLC a pagamento contenenti una fazione, nuovi scenari e mappe. In particolare l'ultimo è stato molto apprezzato in quanto inserisce l'Impero del Sol Levante per rendere completa l'offerta degli eserciti che partecipano al Secondo Conflitto Mondiale. In prospettiva, la valutazione a posteriori di R.U.S.E. è più che discreta e gli permette di strappare un bollino verde per il rotto della cuffia. Peccato per l'assenza di qualsivoglia editor o modding tool anche se l'atteg-

giamento di Ubisoft sotto questo punto di vista è noto da tempo a tutti. Smanettane avisato...



MEDAL OF HONOR

Atteso per mesi come l'anti Call of Duty per eccellenza, erano in molti ad attendersi un Medal of Honor in grado di spostare gli equilibri di un mercato da ormai qualche anno saldamente in mano ad Activision, come abbiamo spiegato in un articolo all'interno della FragZone di questo mese. Questo TGM After di Medal of Honor è la conferma di come un gioco possa vendere un buon numero di copie grazie a una campagna di marketing azzeccata e fallire completamente l'obiettivo per quanto riguarda il lasciare un segno sui server multigiocatore. Questo è esattamente il caso dell'ultimo capitolo della serie che dopo essere stato considerato un titolo pia-

cevole in single, si può fregiare del poco invidiabile connotato di essere meno convincente sotto il profilo del multiplayer online. Come potete immaginare, questa feature passa sopra anche al fatto che EA non abbia avuto bisogno di produrre aggiornamenti di alcun tipo, alcuni dei quali sarebbero comunque stati necessari per risolvere le problematiche tipiche della varietà di configurazioni PC presenti sul mercato. Il risultato è evidente e, a oggi, si può dire che la piccola comunità di giocatori online formatasi a ridosso della pubblicazione sia stata spazzata via dal peso combinato di Black Ops e Modern Warfare 2, rendendo praticamente inutile l'acquisto del gioco per la sua

componente multiplayer che non ha avuto nessun sussulto di originalità che gli permettesse di lasciare il segno sui server online. Anche la successiva pubblicazione di due DLC multigiocatore sotto forma di modalità inedite come Clean Sweep e Hot Zone non è bastata a risolvare le sorti di un brand che non riesce a rinverdire i fasti di un passato che oggi pare molto lontano. Non resta che attendere il seguito con la consapevolezza che un acquisto ritardato di questo Medal of Honor ha senso solo per la piacevole, anche se corta, campagna single player.



Il 2011 è partito bene o male? Onestamente è ancora presto per dirlo, ma se dobbiamo vedere le prospettive per il prossimo futuro, un cauto ottimismo ci fa guardare al multiplayer PC nei prossimi mesi. Anche perché, come potrete scoprire voltando pagina, qualcosa di importante potrebbe cambiare ai piani alti.

EVENTI

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

VIDEOGAMES PARTY TOUR FESTIVAL DEL FUMETTO NOVEGRO

Quando i byte e la carta si incontrano nasce sempre un amore...

E non è difficile capire il perché visto che si tratta di un interesse comune a molti giovani che, a prescindere dalla cultura fumettistica, apprezzano molto il media videoludico allo stesso modo di quello cartaceo. Per i ragazzi di Videogames Party è stato quindi naturale cogliere al volo l'occasione per realizzare un bellissimo stand all'interno dell'hangar di Novegro, che ogni anno ospita l'evento milanese per eccellenza dedicato al fumetto in tutte le sue forme. Come per ogni occasione precedente, la formula è stata la stessa messa in mostra in altri eventi svolti alla Pelota di Milano, a Lucca o a Mantova. Un'offerta videoludica separata tra PC, console, presentazioni ed esibizioni dal vivo, che non ha mancato di appassionare il pubblico presente

e creare due giorni di situazioni "vip". I giocatori sono stati sempre al centro dell'attenzione grazie a un palco costantemente in movimento con tornei dal vivo commentati, esibizioni su megaschermo e una valanga di interviste a visitatori della fiera, giocatori e addetti ai lavori del settore. Anche se si tratta di un evento principalmente incentrato sulle console, l'attenzione non è mancata anche sul fronte dell'utenza PC, visto che sono stati creati tornei ad hoc per molti titoli come Call of Duty: Modern Warfare 2, Unreal Tournament 3 e DIRT 2, che hanno impegnato un pubblico composto essenzialmente da non professionisti. Ma il fatto che gli eventi di Videogames Party siano da sempre dedicati a un pubblico "casual" è ormai un fatto risaputo,

che non ha impedito all'organizzazione di mettere in palio strepitosi premi sotto forma di hardware di ottima qualità gentilmente fornito da AMD/ATI, Cooler Master e Sapphire. Oltre alla parte ludica, non sono mancati i momenti più strettamente legati alle presentazioni di titoli inediti: ampio spazio è stato dedicato a Bulletstorm e a Dead

IL RAFFO E L'ELVIN: INTERVISTA DOPPIA



Quando a un evento del genere si invitano due personaggi come Raffo ed Elvin gli effetti sono molteplici: il primo è la fuga in massa di tutti quelli che li conoscono, la seconda è una serie di interviste video condotte dal buon YoYo su tutto quanto è videogioco che non potete assolutamente perdervi! Andate su www.youtube.com, digitate Festival Fumetto di Novegro 2011 - Intervista Raffo o Elvin e preparatevi a ridere come non accadeva da tempo!

Space 2, dove la nostra piattaforma ha avuto l'onore di illustrare le potenzialità del multiplayer. Insomma, si può dire che la due giorni di evento svoltosi dal 28 al 29 gennaio scorso è stata un successo che avrà sicuramente modo di ripetersi anche nelle prossime occasioni. Come potete vedere nel box qui a fianco, il calendario 2011 del Videogames Party Tour è stato già definito e nuove occasioni di fare festa non mancheranno di certo.



YoYo nel suo ambiente naturale, il palco. Una partita a FIFA sembra una sciocchezza, ma non avete idea di come sudano le mani quando cinquecento persone vi guardano giocare...



Gli appassionati giocano ed Every sorveglia...

LA VITA DOPO CALL OF DUTY



Il futuro degli sparattutto multiplayer è a un punto di svolta?

Anche per quanto riguarda il 2010 i giochi sono fatti: Call of Duty si è rivelato ancora una volta Re di un mercato che ormai domina in modo netto e inconfutabile dal 2007 con l'arrivo di Modern Warfare. Un predominio di cui erano state ampiamente gettate le basi nel 2003 e nel 2005 con Call of Duty e Call of Duty 2, in seguito consolidato da un nocciolo duro di giocatori che ha utilizzato questo gioco come riempitivo multiplayer per un anno o più, garantendo ad Activision volumi di vendita in grado di fare da soli il fatturato di tre publisher medi per un intero anno fiscale. Una torta enorme rappresentata da un prodotto che globalmente, per tutte le piat-

taforme su cui viene sviluppato, arriva a vendere ogni anno oltre dieci milioni di copie. Con questo articolo abbiamo provato ad analizzare la situazione attuale, cercando di prevedere i possibili sviluppi futuri di un gioco che rappresenta da solo il 50% delle ore trascorse in multiplayer da un utente medio PC durante il corso dell'anno. Per arrivare a delle conclusioni bisogna chiaramente fare un passo indietro ed analizzare le motivazioni dietro a un successo del genere, che, come sempre, non si costruisce in pochi mesi di sviluppo.

UN MULTI DA MILIONI DI DOLLARI

Trovare un'unica spiegazione per certificare il successo del brand Call of Duty è molto difficile: come sempre accade quando si tratta di un prodotto così complesso, le motivazioni so-

Call of Duty e Call of Duty 2 sono stati ottimi iniziatori di una serie partita con l'ambizione di scalzare dal trono Medal of Honor, peraltro riuscendoci.



no molteplici e vanno da ricercarsi in più punti fondamentali. Il primo riguarda la strepitosa complessità del multiplayer che rende, di fatto, tutti i capitoli della serie, delle enciclopedie viventi dello sparattutto che richiedono parecchi mesi di tempo per essere padroneggiate a dovere. Anche se il gameplay eccessivamente frenetico di alcune modalità può lasciare interdetti gli amanti degli sparattutto multigiocatore, è indubbio come la complessità delle mappe proposte, in tandem con le modalità, inedite o originali che siano, rappresenta una combinazione in grado di generare un ammontare di ore di gioco semplicemente ineguagliabile da parte di qualsiasi altro prodotto attualmente presente sul mercato. A questo è da aggiungere il consolidato trucchetto della crescita del proprio soldato virtuale: prima l'avanzamento

di livello, poi lo sblocco di determinate armi e relativa combinazione di classi personalizzate nella propria armeria che permette la massima flessibilità del setup senza compromettere l'equilibrio del gioco. Oltre a tutto questo, un'ulteriore conferma di come il supporto sia fondamentale in questo genere di business riguarda il numero e la qualità dei server multiplayer disponibili per ogni nazione (eccezion fatta per Modern Warfare 2), con abbattimenti considerevoli dei tempi di risposta e relativa qualità dell'esperienza di gioco. In chiusura, e fa quasi senso dirlo, ogni Call of Duty è stato apprezzato grandemente anche per l'intensità dell'esperienza in solitario. Non ci sarà mai stata una storia di particolare qualità o longevità a sorreggerne l'impianto narrativo, ma è indubbio come tutti i CoD visti finora abbiano

World at War è stato un ottimo riempitivo tra i due primi Modern Warfare...



... ma Black Ops non è stato il salto di qualità che tutti speravano.



fatto piazza pulita della concorrenza per qualità delle scene scriptate e quindi efficacia dell'esperienza di gioco.

SOLDI E TALENTO

Questo circolo virtuoso è stato finora possibile grazie a due presupposti di una certa importanza: il talento indiscutibile di Infinity Ward e i massicci investimenti di Activision in termini di risorse messe a disposizione per la realizzazione di giochi e campagna di marketing. Partendo da questi due presupposti in teoria si potrebbe ripetere il ciclo all'infinito (o quasi); il problema è che il primo fattore di questa equazione è venuto a mancare un anno fa, lasciando l'incombenza di realizzare un titolo da cui dipendono le sorti di un'intera azienda sulle spalle di Treyarch. Ottimi mestieranti che in passato hanno curato con successo il buon World at War, ma sicuramente non caratterizzati dalle stesse capacità innovative di IW. Il cambio di gestione è stato evidente fin dalla prima pubblicazione del gioco: se il singleplayer si è rivelato all'altezza della situazione (e sotto il profilo del puro storyboard addirittura superiore ai suoi predecessori) Black Ops ha sicuramente mostrato il fianco a molte critiche per quanto riguarda l'originalità del multiplayer. Non solo si è trattato di una semplice evoluzione di quello visto in azione in Modern Warfare 2, ma soprattutto, il supporto postvendita ha messo in evidenza una qualità inferiore del testing che ha portato a numerosi problemi all'interno della community, alcuni dei quali tutt'ora irrisolti. L'impressione è che qualcuno in Activision abbia pensato che l'esperienza pregressa avrebbe permesso Treyarch di camminare da sola sulla strada del successo, cosa che probabilmente è avvenuta solo di riflesso grazie alle stratosferiche vendite di Modern Warfare 2, che hanno reso Black Ops un acquisto a scatola chiusa per molti. Quali sono quindi i possibili scenari futuri?

PROGETTO RESPAWN

La prima incognita riguarda il progetto che al momento West e Zampella stanno portando avanti dopo essersi accasati presso Electronic Arts e aver convinto buona parte dei loro ex dipendenti a lasciare Infinity Ward, quello che ormai molti addetti ai lavori considerano un guscio vuoto. La prospettiva di tornare in un ambiente di lavoro consolidato da un know-how eccezionale e rapporti umani for-

giati da anni di titoli di valore deve aver giocato una parte importante in questo processo. Il fallimento del brand Medal of Honor dello scorso autunno (vedi TGM After di questo mese) sul fronte multiplayer e l'aranciare della serie Battlefield fanno pensare al fatto che EA si prepari a lanciare un nuovo brand capace di eclissare quello di Call of Duty grazie all'establishment di Respawn Entertainment creato per l'occasione proprio da West e Zampella. Quanto i due abbiano avuto mani libere (e fondi illimitati da EA) non è dato saperlo, ma è lecito attendersi una partenza con il botto che permetta a Riccitiello & Co. di sfruttare il momento di difficoltà di Activision sul fronte della pura immagine in seguito alle cause legali scaturite dalla vicenda.

AZIONE/REAZIONE

La reazione di Activision sicuramente ci sarà, ma l'impressione è che sulla lunga distanza potrebbe non essere Treyarch a portare avanti la fiaccola del marchio proprio a causa del parziale flop di immagine di Black Ops. Modern Warfare 3 è infatti atteso per la fine del 2011 ed è in fase di sviluppo da ben tre studi (Sledgehammer e quel che resta di Infinity Ward sul single player, mentre Raven Software sarebbe concentrata sul multiplayer). Una scelta che non fa ben sperare per una direzione artistica unitaria di un brand che finora ha sempre vissuto dell'altissimo livello qualitativo di entrambe le componenti. Treyarch, dal canto suo, sarà già stata messa al lavoro su Modern Warfare 4 in otti-

A dispetto della relativa anzianità, Modern Warfare 2 è ancora giocatissimo.



ca Natale 2012 ma la spada di Damocle che pende sulla loro testa è appesa a un filo molto sottile: nel momento in cui scriviamo il numero di giocatori online di Black Ops e Modern Warfare 2 per PC si equivale (in media 40000 utenti al giorno) per ciascun titolo, ma è evidente il calo di interesse se pensiamo che a ridosso della pubblicazione il rapporto era di 70000 a 15000 a favore del titolo di Treyarch e per i mesi futuri si potrebbe profilare un sorpasso letale per il prestigio di Activision. Ma quale studio attualmente può garantire innovazione e non una semplice ripetizione di quanto giocato in precedenza?

HORROR VACUI

Pochi, e quei pochi presenti sul mercato con un'esperienza considerevole sono tutti già al lavoro su altri progetti. Medal of Honor 2 è già in lavorazione, ma Danger Close dovrà dimostrare ben altre capacità nel multiplayer se vorrà avere una minima chance contro il nuovo titolo di Zampella e West o contro il prossimo Call of Duty. I Monolith sono un altro studio molto solido, ma la loro esperienza nello sviluppo di titoli multiplayer è quasi pari a zero. Buon ultimo abbiamo Valve, che ormai da tempo vive di rendita dei titoli multiplayer molto giocati su Steam (Counterstrike e Team Fortress 2), ma che non pare intenzionata a gettarsi nella mischia degli sparattutto bellici d'ambientazione moderna che tanto fatturato hanno generato finora.

Gli Ex Infinity Ward riusciranno a risorgere dalle loro ceneri? Treyarch riuscirà veramente a prendere in mano la situazione? Una terza forza arriverà a cambiare il mercato? La risposta affermativa a questa domanda probabilmente segnerà in modo indelebile il destino degli sparattutto multigiocatore dei prossimi cinque anni.

Bad Company 2 è un buon titolo ma la natura eccessivamente realistica, ne limita l'appetibilità presso un pubblico mass market.



Medal of honor ha venduto bene, ma è caduto presto nel dimenticatoio. Il secondo capitolo è già in lavorazione da parte di Danger Close.



BETAMACHINE

RIFT

RIFT

I mob ora usano i portali per invadere nuovi mondi.

Il 2011 non sarà certo l'anno che verrà ricordato per l'abbondanza di MMORPG di un certo livello e l'impressione è che per quanto riguarda i prossimi mesi, l'unico vero titolo in arrivo capace di destare una certa attenzione tra gli appassionati del genere sia Rift. Realizzato da Trion Worlds, si tratta di un MMO fantasy che punta sulla diversità di numerose razze presenti in un universo fittizio, in cui vari pianeti sono connessi tra loro da alcuni "rift". Trattasi di portali che si aprono periodicamente e permettono a creature di vario genere di attraversarli e invadere ampi settori dei pianeti in cui convivono le varie razze. Il periodo di beta è stato limitato soltanto a un fine settimana, quindi la quantità di contenuti che siamo riusciti a osservare del gioco non è stata elevatissima: tuttavia, abbiamo avuto modo di renderci conto di quante delle caratteristiche essenziali tra quelle pubblicizzate da Trion Worlds sono state effettivamente implementate all'interno del gioco. Per quanto riguarda la creazione del personaggio, effettiva-

mente è possibile scegliere una classe di base tra le quattro a disposizione tra Warrior, Cleric, Mage e Rogue e selezionare una serie di build multiple che permettano, sempre restando nei limiti della propria classe, di ricoprire diversi ruoli quando si gioca in gruppo o quando ci si muove in solitario. A parte questo, la quindicina di livelli che abbiamo macinato con il nostro Rogue è filata via liscia e senza particolari intoppi degni di nota nelle due instance che era possibile visitare. La prima impressione è stata sicuramente positiva: le invasioni che arrivano attraverso i rift sono costanti e piuttosto impegnative da respingere, anche quando ci si organizza in party numerosi. Ogni zona del mondo di gioco inoltre non si può considerare completamente al sicuro per "questare" in tranquillità e questo aggiunge un tocco di caos organizzato molto interessante a un gioco comunque solido (almeno per quanto abbiamo visto) anche sotto il profilo delle avventure legate alla storia. Portare avanti quest e instance

che spiegano la genesi del mondo di Telara è abbastanza divertente e tutto sommato non molto ripetitivo; una piacevole alternativa al semplice organizzarsi per fronteggiare i rift che si aprono a intervalli regolari. La mappa del mondo di gioco è molto ben realizzata e in ogni momento è possibile avere tutte le info che servono per organizzare le chainquest più complesse in mo-

L'ANIMO DEL PERSONAGGIO

Come accennato nel corpo del testo, uno degli aspetti più interessanti di Rift è il cosiddetto Soul System, che permette al giocatore di personalizzare in maniera molto consistente la build del proprio personaggio. In particolare, ci si accorge di come sia possibile raggiungere una flessibilità e profondità nell'investimento dei punti esperienza di almeno tre o quattro specializzazioni di massima che cambiano drasticamente l'esperienza di gioco. Un fine settimana non è stato sufficiente per arrivare a comprenderne le effettive potenzialità (probabilmente, occorre attestarsi almeno al trentesimo livello), ma l'impressione è che il lavoro svolto fino a questo punto faccia presagire un prodotto dalla complessità veramente fuori del comune.

do razionale: solo il tempo potrà dire quanto potrà reggere all'impatto dei giocatori più affamati di avventura, ma la sensazione è che almeno un paio di mesi di contenuti siano garantiti, almeno per il momento. Le impressioni positive non si fermano qui, oltre alla complessità del Soul System cui abbiamo accennato nell'apposito box, degna di nota è la parte tecnica di Rift: animazioni, mondo di gioco e qualità generale dal punto di vista audiovisivo sono di buon livello e fanno ben sperare per una release finale di tutto rispetto anche sotto questo punto di vista. Rift, la vera sorpresa del 2011? Se anche PvP e crafting si riveleranno all'altezza della situazione, potrebbe essere proprio così.



MODALITÀ: CLOSED STATUS: Chiusa
SITO: <http://riftgame.com> USCITA: Marzo 2011



MASSIVENEWS

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

Rieccoci sulle pagine più massive della rivista che avete tra le mani. Questo 2011 che continua a sfornare interessantissime novità nel campo dei MMORPG, seppur i titoli di maggior richiamo pare abbiano davvero voglia di farsi parecchio attendere. Dalle recenti Earning Conference Call di EA e THQ sono infatti arrivate notizie piuttosto fredde per i fan di Star Wars e di Warhammer 40K. Il riferimento va ovviamente ai tripla A The Old Republic e Dark Millennium Online: del primo difficilmente si saprà qualcosa di definitivo prima dell'autunno (con beta pubblica prevista per l'inizio dell'estate) mentre per quel che riguarda il secondo, con ogni probabilità, si dovrà addirittura aspettare il 2013. E nemmeno i fan di Guild Wars possono cadere preda di facili entusiasmi, dato che per quest'anno l'unica certezza riguardante il secondo capitolo è che saremo vittima dell'ennesima invasione di scimmie e l'unica cosa che vedremo nel corso di quest'anno sarà una beta con una durissima selezione all'ingresso. Ma di certo non mancheranno gli annunci, e proprio a tal proposito ArenaNet ha alzato il sipario sulla quinta classe di **Guild Wars 2**: si tratta del Guardiano,

professione specializzata nell'attacco corpo a corpo e soprattutto nel supporto dei compagni che, sebbene presa di peso dal prequel, presenterà moltissime novità. Si va dalle cosiddette "armi spirituali", sorta di arnesi da smazzuolamento evocabili dal personaggio, ai simboli conficcabili sul terreno di battaglia, utili a intimidire o danneggiare il nemico oppure a offrire cure agli alleati. Non manca poi l'abilità di costituire una zona off-limits per gli attacchi nemici così come la possibilità di piazzare scudi protettivi. Il gameplay prevederà dunque sia skill da healer sia abilità da DPS, variabili a seconda di come sceglieremo di impostare gli attributi del PG e seguire le tre virtù che lo guidano: giustizia, coraggio e risolutezza, in modo da avere un approccio più o meno aggressivo al combattimento. E non è tutto, perché gli sviluppatori hanno anche pubblicato un ampio speciale riguardante la razza umana che ne spiega l'evoluzione in termini di storia e ambientazione. Al PAX East di Boston, infine, è attesa una nuova demo del gioco che non mancheremo di descrivervi. Passiamo ora alle novità assolute, o quasi. Molti di voi, o forse

no, ricorderanno il riuscitissimo MMOFPS **PlanetSide**, uscito sotto etichetta Sony Online Entertainment nell'ormai lontano 2004. Ebbene la software house americana sta ufficialmente lavorando al secondo capitolo: non è ancora chiaro se sarà un qualcosa di completamente nuovo o si tratterà di un completo revamp del precedente, il cui sviluppo è stato inspiegabilmente abbandonato già da un triennio. Molti, visto quanto avevano apprezzato l'originale, sperano vivamente nella seconda ipotesi ma, per il momento, a parte qualche immagine non se ne sa ancora nulla, se non il fatto che a breve verranno fatte sostanziose rivelazioni. Anche a questo proposito vi terremo informati. E, sempre nell'ambito "a volte ritornano", è finalmente arrivato il momento di **Mythos**, ambizioso hack 'n' slash online inizialmente concepito da Bill Roper ed i suoi soci di Flagship Studios e poi abbandonato a causa del fallimento della suddetta baracca e dei suoi burattini/burattinai. Già da un paio d'anni Hanbitsoft, al contrario di quanto successo per Hellgate: London (ripubblicato solo in Oriente), ha preso accordi per la pubblicazione nordamericana ed europea



[GW2] Il guardiano in tutta la sua estremo suscettibilità. Credeteci, meglio averlo come amico un pizzico così!



[GW2] Sarà, ma a me di "spirituale" ste abilità sembra abbiano ben poco. Quella palla energetica deve far un gran male se presa in piena faccia, altrché!



[PS] Guardate quest'immagine: dovrebbe esservi subito chiaro il motivo per il quale PlanetSide è così apprezzato. E chi se lo fila il MMO di Halo con questo in giro?



[PS] Ed ecco il pilota: dottrina, organizzazione e orgoglio militare. Questi gli ingredienti del successo dell'ancora imbattuto papà di tutti i MMOFPS.

[COHO] Il MMORTS (più un RTS di ampio respiro, a dire il vero) non era affatto male. Soprattutto, era gratis. Ora ne rimane soltanto il ricordo. Peccato.



[MYTHOS] "Action Multiplayer Mayhem" si definisce. Se avrà parte del successo fatto registrare da Torchlight se ne parlerà davvero parecchio...



del titolo. Qui da noi lo pubblicherà Frogster, che ha da poco aperto i server della closed beta: si tratta di un titolo davvero interessante che fa esattamente ciò che l'aprezzatissimo Torchlight (tra l'altro sviluppato da quello stesso team che diede i natali a Mythos) non ha ancora fatto: portare il genere del punta e clicca d'azione in un contesto completamente massivo. Detto questo non mi resta che raccomandarvi caldamente d'iscrivervi alla beta.

Continuo sullo stesso tema spingendomi sin dove nessun morto vivente è mai giunto prima parlando di un titolo che è incredibilmente riuscito a battere il record del compianto **All Points Bulletin**, chiuso a pochissimi mesi dal lancio: quel **Company of Heroes Online** che, dopo una lunghissima open beta, è stato cancellato prima ancora di vedere la luce. E non si capisce perché, visto che il titolo era stato ormai palesemente completato (visto anche che si trattava null'altro che di una versione "freemium" dell'originale, con multiplayer ampliato). Che Relic Entertainment sia stata caldamente invitata a dedicarsi all'attesissimo sequel? Mistero.

Dicevamo, il compianto All Points Bulletin. Beh, anche lui sta per tornare dal girone infernale dell'epic fail grazie a quei diavolacci di Gamersfirst. E in una nuova forma, denominata Reloaded, del tutto gratuita! È già attiva la beta, ed al momento in cui leggete queste righe potrebbe addirittura esser stato lanciato: si tratta della versione free to play dello sfortunato, ma da molti benvenuto, MMOFPS "guardie & ladri" la cui sorte è appunto stata nefasta. Ma questa nuova versione nasce per riscrivere l'infausta

sorte (sto diventando come Adso...)(per validità, direi che ci siamo. Ora non ti resta che parlare dello stampatore! ndToSo) del gioco, con tante succose novità: un cheat buster integrato, tanto per cominciare, e poi notevoli affinamenti al gameplay atti a migliorarne bilanciamento e godibilità pratica con tanto di nuovo sistema di progressione, decisamente più solido (e chi al tempo lo aveva giocato sa quanto questo fosse essenziale) e molti nuovi oggetti come armi, vesti e veicoli (qualcuno, ovviamente, si dovrà pagare con soldi veri). Per concludere la carrellata degli orrori (per Halloween sono fuori tempo massimo, ma scrivo sotto Carnevale!) ci vorrebbe un bel MMO di Dracula. Beh, questo non ancora non

[APB] Al momento di andare in stampa non era ancora stata resa pubblica nessuna immagine della nuova versione Reloaded. Ve ne proponiamo una di "com'era"...



[FW] Una via di mezzo tra Alon e World of Warcraft. Questo dovrebbe essere Forsaken World, con la completezza tipica dei MMO orientali.

ce l'ho, ma in attesa di World of Darkness di CCP vi presento quello con la prima classe vampiresca dai tempi del grindosissimo Requiem: sto parlando di **Forsaken World**, il nuovo titolo free to play di Perfect World Entertainment che vi avevo presentato qualche mese fa. È in buona sostanza il più ambizioso di sempre di questa softco cinese che sta passando un momentaccio in termini economici a causa della scarso appeal registrato dai suoi ultimi prodotti, tanto che non è nemmeno il caso di citarli. Insomma, PWE ha puntato tutto su questo MMORPG, tanto da averlo il più possibile reso adatto ai gusti di noi occidentali. Detto che per voi è stato appena reso fruibile (23 marzo) e che è del tutto gratuito, cosa state aspettando? Arrivederci al mese prossimo!

IL MMORPG DEL MESE: PERPETUUM

Non ve ne ho parlato prima e faccio il mea culpa. Ma davvero pensavo si trattasse di un ambizioso progetto senza capo né coda quale ad esempio s'è rivelato Earthrise (statene lontani!). E invece questo sandbox dei russi di Avatar Creations sta smentendo tutti gli scettici. Certo, si tratta di un clone di EVE con molte meno cose del titolo islandese. Ma, per dinci, "meno cose di EVE" sottintende comunque un sacco di roba interessante. E infatti: robottoni che fanno le veci delle astronavi, crafting, economia PvP e persino PvE totalmente nelle mani della community. Una programmazione indubbiamente curata, seppur con comparto tecnico non tale da gridare al miracolo. In breve: un nuovo mondo persistente fantascientifico sano e ancora tutto da forgiare che offre diversi spunti a tutti coloro che si son sempre dati un appuntamento che non sono mai riusciti a rispettare con il sottogenere più massivo del MMORPG, distante anni luce da World of Warcraft. E, chicca delle chicche, client completamente in Italiano! www.perpetuum-online.com/



MODIFICATION

Il prezzo del terrorismo è uguale al prezzo della libertà?

RTS - PRICE OF TERRORISM



Bella domanda, soprattutto di questi tempi se pensiamo a cosa sta ancora accadendo nei dintorni della penisola araba e in tutte quelle zone del globo in cui i militari americani fanno sentire molto attivamente la loro presenza. Su questo argomento sono stati realizzati decine di sparatutto di qualità altalenante, ma difficilmente il genere degli RTS è stato altrettanto coinvolto. Per questo motivo, ha fatto un certo scalpore la pubblicazione di un mod come Price of Terrorism, che prende Men of War e lo riadatta alle necessità di un campo di battaglia moderno. E lo fa in un modo assolutamente spettacolare poiché cambia drasticamente la pelle di uno dei migliori strategici degli ultimi anni per PC, ambientandolo nella Damasco ai giorni nostri. La storia è semplice: una cellula di terroristi ha preso in ostaggio l'intera ambasciata tedesca della capitale siriana e l'intervento viene assegnato a un gruppo di forze speciali americane che si trovano nella zona. Il mod al momento prevede due grossi scenari di fondo: nel primo si dovrà assaltare l'ambasciata per liberare gli ostaggi ed eliminare i terroristi, nel secondo invece sarà necessario scovare questi ultimi, nascosti nei loro nascondigli nei dintorni della città. Ovviamente l'approccio agli assalti segue le regole di gameplay di Men of War: controllo metodico di ogni singolo uomo per quanto riguarda la posizione, il movimento, la linea di fuoco e tutta la gestione dell'inventario che arriva a tenere conto delle singole munizioni in dotazione a ogni arma. Il bello è che stavolta, al posto di soldati russi, americani o tedeschi avrete a disposizione forze speciali americane con tanto di fucili d'assalto, mine, granate, ottiche e tutto l'armamentario tipico di questo genere di reparti, compresi lanciarazzi Milan e mitragliatrici SAW di squadra. Ovviamente il cambio delle armi a disposizione vale anche per i terroristi (è la sagra degli AK-47 e relative varianti) e non è solo estetico ma anche di sostanza visto che cambia il gameplay in modo consistente per quanto riguarda la precisione e il rateo di fuoco di molte armi in mano ai nostri avversari. La qualità di questo mod non riguarda solo il nocciolo duro del gameplay, ma anche la semplice estetica: un aspetto che non delude nemmeno per un secondo visto che personaggi e oggetti d'uso bellico sono presi direttamente da Modern Warfare 2. Il risultato, visibile anche dalle foto, è assolutamente eccezionale, al punto da arrivare a un nuovo set di edifici e nuovi veicoli corazzati di cui l'M1A1 Abrams è sicuramente il meglio riuscito, soprattutto per quanto riguarda le animazioni della torretta e dei cingoli. Anche se le mappe sono al momento solo due, ci si accorge immediatamente delle qualità di questo mod: oltre

alla varietà del gameplay, che permette di affrontare gli scenari in molti modi diversi, spicca l'eccezionale lavoro svolto nel realizzare il puro e semplice contorno degli scenari che ricreano in modo eccellente le viuzze di Damasco e relativi sobborghi. Se non avete mai provato Men of War, cogliete la palla al balzo e fatevi sotto: questo splendido mod è l'occasione giusta per farlo.



Titolo **PRICE OF TERRORISM**
 Gioco **MEN OF WAR**
 Sito <http://www.moddb.com/mods/price-of-terrorism>

GALE

93

MODIFICATION

Le cyberspade sono anche su Half-Life 2.

COMBAT - BLADE SYMPHONY

Avete sempre sognato un gioco di combattimento fantasy basato su spade, katane, asce e tutto quanto fa arma bianca? Allora Blade Symphony fa decisamente al caso vostro. Si tratta di una total conversion che prende il motore grafico di Half-Life 2 e lo ribalta come un calzino per realizzare un beat'em up uno contro uno in cui i protagonisti sono personaggi di fantasia che indossano armature scintillanti e usano armi altrettanto suggestive. Si tratta di una realtà alternativa futuribile in cui i giocatori impersonificano i combattenti di varie fazioni, ognuna con un particolare stile di combattimento. Proprio in questa diversità si trova il seme iniziale da cui germogliano le incredibili qualità di questo mod: non si tratta, come molti

potrebbero pensare, di un button smasher semplificato in cui vince chi pigia più forte sui tasti del mouse, ma di un complesso gioco di combattimento in cui le combinazioni tra il tipo di personaggio scelto e l'arma che utilizza permettono di mettere in pratica varie posizioni di attacco e difesa che si traducono in mosse con cui cercare di ridurre a zero la barra di energia del nemico. Bastano quindici minuti per imparare a giocare, ma occorrono almeno quindici giorni per diventare veramente bravi nell'adattare tattiche e stili di combattimento alle innumerevoli varianti che ci troveremo ad affrontare, legate alla skill degli avversari umani che incontreremo. Un mod difficile da padroneggiare, ma comunque di eccezionale qualità che vi consigliamo vivamente di provare.



Titolo **BLADE SYMPHONY**
 Gioco **HALF-LIFE 2**
 Sito <http://www.blade-symphony.com/>

GLOBALE

90

ACTION - A REMINESCENCE OF THE HYPE



Anche se in termini di storia Mafia 2 non si può assolutamente criticare, molti non hanno apprezzato alcuni aspetti del gameplay di un gioco che in ogni caso riesce a catturare il feeling ultraviolen-



to messo in mostra da Daniel Vavra e compagni nella prima versione di Mafia di quasi dieci anni fa. Tanto per non farsi scappare nulla, ecco a voi Reminiscence of the Hype: un mod che cambia molti aspetti del gioco originale, in particolare il sistema di combattimento con le armi da fuoco, il corpo a corpo, il sistema di danni delle vetture e le reazioni della polizia al nostro comportamento per le strade della città. Installando Reminiscence of the Hype, Mafia 2 diventa drasticamente più realistico e difficile: tenetene conto se lo avevate lasciato sopra uno scaffale in attesa di tempi, ehm, mod migliori...

Titolo **A REMINESCENCE OF THE HYPE**

Gioco **MAFIA 2**

Sito <http://www.moddb.com/mods/mafia-ii-reminiscence-of-the-hype>

GLOBALE

82

ACTION - LOADOUT



Avete sempre pensato che andare in giro per le galassie di Mass Effect 2 a trapanare pianeti per ricercare nuove armi fosse tempo sprecato? Se questa era la vostra opinione e vi sentite in vena



di imbrogliare (nemmeno poi tanto) i ragazzi di Bioware, ecco il mod che fa per voi. Il Loadout è un piccolo fix che una volta installato porta a un grande risultato: tutte le armi di Mass Effect 2 saranno immediatamente accessibili nell'armeria della Normandy ed equipaggiabili a piacimento ogni volta che dovrete scendere su un pianeta o una base per menare le mani. Ah, quanta comodità a portata di un clic.

Titolo **LOADOUT**
 Gioco **MASS EFFECT 2**

GLOBALE

75

HARDWARE

A cura di: Paolo Besser, paolone@sprea.it

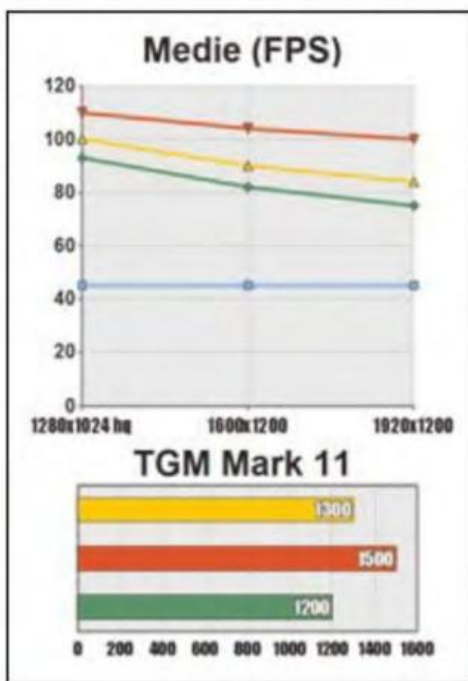
Dopo quasi tre anni, è ora di mandare in pensione la versione 09 del TGM Mark.
Diamo dunque ufficialmente il benvenuto alla versione 11!

**GAMES
machine
MARK 11**

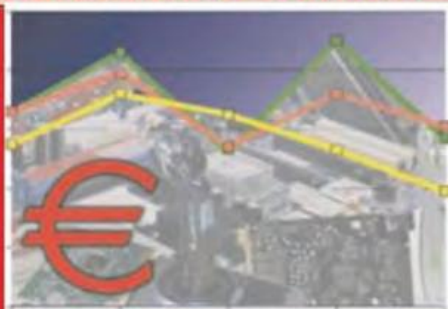
I NOSTRI BENCHMARK

Il TGM Mark 11 è lo strumento con cui The Games Machine valuta l'efficienza di schede video e computer completi con i videogiochi, effettuando test di velocità su diversi titoli, caratterizzati dall'adozione di tecniche e librerie differenti: Crysis, FEAR, Far Cry 2, Alien Vs Predator e altri, pronti a intervenire in caso di necessità, tutti aggiornati alle loro ultime versioni. I test vengono effettuati, salvo in casi molto particolari, su un testbed composto da una scheda madre GigaByte GV790, con un processore AMD Phenom II X4 965 a 3,8 GHz, 4 GB di RAM A-Da-ta a 2 GHz 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 1280x1024, 1600x1200 e 1920x1200 pixel: le impostazioni sono scelte in modo che i giochi offrano la massima qualità visiva e un framerate ottimale, per cui possono cambiare in base al

titolo e alla risoluzione. L'andamento dei frame è indicato nei grafici con differenti linee colorate. Nello schema in alto, una linea orizzontale azzurra posizionata all'altezza dei 45 frame per secondo ci ricorda il livello ideale per la "fluidità" della grafica: l'occhio umano, infatti, comincia a percepire un movimento abbastanza fluido quando il computer riesce a visualizzare un numero di fotogrammi che varia, da persona a persona, tra i 30 e i 60 fotogrammi al secondo. Il valore del TGM Mark viene oggi calcolato in base al numero di fotogrammi prodotti da tutti i giochi, secondo una formula sviluppata all'interno della Redazione, e dovrebbe dare un'idea dell'effettiva potenza del computer o della scheda video recensiti. Quando si valutano i processori centrali, invece, è possibile che vengano utilizzati altri benchmark di vario tipo, per sottolineare alcuni aspetti del prodotto o l'efficienza nella sua globalità.



IL BORSINO DELL'HARDWARE



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

mon	NEC 30" 3090WQXI ULTRASLIM	€ 1.900
cpu	INTEL CORE I7 EXTREME 980X	€ 869
vid	RADEON HD5970	€ 615
vid	GEFORCE GTX 580	€ 429
ssd	INTEL X25-M 160 GB	€ 349
vid	RADEON HD6970	€ 319
vid	GEFORCE GTX 570	€ 299
cpu	INTEL CORE I7 2600k	€ 289
cpu	INTEL CORE I7 930	€ 245
vid	RADEON HD6950	€ 229
vid	GEFORCE GTX560ti	€ 219
cpu	AMD PHENOM II X6 1100T	€ 199
vid	RADEON HD6870	€ 199
cpu	AMD PHENOM II X6 1090T	€ 169
cpu	INTEL CORE I5 760	€ 169
vid	RADEON HD6850	€ 155
cpu	AMD PHENOM II X6 1055T	€ 139
vid	GEFORCE GTX 460 1 GB	€ 139
vid	GEFORCE GTS 450	€ 99
cpu	AMD PHENOM II X2 555	€ 75

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

Dopo le inattese fluttuazioni verso l'alto del mese scorso, i prezzi rilevati da TGM sui principali negozi on-line torna a una generica discesa, con l'unica eccezione delle sempre più rare, e ormai a fine carriera, schede video Radeon HD5970 il cui potere assoluto, però, è messo sempre più in discussione dalle GeForce GTX580, scese a un prezzo indubbiamente più concorrenziale e appetibile. AMD ha abbassato anche il prezzo delle Radeon HD6950: il ritrovato protagonismo di Nvidia nella scena delle schede 3D si fa sentire con l'arrivo delle nuove GeForce GTX560ti, e la competizione si è fatta decisamente dura, su una fascia da sempre attraente per il grande pubblico.

NEWS IN BREVE

IL SUPERSOC DI NVIDIA

Nvidia ha recentemente annunciato Kal-EI, il suo nuovo system-on-chip che, nel corso dell'anno, sostituirà la soluzione Tegra 2 quintuplicandone le prestazioni. Il nuovo processore dispone di 4 core ARM Cortex A9 collegate tra loro da una cache L2 unificata da 1 Mbyte, il doppio rispetto a Tegra 2. Il controller per la memoria continuerà a restare single channel a 32bit con moduli DDR2 Low Power, mentre la GPU avrà 12 stream processor e potrà gestire flussi HD fino a 2560x1440 pixel.



TABLET CON ANDROID DA HTC

Si allarga la concorrenza all'i-Pad di Apple a al Galaxy Tab di Samsung: allo scorso Mobile World Congress di Barcellona HTC ha presentato ufficialmente Flyer, il suo nuovo tablet da 7" con risoluzione da 1024x600 pixel, interfaccia Sense e processore centrale da 1,5 GHz. La convention spagnola è stata anche l'occasione per vedere molti nuovi tablet profilarsi all'orizzonte. Uno dei più interessanti è sicuramente il BlackBerry PlayBook di RIM, forte del suo nuovo sistema operativo derivato da QNX.



DUAL FERMI IN ARRIVO

Dopo le prime immagini "sfuggite ai controlli" dei prototipi (a cui si sono unite le classiche fake fatte con Photoshop) arriva una seconda conferma dell'esistenza delle schede video GeForce GTX 590, soluzioni dual-processor che impiegheranno una coppia di GPU basate su Fermi per raggiungere il massimo delle prestazioni: sono state infatti menzionate anche nelle ultime beta dei driver ForceWare che, inoltre, "parlano" anche delle nuove schede di fascia media GTX 550 ti.



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 EXTREME 980X € 869

La "fuoriserie" di Intel resta perentoriamente al vertice delle prestazioni, dall'alto dei suoi 6 core con HyperThreading, dei suoi 1366 piedini e dei suoi 3,33 GHz.

AMD PHENOM II X6 1100T € 230

La nuova "testa di serie" della line-up AMD si piazza subito come processore perfetto per la fascia media, con i suoi 6 core che si possono overclockare a piacere.

AMD PHENOM II X2 555 € 75

Un processore strategico e facilmente overclocabile, che può raggiungere frequenze incredibili se opportunamente impostato. Costa poco, offre molto: un piccolo campione.

MEMORIE



6 GB KINGSTON HYPERX KHX16000D3T1K3 € 352

Un kit contiene tre moduli da 1GB di velocissima RAM DDR3 da 1.800 MHz, perfetta per gli overlock più spinti. Il maniaco ne vorrà due.

4 GB KINGSTON KHX12800D3 € 117

Un quantitativo ideale di memorie DDR3 che unisce l'ottimo prezzo a buone prestazioni. La frequenza di lavoro è 1.600 MHz.

4 GB KINGSTON KHX8500D2K2 € 98

Due moduli da 2 GB ciascuno di memoria RAM DDR2, che costituisce ormai il minimo indispensabile per un PC pronto al futuro.

SCHEDA MADRE



MSI BIG BANG XPOWER X58 € 299

USB 3.0, SATA a 6 GBPS, possibilità di montare schede video in SLI e Crossfire, overlock stabile e facile da effettuare, a un prezzo tutto sommato accessibile.

GIGABYTE GA-890GPA-UD3H € 105

USB 3.0, porte SATA a 6 GB/s e possibilità di usare due schede video in crossfire a un prezzo davvero accattivante. Cosa desiderare di più?

ASUS M3A78 € 59

Una scheda madre davvero essenziale per un PC economico ma potente. Dispone di una porta PCI Express e di due PCI tradizionali per le espansioni.

DISCO FISSO



INTEL X25-M 120 GB SSD € 219

I drive a stato solido sono la nuova frontiera e il nuovo 'taglio' da 120 GB è perfetto per sistema operativo e applicazioni usate più di frequente. Per i dati, basta un disco SATA secondario.

2x SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1.5 TB € 120

Visto il costo dei dischi fissi, 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 € 49

Ormai il costo al gigabyte dei dischi fissi è ai minimi termini. Oltre alla capienza, questo disco assicura buone prestazioni grazie a 32 MB di cache e rotazione di 7200 giri/minuto.

SCHEDA VIDEO



GEFORCE GTX 580 € 429

La scheda video DX11 più potente in circolazione torna a essere marcata Nvidia: con una sola GPU batte la Radeon HD5970 e i crossfire di HD6870!

RADEON HD6950 € 229

Ora che il suo prezzo ha cominciato a calare, si configura come una scheda dal rapporto prezzo/prestazioni davvero eccezionale!

GEFORCE GTS450 € 99

Costa come una Radeon HD5750, ma offre la stessa velocità della sorella maggiore HD5770, e per di più è disponibile in diverse versioni già overclocate.

MONITOR



EIZO SX3031W-BK € 2.200

30 pollici, 2560x1600 pixel, rapporto di dimensioni 16:10, immagini molto chiare, tempo di risposta di 6 ms e chiave HDCP compresa nel prezzo (nella foto). Costoso ma grande.

SAMSUNG 2443BW € 240

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

LG W2242TE-DF TFT € 139

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

TOP

OTTIMALE

ECONOMICA

TOP

OTTIMALE

ECONOMICA

➤ BUONA RISOLUZIONE

Lo schermo da 17" accoglie una risoluzione fisica di 1600x900 punti, insufficiente per guardare correttamente un film da 1920x1080 pixel, ma sufficiente per vederlo bene. I pixel risparmiati, inoltre, non pesano sulla scheda video e migliorano la fluidità dei giochi alla risoluzione nativa. Manca anche l'effetto glare: ottimo per chi non sopporta i riflessi.

➤ SCARSISSIMA AUTONOMIA

Forse la maggiore pecca di questo computer che, pur non offrendo il massimo della velocità sulla piazza, si permette un'autonomia dalla rete elettrica inferiore alle due ore. Un elemento in più che ne rende problematico l'uso "in viaggio" e ne conferma la natura di desktop replacement.

➤ PORTA COMBO USB+ESATA

Ormai non è più una novità e, per stupire, un portatile dovrebbe disporre almeno di una porta USB 3.0 (e questo non ce l'ha). Tuttavia, chi vuole collegare un disco esterno ad alte prestazioni può contare su una porta eSATA che, all'occorrenza, svolge anche i compiti di una normale USB 2.0.

➤ RADEON HD5650 INTEGRATA

La GPU è in grado di supportare tutte le librerie DirectX uscite fino a oggi comprese le 11 e con i suoi 400 stream processor garantisce delle buone prestazioni con la maggior parte dei titoli sul mercato, eccetto ovviamente gli ultimi, al massimo dettaglio e a risoluzione nativa. Complessivamente, un hard core gamer preferirà altro, ma come dice il proverbio chi si accontenta gode.

➤ COMODO DA USARE

Non è il classico portatile "da battaglia" che ci porteremo in giro ogni giorno, questo è certo, ma con i suoi 3 chili scarsi di peso e con le sue dimensioni generose, costituirà un ottimo rimpiazzo per un computer da scrivania ormai vecchio e obsoleto.

➤ DISCRETA DOTAZIONE HARDWARE

Il processore AMD Phenom II P820 Triple-Core da 1,80 GHz è simile agli Athlon II e non dispone di cache L3, perdendo qualche punto nelle prestazioni. Tuttavia la circuiteria ridotta consente di risparmiare energia e questo è un bene. Ormai nella media la dotazione di 4 GB di RAM DDR3 e il disco fisso SATA da 500 GB e 5400 giri al minuto.

SATELLITE L670D

Produttore: Toshiba Prezzo indicativo: € 890

Ormai sono sempre di più le persone che tendono a sostituire i vecchi computer da scrivania con portatili di una certa potenza: anche se non se li porteranno mai in giro, perché sono troppo ingombranti e troppo pesanti, i cosiddetti "desktop replacement" mantengono pur sempre le doti di ordine, design e compattezza che ai vecchi tower sicuramente mancano. Ma dei notebook mantengono anche il peggior inconveniente, ovvero l'impossibilità di sostituire il processore o la scheda video con modelli più veloci, quando il software in circolazione impone l'upgrade di queste componenti, per cui è necessario fare una scelta con la massima oculatezza. Il portatile in fondo ci accompagnerà per un minimo di tre-cinque anni, per cui occorre scegliere una configurazione sufficiente a soddisfare le nostre esigenze per tutto quest'arco di tempo. Il Satellite L670D di Toshiba, lo diciamo subito, non è per un hardcore gamer. Non dispone della scheda video più veloce, né del processore centrale migliore sulla piazza, ma offre un buon rapporto tra prezzo e prestazioni con

I PORTATILI CON TRE CORE NON SONO POI MOLTISSIMI: QUESTO DESKTOP REPLACEMENT NON DELUDE LE ASPETTATIVE, MA NEANCHE ENTUSIASMA

componenti firmate AMD: la CPU a tre core Phenom II P820 e la GPU Mobility Radeon HD5650, sufficienti per giocare discretamente a qualsiasi videogioco uscito negli ultimi anni, ma difficilmente in grado di sopportare il carico che arriverà nei prossimi mesi, obbligandoci a scendere di risoluzione o di dettaglio per raggiungere la soglia della fluidità. Chi acquista, insomma, si prepari a sessioni di gioco piuttosto limitate, accontentandosi di titoli che non pesino eccessivamente sulle funzioni 3D, anche se la scelta di limitare la risoluzione dello schermo a 1600x900 pixel in questo caso aiuta. I giocatori occasionali, o che si sono accontentati di molto meno fino a oggi, invece, si troveranno molto bene. Il Satellite L670D ha molte qualità che esulano dal gioco: è ottimo per guardare i film, ha una tastiera comoda e un aspetto gradevole, dispone di Windows 7 Home Premium a 64 bit già preinstallato e offre una buona connettività, anche se la durata delle batterie è davvero insufficiente.

PER RISPARMIARE CORRENTE...

Il Satellite L670D di Toshiba non è certo un campione di autonomia, ma offre un programma in grado di "ottimizzare" le risorse per risparmiare energia. Si chiama Toshiba Eco e permette di osservare graficamente l'andamento dei consumi "prima e dopo la cura": la linea in viola indica i consumi senza aver attivato la funzione, mentre la linea verde quelli dopo l'attivazione. A sinistra sono riportati alcuni parametri di configurazione.



7.0

➤ PUÒ RADDOPPIARE

Quando una scheda video non basta, se ne possono mettere due, per una spesa totale di 450 euro circa. A quel punto però sarebbe più opportuno valutare l'acquisto di una Radeon HD5970 o di una GeForce GTX580, in virtù dei minori consumi totali.

➤ OTTIMO DISSIPATORE

ASUS ha impiegato un dissipatore metallico dotato di heatpipe in rame, da 8 mm di diametro, con cui il calore viene "esportato" su tutta la superficie e allontanato da una ventola. Come risultato, la GPU e le memorie lavorano a temperature decisamente più basse rispetto ad altre schede "sorelle" e, per tanto, la loro vita dovrebbe essere più lunga anche in caso di overclock.

➤ FINO A TRE MONITOR

Chi ama gestire più schermi contemporaneamente potrà collegarne facilmente tre, ed estendere l'output dei suoi giochi, del desktop e delle applicazioni su di essi. La scheda offre tutti i connettori digitali oggi in circolazione, ma non permette il collegamento di vecchi televisori a definizione standard. I monitor SVGA sono invece supportati tramite adattatori.

➤ OVERCLOCK DI FABBRICA

Invece dei tradizionali 900 MHz, la GPU Radeon HD6870 montata su questa scheda "esce" dalla fabbrica a 915 MHz. Un piccolo vantaggio del tutto influente rispetto alla concorrenza. Tuttavia, grazie alla possibilità di alzare la tensione (da 1,2 a 1,3v, ma solo con l'ultima versione di SmartDoctor) e al dissipatore, è stato possibile raggiungere i 1.030 MHz!

➤ CONSUMI SOTTO CONTROLLO

I consumi della EAH6870 DirectCU non si discostano ovviamente da quelli delle altre Radeon simili, per cui gli ottimi livelli già raggiunti dalle concorrenti vengono qui confermati in pieno. Per alimentarla servono due connettori da 6 poli, e consigliamo un buon alimentatore da almeno 550 Watt.

➤ "SOLITA" RAM

Sulla scheda è montato 1 GB di RAM GDDR5 impostata a 1.050 MHz, 4,2 GHz effettivi tenendo conto del loro quadruplo data-rate. Sulla RAM nessun overclock di default e ben poco margine per le modifiche: siamo arrivati al massimo a 1.075 MHz (4,3 GHz) prima che gli automatismi della scheda cominciasse a ridurre le prestazioni per salvaguardarne l'integrità!

EAH6870 DIRECT CU

Produttore: Asus Prezzo indicativo: € 219

Anche se ormai l'attenzione del pubblico "enthusiast" è rivolta alle Radeon HD6900 o alle GeForce GTX 560 e 570, non è il caso di dimenticarsi dei modelli immediatamente precedenti, soprattutto se offrono una marcia in più come in questo caso. Le specifiche restano quelle che tutti conosciamo:

1.120 stream processor, compatibilità con le DirectX 11, OpenGL 4.1 e OpenCL 1.1., tecnologia EyeFinity e via dicendo, per cui tutto ciò che di buono e di cattivo abbiamo detto

su queste schede resta valido. Tuttavia, stavolta ASUS ha impiegato un dissipatore di ottima qualità che svolge in maniera encomiabile il proprio lavoro, restituendoci una Radeon HD6870 in grado di operare a temperature sensibilmente più basse rispetto alla concorrenza. Tant'è che a impostazioni standard, quindi senza aumentare le frequenze e le tensioni

operative, la scheda opera sempre a una temperatura inferiore ai 60°C, mantenendosi sui 30 in idle. Per confronto, un'analoga scheda video di Sapphire opera fra i 45 e gli 85 gradi centigradi: considerando che il calore è l'unica vera sorgente di stress per i componenti elettrici, è facile prevedere una durata più lunga per la soluzione di ASUS che, fra le altre cose, vanta

anche un design particolare della piastra e l'uso di componenti elettrici di qualità superiore alla media. Il prezzo è dunque più alto rispetto alla media, e proprio questo rende il prodotto meno appetibile

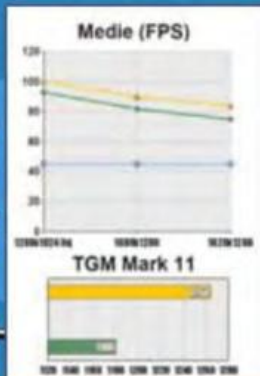
(costa come una GeForce GTX560ti e, con 10 euro in più, possiamo portare a casa una Radeon HD6950!), ma almeno ci mette nella possibilità di scegliere se, con gli stessi soldi, preferiamo una scheda standard, ma più veloce, o una un po' più lenta, ma che offre maggiori garanzie.

UNA HD6870 CON UN DESIGN PARTICOLARE E FREQUENZE PIÙ ELEVATE, CHE SI PUÒ FACILMENTE OVERCLOCKARE

8.0

I BENCHMARK

Inauguriamo la nuova versione del TGM Mark con un confronto fra la EAH6870 DirectCU a impostazioni standard (linee verdi), e una vecchia Radeon HD5870 (linee gialle), come potete notare la distanza è poca, ma c'è. Overclockando la prima scheda, però, i due valori tenderanno a coincidere.



CONNESSIONI AGGIUNTIVE

Sul lato sinistro del televisore troviamo alcuni ingressi video aggiuntivi e una porta Common Interface per l'alloggiamento di un lettore di CAM. Notevole anche la presenza di due porte USB a cui è possibile collegare dischi e chiavi di memoria (solo formattati in FAT/FAT32).



NIENTE STEREOSCOPIA

La frequenza di refresh di "soli" 100Hz impedisce l'uso dei più comuni sistemi di visualizzazione stereoscopica, che hanno bisogno di 20 Hz in più per funzionare.

TELECOMANDO IMPRECISO

L'unico vero difetto di questo televisore è il telecomando. Magari sarà colpa dell'esemplare in nostro possesso, ma in più occasioni è stato necessario avvicinarsi al televisore e premere ripetutamente lo stesso pulsante, perché i comandi venissero accettati. Peccato.



MENU SEMPLICI

La grafica dei menu in sovrapposizione è piuttosto fumettosa, ma estremamente chiara. Bastano infatti cinque schede per gestire tutte le funzioni e le connessioni del televisore.



SCHERMO DI BUONA QUALITÀ

Lo schermo ha una diagonale di 32" (80 cm) e una risoluzione full-HD da 1920x1080 pixel a scansione progressiva, con contrasto 4000:1 (4.750.000:1 tramite tecnologia X-Contrast) e luminosità di 450cd/mq, con un tempo di risposta di 6 ms (gray to gray) e un angolo massimo di visione laterale di 178°, sia in orizzontale sia in verticale. Sono numeri di un certo pregio.

ASPETTO GRADEVOLE

Il monitor/televisore ha un aspetto sobrio, ma non eccessivamente serio, e si accasa facilmente in qualunque ambiente, dallo studio al salotto, passando per la camera da letto e la taverna.

HANNSPREE SV32LMNB

Produttore: Hannspree Prezzo indicativo: € 529

C'erano un tempo il monitor per il PC e il televisore, e i due elettrodomestici avevano una vita propria che raramente trovava punti d'incontro. Poi vennero i pannelli LCD e i media center, e improvvisamente il volgo riscoprì un'abitudine che ormai aveva perso da molti anni, precisamente da quando il passaggio dal Commodore 64 o dallo Spectrum all'Amiga o al PC impose l'uso di uno schermo dedicato al computer. Oggi, però, distinguere un monitor da un televisore risulta molto più difficile, un po' perché entrambi usano le medesime tecnologie e un po' perché, proprio in virtù di questa condivisione, i "vendors" sono sempre più propensi a farcire i loro prodotti con porte di ingresso di ogni genere, dalle tradizionali prese Scart e composite (l'S-Video sta andando invece in veloce disuso) alle porte HDMI, passando per le prese SVGA e per l'ingresso per l'antenna, unendo i mondi dell'etere e quello della Rete, e fornendo un viatico per qualunque genere di sorgente video si possa immaginare, dai più vecchi videoregistratori ai più moderni blu-ray disc e lettori multimediali da salotto. L'SV32LMNB di Hannspree porta tutto questo all'estremo con una rosa di prese video da far paura: 2 scart, 3 HDMI, una porta SVGA con annesso line-in per l'audio, una component, un ingresso composito e perfino due porte USB 2.0, a cui si possono collegare dischi fissi e chiavette formattati in FAT. Un player interno è in grado di leggere i più comuni formati audio e video, tra cui vanno menzionati MKV, MOV e MP4. Il sintonizzatore interno permette di ricevere le trasmissioni della TV digitale terrestre (DVB-T) e il televisore è già predisposto anche per la TV HD via cavo che, però, in Italia praticamente non esiste. Se vogliamo vedere i canali a pagamento, dobbiamo procurarci un lettore di CAM e inserirlo nell'apposita porta Common Interface, il che purtroppo costituisce un costo in più per l'acquirente interessato al calcio e alle prime visioni, ma tutto sommato possiamo soprassedere. È un vero peccato, invece, che non sia possibile usare gli occhiali più diffusi per la visione in 3D a

**UN TELEVISORE BASATO SU
TECNOLOGIA LED BACKLIGHT
CHE CONIUGA CONNETTIVITÀ,
PRESTAZIONI E PREZZO ACCESSIBILE**

PORTE DI OGNI GENERE

La dotazione di porte e collegamenti è veramente al gran completo e permette di collegare al televisore un'infinità di dispositivi esterni, spaziando dalle console al computer, dai ricevitori digitali ai vecchi VCR, senza però dimenticare i sistemi di altoparlanti esterni.



causa del "basso" refresh, e sono piuttosto fastidiosi i malfunzionamenti del telecomando. Due piccoli nei che, se fossero stati evitati, avrebbero reso questo apparecchio praticamente perfetto.

8.0

ASPIRE ONE HAPPY

Produttore: Acer Prezzo al pubblico: € 260

Da diversi anni i sostenitori di Linux sperano che il pinguino riesca, in qualche modo, a imporsi anche come sistema operativo di uso comune ma, a quanto pare, scalfire il predominio di Windows è un'impresa difficile anche per le distribuzioni più fortunate, come l'attualmente in auge Ubuntu. Sembra invece che il destino di Linux sia più fortunato per il suo "derivato" Android, che attualmente sta facendo furore sui telefoni cellulari e ogni tanto si permette anche di "sconfinare" su apparecchiature per cui in realtà non era nato, per esempio i netbook basati su architettura Intel (mentre sui cellulari spopola l'architettura Arm). Acer ha così deciso di prendere la palla al balzo e di mettere Android nel firmware dei suoi Aspire One Happy, più o meno come fece Asus tempo fa mettendo Linux nelle ROM di alcune sue schede madri, e di consentire l'avvio della macchina con un set di applicazioni "minimale", ma espandibile tramite un proprio marketplace, in pochi secondi. Di fat-

to, si può usare questo netbook per le classiche applicazioni "da ufficio", o con i programmi a cui siamo più abituati - limitatamente nei canoni di fruibilità offerti dalla maggioranza dei

netbook - avviando Windows 7 Starter Edition in poco più di un minuto, oppure collegarsi a Internet, leggere la propria email e consultare il web in pochi istanti avviando il computer con Android. Il problema maggiore, purtroppo, resta legato all'interfaccia utente: un sistema operativo pensato per trarre vantaggio dalla presenza di un touch screen male si adatta a un computer che invece non ce l'ha. Tocca prendere confidenza con i tasti Esc e Win rispettivamente per uscire dal programma corrente e per tornare alla schermata principale del sistema, e c'è ancora molta strada da fare perché le applicazioni siano realmente fruibili su un computer. In compenso, la presenza di una tastiera vera rende più semplice l'immissione di testo e altre operazioni che sugli smartphone richiedono un'articolata padronanza delle proprie falangi. Insomma, in altre parole ci troviamo di fronte a un classico netbook con processore Atom N450 da 1,66 GHz e grafica GMA3100 su schermo da 10,1", che si differenzia dalla concorrenza esclusivamente per la compresenza di Android, ma che alla fine non offre poi molto di più di tutti gli altri. Se non altro, il prezzo è davvero competitivo.



7.0

NMP-1000P

Produttore: Qnap Prezzo indicativo: € 329

Qnap è un'azienda molto rinomata nel campo dello storage professionale e semiprofessionale, principalmente grazie a un'infinità di soluzioni NAS (network attached storage) pensate per uffici, piccole aziende ma anche maniaci della virtualizzazione a ogni costo (molte delle sue unità sono infatti compatibili con VMware ESX ed ESXi, prodotti che difficilmente installeremo su uno dei computer di casa...). Ultimamente si è espansa anche nel settore dei lettori multimediali e a parer nostro ha fatto bene, visto che gli algoritmi per la decodifica dei formati audio e video sono ormai di dominio pubblico (non tutti, ma una buona parte sì), e le sue tecnologie sul fronte SAN sono ben più che collaudate. L'NMP-1000P, in ogni caso, è un prodotto dichiaratamente da salotto. La sigla NMP significa "Network Multimedia Player" e la definizione non potrebbe essere più azzeccata: l'unità può essere collegata direttamente al televisore, ma anche piazzata sulla propria rete aziendale o domestica, e controllata in remoto come qualsiasi disco di rete. Proprio il "retaggio" professionale è, paradossalmente, un limite di questo prodotto: anche se con un po' di acume è facile comprendere la sua logica di funzionamento, configurare utenze e permessi per l'accesso può essere stancante per chi non è abituato a fare queste cose. In com-

penso, i potenziali sistemisti saranno contenti del loro nuovo acquisto. Di sicuro, la parte SAN sarà piuttosto problematica da configurare per chi è alle prime armi. Tuttavia, chi ama smanettare con le reti sarà felice di apprendere che l'NMP-1000P è capace anche di scaricare autonomamente i file dal circuito Bit-Torrent (occhio a rispettare la legge!). È invece molto più semplice e immediato interagire con il lettore multimediale, il

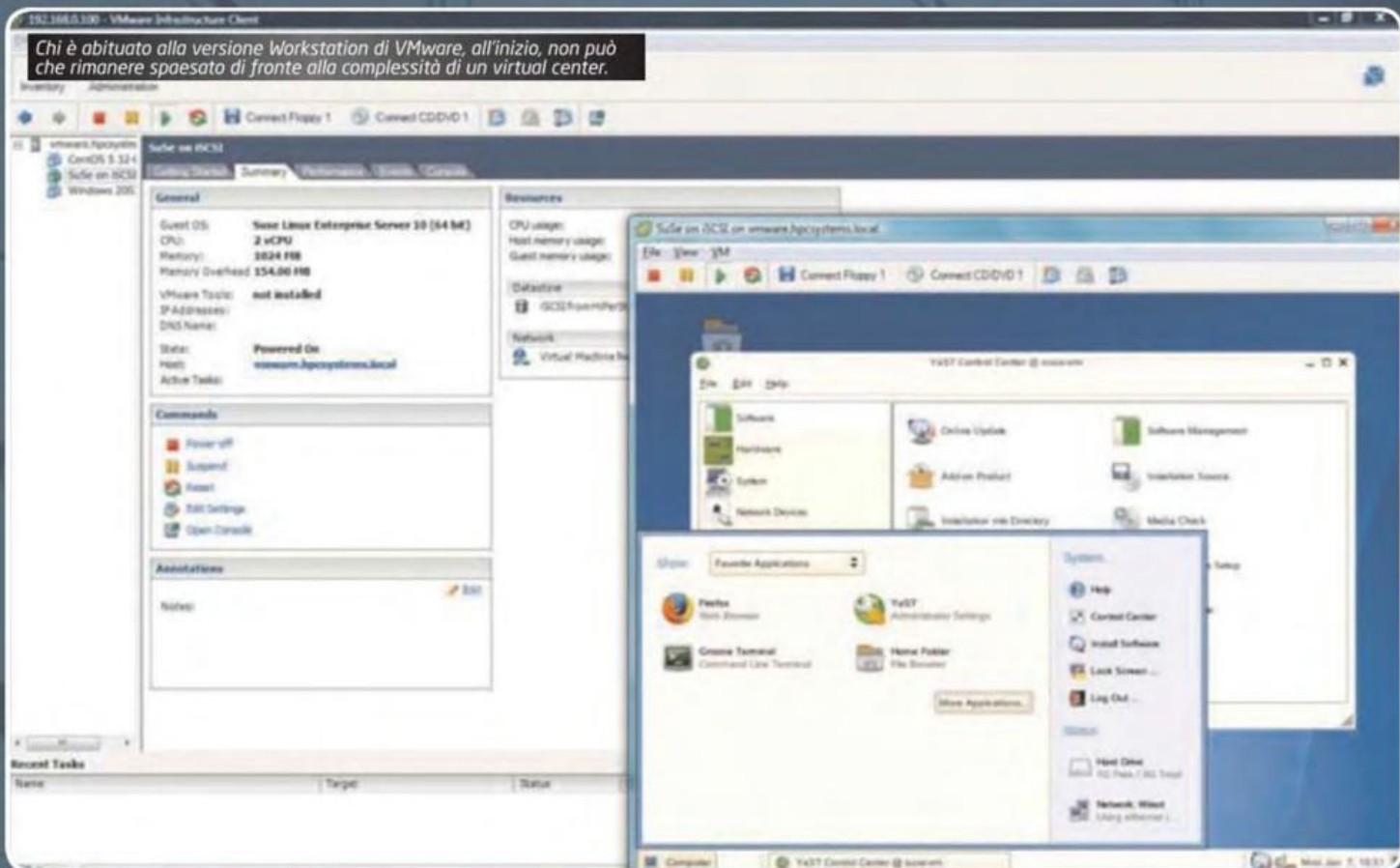
cui controllo avviene con un totale di cinque tasti. Il disco non è fornito in dotazione, ma può essere scelto autonomamente dall'utilizzatore, mentre i file possono essere passati via rete, via Internet oppure direttamente, tramite le porte eSATA e USB 2.0 in dotazione. Si possono usare anche alcune chiavi USB per la trasmissione wi-fi, ma non tutte. Ma per un funzionamento sempre impeccabile, forse, è meglio affidarsi alla cara buona vecchia porta Ethernet. In definitiva, si tratta di un prodotto un po' complicato da usare (chi è alla ricerca della facilità guardi altrove), forse un po' troppo rumoroso, ma capace di dare grandi soddisfazioni ai "Pastore" in erba.

8.5

- + Legge un mucchio di formati audio, video, immagine!
- + NAS molto sofisticato
- ...forse un po' troppo, per i meno esperti!
- Raffreddamento rumoroso

Diamo un'occhiata al "lato serio" della virtualizzazione, partendo da un prodotto che molti conoscono già: VMware.

Server virtuali, servizi reali



Tutti sappiamo che la virtualizzazione è diventata un'esigenza fondamentale nel mondo dell'informatica: ce lo dicono gli analisti da anni, ce lo dicono i sistemisti, ce lo dicono anche AMD e Intel che,

nei loro processori di punta, non mancano di inserire estensioni apposite proprio per favorire questo affascinante tipo di applicazione. Ma se dovessimo giudicare tutto questo alla luce delle poche tecnologie di virtualizzazione disponibili agli "utenti comuni", come per esempio VirtualBox, QEMU, il buon Parallels per chi usa il Mac, e l'ormai storico VMware Workstation, i dubbi sarebbero del tutto legittimi: le macchine virtuali girano sempre più lentamente rispetto all'hardware originale, non possono accedere alla maggior parte delle caratteristiche più avanzate (come l'audio a 7.1 canali o l'accelerazione 3D - sebbene questo stia pian piano cambiando), accedono ai dischi usando lenti e giganteschi file immagine... perché mai tutto questo dovrebbe costituire una rivoluzione? Molti di noi usano un programma del genere per far girare Linux o qualche altro sistema operativo su una macchina virtuale ma, anche traendone il massimo giovamento per un motivo o per l'altro, stanno soltanto esplorando la punta dell'iceberg. Per capire con maggiore precisione l'importanza della virtualizzazione, tocca scendere in sala macchine, aprire un rack e soffermarsi su un paio di server. Probabilmente sono due "macchine ESX" in cluster, su cui girano una ventina di altri computer virtuali o giù di lì...



PERCHÉ È IMPORTANTE

Tutti noi abbiamo imparato a conoscere il concetto di multitasking: la possibilità di usare più programmi contemporaneamente assegnando a ciascuno di essi un po' di tempo di elaborazione, oppure sfruttando adeguatamente i tempi di idle tra una computazione e l'altra. Volendo fare un paragone, è un po' come se lavorassimo in casa e avessimo diverse faccende domestiche da sbrigare e, invece di iniziarle e finirle una alla volta, ci spostassimo continuamente da una stanza all'altra dedicando un po' del nostro tempo a ciascuna di esse. Ora, tutto ciò è già complicato, ma se noi oltre a essere a casa, volessimo essere – nello stesso arco di tempo – anche in discoteca, all'oratorio, in ufficio e sul campo di golf? L'ubiquità è un dono che non ci è concesso, ma che potremmo ottenere se solo potessimo in qualche modo "clonarci" in un numero di esemplari sufficiente a essere in tutti questi luoghi contemporaneamente, per poi tornare a essere un'unica persona alla fine della giornata. I server virtuali in fondo fanno più o meno la stessa cosa: dato un hardware fisico senza tanti fronzoli ma con tanta, tanta potenza a disposizione (per esempio, un server con quattro CPU da 6 core ciascuna, per un totale di 24 core a 64 bit) e tantissima memoria (in genere 128 o 256 GB di RAM), è possibile eseguire diverse macchine virtuali che potranno svolgere compiti estremamente diversi fra loro, montando sistemi operativi del tutto differenti e applicativi che non c'entrano niente l'una con l'altra. In questo modo un mail server, un web server, un sistema di autenticazione e così via, potranno girare ciascuno sulla propria macchina virtuale, senza interferire l'uno con l'altro e senza il pericolo che un problema verificatosi su un server possa impattare sull'attività degli altri.

DALL'HOST ALL'HYPERVISOR

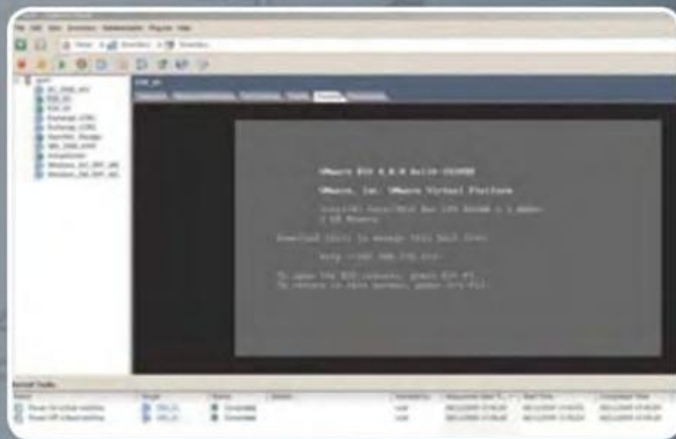
Come nel settore dei desktop, anche in quello dei server ci sono differenti soluzioni per chi intende virtualizzare. Microsoft di recente si è introdotta nella mischia con il suo Hyper-V, ma anche in questo caso come nel campo degli smartphone è arrivata tardi: la parte del leone spetta indubbiamente a VMware che, fin dalla nascita, ha fatto delle tecnologie di virtualizzazione la sua "mission" assoluta. A chi lavora nei datacenter, VMware propone una soluzione ben diversa da VMware Workstation o dal relativo Player, che di fatto potremmo paragonare a dei giocattoli, chiamata VMware ESX. Giunta di recente alla versione 4.1, ESX è fondamentalmente una versione personalizzata di Linux che include soltanto il kernel, i servizi necessari, lo stretto indispensabile di comandi e librerie, e la tecnologia di virtualizzazione (o Hypervisor) di VMware. È compatibile con una rosa piuttosto ampia di server – ma pur sempre più limitata rispetto all'infinita quantità di dispositivi comunemente supportati da Windows – e, una volta installato, mostrerà all'utente solo una laconica schermata testuale con un indirizzo IP, quello a cui potremo collegarci per mezzo del Virtual Center, il secondo computer che entra in gioco nel momento in cui creeremo la nostra infrastruttura virtuale.

IL VIRTUAL CENTER

Il Virtual Center non è altro che un secondo computer, fisico o virtuale, collegato in rete con la macchina (o LE macchine, se ce ne sono più di una) ESX, su cui va installato un software particolare chiamato VMware vSphere, suddiviso in un backend (il server) e un frontend (il client), tramite il quale è possibile gestire l'intera infrastruttura di macchine virtuali. Con il Virtual Center possiamo creare switch di rete virtuali e intere reti virtuali, associarle a schede di rete fisiche con cui interfacciarsi a reti esterne, gestire i dispositivi di storage (che non sono comuni dischi fissi, ma intere batterie di dischi, solitamente collegate al server ESX con interfacce di comunicazione su fibra ottica), organizzare in pool i nostri server virtuali e fare sì, in buona sostanza, che l'intero apparato informatico di un'azienda possa vivere tranquillamente nello spazio di due computer fisici, quando invece un tempo tutto questo avrebbe richiesto come minimo un'intera stanza per ospitare i calcolatori (e i cavi!) necessari. A questo punto, chi ha già

PER NEOFITI E PICCOLE REALTÀ

Creare un'infrastruttura con VMware ESX può essere inutilmente costoso. Chi vuole provare qualcosa di molto simile, ma limitato a una singola macchina fisica, può provare VMware ESXi, scaricabile gratuitamente da www.vmware.com. Il bello di ESXi è che funziona anche... in una macchina virtuale di VMware Workstation, quindi per i propri esperimenti si può creare un "server fisico virtuale" che a sua volta permetterà di eseguire diverse macchine virtuali. Diabolico. Sarà lentissimo, ma permette di fare pratica con i medesimi concetti.



smanettato almeno un po' con VMware Workstation o VirtualBox, probabilmente si chiederà: ma se cade il server fisico ESX, cosa succede a tutte le macchine virtuali in esecuzione? È qui che entra in gioco...

IL CLUSTER

Per evitare la catastrofica caduta di tutte le macchine virtuali, che sarebbe inevitabile se un ESX dovesse essere spento per manutenzione o semplicemente riavviato, è possibile mettere due o più server in cluster, creando la cosiddetta "ridondanza": non solo più macchine fisiche possono suddividersi il carico di lavoro in modo più armonioso – e soprattutto automatico, grazie alla tecnologia V-motion – durante il loro funzionamento ma, qualora fosse necessario arrestare un server ESX per un aggiornamento del sistema operativo, tutte le macchine virtuali a suo carico possono passare (in gergo si dice "migrare") in pochissimi istanti sugli altri server, senza che gli utenti collegati alle medesime se ne accorgano. I cluster di server ESX di norma vengono allestiti in modo che vedano le medesime risorse, in particolare le reti e le SAN (grosse batterie di dischi usate come storage, da non confondere con i più piccoli NAS, anche se il concetto è grossomodo lo stesso) che contengono i "datastore", ovvero le "partizioni" logiche che gli ESX utilizzano come se fossero dischi fissi condivisi. Tutti questi accorgimenti riducono i costi di gestione e i pericoli di downtime dei server aziendali che, in quanto virtualizzati, possono trarre vantaggio da tutti questi benefici. Alla fine ci guadagna anche l'utente finale, il consumatore al dettaglio, che può contare sulla continuità dei servizi di cui usufruisce, tutti i giorni, ignorando completamente se i server a cui si collega sono fisici o no.



Un x3650 M2 di IBM, una delle macchine fisiche su cui è possibile installare VMware ESX.

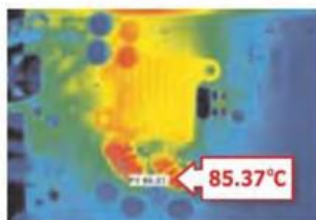
Grafica ai massimi livelli con la tecnologia **ASUS Super Alloy Power**

L'offerta di schede grafiche ASUS DirectX®11 continua ad evolvere, con nuovi modelli basati sulle GPU AMD Radeon™ HD 6900 series che offrono un'architettura nuova e avanzata con performance incredibili.

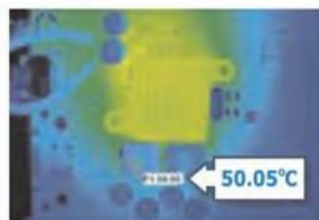
L'ultima innovazione proposta da ASUS si chiama Super Alloy Power, un'esclusiva lega impiegata per la realizzazione di tutte le componenti più strategiche (condensatori, accumulatori di potenza ed altri circuiti) che permette di migliorare le prestazioni del 15% rispetto allo standard delle schede tradizionali, garantendo temperature di esercizio inferiori e, quindi, maggiori margini di overclock, sempre in assoluta stabilità, oltre ad assicurare una durata della scheda nel tempo più che doppia.

Questa esclusiva tecnologia è abbinata ad un innovativo sistema di raffreddamento, DirectCU II, evoluzione diretta della già pluripremiata tecnologia. Oltre all'impiego di canaline di dissipazione in rame dalla forma piatta alla base ed in contatto diretto con la GPU, progettate per assicurare la più efficiente dissipazione termica, la tecnologia DirectCU II si caratterizza per l'adozione di un dissipatore dal design originale, abbinato ad una coppia di ventole, efficienti e silenziose, in grado di ottimizzare la dispersione del calore intorno alla scheda, incrementando la circolazione dell'aria fino al 600%.

Queste avanzate tecnologie ASUS si traducono in un significativo incremento delle prestazioni ottenute ad ogni livello di impiego e carico di elaborazione, in particolare nel gaming estremo e nella grafica 3D, oltre ad offrire la possibilità di "osare" in overclocking oltre ogni limite, grazie ad una tolleranza maggiore e temperature di esercizio più basse."



Condensatore tradizionale



Condensatore Super Alloy

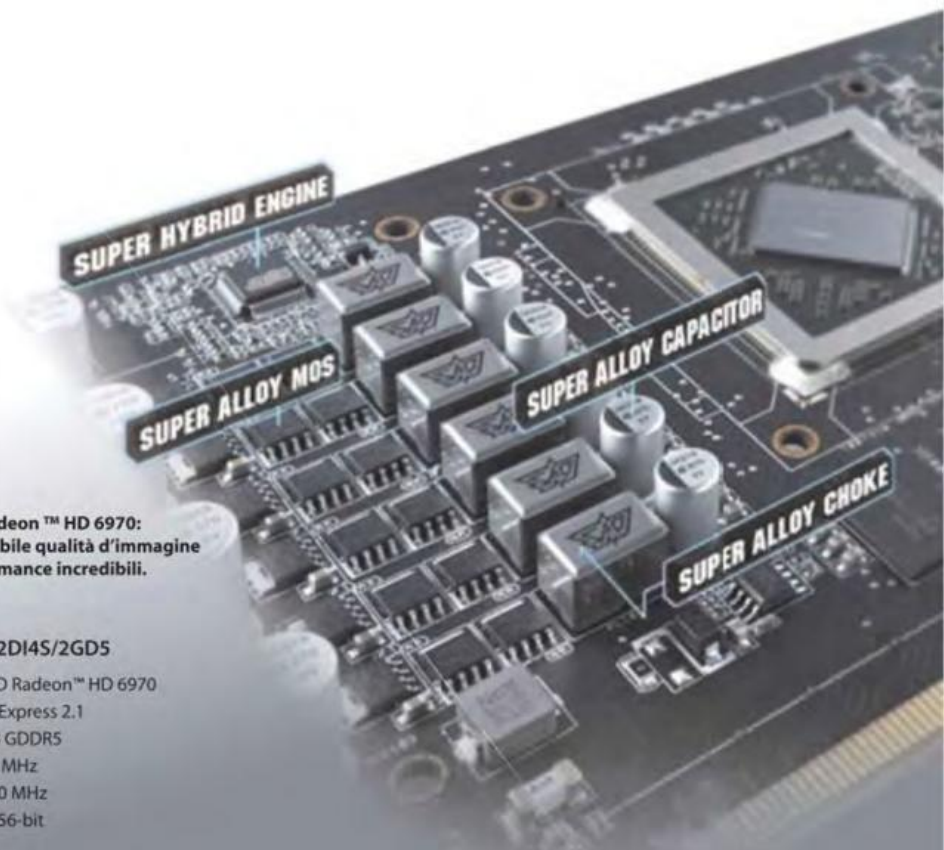
I componenti Super Alloy incrementano notevolmente la vita operativa della scheda.



AMD Radeon™ HD 6970:
Impeccabile qualità d'immagine
e performance incredibili.

ASUS EAH6970 DCII /2DI4S/2GD5

GPU	AMD Radeon™ HD 6970
Bus Standard	PCI Express 2.1
Memoria video	2GB GDDR5
Frequenza GPU	890 MHz
Frequenza memoria	5500 MHz
Interfaccia di memoria	256-bit



CONSOLEMANIA CORNER

A cura di: ToSo, TMB e Kikko

Preferite mettervi a pestare Wolverine oppure volete sfogare la vostra creatività repressa? Quale che sia la risposta, il ConsoleMania Corner di questo mese è in grado di venirci incontro. Marvel Vs Capcom 3 è perfetto se siete alla ricerca di un picchiaduro e avete già giocato tutto quello che il mercato ha da offrire, e LBP2... beh, non serve aggiungere altro.



MARVEL VS CAPCOM 3: FATE OF TWO WORLDS

I rullacartoni corssover più celebre della storia dei videogiochi (alla pari di SNK vs Capcom) festeggia finalmente la pubblicazione del terzo episodio, introducendo nella serie la medesima struttura di Street Fighter IV, ovvero la commistione di scenari completamente in treddi e di un gameplay tradizionalmente bidimensionale. Le novità, comunque, non si fermano certo all'aspetto estetico, ma coinvolgono (per fortuna/purtroppo) anche lo schema di controllo, che è diventato decisamente più amichevole rispetto ai predecessori, recuperando invece quelli che sono i dettami stilistici già introdotti con Tatsunoko Vs Capcom. Gli affezionati della serie storceranno il naso, mentre ringraziano tutti coloro che sono alla ricerca di

un picchiaduro che non faccia impazire con ottomila combo da imparare a memoria. Si tratta, quindi, di un approccio nuovo per la serie, ma ciò non toglie che il nuovo sistema di controllo sia comunque in grado di regalare sufficiente profondità anche per soddisfare almeno in parte i palati più esigenti: schiacciare tasti a caso, insomma, non porta a nessun risultato. Se proprio occorre trovare un difetto evidente a Marvel Vs Capcom 3, occorre approfondire il discorso del bilanciamento dei personaggi. Sebbene il roster sia ampio e ben variegato da entrambe le parti, ci si accorge in fretta di come alcuni lottatori siano decisamente più performanti di altri, e di come sia facile vincere senza troppi patemi una volta che si riesce a pescare nel mazzo il tridente delle meraviglie più adatto al nostro stile. Marvel vs Capcom 3 è un ottimo gioco, ma è forte la sensazione che, con un po' di attenzione in più, si sarebbero toccate le vette dell'eccellenza.

Kikko

GLOBALE
80
PS3 XBOX 360



LITTLEBIGPLANET 2

Un parco giochi a pixel aperti il titolo di Media Molecule, che con questo secondo capitolo riesce non solo a consolidare la formula vincente del primo LittleBigPlanet, ma la espande a tal punto da potersi considerare molto di più che un normale seguito. La domanda fondamentale "ma che accidenti è LittleBigPlanet 2?" non ha una risposta agevole. Di base, si tratterebbe di un platform, e così è per davvero qualora ci si limitasse ad affrontare la campagna single player. In questo caso il nostro alter ego è impersonato da un pupazzo di pezza

(il celebre Sackboy) che può essere personalizzato in un milione di modi diversi, andando a scovare tutti i bonus sparsi in giro per i livelli.

Restringere la descrizione di LittleBigPlanet 2 a questo, però, sarebbe un grave errore, perché il cuore pulsante del titolo di Media Molecule è invero il potentissimo editor, attraverso il quale è possibile creare da zero qualsiasi tipo di gioco, dal platform allo strategico in tempo reale, passando dal puzzle game fino alla produzione di veri e propri Machinima. Una sorta di S.E.U.C.K. dell'era moderna, insomma, non solo limitato agli shoot'em up, ma che abbraccia ogni genere conoscibile. La cosa fantastica di LittleBigPlanet 2 è che la creatività messa in campo dagli utenti dell'intero Globo è messa a disposizione di tutti: basta una misera connessione a internet per trovarsi di fronte a decine di migliaia di produzioni amatoriali, alcune delle quali talmente di classe da non sfigurare nemmeno in confronto a taluni titoli venduti brutalmente come prodotti a sé stanti. Possedere una PS3 e non possedere questo PiccoloGrandeCapolavoro sarebbe come tenere una Ferrari perennemente chiusa in un garage: impensabile. Kikko

GLOBALE
96
PS3



REPLAY

A cura di Francesco Di Luzzaro prodocevanoasprealit

Piccoli e grandi progetti hanno contribuito a rendere vasto e poliedrico il mondo dell'emulazione, e molto spesso il confine tra contributo minimo e importante è assai labile; consci di questo dedichiamo il focus del mese a una pagina italiana che fornisce un ottimo servizio a tutti gli appassionati di coin-op. Riprendiamo il tema anche in sede di recensione, con una coppia di articoli riservati ad altrettanti classici Arcade. Buona lettura!

PROGETTOSNAPS, IMMAGINI DA "SALA"

Tra le caratteristiche che rendono appetibile e nobilitano un videogioco, quella grafica è sempre stata tra le più importanti e apprezzate dagli appassionati. Partendo da questo presupposto e considerando che, specialmente in passato, il piacere del videogamer stava anche nella contemplazione della macchina ludica, AntoPisa ha deciso di inaugurare, ormai da qualche tempo, il suo Progetto Snaps (<http://www.progettosnaps.net/>). In pratica, per dirla con parole dell'autore, si tratta di "fotografare tutti i giochi, rigorosamente coin-op, nei diversi loro momenti, dal titolo al game over, per renderne al meglio e con poche immagini, lo spirito". Obiettivo assai ambizioso che però il buon Antonio riesce a centrare quasi completamente, offrendoci una pagina ricca di materiale. Bisogna prendere atto che per l'autore l'azione di immortalare un titolo non si esaurisce offrendo agli interessati gli scatti dello stesso durante le sessioni "attive", ma comprende anche tutto ciò che fa da corollario al prodotto. Ecco quindi che il sito è diviso in ben 7 differenti categorie: InGame (immagini delle fasi di gioco), Titles (schermate dei titoli e di presentazione), Select (foto delle fasi preliminari rispetto a quelle di azione vere e proprie, dove si scelgono i personaggi), Bosses (i mostri di fine livello), Scores (i punteggi), GameOver (la videata di fine partita) e Logo (il simbolo del gioco prescelto).

A queste si aggiungono due settori che potremmo definire "complementari": l'interessante Cabinets, che raccoglie screenshot dedicati alle "carrozzerie" originali degli apparecchi da bar, e Marques, dove sono catalogati i marchi delle varie case produttrici che hanno fatto la storia degli arcade. Tutto il comparto immagini è visualizzabile impiegando programmi appositi: una volta scaricato e scompattato il set prescelto infatti ci troveremo di fronte a un file .dat che deve essere caricato attraverso un apposito frontend (il CRL Mame Pro, di cui abbiamo anche parlato qualche mese fa) oppure accorpato, a seconda delle chiare indicazioni fornite sullo stesso sito, a una versione del Mame.

Non parliamo necessariamente delle release ufficiali, anche se in diversi frangenti va benissimo anche il MameUI32; in altri casi però gli scatti devono essere visionati tramite l'impiego di un'incarnazione derivata del famoso emulatore, come ad esempio il Mada's o il Mamext.

Il lavoro di AntoPisa è estremamente interessante, molto completo e soprattutto aggiornato costantemente, con update settimanali. Ovviamente, visti i temi trattati, il progetto incuriosirà una nicchia ristretta di appassionati, soprattutto retrogamer: nonostante ciò si tratta di uno sforzo encomiabile, che merita di essere apprezzato.



Gals Panic

Un concetto semplice, impreziosito dal solito ammiccamento verso la nudità femminile, che riusci - ormai più di 20 anni fa - a trasformare un puzzle-game di nessun successo, uscito pochi mesi prima, in un prodotto tra i più giocati della sua epoca. In Gals Panic comanderemo un puntatore brillante su un settore di gioco rettangolare, coperto da una schermatura monocolora che cela l'immagine di una giovane bellezza femminile. Per rimuovere tale protezione dovremo formare e chiudere figure geometriche, muovendo il nostro alter-ego digitale con perizia, evitando gli attacchi del nemico di turno, che cambierà a seconda del livello e ci scaglierà contro i suoi lacché (di solito identici a lui in formato ridotto) e alcuni malus di vario genere. Finché resteremo sul bordo dello schermo non correremo rischi, ma non potremo indugiare troppo, visto che c'è un limite di tempo piuttosto ristretto per completare il quadro, ed esaurirlo ci farà perdere una delle tre vite a disposizione. È possibile catturare anche dei bonus che ci faciliteranno la vita in vari modi; completando i diversi schemi potremo assistere allo svestimento progressivo delle ragazze che fanno da sfondo: sono 6 e ognuna è caratterizzata da 3 differenti gradazioni di strip-tease. Per vederle tutte spogliate ovviamente dovremo completare il gioco. Gals Panic è tutto qui, divertente nella sua semplicità: la componente "erotica" aveva forse senso in epoca adolescenziale, mentre vista con gli occhi di un adulto fa più che altro sorridere.

Software House:

House: Kaneko

Sistema:

Arcade

Emulatore:

Mame

Anno: 1990



Nightmare in the Dark

Nightmare in the Dark è un platform semplice e divertente che riprende la consolidata struttura di un grande classico del genere, Snow Bros, migliorandone grafica e sonoro e trasformando l'ambientazione, tonda e "pupazzosa", in una più cupa e spaventosa situazione a tinte nere e orrifiche. Vestiremo infatti i panni di un mostro dagli occhi arrossati, che dovremo guidare attraverso decine di livelli privi di scorrimento e infestati di creature demoniache e infernali, come mummie, scheletri e ghoul. Il nostro obiettivo sarà ripulire ogni singola schermata dagli avversari e per riuscirci dovremo impiegare con una certa abilità la nostra arma, la palla di fuoco. Ognuna delle sfere fiammeggianti che scaglieremo infatti avrà il potere di imprigionare i nemici per alcuni secondi. In questo lasso di tempo saranno inermi e alla nostra mercé. Potremo decidere se scoppiare il bolo che li imprigiona, costringendoli a prematura dipartita, o scagliarlo verso le quattro direzioni canoniche bidimensionali: in questo secondo caso il proiettile potrà rimbalzare, agire anche di sponda, ed essere impiegato per debellare ulteriori oppositori. Di fatto la possibilità di amministrare tale arma trasforma Nightmare in the Dark da semplice gioco di piattaforme, a un ben più complesso titolo con componenti strategiche: oltre all'abilità nel muoversi e saltare infatti sarà fondamentale usare il cervello per superare le varie difficoltà e riuscire a completare i livelli più ostici. Il gameplay non è certo innovativo, ma l'ottima commistione di differenti generi terrà impegnati gli appassionati per un periodo di tempo prevedibilmente lungo.

Software House:

SNK

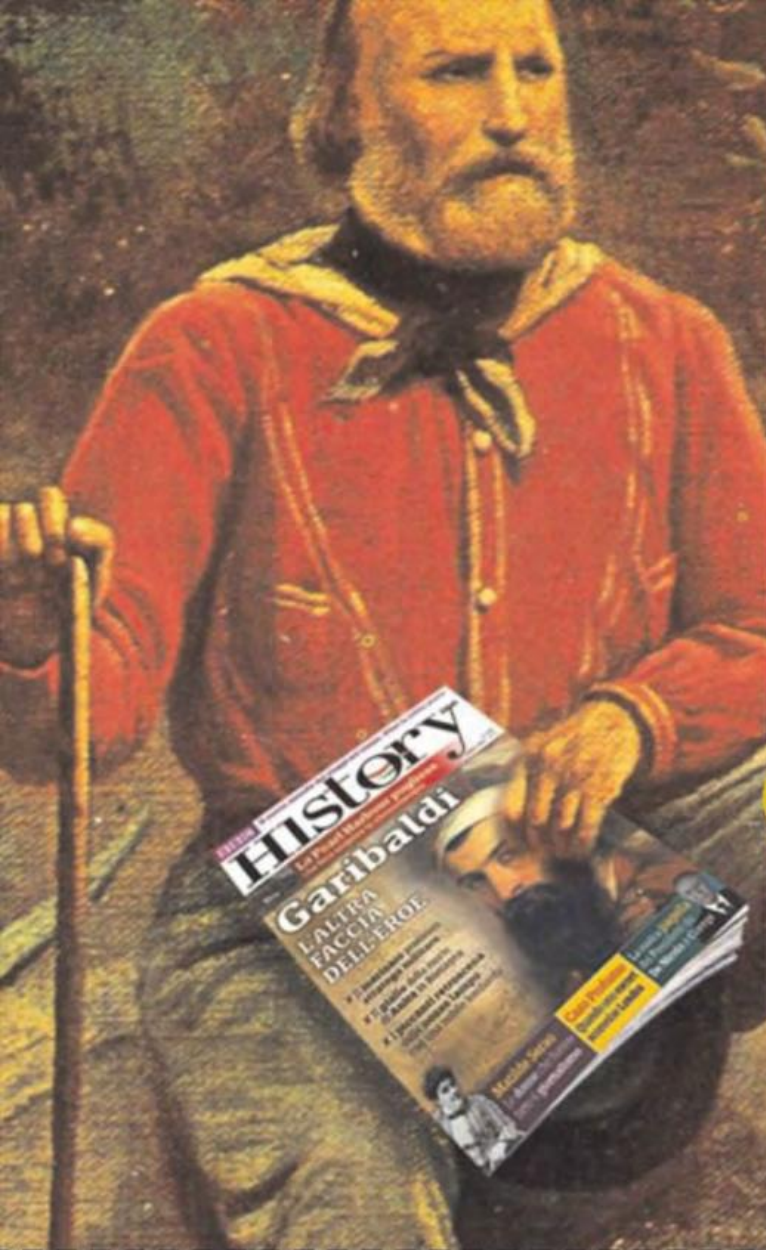
Sistema:

NeoGeo

Emulatore:

Mame, Final Burn, Kawaks

Anno: 2000



BBC **History** ITALIA

**Finalmente
in ITALIA
l'autorevole
rivista che va
OLTRE LA SOLITA
STORIA**



BUONO SCONTO DI 1€

**ACQUISTA LA RIVISTA
a SOLI 2,90€ anziché ~~3,90€~~**



Consegna questo coupon all'edicolante per avere la rivista "BBC History Italia" al prezzo speciale di euro 2,90.
Buono valido dal 15/03/2011 al 15/05/2011

**Riservato ai signori venditori che ringraziamo
per la collaborazione.** Consegnate il presente buono al momento della resa di "BBC History Italia n°2" al vostro distributore.
Per ogni buono riceverete un accredito di 1 euro

VALE SOLO SE COMPILATO IN OGNI SUA PARTE

COGNOME NOME

VIA N° CAP

LOCALITÀ PROV

E-MAIL (facoltativo).....

Data..... Firma.....



L'ABBONAMENTO PAGALO VIA WEB



SUPER OFFERTA DIGITALE

Un anno di
**The Games
Machine**
direttamente
sul tuo computer, clicca:
www.sprea.it/digital
a soli

€ 9.90

Valida solo con pagamento
carta di credito on line

Promozione valida
fino al 31 Maggio 2011

Puoi rinnovare anche se il tuo
abbonamento non è ancora scaduto

SE SEI GIÀ ABBONATO E RINNOVI

Se **rinnovi** l'abbonamento a
The Games Machine
risparmi di più
rispetto a un nuovo abbonato

€ 74.90

Risparmio totale Euro 31,90 pari al
29,87% Risparmi più di 3 numeri + 4
euro rispetto a un nuovo abbonato

Prezzo a copia Euro 6,24

I NUOVI ABBONATI

Abbonati a
The Games Machine!
12 numeri
con soli

€ 79.00

Risparmio totale
Euro 27,80 pari al 26,03%
Risparmi più di 3 numeri

Prezzo a copia Euro 6,58

I VANTAGGI



ABBONATI CON UN CLIC!

Per abbonarti online, apri il lettore QR code del tuo smartphone e inquadra questo codice. Per scoprire come fare, vai a pagina 112

Sei pronto? Ti servono massima concentrazione, sangue freddo e grande abilità. In un anno, ti aspettano 13 imperdibili DVD con un numero incredibile di DEMO e 12 GIOCHI COMPLETI! Ogni mese, The Games Machine verrà consegnato puntualmente a casa tua in una confezione a prova di urto. Non puoi rischiare di lasciarti sfuggire neanche un numero di The Games Machine e nemmeno rinunciare a uno sconto davvero eccezionale. Il gioco si è fatto veramente duro: è arrivato il momento di abbonarsi!

- ✓ Abbonandoti oggi stesso a The Games Machine, potrai cominciare a ricevere direttamente a casa tua la rivista già dal prossimo numero. Se le poste dovessero smarrire una copia, basta che tu ci scriva una e-mail e ti prolunghiamo l'abbonamento!
- ✓ Protezione speciale anti-ammaccatura per la confezione del DVD!
- ✓ Sconto del 21%, praticamente più di 2 NUMERI GRATIS, per i rinnovi!
- ✓ Nessun rischio! Soddisfatto o rimborsato!
In qualsiasi momento!

vai su www.tgmonline.it/abbonamenti

Sottoscrivendo l'abbonamento ricevi a casa il tuo mensile preferito e puoi gestirlo come vuoi tu dal WEB

AVRAI UNA CABINA DI COMANDO PERSONALE

ECCO TUTTO QUELLO CHE CI POTRAI FARE

- ✓ puoi **spostarlo** quando cambi indirizzo, anche solo per un mese
- ✓ puoi **interrompere** la spedizione durante le vacanze
- ✓ puoi **controllare** quando lo abbiamo spedito
- ✓ puoi **verificare** se ti sta per scadere l'abbonamento
- ✓ puoi **rinnovararlo** da solo, risparmiando tempo, denaro e fastidi

OFFERTA VALIDA FINO AL 20/04/2011

SONO ACCETTATE TUTTE LE CARTE DEL CIRCUITO VISA, AMERICAN EXPRESS E DINERS.



PER OGNI INFORMAZIONE ULTERIORE RIVOLGERSI A ABBONAMENTI.TGM@SPREA.IT O AL FAX N° 02/700537672 O AL NUMERO TELEFONICO 02/87158225 TUTTI I GIOVEDÌ DALLE 10,00 ALLE 14,00

Sprea
editori
ITALY

TIME MACHINE

RELOADED

A cura di Danilo Dellafrana (danilo.dellafrana@gmail.com)

Un viaggio a ritroso nella storia dei videogiochi attraverso gli occhi dei protagonisti che hanno segnato un'epoca.

JULIAN GOLLOP - TERRORE DAL PROFONDO



Time Lords e Islandia, usciti rispettivamente nel 1983 e 1984. Il primo nasce concettualmente come board game, prendendo ispirazione dai viaggi temporali del Doctor Who, uno dei capisaldi della fantascienza britannica. Viaggiando a ritroso nel tempo i cinque giocatori possono alterare il corso delle guerre passate avvantaggiando la propria fazione, scontrandosi tra di loro quando i viaggi li conducono nella stessa epoca: con quindici zone temporali e cinque pianeti da attraversare, la programmazione di Andy sostituisce

brillantemente il ruolo del game master, piuttosto noioso e impegnativo nel prototipo carta e penna originale. Islandia, invece, vede quattro giocatori nei panni di altrettanti lupi di mare intenti a esplorare un arcipelago generato casualmente, raccogliendo risorse con cui potenziare i propri vascelli con cui conquistare il predominio sui mari virtuali. Essendo le navi dotate di specifiche unità di movimento per turno, possiamo considerare il titolo come il primo gioco di Julian Gollop a integrare, seppure in una versione ancora acerba, il concetto di Punti Azione, a sua volta ispirato dalle meccaniche della produzione SPI (Simulation Publication Inc), importante casa produttrice di wargame da tavolo



La scintilla che ha scatenato in Julian Gollop la vena creativa che ha donato al nostro hobby capolavori del calibro di X-Com va ricercata tra le placide mura domestiche di un'infanzia trascorsa a giocare a giochi da tavolo e di carte con tutta la famiglia. Il passaggio nel mondo digitale però avvenne successivamente grazie a un amico, giocatore di war games che annoverava tra i compagni di gioco il fondatore della Red Shift, soffice nata con lo scopo di creare e pubblicare videogiochi basati sul loro amato hobby a base di miniature e libroni di regole. Julian però possedeva idee ed entusiasmo ma era digiuno di linguaggi di programmazione; tale carenza venne colmata dal compagno di scuola Andy Greene e dalla sua padronanza del BBC Micro. I primi giochi basati su questa piattaforma furono

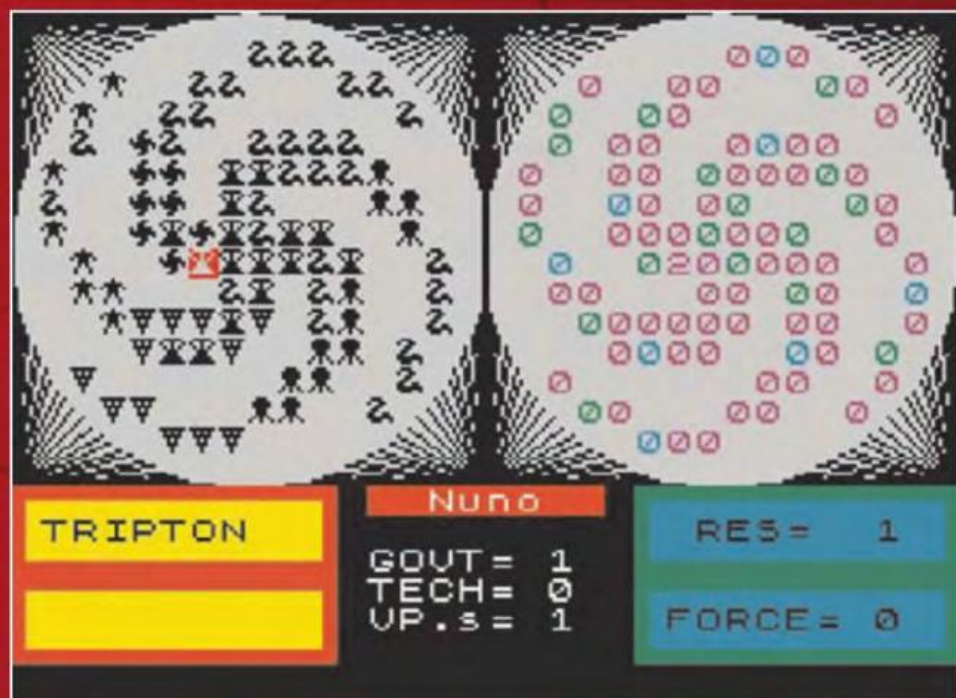
lo rivale della storica Avalon Hill. Nebula, il gioco successivo uscito nel 1984 sotto la stessa etichetta, venne programmato da Gollop in persona su ZX Spectrum completamente in Basic. Un gioco di conquista spaziale da assaporare tra cinque giocatori o, in alternativa e per la prima volta nei giochi di Julian, contro un avversario controllato dal computer. Il successivo nonché ultimo gioco a essere pubblicato dalla Red Shift è Rebel Raiders, sempre nel 1984 e scritto dunque durante gli anni del college: uno strategico snello e accattivante dove due giocatori devono impersonare i predoni del titolo od opporsi alla loro avanzata in tre differenti scenari fantascientifici. CHAOS (1985) è basato su Warlock, un classico della Games Workshop. Anche stavolta nasce come prototipo cartaceo per essere adattato in via preliminare su BBC Micro dal solito Greene e infine scritto per lo Spectrum da Julian, stavolta in Assembly. Possiamo riassumere lo schema di gioco come uno scontro tra maghi (da 2 ad 8) in un'arena con un gran numero di incantesimi da utilizzare, comprese evocazioni di mostri e creature. Il gioco venne pubblicato dalla stessa Games Workshop e fu un enorme successo, in grado di generare ancora oggi remake da parte dei fan; per la cronaca Julian si era ritrovato a lavorare per l'azien-



▲ CHAOS permetteva veloci scontri multigiocatore a base di incantesimi.



▲ Il design dei nemici di Alien Encounter prende ispirazione da un certo alieno gigeriano sputa acido...



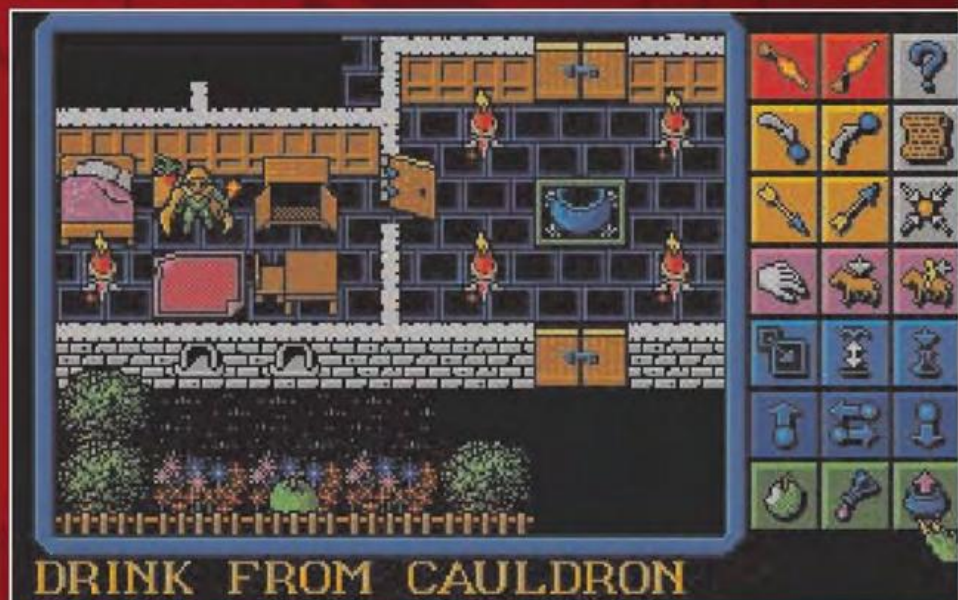
▲ L'interfaccia di Nebula mostra a sinistra le razze che abitano il pianeta e a destra il loro livello di forza.

da britannica previa raccomandazione di alcuni ex colleghi della Red Shift.

Rebelstar (1986) e Rebelstar 2: Alien Encounter (1988) vengono stavolta pubblicati dall'etichetta economica Silverbird e portano il segno della maturazione di Gollop: come nel predecessore spirituale Rebelstar Raiders si tratta di comandare una squadra di uomini ma stavolta c'è molta più carne al fuoco. Gli ambienti, per esempio, sono maggiormente interattivi e lo scrolling prende il posto delle obsolete schermate fisse, le unità sono differenziate da statistiche stile gioco di ruolo e compaiono i colpi mirati (snapshot e aimed shot), ispirati da un vecchio e semiconosciuto gioco da tavolo della Games Workshop chiamato appunto Snapshot e a un altro, Sniper, le cui tracce si perdono nei meandri del tempo. Telecomsoft all'epoca desiderava assolutamente una modalità per il gioco singolo quindi Julian fu costretto a inserirla in seguito sull'altro lato della cassetta, dopo aver lottato con problemi più o meno subdoli come il pathfinding. Lazer Squad, uscito nel 1988, rappresenta il titolo ad 8 bit più famoso per Julian, stavolta aiutato dal fratello Nick sotto il vessillo della loro nuova etichetta Target Games, pubblicato dalla Blade Software. Un capolavoro assoluto che ha sdoganato la strategia a turni, finora relegata all'oscuro ed elitario reame dei board game cartacei. L'esperienza maturata nei titoli precedenti dona a Lazer Squad una completezza e una complessità nettamente maggiori rispetto ai concorrenti dell'epoca. Vengono introdotti la linea di tiro e il movimento nascosto delle unità nemiche, si possono scegliere gli armamenti prima di combattere, unità pesantemente equipaggiate corrono il rischio di consumare stamina e logorare prematuramente i propri punti azione, le truppe possono disertare quando il morale scende sotto i tacchi vedendo morire gli alleati, l'AI - stavolta implementata da subito - è davvero implacabile e molto altro. Il gioco ha una struttura a missioni chiuse: nella prima release della Target Software sulla cassetta ne erano presenti tre con altre due acquistabili per posta; con la distribuzione della Blade Games, tutte e cinque le missioni era-

no disponibili sullo stesso nastro, con altre due in arrivo nella prima espansione ufficiale, uscita solo per gli 8 bit. Le versioni per queste macchine vennero realizzate "in casa", con il gioco originale di Julian convertito velocemente per Amstrad CPC grazie al comune processore Zilog Z80A, pratica ahimè piuttosto comune all'epoca e rea di non sfruttare le eccellenti doti della macchina di Sir Alan Sugar. Krisalis Software invece si occupò delle conversioni su MS-DOS e Amiga, questa recensita sul numero 17 del nostro TGM con un tirchio 82%. Scherzi a parte, la versione per l'ammiraglia Commodore è piuttosto famigerata tra i retrogamer nostrani a causa dell'imbarazzante traduzione da parte della Reflex. All'epoca, vedere giochi tradotti nell'italico idioma era merce rarissima, ciononostante una perla come "pompa fucilazz" (shotgun) fa compagnia al "cartello di molletta" (bobby pin sign) di Zak McKracken nell'olimpico delle traduzioni orrende dei tempi che furono. Lords of Chaos (1990) fu l'ulti-

mo gioco di Julian per gli 8 bit, e venne sviluppato sotto la nuova etichetta Mythos Games, composta praticamente solo da lui e dal fratello Nick. È una sorta di successore spirituale di CHAOS, con un'anima maggiormente votata al gioco in singolo. Il giocatore può creare il proprio mago distribuendo punti tra attributi e incantesimi, migliorando il personaggio e relativo grimorio tra una missione e l'altra con l'esperienza guadagnata. L'obiettivo è raggiungere un portale che appare nell'area di gioco mettendo i bastoni tra le ruote agli avversari. LoC prende in prestito diverse idee da Lazer Squad, come ad esempio il movimento nascosto dei nemici, ma vanta caratteristiche uniche fugando l'iniziale dubbio di trovarsi davanti a una sua total conversion di LS in chiave fantasy. Le magie presentano diverse ottime idee come l'evocazione di creature volanti che a loro volta potevano essere cavalcate in battaglia da altre evocazioni o gli otto livelli di potenza per ogni incantesimo in grado di scatenare risultati estremamente vari. Inoltre l'alchimia può potenziare le creature con molteplici effetti che vanno dall'accelerazione all'invisibilità. Nonostante il gioco sia indubbiamente ottimo, Julian ha delle riserve riguardo al lato multiplayer. Una partita con quattro maghi richiede un tempo eccessivo a causa della complessità del gioco, agli antipodi dei rapidi scontri di CHAOS. Inoltre non poter vedere spostamenti e pianificazioni del nemico costringeva gli altri giocatori in carne ed ossa ad uscire letteralmente dalla stanza per non spiare le mosse dell'avversario. Giocare almeno una volta la produzione a 8 bit di Julian Gollop è un imperativo neanche troppo difficile da conseguire: i giochi hanno venduto moltissimo e non si contano le riproposte budget, in compilation o come allegati; la mia copia di Rebelstar 2, ad esempio, proviene dal numero 56 di Your Sinclair dove condividevo lo Smash Tape con la demo di Back to the Future 2! Ma senza bisogno di accendere vecchi computer gli utenti di IDevice possono scaricare dall'Apple Store la Julian Gollop Collection per l'app ZX Spectrum Elite Collection. Per una manciata di centesimi potete giocare dove e quando volete CHAOS, Lazer Squad, Lords Of Chaos e Rebelstar 1 e 2 in un'offerta assolutamente irrinunciabile. Continueremo a parlare di Julian Gollop il mese prossimo tra 16 bit, alieni e...Nintendo 3DS.



▲ La versione Amiga di Lords of Chaos rendeva l'esperienza parzialmente più fluida grazie a un'interfaccia a icone.

BOVABYTE

...che propone nuovi format ai signori dell'informazione

A cura di: Noi Bovas bovabyte@bovabyte.com**PARENTAL ADVISORY**
Le trasmissioni di cui si parla in questa rubrica non esistono. È inutile che le cerciate. Però, qualora qualcuno si decidesse a trasmetterle, sappiate a chi andrebbero i diritti morali...

Dopo le ballerine seminude, i litigi nella Casa e i misteri che nessuno mai risolve, è finalmente giunta L'ORA DELLA REALTÀ

Diciamolo: la TV satellitare e digitale terrestre, quando funzionano, sono una grande invenzione. Sì, perché nell'impossibilità di replicare la solita solfa su decine di canali differenti, riproponendo e riciclando quello che si vede sui principali canali nazionali in chiaro, i magnati dell'informazione si sono dovuti inventare nuovi "canali contenitore" più tematici, senza tante indulgenze sul fronte dell'originalità. Uno degli esempi più fortunati in questo senso è certamente Real Time: problematiche di ogni giorno trasformate in format televisivi, con gente alle prese con l'acquisto (o la vendita) di una casa, il

confezionamento del proprio abito da sposa, il miglioramento del proprio look e così via. Trasmissioni semplici eppure affascinanti, magari incapaci di coinvolgere a lungo, ma in grado di spettacolarizzare tutti gli aspetti più comuni del quotidiano. Anche l'intero staff di Bovabyte si è aggiunto al nutrito elenco di telespettatori e - siccome ci piace sempre dare una mano a modo nostro - ha deciso di offrire qualche spunto per nuovi programmi televisivi.

Noi Bovas

MA CHE SCASSONE HAI?

Il vostro vecchio PC ormai è alle cozze? Vorreste usarlo per giocare a Crysis 2, ma sullo schermo non si muove più niente perché ormai è obsoleto? Il nostro computer-deployer di fiducia (che altri non sarebbe che il Pastore in persona) verrà a casa vostra, vi scrocherà il pranzo e, dopo aver buttato nella pattumiera tutti i pezzi ormai obsoleti del vostro PC, vi porterà in giro per i negozi di computer e commenterà da lontano l'acquisto di nuove componenti hardware ("Noooo, questo non va beeeneee" "Non è professionaaaaaleeee!" "Ecco sì, magari con questa scheda video riuscirà perfino a sfiorare la soglia della fluititàaaaa", ecc). Con un pizzico di ironia e tanta, tanta malvagia cattiveria, vi rimetterà in sesto il computer, trasformandolo in un'arma da guerra capace di durare almeno sei mesi nelle arene virtuali di tutto il mondo. L'apice della trasmissione si tocca quando il Pastore, vicino all'utente ripreso di spalle, svelerà il monitor del PC mentre esegue l'ultimo 3D Mark senza perdere un fotogramma. Seguirà poi il classico borsino dei prezzi ("Per rimettere in piedi il suo PC Giovannino ha speso...") che convincerà tutti a comprarsi una Xbox 360, piuttosto.



FUNERALE DA SOGNO

Nella vita ci sono eventi ineluttabili e quello della propria dipartita è l'unico di cui abbiamo assoluta certezza. Ignoriamo quando avverrà ma sappiamo che prima o poi ci toccherà, per cui è meglio mettere il piede avanti (nella fossa) e organizzare per tempo il più bel funerale che si possa immaginare! I nostri funeral planner si occuperanno di tutto, dall'allestimento degli addobbi floreali alla scelta della bara, passando per il mesto trasporto delle nostre spoglie al camposanto, senza dimenticarsi una ventata di esotismo grazie all'introduzione, durante la cerimonia, di curiose usanze nordiche, americane, asiatiche e africane. Potremo accompagnare la nostra tumulazione con canti celtici o nenie giapponesi, indire un funeral party "à la Zoolander" e far trasmettere le brevi interviste a parenti, amici e conoscenti che potranno - fra un singhiozzo e l'altro - beatificare in TV il caro estinto. Peccato solo per un particolare: anche in qualità di protagonisti, non potremo mai vedere l'esito della trasmissione.



DATACENTER DA INCUBO

Server a cui va via la corrente all'improvviso? Cavi di rete che si diffondono tra i rack come inestricabili ragnatele? Aria condizionata che porta la temperatura ambiente a 10° C sotto zero proprio mentre state lavorando? Ventole che fanno un rumore infernale, capace di sorpassare tutti i limiti di guardia? Benvenuti nella tipica situazione di "Datacenter da incubo", un programma in cui i nostri architetti spiegheranno (finalmente) ai manager aziendali come si costruisce correttamente una sala macchine, in modo che i sistemisti non debbano impazzire tutti i giorni per capire dove vanno i cavi, dove si trova il server su cui devono intervenire, per quale motivo la macchina taldeitali che avrebbe dovuto avere dodici cavi di rete invece ne ha solo tre, e così via. In ogni puntata un architetto entrerà in un datacenter portandosi dietro un manager, spegnerà senza alcuna pietà tutti i server obsoleti, guasti o che semplicemente fanno troppo rumore, e li costringerà a una migrazione verso nuovo hardware, più veloce potente e silenzioso, virtualizzando tutte le vecchie macchine e riportando la situazione a livello vivibile per i sistemisti. Se il vostro bancomat e la vostra carta di credito domani non funzioneranno, non preoccupatevi, probabilmente sono soltanto i nostri architetti all'opera!



PAINT YOUR SCHOOL

Un'emittente attenta a tutte le fasce di età non può certo sorpassare sul pubblico giovanile. Un po' perché andando a scuola non hanno gran che da fare per tutto il resto della giornata, un po' perché i ragazzi sono indubbiamente quelli che hanno più voglia di sperimentare. Una decoratrice professionista si arma di stencil, colla, bombolette spray, aerografo, latte di vernice, pennelli, colore, colore e colore, e spiega finalmente a questi giovinastri senza arte né parte, che quegli orribili scarabocchi sui muri della scuola potrebbero essere decisamente più accettabili se fossero fatti meglio. Di conseguenza, spiega come imbrattare muri (esterni ed interni), mobili e suppellettili in modo decorativo e artistico favorendone il riciclo, facendo la gioia dei critici e la disperazione di presidi e personale scolastico. Ma il MOIGE si tranquillizzi: vista la situazione in cui versa la maggior parte degli istituti scolastici del Paese, è molto probabile che qualunque intervento da parte dei ragazzi, anche il più vandalico, sia soltanto migliorativo.



COPPIE SCOPPIATE

Seguito ideale di "Dimmi di sì", la trasmissione in cui le giovani coppie arrivano a una scoppiettante richiesta di matrimonio, "Coppiate scoppiate" si introduce nella vita di una coppia ormai sull'orlo dell'omicidio e, grazie all'aiuto di un consulente, osserverà impassibile le peggiori litigate dei due coniugi, prendendoli poi da parte e spiegando loro dove sbagliano e cosa potrebbero fare per rendere il loro menage magico come un tempo. La puntata terminerà puntualmente con un divorzio scongiurato, con i consigli dello psicologo e la lista delle "dieci cose da non fare" per evitare che l'altro s'incazzi. Poi vabbè, per la separazione c'è sempre tempo...



PATTON

GENERALE D'ACCIAIO

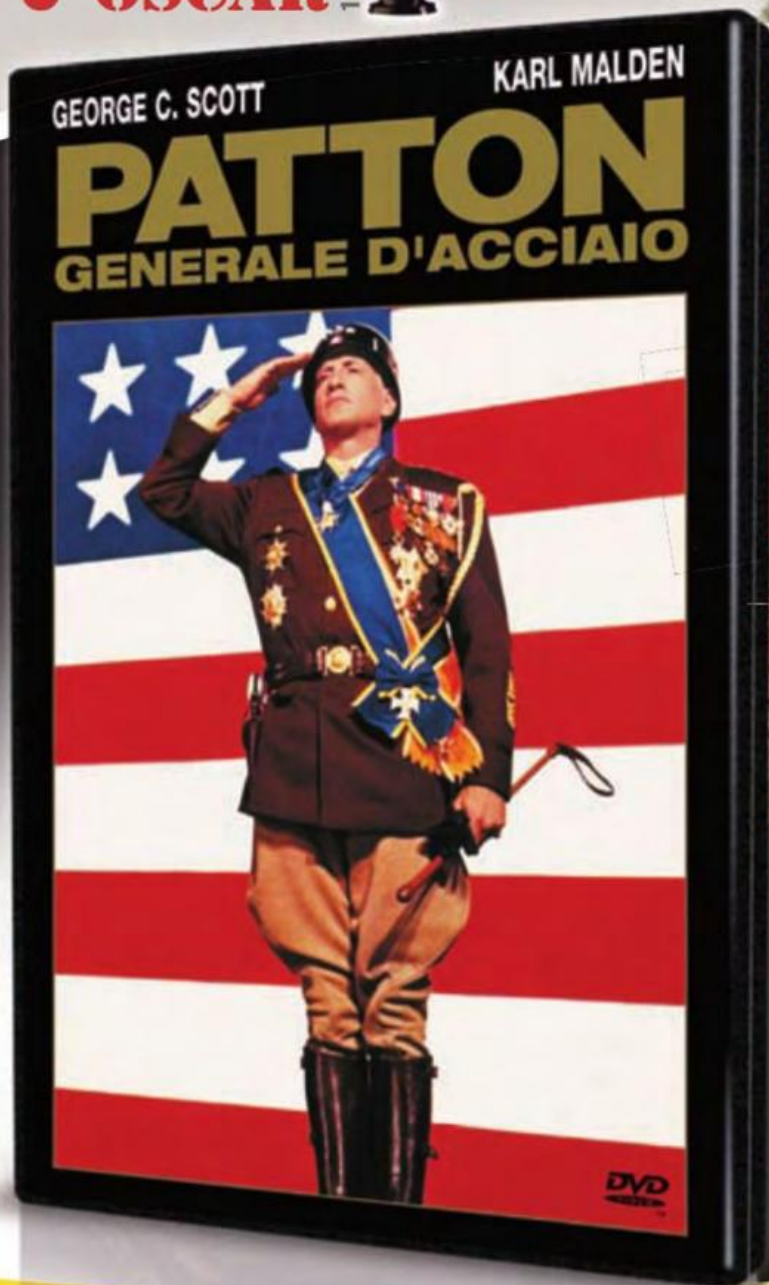


VINCITORE DI
**7 PREMI
OSCAR** 1971



CON IL PREMIO OSCAR 1971

**GEORGE
C. SCOTT**



«Sono gli anni della guerra in Vietnam portata in casa dalla televisione. La carneficina sul piccolo schermo non ostacola però l'enorme successo della rivisitazione di una delle personalità più controverse e di maggior spicco dell'ultimo conflitto mondiale.»

Giuseppe Colangelo

FILM ORIGINALE



© 2010 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. All Rights Reserved

Dal
**17 Marzo
in edicola**

IN ABBINAMENTO CON LE RIVISTE
SPREA EDITORI

PATTON GENERALE D'ACCIAIO ti aspetta, corri in edicola!

Sprea
EDITORI
ITALY

EUFORIA PARADOSSA

A cura di: Massimo "NKZ" Nichini e foriparadossa@sprea.it

Non sono un ritardatario. Sono diversamente affidabile.

Amici del Genio e della Sregolotopa, rieccoci alla paginetta che tanto ci piace. A voi e al sottoscritto, che ogni mese si trova a vagliare quintillionate di materiale sempre più euforoso e sempre più paradossale. Purtroppo il mio PC ha lo stesso difetto del padrone: ha la memoria di massa in corto e spesso si dimentica le foto. Per questo motivo vorrei chiedere un minuto di silenzio per il materiale tagliato questo mese, che andrà inevitabilmente perso nei meandri dell'archiviazione magnetica. Via al minuto di silenzio. Dove eravamo? Ah sì, benvenuti Amici del Genio e della Sregolotop... ecco, vedete che con la memoria sono un disastro? Ok, non perdiamo altro tempo, lasciamo parlare le immagini, prima che mi perda anche quelle selezionate! Al mese prossimo, sempre che mi ricordi chi sono...

NOI SAREMO ANZIANI UN PO' COSÌ

Ci pensavo qualche mese addietro, ma a vedere questa foto mi è tornato in mente il ragionamento (a volte succede, non si può dimenticare proprio tutto): provate a immaginare tra 'anta anni che nonni saremo. Ce lo vedete la domenica pomeriggio il Nikazzi con il deambulatore a ballare Against The Grain dei Bad Religion al centro per anziani? Un'immagine davvero orribile, per il deambulatore, soprattutto. Ma l'inizio della fine è vicino, anzi è già tra noi. Guardate questo maglioncino della nonna con Contra come soggetto. Non è per caso un presagio del nostro futuro da ottuagenari videoludici? Vado a farmi un bianco spruzzato ripensando a quella volta che ho visto le prime schede 3D, che all'epoca non chiamavamo ancora così perché non avevano inventato la terza dimensione.



GLI ANIMALI NON SONO QUELLI NELLE FOTO

Dopo mesi di foto segnaletiche rappresentanti cani, gatti, criceti e altri animali da compagnia sfregiati da padroni simpatici come un'irritazione al bassoventre, ho deciso di selezionare almeno due scatti da proporre per affrontare l'argomento. Ecco a voi un gatto



(chiaramente depresso e sotto psicofarmaci, a vederne lo sguardo) e un cane (più inconsapevole del suo stato, o forse solo bravo a reggere l'umiliazione) aerografati dai rispettivi (il)legittimi proprietari. La domanda non sarà molto Euforico paradossa, ma sorge spontanea: perché?



TAKE A WALK ON THE WILD (B) SIDE

Un trio di bellezze corona la chiusura di questo mese dell'Euforia Paradossa. Anzi, un sestetto di rotondità adipose sovrastante il muscolo grande della regione glutea, per l'amore di scienza. Le tre topo modelle in questione, infatti, sono state scelte perché meritevoli di mostrare un lato che a molti maschietti piace tanto, al punto da averne fatto un sinonimo stesso di grandissima fortuna. Ringraziamo le nostre amiche roditrici dotate di retromarcia e il mondo stesso, o chi per esso per averci regalato tanta splendida rotondità adiposa.





PROSOPOPEA - 14 FEBBRAIO 2011 [C'è vero progresso solo quando...]

È San Valentino ma non vi farò gli auguri, non temete. Vi tedierò invece con un altro spunto che mi ha colto testé, all'atto di alzarmi per la trentesima volta dalla mia sedia di un'impronunciabile nome svedese (sarà stato il calo di pressione). È ormai passato qualche annetto dalla data di lancio delle tre console di questa generazione e possiamo ragionevolmente concludere che ci troviamo nel mezzo del periodo di maggior stabilità ludica dal punto di vista della base hardware degli ultimi decenni. Chiaro che qui mi farete due obiezioni: anzitutto, maledetto Xam, che ci dici della questione non irrilevante degli accessori che, sul piano teorico, cambierebbero il nostro modo di giocare. E poi, zuccone che non sei altro, lo vuoi capire o no che ti trovi su una rivista dedicata al videogioco per PC? Sì, sì, per carità, avete ragione: Kinect e Move probabilmente avranno il loro peso sul ciclo di vita delle console attuali e qui parliamo pur sempre di PC; ma, dato che l'at-

tenzione si è spostata di là, direi che l'invecchiamento di questo lettore può in qualche modo derivare dall'altro. E arrivo al punto. Nel ricordare le lamentele anche vostre degli anni passati, quelle lamentele che se la prendevano con un invecchiamento precoce delle nostre costose macchine e con un sopraggiungere troppo solerte di problemi tecnici e inadeguatezze; bene, nel ricordare questo, vi chiedo: la relativa stabilità di cui stiamo parlando ha effettivamente portato benefici sul piano ludico? Gli sviluppatori hanno potuto effettivamente sfruttare tutti questi anni per far progredire gli impianti delle rispettive produzioni e hanno saputo regalarci qualcosa che diversamente non sarebbe saltato fuori? Oppure si stava meglio quando si stava peggio e il cambio della scheda grafica ogni cinque minuti (su una macchina che dominava il mercato) era sinonimo di vero progresso? Su un suo vecchio scritto, il buon MBF tracciava un parallelismo tra evoluzione tecnica ed evoluzione lu-

dica, legando indissolubilmente i due aspetti. Può, dunque, esserci evoluzione ludica senza che la base tecnica produca progressi significativi? (come spin-off a questa faccenda, possiamo anche discutere su quanto possano essere significativi i progressi generati da un meccanismo di controllo, eh). Personalmente appoggio in pieno i benefici della stabilità e mi prendo anche tutto il carico di malefici collaterali (ad esempio l'invecchiamento precoce della grafica e dell'aspetto tecnico spacca-mascelle). Sono convinto che il progresso ludico abbia sì necessità di una spinta iniziale dal comparto tecnico, ma debba vivere poi sulla carica creativa dei famigerati designer, nel quadro di un complesso di forze che tirano, ciascuna, l'acqua al proprio mulino. È la mia opinione, ma ascolto con curiosità la vostra, magari argomentata da qualche fulgido esempio pratico, al contrario di quel che ho fatto io.

Massimo Svanoni

GLI ADOLESCENTI NON SANNO SCRIVERE

Ciao, Massimo. Gli adolescenti non sanno scrivere (adoro quest'uomo! ndxam). No, no, non è la solita polemica raccattata al parco tra i cestini rovesciati. All'interno della TGM Mail si leggono quasi solo lettere di trentenni già sale e pepe che

"quando c'avevo l'Amiga 500 con l'espansione" e "c'ho tutti i numeri di tiggieime e due numeri di Zzap! con le copertine di Oliver Frey!!!" (i tre punti esclamative fanno parte dello stereotipo). Dove sono i virgulti? Non sanno scrivere? Popolano solo i forum con i nick coi numeri e le "k"? Ci siete? Ci fate? Dove siete?

E se nei forum fossero solo bot programmati dalla EA? Cosa fanno i ragazzini quando non ascoltano il pop-tre-accordi rifilato dall'appiattimento musicale MP3-DeFilippi-celhaistasuoneria? A che giochi giocate? A che gioco giochiamo? Noi vecchi vogliamo leggervi. Insomma, il futuro è vostro. Fateci sapere chi ci pagherà la pensione! Saluti.

Sergio (sale e pepe) Donato

Sergio Donato papa subito! Sì sì, così, diretto. Senza bisogno di fumate bianche, fumate nere, intercessioni, elezioni, voti, percorsi ecumenici (e stavo per scrivere anche un paio di altre cose, ma avrei rischiato la scomunica). No, dai, voi giovinastri, saltate fuori una volta per tutte e illuminatevi di voglia di vivere, a noi vecchiarci con una piede nella fossa e l'altro sul cadavere di una console deceduta e sfracellata di conseguenza prima del tempo. 'ché noi avremmo anche un minimo di bisogno

A CHI LO SPEDISCO? DAI, CHE È FACILE!

MULTIGIUOCO:

Elvin è molto triste perché la sua squadretta ha perduto ancora quei due-tre punticini in quel di Torino. Consolatelo su <http://www.tgmonline.it/contact> (SELEZIONANDO Fragzone).

TGM BAZAR:

<http://forumtgmonline.futuregamer.it/forumdisplay.php?f=263>. Un po' bianco, un po' strano, ma sì, c'è ancora.

TGM MAIL:

TGM Mail al gusto di ritardo: <http://www.tgmonline.it/contact>.

RAFFOSENTIQUA:

Raffo si dice non sia più alto di un metro e una bega. Fateglielo notare su <http://www.tgmonline.it/contact> e Raffosentiqua.

COSA FANNO I RAGAZZINI QUANDO NON ASCOLTANO IL POP-TRE-ACCORDI RIFILATO DALL'APPIATTIMENTO MUSICALE MP3-DEFILIPPI-CELHAISTASUONERIA? A CHE GIOCHI GIOCATE? A CHE GIOCO GIOCHIAMO?
SERGIO DONATO

di materiale fresco per lamentarci e brontolare circa la mancanza di valori ludici, il qualunquismo dei giuochi del giorno d'oggi, la mancanza di difficoltà, di stile, di questo e di quell'altro. Dai, dai.

È NELL'OSARE, DICEVI, CARO XAM...

E allora, tornando a scriverti dopo qualche mese, oserei dire: - che ultimamente le recensioni della mia rivista preferita mi stanno deludendo non certo per qualità di scrittura, che apprezzo come sempre, quanto per i titoli recensiti oltre a quelli da tripla A; - che una volta un'avventura come 15 Days o l'interessante espansione di Divinity 2 (con tanto di restyling grafico generale del gioco) non sarebbero state ignorate

SYMON

tinyurl.com/gsymon
Si tratta di una cosuccia piccina. Un giochino Flash appartenente alla categoria avventure. Semplice, facilmente risolvibile. E allora perché ve lo mostro? È una piccola dimostrazione di quanto basti poco a far poesia e suscitare stimoli. Qualche fondale, un po' di musica, piccole animazioni, ma soprattutto due concetti: un'idea e uno stile. Il resto, si fa per dire, vien da sé. Se avete qualcosa da dire, può essere questa la maniera.



L'ASSENZA DEL NUMERO DI NATALE NEI VECCHI AFICIONADOS PRODUCE MALINCONIA

DANE

completamente;

- che sono triste se prendo in mano un numero di 2 anni fa e conto le pagine (ma certo questo non è colpa vostra);

- che l'assenza del numero di Natale nei vecchi aficionados produce malinconia.

Parlando invece di PES vs Fifa e continuando a osare si può dire:

- che PES su PC non è così inferiore a FIFA, perché su telecronaca e grafica FIFA - imho - esce con le ossa rotte;

- che la modalità BAL colpevolmente trascurata in sede di recensione è notevolmente migliorata rispetto allo scorso anno;

- che lo stile dei menu tattici a mio parere è nettamente superiore;

- che comunque la penso come il ToSo sul prossimo anno...

Alla prossima,

Dane

Ci avete preso gusto con le critiche, eh?

Prendiamo atto della tua nota sulle recensioni mancanti relative a titoli a minor caratura e passo giusto alla questione calcistica. Telecronaca e grafica, perdonami, sono elementi secondari. Quello più importante è la qualità del gioco, inteso proprio come qualità del calcio su rettangolo verde. E lì c'è poco da dire: non solo FIFA ha fatto passi da gigante, ma ha preso il posto del suo diretto antagonista; ora è una vera e propria simulazione e, beh, è semplicemente più divertente.

Questo sempre imho e tenendo in considerazione che ormai non ci gioco da qualche settimana per colpa del famigerato RROD.

UNA QUESTIONE DI RESPAWN

Ciao, Xam, ho appena terminato di giocare a Medal of Honor Tier 1 e a Call of Duty Black Ops: essendo sempre alla ricerca di una risposta a quali elementi più mi attraggano in un videogame, ho trovato spunto di riflessione da questi due titoli.

MoH mi è molto piaciuto (parlo per entrambi del single player, non ho una connessione dal PC sul quale gioco per motivi da "caso umano"), ho apprezzato sia la sfida posta al livello più difficile sia, soprattutto, le situazioni tattiche proposte: per carità, non vi è (né era lecito attenderselo) il realismo di titoli come quelli della

serie Ghost Recon o Flashpoint, però non si trattava di un gioco becerato alla Rambo del tipo "spara a tutto ciò che si muove, sapendo che nessuno ti colpirà mai"; per cui il senso di immersione era comunque presente e prima di affacciarsi oltre un riparo ci pensavo due volte, sempre attento a prendere in considerazione ogni possibile rischio.

In una parola, un gioco divertente che mi ha soddisfatto, per quanto fosse piuttosto breve. Sono dunque passato a giocare a CoD Black Ops, sull'onda dell'entusiasmo di alcuni amici che mi avevano detto che era molto meglio di MoH.

Dopo soltanto un'ora di gioco, i primi dubbi mi erano già sorti: troppa confusione, situazioni difficilmente credibili, uscite allo scoperto suicide che invece portavano a ottimi risultati, frenesia irrealistica ma, soprattutto, un elemento che a me non fa dormire la notte al solo pensarci: un evidente respawn dei nemici.

Non ci potevo credere: come si fa nel 2011 a proporre il respawn? Già in Just Cause avevo bestemmiato abbastanza, per non parlare del primo Modern Warfare. Non è possibile, è un'offesa al realismo: orde di nemici che ti piombano addosso come barbari se tu non ti sposti più avanti, procedendo. In ogni caso, tengo a sottolineare che, respawn a parte, a mio giudizio il gioco in sé è inferiore a MoH, proprio per la presenza di troppe situazioni irrealistiche che un taglio cinematografico non può purtroppo salvare.

Con questo non dico che sia un gioco brutto: si vede che i mezzi ci sono e l'impegno pure, ma si tratta di un prodotto troppo massificato inteso a venire incontro ai gusti di chi magari, dopo una frustrante giornata di lavoro, vuole tornare a casa e sparare a caso come un invasato. Basta davvero poco per fare un prodotto come MoH che, pur non facendo innersovire come alcune fasi di Ghost Recon Advanced Warfighter, tuttavia pone una certa sfida e soprattutto ci costringe a pensare a cosa fare e a cosa non fare in uno scenario bellico in prima persona. Cosa ne pensate? Grazie!

U.V.

Si tratta evidentemente di target diversi. Il codice single player di CoD è fatto per il grande pubblico e il focus è sulla spettacolarità da un punto di vista scenico e sul caos inteso come ondate di nemici imbe-

AVVERTENZE D'USO

Son giorni di bisboccia politico-sociale, tale e tanta da far venire meno anche quelle due parole che dovrei scrivere qui. Mi tocca far finta di niente per esigenze di scio e farvi credere che sto pensando davvero a quanto vado a snocciolarvi. A voi il compito di trascendere il significato del mio dire per andare oltre. E oltre. E oltre ancora.

ADOLESCENTE

Creatura che vive il periodo critico per eccellenza e, di conseguenza, dovrebbe esternare le proprie preoccupazioni, anche ludiche, su queste pagine qui. Evidentemente pensa ad altro.

BUONASERA

Saluto inusuale da queste parti qui, ove in effetti, i confini tra il giorno e la notte restano più che mai labili (specie quando si è in consegna e non si è illuminati dal minimo briciolo di ispirazione).

FIFA

Ancora questo FIFA. Ancora questo PES; pare che la tensione tra i due titoli non si smorzi. Chissà se ne salterà mai fuori un terzo a contendere la pagnotta. Realisticamente direi che è molto difficile.

FLASH

Tecnologia che gli sviluppatori privi di ulteriori skill dovrebbero tener presente per realizzare qualche piccola (ma geniale) idea. Noi siamo qui (quanto alla foto, ehm...)

MOD & MODDING

Una volta c'era la questione della longevità, poi è arrivato il modding e ha spazzato letteralmente via il problema.

PORTAL 2

Sì, quel gioco che stiamo aspettando tutti, assieme a episodio tre. Dai, che aprile è vicino (e, quanto all'immagine, dopotutto è San Valentino... :D) (nello spazio-tempo dello Xam, ovvio ndTMB)

REALISMO

Quella cosa che quando c'è si invocano giocabilità e divertimento e quando non c'è, guai!

RESPAWN

Quella cosa che tiene in vita il ritmo dell'fps e che, in effetti, rientra nella categoria ammazza-realismo. E poi c'è Bungie.

SHARD

Una delle tante paroline d'essai di questo nostro vile e altezzoso mondo informatico (anzi, videoludico).

TINYURLARE

Quella cosa che lo Xam ha preso il vezzo di fare, con il suo solito, affezionato, ritardo oltre ogni genere di tempo massimo.

TRENTENNE (E ULTRATRENTENNE)

Creatura che borbotta in continuazione e si lamenta de li giovinastri, di questi tempi e del deperire preoccupante dei meccanismi ludici. Creatura peraltro curiosa circa la specie degli adolescenti e relativi gusti.

XAM

Personaggio tornato prepotentemente alla ribalta sulla scena cinematografica internazionale nel ruolo del commissario Melli. A-hem.



MIND THE GAP

Statevi accuorti con quegli aggeggi lì. Perché va bene che c'è un limite alla velocità massima che potete raggiungere ma non è niente divertente andare avanti e indietro per portali. O forse sì?



cilli e combattimenti da tonnellate di proiettili. Chiaro che un approccio del genere richieda il respawn: la tensione viene mantenuta alta usando il gran numero di nemici. Al di là dell'aspetto multiplayer e delle questioni collaterali (ambientazione, scelta delle armi, varie possibilità messe in atto dall'impianto ludico), il core è quindi quello e si rende adatto per chi desidera uno scenario furioso e un approccio molto caotico, con meno attenzione alla tattica. MoH dal canto suo soffre di altri problemi; pur costringendo a una riflessione tattica, non vanta un'IA eccellente e deve scontare qualche problema di realismo (i muri invisibili). Un approccio diverso vuole maggiore attenzione all'IA e alle tecniche di combattimento della CPU. Lì, però, si finisce in un campo minato, perché è difficile costruire delle IA credibili evitando davvero di barare. Voglio dire, il gioco può anche usare info che tu non hai e certi trucchi per risultare invincibile, ma non è realismo (e soprattutto divertimento) neppure quello. Altrimenti, può tarare l'intelligenza dei suoi sgherri, provando a renderli più fallibili; ma questa è un'operazione davvero difficile. Così, in libertà, mi vengono in mente Halo e F.E.A.R..

LANDE DI FAERUN

Gentile redazione, chi vi scrive

DOPO SOLTANTO UN'ORA DI GIOCO, I PRIMI DUBBI MI ERANO GIÀ SORTI: TROPPIA CONFUSIONE, SITUAZIONI DIFFICILMENTE CREDIBILI, USCITE ALLO SCOPERTO SUICIDE CHE INVECE PORTAVANO A OTTIMI RISULTATI, FRENESIA IRREALISTICA MA, SOPRATTUTTO, UN ELEMENTO CHE A ME NON FA DORMIRE LA NOTTE AL SOLO PENSARCI: UN EVIDENTE RESPAWN DEI NEMICI U.V.

è l'admin di un piccolo progetto che da 8 anni ormai va avanti senza soste, fino a divenire, allo stato attuale, l'unico Shard italiano di Neverwinter Nights 1, GDR che ancora oggi può vantare la presenza giornaliera di 30\40 giocatori e una community che definire attiva è poco.

Il nome del progetto è Lande di Faerun, ambientazione Forgotten Realms di D&D, all'interno del quale si possono rivivere le atmosfere di vecchie glorie quali Baldur's Gate e Icewind Dale, completamente rimappate e convertite a Neverwinter Nights, con l'uso delle tecnologie più aggiornate che questo gioco presenta. Chi lo sa, magari uno spazietto per la gloria dalle vostre parti ce lo meritiamo!

Vi saluto lasciandovi i nostri link, cordialmente,

Admin Golem

nwnlandedifaerun.forumfree.it
landedifaerun.altervista.org

Lo so che Neverwinter Nights è un gioco di ruolo con ormai qualche anetto sulle spalle. Ma, vedete, a me fa sempre piacere concedere spazio alla passione. E questo genere di nicchie mi ha sempre fatto impazzire: in barba alla tecnologia e ai motori grafici del giorno d'oggi, vanno avanti a lavorare e mantenere qualcosa che altrimenti sarebbe morto e sepolto. Complimenti e avanti così!

COMPLEX

Ciao a tutti, voglio farvi presente il progetto Complex, credo che sia l'unica realtà italiana di successo internazionale in campo videoludico; voi siete leader dell'informazione del settore e credo che dobbiate parlarne in maniera approfondita. Si tratta di un progetto di ampio successo internazionale il cui sviluppo va avanti da oltre 7 anni e pare non voglia arrestarsi. Fornisco qualche dato: ad oggi Complex conta oltre 5.000.000 di download, circa 4000 contatti

giornalieri ed oltre 20.200 utenti attivi registrati sul forum ufficiale di discussione, con una crescita di circa 10-20 nuovi utenti al giorno (tinyurl.com/omplex). Ci sono comunità cinesi, russe, latine e di altra origine, sparse per il mondo.

Recentemente è stato inserito da ModDB, il sito di riferimento per il modding e altro, tra le migliori dieci modification di tutti i tempi (www.modhof.com); a detta di molti è attualmente il miglior RTS in circolazione e lo sarà mi auguro per molti anni. Oggi è alla versione 8, il beta test è pubblico attraverso il forum, la versione ufficiale uscirà a Febbraio 2011.

Come sopra.

BAD

Buonasera, siamo una software house indi-

pendente, stiamo sviluppando un nuovo gioco di mech chiamato BAD (Battle Armor Division), di seguito il link della homepage: www.criansoft.com/eng/BAD.html. E questo è il link del video su youtube: tinyurl.com/bad-clip

Saluti da Crian Soft e staff

Aribibis bis.

AU REVOIR

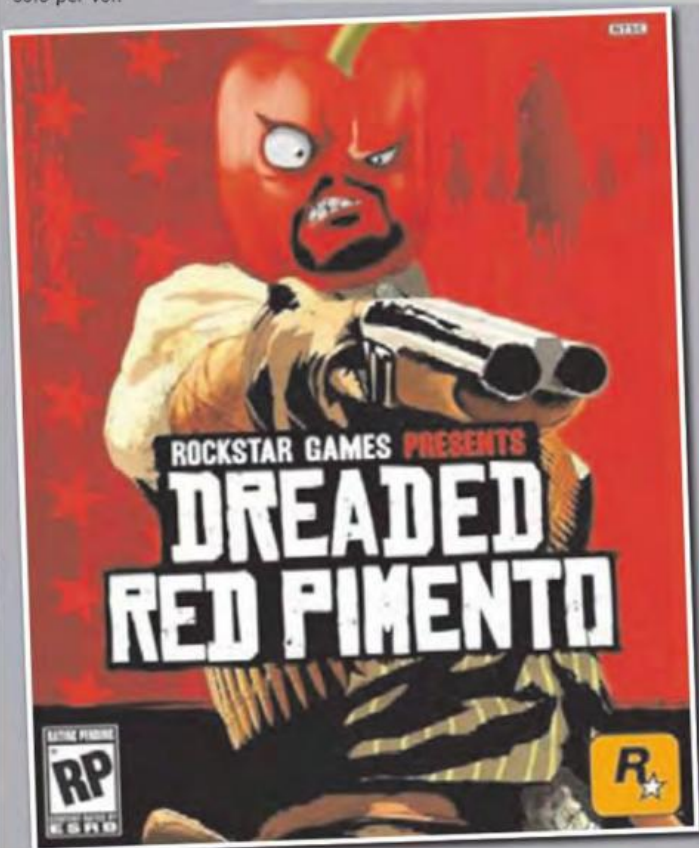
Uhm. Tardino e domani alzata: una chiusura che non ero solito mandare in stampa qualche anno fa. Non so mica se sia davvero il caso di rimpiangere i tempi che furono e quel sapore di videogiochi che emanava non solo da questa stanza ma anche da questi monitor. Non lo so mica. Nel dubbio, quasi quasi vi saluto e vado a dormire a santa ragione.

ANAGRAMMI COPERTINATI

tinyurl.com/anags

TGuarda te cosa salta fuori anagrammando un paio di titoli tra le recenti uscite ludiche. Ora, la cosa buffa è che non posso neppure mostrarvi tutto, altrimenti la censura mi fulmina.

Però completate la visita (e le risate) al link che, al solito, ho tinyurlato solo per voi.





RAFFO SENTI QUA!



Nuovo esuberante appuntamento con la vostra rubrica preferita, contenti? Sapete, ieri stavo riflettendo sul senso della vita, mi capita a volte, ma ieri guardando fuori dalla finestra dell'ufficio di colpo ne ho colto il senso; è stata come una folgore, una cosa che probabilmente capita solo una volta nel corso della propria esistenza, anzi, forse a molti neppure capita. In ogni caso non mi ricordo più a quale conclusione sono giunto, quindi andiamo avanti così e bon. La barza che fa ridere solo me e Caduta Massi (uono sciagurato del forum di TGM Online che me l'ha segnalata).
- Axl Rose entra in un caffè.
- Slash!

In realtà io non avrei più niente da dirvi, ma siccome Nik (il grafico) non è capace a impaginare c'è bisogno di ancora qualche riga per non lasciare buchi.

Raffo

SCOPERTE STORICHE

Sardonico Raffo, ti scrivo perché l'altro giorno, facendo ordine nella mia soffitta, ho trovato una vecchia scatola appartenuta a mio nonno: era sigillata, quindi ho dovuto farla brillare con dei raudi. In realtà avrei potuto aprirla anche solo facendo un po' di forza con le mani, ma ho pensato che coi raudi era molto meglio (perfettamente d'accordo. NdRaffo). Al suo interno ho trovato una vecchia penna (buttata), una plico di vecchi fogli con su scritto "Al portatore" (buttati), un orologio vecchio come... mio nonno con su scritto Carter... Cartier... non ricordo (buttato pure quello), però tra le varie cose inutili, ho trovato una foto davvero sconvolgente, un dinosauro nazista! Inizialmente ho pensato a uno scherzo, però facendola analizzare da un mio ex compagno di classe che ora ruba il rame dalle centraline dei telefoni, ho avuto conferma che la foto è effettivamente del periodo in cui mio nonno era giovane. Te la allego, secondo te è vera?
Un caloroso saluto.

Lillo Lallo



Caro Lillo Lallo, ho fatto analizzare la foto dal nostro consulente storico, l'Ing. Mirko Maranghini. Il Maranghini è esperto di paleontologia applicata ai dinosauri, il suo problema è che fa consulenze solo dopo un paio di bottiglioni di vino: comunque, dopo averlo foraggiato a dovere e dopo attenta analisi, ha confermato che in effetti negli anni '40 la Germania nazista faceva largo uso di dinosauri, in particolare di raptor. Questi rettili erano talmente inseriti nelle gerarchie dell'esercito, da aver raggiunto posizioni di comando di un certo rilievo.

Non ancora soddisfatto della risposta, ho sottoposto l'immagine al mio coniglio Steve, che è stato appunto essere l'incarnazione di Hitler (allego foto a riprova delle mie parole): inizialmente si è un po' risentito perché mi sono rivolto a lui senza saluto romano, ma siccome sa che sono io che gli do la pappa buona tutti i giorni, alla fine ha acconsentito a prendere visione del materiale in questione. Anche lui, anche se senza occhiali ci vede poco, mi ha confermato che durante la Seconda Guerra Mondiale è stato fatto un largo uso di raptor e di qualche triceratopo... insomma, avete visto che si impara sempre qualcosa leggendo il Raffo Senti Qua?



IL SINDACO DELLA TERRA

Santuomo che non sei altro Raffo, ti scrivo con forte rassegnazione per la scena politica italiana: speravo fortemente che Berlusconi facesse ministre esclusivamen-

te belle donnine, invece a parte la Carfagna non ne vedo in giro. Sono fermamente convinto che, al contrario, tu sì che formeresti un governo fatto solo di avvenenti fanciulle. Come ben sai, tuttavia, nella politica bisogna procedere a piccoli passi, per questo ti consiglio di diventare sindaco, con tanto di slogan "Raffo: un sindaco fuori dal comune, poiché Cernusco S/N fa comune". Che ne pensi? Lo vinco il premio "vaccata of the year"? Spero di sì, così ti mando un assegno da mille euri per sdebitarmi e bon.
Tuo primo cittadino.

Gianni Narduzzino

Caro Gianni, ti ringrazio molto per l'assegno, purtroppo quando sono andato a incassarlo mi hanno detto che gli euro marziani valgono poco e niente su questo pianeta e quindi penso che lo incornicerò per ricordarmi che almeno qualcuno una volta i soldi me li ha mandati. Riguardo alla mia candidatura, io e le voci che ho nella testa stiamo ragionando sul programma, a breve lo renderemo noto.

I WRESTLER DI UNA VOLTA ERANO PIÙ MEGLIO

Santosubito Raffo, ripensando ieri ai tempi della scuola e alle cose più assurde fatte o dette, mi è venuto alla mente l'urlo cui ricorrevo io alle medie per farmi portare dritto in presidenza: "Mista Pofact", gridato a squarcia-gola, all'improvviso e senza motivo durante le spiegazioni. Memore del tuo percorso scolastico in quel di Udine, luogo di folli pari a me, mi chiedevo se anche tu avessi assistito a episodi simili e, ancor più, data la nostra quasi "coetaneità", se ti ricordassi del buon Mista Pofact aka Mister Perfect, wrestler dalla folta chioma bionda e suonato mille volte più di Rei Mistirio. Sempre ossequente.

Rob Civelli

Caro Rob, a dire il vero ho fatto solo le medie a Udine... poi "fatto" è una parola grossa, perché la prima volta che feci la terza media passai la stragrande maggioranza del tempo in Sala Giochi (luogo che mi diede le basi per fare questo allegro mestiere). La seconda volta invece venni internato in un collegio correttivo, dove era consentito solo respirare (ma senza esagerare). In compenso, alle superiori, eravamo soliti fare divertenti passatempi, come masticare quintali di carta e poi tirarli contro la schiena del prof. di Tecno-

logia delle Costruzioni, o giocare a Indovina Chi (modestamente di mia invenzione), che prevedeva di chiudere il prof. fuori dall'aula, mettere in verticale il tavolo dei tecnografi (facevo la scuola per geometri, se non si fosse capito) e a turno un compagno alla cattedra provava a indovinare il personaggio. Per esempio: "Ha gli occhiali?" - "No", e giù tutti i tavoli di quelli che non avevano gli occhiali. Purtroppo spesso il professore, aiutato da qualche bidello, riusciva a sfondare la porta e il gioco finiva.

A proposito di urla, ricordo nel mezzo della lezione uno a caso che si alzava e urlava con quanta forza aveva nei polmoni "Bordello!" e la classe lo seguiva con "Bordello! Bordello! Bordello!". Comunque una cosa è certa: con tutte le idiozie che ho fatto alle superiori, se fossero esistiti i videofononi, io sarei in galera. Venendo ai wrestler, conservo ancora la foto che feci con i Bushwackers, ed è indubbio che personaggi del calibro di Koko B. Ware, Randy Savage, Hacksaw Jim Duggan, The Road Warriors, King Kong Bundy e moltissimi altri, erano mille volte meglio dei quattro pagliacci di oggi.

LA LETTERA SCELTA A CASO DEL MESE


(Questa lettera non ha risposta perché viene scelta a caso tra tutte quelle pervenute e bon. NdRaffo)

Mi auguro che si presenti questi uomini!
Ciao!mio nome è Yuliya! Ho un grande desiderio di trovare il mio unico e solo la meta. Ho 28 anni. Spero che la differenza di età non sarà probleoey per la nostra comunicazione. Sono una ragazza calda affettuosa e dolce. Voglio trovare un compagno stabile. Per fare questo, ho tutte le caratteristiche: mi piace creare comfort, mi piace quando la casa bella e tranquilla. in vita mia ragazza seria, responsabile e corretto. ma io sono romantico e sensibile, la comprensione ed emotivo. di buon umore, per risolvere i problemi nella vita. per me la solitudine della vita perde il suo significato. Posso dire che io sono una ragazza semplice, mi piace un libro aperto. Ho bisogno di aprire e leggere di me, o spravidlivee, desidera leggere. e poi le parole sembrano essere semplice e chiaro. Con uno sguardo in avanti alla vostra risposta. Qui e la mia e-mail: o-rangasika@XXXX. così potrei mandare la mia foto. Spero di sì. che siamo connessi amicizie.



**Un THRILLER da cui
non potrai fuggire...**

dal regista di
L'innocenza del diavolo
Joseph Ruben



julia roberts
a letto con il **nemico**

FILM ORIGINALE



© 2010 Twentieth Century Fox Home
Entertainment, Inc. All Rights Reserved



**4 NOMINATION
ALL'ACADEMY OF SCIENCE**
FICTION, FANTASY & HORROR FILMS 1992

«Non sempre basta cambiare luogo
e identità per lasciarsi alle spalle il passato. Questo
pensa terrorizzata Laura Burney
(Julia Roberts) nel ritrovarsi di fronte
il marito psicopatico da cui era fuggita.»

Giuseppe Colangelo



CON IL
**PREMIO
OSCAR 2001**
a JULIA ROBERTS

Dal
**12 Marzo
in edicola**

IN ABBINAMENTO CON LE RIVISTE
SPREA EDITORI

A LETTO CON IL NEMICO ti aspetta, corri in edicola!

Sprea
editori
ITALY



Adso da Melk è uno dei fondatori di NGI, si è occupato dell'organizzazione di eventi legati al gaming quali World Cyber Games, NGI Lan e Smu ILP. Stimato in redazione, il buon Luca si rivela prezioso da inseguire a ogni chiusura numero. E spesso anche oltre.

VOX POPULI, VOX DEI

In un momento di crisi decisionale come non affidarsi alla democratica saggezza di una community di videogiocatori interessati al Bene Comune del loro passatempo? E cosa c'è di più democratico di un forum?

Prestigiosi editori si accalcano alla mia porta. Editor più o meno prezzolati bussano alle mie finestre. Titolari di autorevoli catene di librerie mi spuntano da sotto lo zerbino. E, infine, intere schiere di Lavoratori Veri di Quelli con i Calli sulle Mani picchettano la mia via. I primi vogliono una sola cosa: che io dia alle stampe questa esalogia, ettalogia, octalogia, o quello che diavolo diventerà, sulla Storia del Netgaming italiano raccontata da un Sacro Vate o Anzi da Colui che l'Ha Fatta; i secondi mi chiedono giustamente quando comincerò sul serio a lavorare, a sudare, a spaccarmi la schiena per davvero. Poi realizzo che quando si dice "bevi tanto tè verde ché fa dimagrire" non si intende "bevine un litro e mezzo al giorno" visto che, insieme alla noce moscata e a un certo tipo di salvia, pare procuri effetti lisergici che manco l'Erba Rossa di Calabria. Mi ridesto quindi con il Tososh che chiede come al solito dove cavolo sia finito e se sono vere quelle storie che sono circolate di un uomo enorme e peloso con barba da talebano che gira nudo per le valli del fiume Olona brandendo un pollo di gomma e ululando alle genti "Guardatevi dal cammello che pettina i flipper!". Il mese scorso eravamo giunti al punto in cui una decisione epocale andava presa: i tempi erano stretti, le cose da decidere e da fare tante e, soprattutto, la modalità scelta dal popolo con l'alfabeto tra i più scientifici al mondo (i Coreani), falsa riga di quello StarCraft su battle.net che permetteva classifiche, ladder e ranking ELO, non era tra i più adatti nella Terra dei Cachi

per effettuale delle valide selezioni online. L'idea fu dunque quella di affidarsi al forum, alla voce democratica della community per creare una sorta di Gran Consiglio degli Anziani che avrebbe preso le decisioni più corrette per il bene supremo di tutti.

[+]La locuzione latina "Vox populi, vox Dei", tradotta letteralmente, significa "voce di popolo, voce di Dio". Questo antico proverbio stabilisce la verità d'una cosa, quando il popolo è concorde nell'affermarla: per questo si attribuisce comunemente il marchio della verità ai proverbi conati dall'esperienza e dalla logica popolare. Si ripete in adunanze, quando la maggior parte dei convenuti è d'accordo su un dato argomento. Come già affermato lo scorso mese però, quella fu l'ultima volta nella mia vita che mi affidai a un forum per prendere una decisione. Più che uno strumento democratico, il forum - vuoi per il senso di protezione dato dall'anonimato che fa scatenare gli istinti più bassi dell'essere umano dietro una tastiera fino a portarlo ad affermare, insinuare o paventare cose e fatti che MAI si sognerebbe anche solo di formulare come pensiero flebile, di quelli che affiorano mentre ci si fa la barba, si guida da tanto tempo in autostrada o ci si sta lì lì per addormentare - è, in buona parte dei casi, un semplice esempio di quante teste di razzo ci sono là fuori dotate di tanto, tantissimo tempo libero. Ma questa è un'altra storia e si dovrà raccontare un'altra volta (cit.).

Torniamo però alle sorti delle prime selezioni nazionali dei World Cyber Games, va là. Il Gran Consiglio decise che, visti i tempi stretti e le modalità di selezione un po' sempliciotte proposte dal "popolo che mangia i cani", la soluzione per arrivare alle finali nazionali da svolgersi in LAN con una lista di netgamer "qualificati" fosse lo stilare una lista di giocatori eccellenti, che avevano più volte dimostrato le proprie abilità sia online sia in LAN; nel caso ci fosse stato qualche dubbio, specie per l'avvento di nuovi e sconosciuti player, si sarebbe optato per delle sfide sui server di NGI sotto lo stesso controllo degli medesimi "saggi" che avrebbero poi anche sti-

lato la lista del ranking finale e le teste di serie per le accoppiate.

Questo metodo risolveva buona parte dei problemi, ma era comunque viziato da una serie di aspetti: prima di tutto non dava accesso a chi magari prima di quel momento non aveva ancora avuto modo di distinguersi, poi era lontano da quell'idea del "tutti ci possono provare" che ammantava (ma di questo ne abbiamo parlato tanto tempo fa) il mondo dei videogiochi: se è sì vero che una qualunque gara, anche rionale, di un qualunque "sport" (fosse pure una gara di sputi) tiene lontano tutti quelli che non si sentono quantomeno un pelo titolati, questo non accade di solito nei videogiochi, dove chi anche ha provato solo una volta un "campo minato" si sente pronto per un Duel (1 contro 1) tiratissimo a Quake III Arena; e infine riguardava solo e praticamente i giocatori che gravitavano intorno ai server di NGI. Però era un metodo che per quell'anno salvava capra e cavoli e decisi, comunque tra le polemiche dei vari forum, di adottarlo. "Bene, un problema in meno", pensavo. Ma rimanevano nell'ordine: 1. Trovare sponsor oltre a quello famoso coreano che non si sarebbe certo accollato tutte le spese di una finale in LAN degna di attirare l'attenzione dei telegiornali e quindi non una cosa fatta nello scantinato di qualcuno 2. Definire dove fare, quando e con che modalità questa benedetta finale delle preliminari nazionali 3. Trovare il modo per accattivarsi l'attenzione dei media non generalisti di cui sopra.

Eviterei al mondo di parlare del punto 1, della fatica fatta, delle promesse pronunciate dal sottoscritto e in generale a tutta una sorta di meretricio al quale mi sono dovuto sottoporre che qualcuno chiama generalmente il mondo del business. Provate solo a immaginare un uomo enorme dal look inconsapevolmente



stravagante che girava per i direttori marketing di importanti marchi di processori per PC, schede grafiche, periferiche esterne videoludiche o meno, cavi per stampanti e adesivi per paraurti alla disperata ricerca di un obolo, una cospicua mancia, un contributo che non fosse la solita carrettata di "premi in natura" da utilizzare come montepremi.

Qui avevamo bisogno di soldi, quelli veri. Il punto 2 agitava e non poco i miei sogni più sudaticci. Dove trovare una location a basso costo (ovvio che il "basso" è relativo, eh) che mi potesse garantire facilità di accesso, reperibilità di strutture (pensare solo all'impianto elettrico necessario per alimentare 100, 200 o 300 PC con relativo monitor, per non parlare della rete) e che magari fosse già in qualche modo "in vista", visitata da fumare di giornalisti e di TV. E per decidere avrei ancora utilizzato la Sacra Voce della Community, il forum?

Se ne parla alla presentazione del libro, il mese prossimo.



Come accedere con il cellulare ai contenuti speciali di

THE GAMES machine

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

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

1 Scaricare e installare

il programma gratuito i-nigma

La procedura deve essere effettuata solo la prima volta.

Una volta scaricato e installato il programma per la lettura dei codici QR questo funzionerà per ogni successiva lettura.

Il programma per leggere i QR funziona su tutti i cellulari e smartphone

dotati di fotocamera e connessione a Internet. Per ottenere il software, basta inviare una 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**.



BACKSTAGE

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

SIMULAMI TUTTO

Rapporti difficili tra chi simula e chi le cose le fa per mestiere.

A volte mi chiedo che rapporto ci sia tra quei videogiochi che cercano di "simulare cose" e coloro che quelle cose le fanno (o le hanno fatte) per davvero. Ad esempio, tutti coloro che orbitano attorno al variopinto mondo dei motori saranno soliti trastullarsi con i titoli di guida? Fernando Alonso passerà qualche piacevole serata in compagnia di F1 2010 di mamma Codemasters? Valentino Rossi dedicherà una fetta del suo tempo libero a MotoGP di Capcom, o sarà talmente nauseato dalle ore che passa in sella a una moto da dedicarsi a hobby che con le due ruote (anche simulate) non c'entrino una beata mazza? Probabilmente non lo sapremo mai. Mi sono rimaste impresse, però, le parole proferite dal ToSo redazionale dopo essersi recato da Electronic Arts per la presentazione alla stampa di FIFA 11, laddove Giorgio Chiellini si è prodotto in una serie di partite virtuali da vero fuoriclasse, facendosi beffe di tutti gli esperti del settore che hanno avuto l'ardire di affrontarlo. Il Giorgione nazionale non solo sapeva il fatto suo, ma pare sia stato in grado di produrre un gioco sorprendentemente efficace, proprio perché muoveva la squadra secondo i dettami tattici che era abituato ad applicare sul campo ogni maledetta domenica (in effetti, l'unico ad aver portato a casa il pareggio sono stato io. Gli altri hanno perso. Tutti. ndToSo). Allargando un po' il discorso, viene da domandarsi come sarebbe finita a Waterloo se Napoleone avesse avuto la possibilità di allenarsi qualche giorno prima col Total War a lui dedicato. Si tratta, invero, di un ap-



proccio parallelo ma diverso, perché se il rapporto Chiellini/FIFA non può comunque prescindere dalla domestichezza del calciatore bianconero con un joystick, la strategia è piuttosto un discorso di nozioni. Cosa avrebbe pensato l'imperatore francese delle dinamiche e dell'intelligenza artificiale del titolo Creative Assembly? Si sarebbe stupito di fronte a cotanto realismo, o avrebbe trovato mille difetti di concept e struttura, aggiungendo gli sviluppatori come cialtroni? Naturalmente, l'argomento può essere avvicinato secondo una prospettiva inversa. Ad esempio, vale la pena domandarsi quanto di quello che facciamo nei videogiochi "simulativi" possa aiutarci al momento in cui quella cosa l'affrontissimo dav-

vero. Ritornando a FIFA, il problema non si pone, perché la tecnica col pallone e il senso tattico necessari per muoversi sul campo con un po' di costruito non si possono certo apprendere con un joystick in mano. Sono già più convinto che inanellare parecchi chilometri in un titolo di guida pseudo-simulativo come GTR o rFactor regali al giocatore qualche punto esperienza da spendere nella Real Life. Nel mio piccolo, quando durante un press tour ho avuto la possibilità di girare in quel del Mugello al volante di una Ferrari F430 Modena, mi sono accorto - con mio grande stupore, a dirla tutta - di saper governare con discreta domestichezza il mezzo e di essere in grado di approssimare curve e cordoli senza sembrare un elefante in un negozio di cristalleria: la mia passione per i giochi di guida ha sicuramente contribuito al risultato. A ogni modo, da qualsiasi parte si affronti il rapporto tra l'aspetto simulativo nei videogiochi e la realtà delle cose, resta sempre il dubbio che nella grandissima maggioranza dei casi l'utilizzo della parola "simulazione" sia con buona probabilità improprio, fosse anche solo per la mancanza di potenza di calcolo non ancora sufficiente a prendere in considerazione tutte le variabili in



essere nel mondo reale. A ben guardare, potremmo considerare come l'oggetto videoludico più prossimo alla simulazione il buon vecchio Deep Blue, un potentissimo PC del 1996 dotato di un'intelligenza artificiale in grado di competere contro il campionissimo di scacchi Gary Kasparov, col quale ha combattuto una serie di partite tiratissime. Il modo di giocare di Deep Blue era talmente vicino a quello di una mente umana che lo stesso Kasparov dichiarò di aver notato nella macchina una creatività e un'intelligenza così profonde da fargli sospettare che dentro al computer ci fosse una persona in carne e ossa, e non un ammasso di silicio e componenti elettronici.



Nel prossimo numero

Crysis 2

Una nanotuta per salire al potere



Il numero di Maggio sarà in edicola il 20 Aprile!

Inoltre, sul prossimo numero...

...trovi anche:

Homefront

Un sparatutto per riscrivere la storia



Cyberpunk

Un dossier "cibernetico"!



A.R.E.S.

Bidimensionale moderno?



DIRETTORE EDITORIALE

Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR

Silvia Tabet

RESPONSABILE DI REDAZIONE

Davide Tosini iltosof@sprea.it

REDATTORI

Mirko Marangon, imb@sprea.it
Raffaele Sogni, raffo@sprea.it
Ivan Conte, kikkof@sprea.it

IMPAGINAZIONE

Nicolò Digjuni, nicolodigjuni@sprea.it

SEGRETARIA DI REDAZIONE

Laura Grazi, lauragrazzi@sprea.it

HANNO COLLABORATO

Adso Da Mel, adso@sprea.it
Paolo Besser, paolone@sprea.it
Matteo Lorenzetti, elvin@sprea.it
Paolo Davide Lurnia, masca@sprea.it
Massimo Nichini, nkz@sprea.it
Massimo Svanoni, xami@sprea.it
Tobia Bearzotti, tobio@sprea.it
Manio Baccigalupi, secondariety@sprea.it
Roberto Turini

Sprea
editori
ITALY

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 - 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02 92432.1
Fax (+39) 02-92432235
editori@sprea.it - www.sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

MARKETING E PROMOZIONE:

Walter Longo

ABBONAMENTI

Disponibili solo in versione con DVD.
Si risponde solo alla mail
abbonamenti.tgm@sprea.it
o al fax 02/700537672
www.tgmonline.it/abbonamenti

ARRETRATI

Disponibili solo in versione con DVD, entro un anno dalla pubblicazione. Si risponde solo alla mail arretrati@sprea.it o al fax 02/700537672

STAMPA

Arti Grafiche Boccia - Salerno

CARTA

Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUTORE

M-Dis Distribuzione S.p.A.
Via Cazzaniga 19 - 20132 - Milano.

THE GAMES MACHINE

Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 19/09/1988 numero 587 Tariffa R.O.C. Poste Italiane SpA - Spedizione in abbonamento postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano. Una copia: euro 3,99, edizione DVD 8,90

DIRETTORE RESPONSABILE

Luca Sprea

COORDINATORE EDITORIALE

Paolo Paglianti paolopaglianti@sprea.it

Copyright Sprea Editori S.p.A.

Socio Unico Medi & Son s.r.l.

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

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy D.Lgs 196/03).

Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs 196/03, è Sprea Editori S.p.A. Socio unico Medi & Son s.r.l. (di seguito anche "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino 51. La stessa 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. Socio unico Medi & Son s.r.l. deve intendersi quale esplicita autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea Editori S.p.A. Socio unico Medi & Son s.r.l. 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. Socio unico Medi & Son s.r.l., in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non sarà restituito.

▶ Entra nella Green Zone

Sorpassa tutti i rischi
e naviga sicuro



- ▶ Compatibile con i netbook
- ▶ Protezione proattiva in tempo reale da tutte le minacce di internet
- ▶ Modalità protetta unica per applicazioni e siti web

KASPERSKY 2011

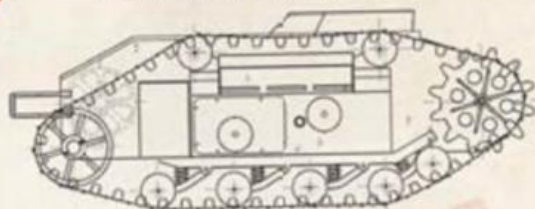
Compra online: www.kaspersky.it

L'ARMA SEGRETA DELL'ESERCITO TEDESCO È NEL NUOVO MEN OF WAR

TOP SECRET



SDKFZ303 - "Goliath"



- | | | |
|--------------------|--------------------------|---------------------------|
| 1 NACA-Hohe | 5 Klappe oben hinten | 8 Klappe spitzlich hinten |
| 2 Lagerbock | 6 Entlüftungslitze | 9 Klappe unten hinten |
| 3 Federstütze | 7 Klappe schieflich vorn | 10 Klappe unten vorn |
| 4 Klappe oben vorn | | |

VEICOLO LEGGERO DI DEMOLIZIONE A DISTANZA

Dimensioni: 1,69 x 0,91 x 0,62 m

Peso: 430 Kg

Velocità: 11,5 km/h

Autonomia: 12 Km

Propulsione: Benzina

Carica: 100 Kg TNT



L'Sdkfz202, primo prototipo del Goliath, con motore elettrico e capacità per 60 kg di esplosivi, fu creato nel 1940.



Nel 1942, lo Stato Maggiore dell'Esercito Tedesco approvò il progetto definitivo, alimentato a benzina. Se ne fabbricarono 7.564 unità.



Entrò in servizio nella primavera del 1942, dimostrando la sua efficacia nella demolizione di ponti ed edifici e nella distruzione di carri armati, come il modello russo SU-85 mostrato nell'immagine.

Il maneggio del Goliath era riservato a conduttori di blindati Panzer e unità specializzate del Corpo di zappatori di combattimento.



TOP SECRET
SDKFZ303 - "Goliath"

SCOPRI L'SDKFZ303 - "GOLIATH"
SUL CAMPO DI BATTAGLIA
WWW.FXINTERACTIVE.COM

MEN OF
WAR
ASSAULT SQUAD