

NUMERO
284

DA 23 ANNI INSIEME A VOI!

TUTTA
NUOVA!

THE GAMES machine

RIVOLUZIONARIO!
**ASSASSIN'S
CREED 3**

Ubisoft sbarca in America!

GROG A VOLONTÀ!

RISEN 2

Un RPG strapieno di pirati!

À LA JULIENNE!

RAYMAN ORIGINS

Il 2D è ancora capace di stupire!

CRYSIS 3

UNA NANOTUTA PER SALVARE IL MONDO. UN'ALTRA VOLTA

DOSSIER: IL RESPIRO DEL DIAVOLO, UN'ANALISI DELLE FASCINAZIONI DI DIABLO III, PER SAPERE DAVVERO TUTTO SUL MONDO PC!

THE GAMES MACHINE N°284 - MENS - ANNO 23-12 € 4,99

Sprea
editore
ITALY



20284

91 771129 232306

16

www.pegi.info

COMPLETAMENTE IN ITALIANO



NEW YORK

CRIMES

UN THRILLER DI

**PENDULO
STUDIOS**

SEGUI TUTTE LE PISTE DI NEW YORK CRIMES

facebook

www.facebook.com/giochiFX

twitter

www.twitter.com/giochiFX

YouTube

www.youtube.com/giochiFX

**UN SERIAL KILLER TERRORIZZA
LA CITTÀ DI NEW YORK**



**UN'INDAGINE
PER FERMARLO**



**DALLE STRADE
DI MANHATTAN**



**AL CUORE
DI PARIGI**



**UN'ESTETICA
DA FUMETTO
-
LA TENSIONE
DI UN
THRILLER**



**UN MISTERO IN CUI NESSUNO
È CHI SEMBRA ESSERE**



**GUIDA UFFICIALE CON TUTTI GLI
INDIZI E MANUALE A COLORI**

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

19'95€

FX
FXINTERACTIVE.COM

Come accedere con il cellulare ai contenuti speciali di



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

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

1 Scaricare e installare

il programma gratuito i-nigma

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

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

Inquadrare e scattare

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



EDITORIALE



A

rrivare a mettere la parola "fine" su questo numero è stato davvero faticoso, come tutte le volte che ci apprestiamo a stravolgere la forma di qualche aspetto nella nostra vita.

Del mese appena trascorso, oltre a un sacco di foto "mentali", conservo gelosamente una canzoncina che, più di altre, ci ha tenuto

compagnia. Ogni giorno, ogni sera, ponti compresi. Sulle note di **Mister Sandman**, dei The Chordettes, hanno infatti preso forma le pagine che avete tra le mani, frutto di lunghissime sessioni spese di fronte a InDesign e Photoshop al fianco di Honto, semplicemente insostituibile per il suo modo di sviluppare e tradurre idee in qualcosa di concreto.

Sempre al nostro fianco c'era Riky, che qualcuno forse ricorderà per i suoi trascorsi su questi lidi, che ha dato il suo contributo per la copertina e per alcune soluzioni adottate all'interno. E in questa rivoluzione non sono state meno importanti le intuizioni di TMB, o i consigli del Cinese, di Paolone, Keiser, Mario, della nostra fantastica segretaria Marina e del Kikko, con il quale ho il piacere di dividere lo spazio lavorativo da un bel tot di tempo, nonostante sia un milanista di quelli vecchio stampo, che non la smettono proprio mai di parlare (peccato suo figlio sia interista. Che ci volete fare...).

TGM, dicevamo, da questo numero cambia pelle.

Alzare il sipario su quanto abbiamo studiato nei mesi passati è una fantastica liberazione, perché il risultato a noi piace un sacco, ma siamo sinceramente curiosi di sapere cosa ne pensate voi delle scelte che abbiamo fatto.

L'obiettivo che avevamo in mente era semplice: rendere più fruibile la vostra rivista preferita e crediamo, con un pochino di presunzione, di esserci riusciti. Abbiamo dato maggiore risalto alle immagini, e ripensato lo scorrimento del testo, ora più naturale e fluido. E poi sì, abbiamo corretto qualche abbinamento cromatico che aveva dato qualche problema ad alcuni lettori.

Ma se, come me, siete turbati dai cambiamenti e dallo stravolgimento della routine, lasciatevi andare, affondate nella vostra poltrona preferita e mettetevi comodi, perché se è vero che da un lato abbiamo cambiato "skin", è altrettanto vero che il contenuto è sempre il medesimo, scritto con la stessa competenza e passione che ci contraddistinguono da anni, 23, per l'esattezza.

Insomma, TGM cambia ma anche no. Tutto quello che avete dimostrato di gradire in questi anni è sempre lì, al suo posto, e lo custodiamo gelosamente. Ma ora bando alle ciance, è arrivato il momento di augurarvi il canonico "buona lettura".

Davide "ToSo" Tosini
iltoso@sprea.it

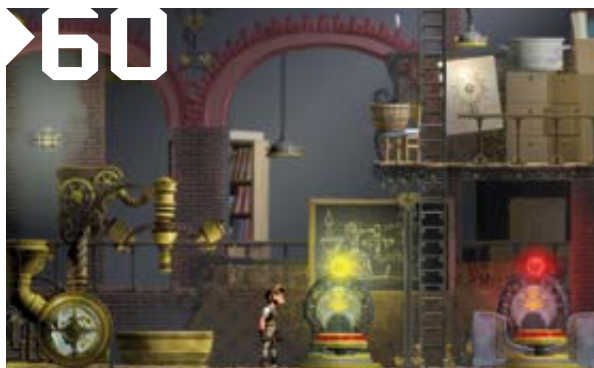
**AFFONDATE NELLA
VOSTRA POLTRONA
PREFERITA E METTETEVI
COMODI: QUELLO CHE
ABBIAMO PREPARATO
VI PIACERÀ**

IDENTIKIT

NOME: Davide Tosini
SOPRANNO: ToSo
TWITTER: @ToSo77
GamerTAG: ToSo77



SOMMARIO



- 111** Adso
- 113** Backstage
- 104** Bovabyte
- 102** ConsoleMania Corner
- 5** Editoriale
- 107** Euforia Paradossa
- 8** GamesVillage.it
- 90** Hardware
- 83** IndieZone
- 6** Sommario
- 96** TecnoTGM
- 80** TGM Classic
- 108** TGM Mail
- 100** Time Machine - Reloaded
- 22** TMB's Intro
- 10** Voci di corridoio

DOSSIER

- 14** Il Ricamo del Diavolo

PREVIEW

- 24** Assassin's Creed III
- 32** Crisis 3
- 42** DiRT Showdown
- 38** Dentro la GDC 2012
- 18** 4 Chiacchiere con Indies4Indies



24



REVIEW

- 74** All Zombies Must Die!
- 76** Dead Block
- 78** Jane's Advanced Strike Fighters
- 70** M.U.D.
- 64** New York Crimes
- 50** Rayman Origins
- 46** Risen 2 - Dark Waters
- 54** Total War - Shogun 2:
il Tramonto dei Samurai
- 68** Stacking
- 60** Vessel
- 72** Wargame: European Escalation

32



42



64





L'estate si avvicina a grandi passi, con lei le fiere più importanti dell'anno, da Los Angeles a Colonia. Pronti per partire con noi?

Tra qualche settimana comincerà il periodo più caotico, delirante, incasinato ed entusiasmante dell'anno, quello delle fiere "grosse" e importanti, dall'Electronic Entertainment Expo di Los Angeles (5-7 giugno) alla GamesCom di Colonia (15-19 agosto, managgia ai tedeschi e alla loro avversione per il Ferragosto!) (in realtà dovremo essere lì dal 12. Le robe dei matti. ndToSo), dove verranno annunciate le novità in arrivo nei prossimi mesi/anni e svelati i progetti più importanti di publisher e produttori di hardware. Non serve che comperiate un biglietto aereo per gli Stati Uniti o quello del treno per la Germania: vi basterà un collegamento a internet e un browser

qualsiasi e seguire quotidianamente GamesVillage.it, che vi terrà aggiornati con ogni notizia, filmato, annuncio, pettegolezzo e diceria dagli stand dei publisher di tutto il mondo.

Già da adesso una cosa possiamo dirla: non sarà il 2012 l'anno della nuova generazione di console, almeno per quel che riguarda Microsoft e Sony, che detengono la maggioranza del mercato. Diverso il discorso per ciò che concerne Nintendo: la nuova Wii U, con il suo caratteristico controller/tablet di cui tanto si è parlato nei mesi scorsi, potrebbe arrivare addirittura il prossimo novembre, ed essere quindi presentata in pompa magna nei prossimi mesi. La notizia non è stata confermata dal



▲ Sine Mora, una delle chicche per XBLA uscite nei mesi scorsi. Quando potremo vederlo anche su PC?

colosso giapponese, così come le "dicerie" che stanno circolando in queste settimane secondo cui Wii U sarebbe una macchina piuttosto deboluccia, almeno a livello hardware, con specifiche tecniche leggermente inferiori a quelle delle attuali console.

Per quel che riguarda Microsoft, il progetto "Xbox 720" (o Durango, o come si chiamerà la sua nuova console) continua a rimanere avvolto nel mistero più assoluto: c'è chi dice che avrà un lettore blu-ray, chi dice che proporrà un nuovo formato, chi addirittura si spinge a ipotizzare l'assenza di supporti fisici, sancendo il completo passaggio al digital delivery. In compenso, l'attuale console si prepara a tirare la volata per quello che,

a detta di Microsoft stessa, sarà il suo ultimo anno: tra versioni speciali (una anche senza unità ottica, di dice), bundle esclusivi, versioni dedicate a Guerre Stellari e chi più ne ha più ne metta, la console di Redmond si avvia a chiudere una carriera davvero memorabile, di quelle che fanno la storia dei videogiochi. E proprio in queste settimane si è festeggiato il decimo compleanno della primissima Xbox, l'orrendo scatolone nero con cui Microsoft ha debuttato in uno dei mercati più difficili e competitivi di sempre, allora dominato da Sony e la sua PlayStation 2. Se volete ripercorrere con noi la sua storia, iniziata ufficialmente il 14 marzo 2002, non perdetevi lo speciale pubblicato su GamesVillage.it!



▲ Dall'orripilante ed enorme "carro armato" all'ultima console nero lucido è passata davvero tanta acqua sotto i ponti!



▲ Quando si espelle il disco di questa console si sente il rumore di C1-P8!

Della prossima PlayStation (che potrebbe chiamarsi 4, oppure Orbis, stando alle ultime indiscrezioni), invece, cominciano ad arrivare un po' di pettegolezzi circa l'hardware: il processore potrebbe essere un AMD x64, mentre la GPU Southern Island supporterebbe risoluzioni pazzesche di 4096*2160, che oggi giorno nessuno schermo sarebbe comunque in grado di reggere, ma tant'è, siamo sempre nel campo delle ipotesi, no? Nessuna retrocompatibilità, e possibile "capestro" dell'associazione della copia di un gioco

al proprio account su Sony Entertainment Network, così da sbarrare la strada una volta per tutte al mercato dell'usato, da anni nel mirino dei publisher. Pettegolezzo per pettegolezzo, la console dovrebbe arrivare sul mercato non prima dell'autunno del 2013.

In chiusura, vi segnaliamo alcune delle anteprime più succose che trovate su GamesVillage.it: quella dedicata a Epic Mickey 2 (annunciato anche su PC), che abbiamo potuto provare in anteprima, un ricco speciale dedicato a Guild Wars 2 e all'arte del crafting, un hands-on sul multiplayer di Max Payne 3, giocato negli studi londinesi di Rockstar. Per gli amanti delle produzioni indipendenti, per tutti coloro che comprano TGM solo per dedicarsi alle pagine della IndieZone, online trovate un ricchissimo speciale dedicato alle produzioni indipendenti che si sono viste alla recente Game Developers Conference di San Francisco, nel padiglione dedicato all'Independent Games Festival, dal coloratissimo Dyad a Closure, passando per le avventure di Papo & Yo e Cognition: An Erica Reed Thriller, avventura grafica che vanta la collaborazione di Jane Jensen, e moltissimi altri di cui avremo modo di parlare nei prossimi mesi, su TGM e su GamesVillage.it!

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

◀ **Appassionati di giochi indipendenti, non perdetevi lo speciale sull'IGF di San Francisco!**



GIOCO FEDELTA



RIDGE RACER UNBOUNDED
NAMCO BANDAI



TOTAL WAR - SHOGUN 2
IL TRAMONTO DEI SAMURAI
SEGA



RISEN 2 - DARK WATERS
KOCH MEDIA - DEEP SILVER

Europei di calcio da scaricare

Invece di pubblicare un prodotto stand alone per gli Europei, come ha sempre fatto, EA rilascerà UEFA EURO 2012 come pacchetto di espansione digitale per FIFA 12, a partire dal 24 aprile a 19.99 € su origin.com, il servizio di digital delivery del publisher americano. Forte della licenza ufficiale dei campionati che si svolgeranno in Polonia e Ucraina, EURO 2012 conterrà tutte e 53 le squadre UEFA iscritte alla competizione e gli otto stadi ufficiali in cui si svolgeranno gli incontri. Un servizio di aggiornamento live, disponibile dall'inizio del torneo, ci permetterà di riviverne i momenti più emozionanti, sia che si tratti della finale sia che si parli di una partita dei gironi eliminatori particolarmente vivace. Debutterà inoltre la modalità Expedition Mode in cui creare, gestire e competere con un team personalizzato contro altre nazionali.



I vermi e la rivoluzione

Dopo il dimenticabile Worms Golf, la software house inglese Team 17 non ha rinunciato a cercare di rilanciare la serie che l'ha resa celebre in tutto il mondo, e ha annunciato Worms Revolution, in arrivo per PC e console il prossimo autunno.



Sviluppata da zero, la prima "rivoluzione" del nuovo Worms consiste nell'abbandono del motore bidimensionale per uno completamente treddi: forte dell'esperienza del clamoroso flop di Worms 3D, Team 17 ha deciso di mantenere comunque il gameplay bidimensionale, che si avvarrà di una fisica realistica per garantire effetti ancor più esilaranti e devastanti ai colpi sparati dagli anellidi rosa. E sì, la Pecora Esplosiva e la Sacra Granata sono confermate!



Di nuovo Baldur's Gate!

Overhaul Games, divisione di Beamdog che nei mesi scorsi ha portato sui nostri schermi MDK2 HD (niente affatto male, tra l'altro), sta lavorando a un progetto decisamente più allettante e che farà sbavare molti di voi, ossia le Enhanced Edition di Baldur's Gate e Baldur's Gate II, che verranno pubblicate come prodotti separati, anche per Mac e iPad. Le danze inizieranno con BGEE, previsto per l'estate, che conterrà anche l'espansione Tales of the Sword Coast.

A occuparsi dei giochi sarà un team interno di Overhaul Games in collaborazione con ex sviluppatori dei titoli originali, e con la consulenza di Atari e Wizards of the Coast; gli sforzi si concentreranno principalmente sull'adattamento alla tecnologia moderna dell'Infinity Engine che muove i due giochi, ma non dovrebbero mancare contenuti nuovi che arricchiranno quelli già presenti nei prodotti originali. Per maggiori informazioni: baldursgate.com.



Starbreeze si dà al freemium

Dopo Syndicate, i due Chronicles of Riddick (Escape from Butcher Bay e Assault on Dark Athena) e l'ottimo The Darkness, la software house svedese potrebbe accantonare per un po' - ma solo per un po' - il settore dei titoli AAA e dedicarsi a un progetto meno ambizioso,

intitolato provvisoriamente Cold Mercury, di cui al momento non abbiamo particolari informazioni. Sappiamo giusto che si tratta di un prodotto "freemium", ossia gratuito con elementi a pagamento. Vi terremo aggiornati.



Ritorna Wing Commander!

Tranquilli, nessun reboot della serie, magari in stile Syndicate! Un gruppo di grandi affezionati, o meglio di adoratori della serie fantascientifica di Chris Roberts, dopo anni e anni di duro lavoro e sacrifici ha pubblicato Wing Commander Saga: The Darkest Dawn, titolo di combattimento spaziale ispirato alla popolare saga, di cui cerca di recuperare in ogni modo lo spirito originale, a cominciare dallo stile grafico volutamente "old school". Il gioco è disponibile per Windows, presto lo sarà anche per Mac e Linux, ed è naturalmente gratuito. Inutile perdere altro tempo, andate e scaricate! wcsaga.com



Good Old Games diventa GOG.com

Il sito di digital delivery di CD Projekt, nato come vera e propria miniera per gli appassionati di retrogaming, apprezzato anche per il fatto di mettere a disposizione giochi senza DRM alcuno, ha recentemente ampliato il proprio catalogo con titoli più recenti come Machinarium, Trine, Darwinia e The Whispered World, e continuerà a farlo nei prossimi mesi. Per questo motivo, e per evitare confusione tra i suoi utenti, la vecchia denominazione Good Old Games lascerà al passo alla sola sigla GOG.com.

Rovio compra Futuremark

- FPS multiplayer e deliziosi omaggi alla fantascienza anni '50 incastonati in un divertente tower defense: rispettivamente, Shattered Horizon e The Unstoppable Gorg, i primi due lavori partoriti da Futuremark Games Studio, costola della casa del benchmark videoludico 3DMark. Rovio, la softco dei volatili arrabbiati, ha deciso di investire un po' di spiccioli per l'acquisizione della casa finlandese. Non sappiamo quali progetti abbia in mente, ma probabilmente riguarderanno lo spazio: voi cosa ne dite?

Battlefield 3 e i suoi piani di espansione

Se temevate che dopo Back to Karkland DICE ed Electronic Arts si fossero scordati di voi, non preoccupatevi, perché da qui alla fine dell'anno sono previste tre nuove espansioni, e precisamente: Battlefield 3: Close Quarters a giugno, Battlefield 3: Armored Kill in autunno e Battlefield 3: End Game in inverno.

Close Quarters ci catapulterà in una serie di livelli con ambienti particolarmente distruttabili, dove detriti e macerie si accumuleranno a non finire, e segnerà il debutto di nuove armi, assegnazioni e dog tag da riportare alla base. Dopo i combattimenti ravvicinati della fanteria, in Armored Kill ci si concentrerà invece sui veicoli, con nuovi tank, ATV, artiglieria mobile ed enormi campi di battaglia in cui usarli al massimo delle loro potenzialità. En passant, gli sviluppatori promettono il debutto della più grande mappa della storia di Battlefield. End Game sarà l'ultimo pacco in arrivo, di cui però non ci viene rivelato ancora nulla: il titolo lascia presagire qualcosa di particolarmente corposo, ma per esserne certi dovremo attendere ancora qualche mese.



Niente mouse e tastiera per Assassin's Creed III?

Secondo me Ubisoft riceverà talmente tante lamentele a proposito che cambierà presto idea: nel frattempo, però, dobbiamo segnalare quanto riferito da Alex Hutchinson, direttore creativo di Ubisoft Montreal, a proposito del supporto previsto per la versione PC del prossimo Assassin's Creed, che pare davvero scarso: il gioco uscirà sicuramente più avanti rispetto a quelle console, e fin qui niente di nuovo; la novità è che il publisher francese non sembra intenzionato a spendere il denaro necessario a pagare lo sviluppo di controlli dedicati per mouse e tastiera. "Se volete giocare AC3 su PC, dovrete munirvi di controller". Wow. Ora non vi resta altro da fare che girare qualche pagina e leggere il gigantesco speciale che abbiamo dedicato a Connor...

Epic Mickey 2 arriverà anche su PC e Mac

Warren Spector ci ha fatto sapere che Epic Mickey 2: The Power of Two, previsto il prossimo autunno, arriverà anche su piattaforme Windows e OS X, e la cosa non può che farci piacere. Il gioco è ambientato qualche tempo dopo gli avvenimenti del primo capitolo, e vede il misterioso ritorno dello Scienziato Pazzo, che avevamo dato per sconfitto da Topolino. Il cattivo sembra essersi pentito delle sue malvagie azioni e intenzionato a lavorare per ricostruire Rifiutolandia dopo i danni da lui combinati, aiutato anche da Oswald (il fratello maggiore di Topolino) e gli altri abitanti. Peccato che le cose non sembrano affatto andare meglio, e così Ortensia, la fidanzata di Oswald, decide di far tornare Topolino attraverso lo specchio per aiutarli, grazie al pennello magico datogli ancora una volta da Yen Sid, il

mago di cui era apprendista nel celeberrimo cortometraggio di Fantasia. Come il titolo del gioco lascia facilmente intuire, i due topi uniranno le proprie forze per cercare di scoprire i loschi piani dello Scienziato Pazzo, e mettervi fine una volta per tutte. Almeno fino a Epic Mickey 3!



Codemasters non molla le monoposto: F1 2012!

È da poco cominciato il nuovo campionato di Formula 1, ed è quindi arrivato anche il momento di parlare del videogame ufficiale, che per il terzo anno di fila è affidato a Codemasters. F1 2012 arriverà su PC e console a settembre; tra le principali novità in cantiere per questa edizione segnaliamo la modalità Young Driver Test, che si pone l'obiettivo di avvicinare ancora di più i giocatori al mondo delle



corse a ruote scoperte, tramite una serie di tutorial - realizzati in collaborazione con i giovani piloti delle scuderie più importanti, da Stefano Coletti di Toro Rosso a Sam Bird di Mercedes AMG, che spiegano come gestire le auto da corsa più potenti del mondo, con l'obiettivo di riuscire a sfidare (e battere!) in pista i tempi dei piloti del circus iridato. F1 2012 conterrà naturalmente tutti i team ufficiali, i piloti e i circuiti del campionato FIA in corso, compreso il nuovissimo tracciato di Austin e il ritorno di quello di Hockenheim.

IL RICHIAMO DEL DIAVOLO

Dodici anni paiono un abisso ma Blizzard sembra volerli attraversare in un sol passo, come solo i giganti sanno fare.

Questo articolo, comunque foriero di una moltitudine di diramazioni, in realtà è opera della scimmia che si è seduta sulla mia spalla addirittura nel 2000, quando Diablo II ha consumato decine di notti della mia vita. Un'eternità, considerando che l'annuncio ufficiale del terzo capitolo è arrivato solo 4 anni or sono, al punto che se un alieno fosse arrivato dagli spazi siderali, senza nulla sapere di una certa software house, avrebbe

QUESTO ARTICOLO, IN REALTÀ, È OPERA DELLA SCIMMIA CHE SI È SEDUTA SULLA MIA SOLIDA SPALLA NEL 2000

pure potuto pensare a un gigantesco vaporware. Noi, invece, conosciamo tutta la storia: al di là dei sequel di Warcraft e del recente ritorno della fantascienza RTS, Blizzard è l'artefice della più redditizia, longeva e impegnativa opera videoludica della storia, con il varo e l'ampliamento di un MMORPG, ovviamente World of Warcraft, ancora giocato da una quantità di utenti assolutamente fuori scala.

Tra le altre cose, WoW è uno dei pochissimi videogame (c'è anche Warcraft III) ad aver battuto Diablo nella velocità di vendita nelle prime settimane dalla pubblicazione. Detto questo, è lo stesso universo di Warcraft a ricordarci, insieme a quello di



Non serve che vi dica di che gioco si tratta, giusto?



StarCraft, come la saga di Diablo si sia distinta sul piano dell'originalità narrativa: non è un mistero, infatti, che le terre violente e gli scontri "etnici" di Warhammer abbiamo fornito ampie ispirazioni ai mondi dei due titoli sopraccitati, tra gli Orchi del passato e quelli del futuro. Diablo, dal canto suo, ha sviluppato fin da subito caratteristiche originali, applicando al fantasy un'aura "meta-religiosa" comunque ben distinta, ad esempio, dal fanatismo medieval-fantascientifico di Warhammer 40K (per ragioni che prescindono dai millenni di distanza delle ambientazioni). Nelle prossime pagine troverete dunque riferimenti alle suggestioni evocate dal Santuario, la carismatica ambientazione della serie, così come non trascureremo doverosi cenni all'ammodernamento del gameplay di Diablo III. Tuttavia, è proprio lo schema di gioco, poi diventato un genere a sé stante, a suggerire un viaggio preliminare nella "terra di mezzo", nello spazio videoludico posto tra la pubblicazione del secondo capitolo e l'inizio della beta di DIII; un periodo fondamentale per tenere accesa una fiamma che in diversi momenti è sembrata affievolirsi, correndo persino il rischio di sparire. E non parlo della fiamma di Diablo, bensì del successo intorno agli eredi del genere hack'n'slash,

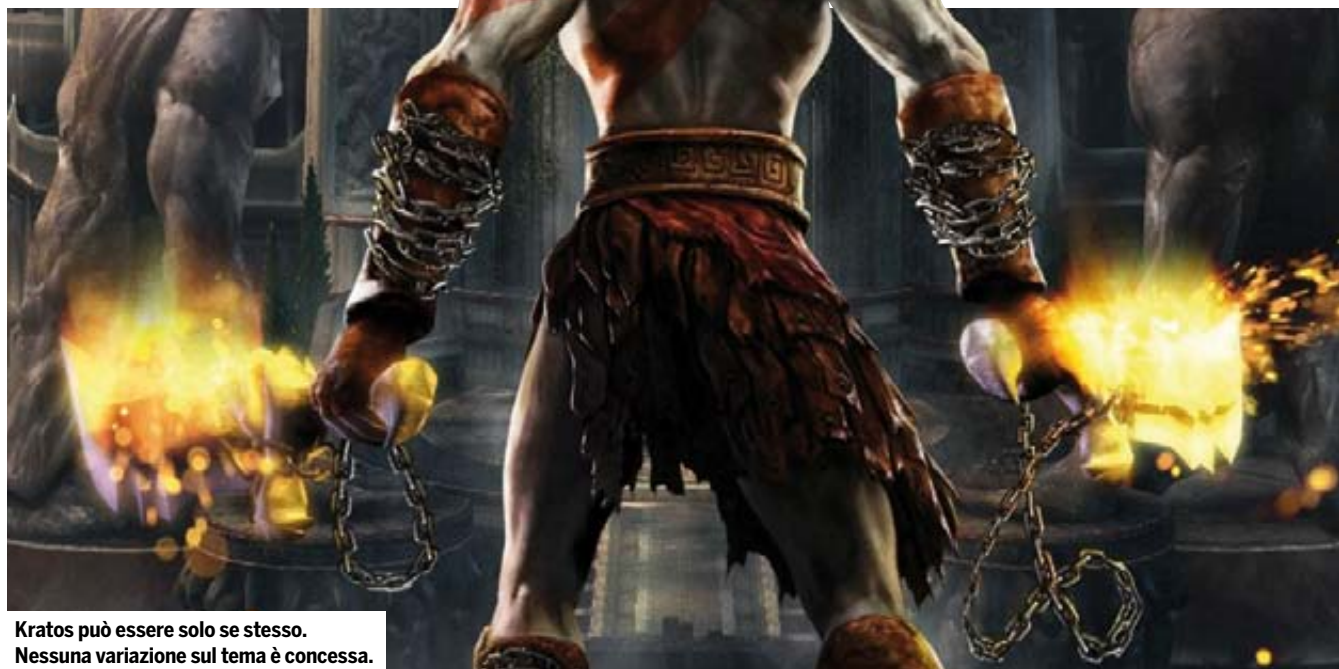
GLI HACK'N'SLASH MODERNI HANNO DIMOSTRATO SOLO A TRATTI LA CAPACITÀ DI CONFRONTARSI CON I "DUNGEON CRAWLER" DEL NUOVO MILLENNIO



che solo a tratti hanno dimostrato la capacità di confrontarsi con i "dungeon crawler" (definizione comunque riduttiva, per i giochi di ruolo d'azione open-world) del nuovo millennio. Titoli che hanno semplicemente rappresentato un banale diversivo, nell'attesa che tornasse il Re, ma anche videogame capaci di costruirsi un'identità autonoma, pur senza usurpare il trono del Diablo.

IL MONDO MASSIVO

Nonostante cerchi di evitarli per i motivi citati nel corso dell'articolo, non sono immune al fascino dei MMORPG e un paio di titoli posso segnarlarveli anche qui: da più di un lustro, ad esempio, sono online le avventure di Mythos, partorite da una delle menti dietro al primo Diablo, Bill Roper (fondatore di Flagship Studios, la SH del controverso e sfortunato Hellgate London), anche se i server europei hanno purtroppo chiuso i battenti lo scorso anno; il vero classico è MU Online, però, l'action RPG massivo creato quasi dieci anni fa dalla coreana Webzen, ancora molto giocato e in attesa del secondo capitolo, annunciato fin dal 2002.



Kratos può essere solo se stesso. Nessuna variazione sul tema è concessa.

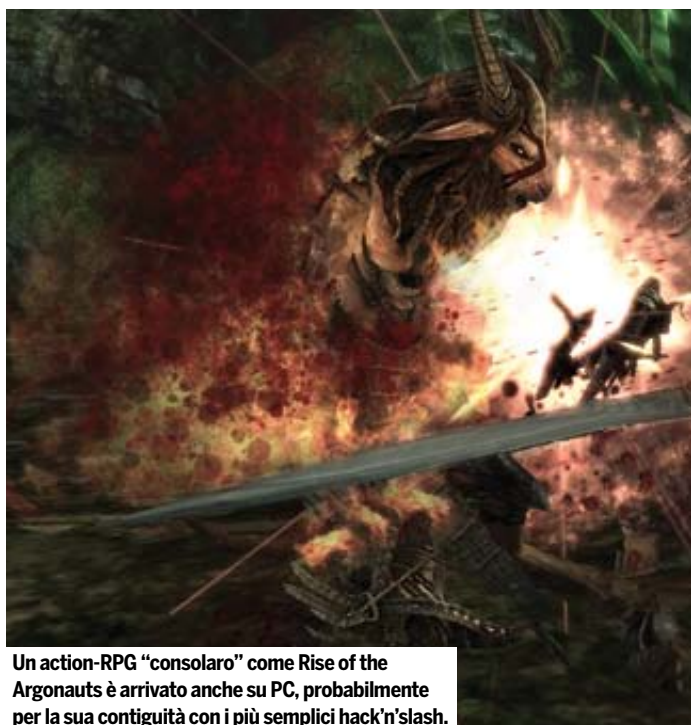


BLIZZARD È L'ARTEFICE DELLA PIÙ REDDITIZIA, LONGEVA E IMPEGNATIVA OPERA VIDEO LudICA DELLA STORIA

TORCE E FUOCHI SACRI

Innanzitutto ribadiamo un concetto: giocare con i generi è divertente, ma non esiste una linea di demarcazione che divida in modo netto i videogiochi fondati su scenari e obiettivi simili, magari per le differenze nei controlli e negli attributi del personaggio; allo stesso modo, è difficile stabilire distanze precise tra un dungeon crawler della prima ora e un hack'n'slash, a meno di non prendere ad esempio i canoni dei videogiochi più rappresentativi. E, sempre per lo stesso motivo, la maggiore complessità strutturale di GdR come *Baldur's Gates* o *Neverwinter Nights* non esclude la componente d'azione più pura e ossessiva delle stesse produzioni, al confine con le istintive esperienze di ruolo offerte dagli hack'n'slash. All'estremo opposto, guardando al significato letterale del termine, è addirittura possibile tirare in ballo videogiochi dall'origine ben diversa, come *Devil May Cry*, *God of War* e *compagnia bella*, che da un lato hanno carpito l'essenza degli slash'em up da sala giochi, e dall'altra hanno mutuato dai giochi di ruolo l'uso di punti esperienza, crescita degli eroi e gestione dell'equipaggiamento, ovviamente in una forma molto semplificata. Tuttavia, senza nemmeno scomodare la qualità dell'azione, a questi videogame manca la profondità di personalizzazione e l'atmosfera indefinita intorno agli eroi di un (classico) hack'n'slash: Dante e Kratos possono essere solo loro stessi, mentre a un giocatore di *Diablo* viene lasciato il piacere di appropriarsi completamente del proprio "barbaro dell'ottantesimo livello", o di qualunque altro personaggio abbia avuto la pazienza di far crescere. E poi c'è la provenienza stessa

Neverwinter Nights, così come altri action GdR sfaccettati e complessi, non è certo privo di una componente hack'n'slash.



Un action-RPG "consolario" come Rise of the Argonauts è arrivato anche su PC, probabilmente per la sua contiguità con i più semplici hack'n'slash.

dell'espressione hack'n'slash, che è nata dai giochi di ruolo e dall'importanza dei combattimenti negli RPG cartacei come *Dungeons & Dragons*. E, a nostro avviso, proprio lì, nei giochi di ruolo, dovrebbe rimanere.

La definizione indica pur sempre una semplificazione, che sottende a una minore complessità gestionale e a una tendenza ancora maggiore alla battaglia; allo stesso tempo, però, videogame come *Diablo* hanno codificato il genere in modo coerente e non banale, unendo visuale isometrica e sistema di controllo punta e clicca, protagonisti non esclusivi di una certa stagione

A QUANDO UN BUON HACK'N'SLASH SCI-FI?

La fantascienza non ha ancora un hack'n'slash come si deve. In questo ambito *Space Siege* rappresenta sicuramente uno dei tentativi più ambiziosi, ma questo la dice lunga sullo scarso interesse degli sviluppatori attorno all'operazione. D'altronde, basta cambiare i controlli perché il gameplay si avvicini a uno shooter, con upgrade più sostanziosi del solito, come sa bene lo sfortunato *Hellgate London*: il titolo di *Flagship Studios* è stato una delusione cocente all'epoca della pubblicazione, ma è anche il titolo che vi consiglieri se foste alla ricerca di un pochino di *Diablo* in salsa sci-fi (se e quando verrà resa disponibile la versione F2P "Hellgate: Resurrection"). Poi ci sarebbe anche il misconosciuto *Greed Black Border*, della software house *Clockstone*, che gli hack'n'slash mantiene il sistema di controllo ma non riesce comunque a rimanere nella memoria.





GIOCARE CON I GENERI È DIVERTENTE, MA NON ESISTE UNA LINEA DI DEMARCAZIONE CHE DIVIDA IN MODO NETTO I GDR FONDATI SU SCENARI E OBIETTIVI SIMILI



videoludica, a un bilanciamento delle caratteristiche di gioco che risultasse assuefacente senza svilire l'ascendenza di ruolo. Così, sulla strada che porta a Diablo III, è molto più legittimo nominare titoli come Dungeon Siege e Dungeon Siege II, con la loro intelligente variazione sul tema: accanto agli algoritmi di generazione casuale, che in DS interessano gli oggetti e in Diablo coinvolgono anche i dungeon, i giochi di Chris Taylor e Gas Powered Games rivolgono la loro attenzione all'imple-

mentazione di un party da gestire e controllare, ben al di là dei companion di altri titoli (Diablo compreso), così da evocare la struttura di GdR più complessi senza emularne le logiche più estreme, magari estrapolate con rigore da D&D. Una struttura che Obsidian Entertainment ha cercato di ammodernare nel recente Dungeon Siege III, con risultati altalenanti: l'esperienza risulta sostanzialmente piacevole, specie in co-op, ma il gameplay si trova più dalle parti di Rise of The Argonauts, ovvero nel territorio di videogame che hanno fatto lo stesso tentativo guardando a un pubblico nuovo, non necessariamente a suo agio con statistiche e strategie. Per fortuna, il discorso è diverso se rivolgiamo la nostra attenzione all'evoluzione di una saga "minore" come Sacred, che è riuscita a mantenersi vicina all'essenza di un hack'n'slash non solo in termini di controlli, ma anche nella propensione alla strategia nei combattimenti (in particolare, con le concatenazioni delle Rune). Peccato che, a fronte di un notevole aggiornamento grafico, nel passaggio a Sacred 2 qualcosa sia andato perso sul piano dell'originalità e della forza narrativa,

Torchlight ha saputo omaggiare Diablo con notevole freschezza. È in cantiere il seguito.





GRAZIE AL CIELO, A RISOLLEVARE GLI ANIMI NEL 2009 È ARRIVATO TORCHLIGHT, CON TUTTA LA SUA FRESCHEZZA INDIPENDENTE

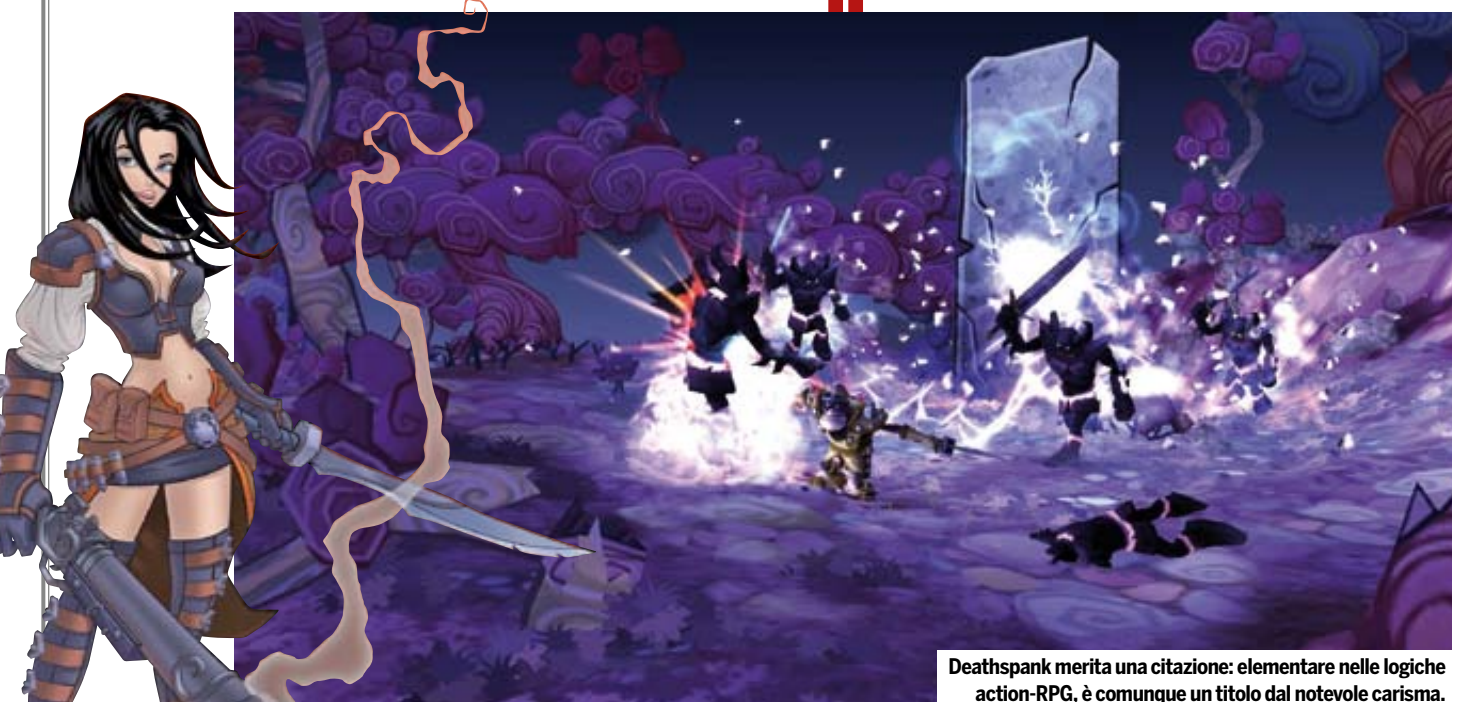
ovvero in ambiti particolarmente importanti per videogame che, per il resto, fanno della ripetitività una virtù. In ogni modo, a parere di chi scrive, il miglior esponente moderno di questo genere, inteso nell'accezione più classica, è Titan Quest di Iron Lore: in effetti, mi ha sempre meravigliato il fatto che questo eccellente dungeon crawler non abbia mai ricevuto un seguito, per dare lustro anche in epoca moderna all'affascinante ambientazione, mutuata dalla mitologia ellenica e definita nel dettaglio da Brian Sullivan, una delle teste pensanti dietro a Age of Empires. Titan Quest è un videogame interessante nella trama e cattivo al punto giusto con chi non bilancia adeguatamente gli attributi, una tappa fondamentale per chiunque non abbia confidenza col genere e si voglia avvicinare a Diablo III, con un prodotto nemmeno troppo attempato. In termini di videogame davvero recenti, invece, è sicuramente "opzionale" l'esperienza di Legend: Hand of God, dignitoso hack'n'slash fondato su semplici attributi e su qualche felice introduzione estetica (animazioni dedicate, per mostri di qualsiasi dimensione); del tutto "prescindibile", invece, si è rivelato D&D: Daggerdale, action-RPG che il Baccigalupi – cioè



io, ma fa troppo male parlarne in prima persona – si è trovato a recensire con orrore, confrontandosi con il massacro delle regole e con banchi di ogni dimensione. Grazie al cielo, però, prima c'era stato Torchlight, nel 2009, con tutta la sua freschezza indipendente: il videogame di Runic Games ha sicuramente i suoi punti di forza nella gestione dei pet, nell'accattivante estetica "deformed" e nel minimalismo (senza eccessive banalizzazioni, comunque) con cui vengono proposti gli elementi fondamentali di un hack'n'slash; in più, Torchlight recupera felicemente da Diablo e Diablo II (omaggiandoli, senza vere scopiazze) qualità centrali per la rigiocabilità di un dungeon crawler, come la generazione algoritmica di item e dungeon. E c'è pure un diavolone finale da sconfiggere, memore di sfide ben più affascinanti...

DENTRO IL SANTUARIO

In mezzo ad altri videogame ispirati, molto liberamente, alle suggestioni bibliche su angeli e demoni, Diablo risulta sicuramente fra i più riusciti. Questo appeal "diabolico" si lega, in buona parte, alla felice contaminazione delle fonti d'ispirazione: da un lato abbiamo contenuti estrapolati dalle religioni più diffuse al mondo, ovviamente negli aspetti più superficiali, sullo sfondo di un ancestrale conflitto fra le forze del Bene e gli angeli caduti; dall'altro c'è un'atmosfera sorprendentemente vicina al paganesimo delle civiltà più antiche, con particolare riferimento alla stessa cultura nordeuropea che, lungo i secoli, ha preparato il terreno per il fantasy moderno. Per una volta il ruolo del leone non è giocato da elfi, orchi e draghi, bensì da umani timorati di Dio e da una cosmogonia di esseri sovranaturali che si atteggia e tesse intrighi al pari di capricciose divinità di Asgard. Non a



Deathspank merita una citazione: elementare nelle logiche action-RPG, è comunque un titolo dal notevole carisma.

LA VISIONE DEGLI ANTICHISSIMI DEMONI HA PROVOCATO LA PAZZIA NEGLI EROI DI DIABLO II: SIAMO SOLI ANCHE STAVOLTA, CONTRO L'INFINITA REINCARNAZIONE DEL MALE

caso, l'ambientazione non è determinata dalla solita, vastissima accozzaglia di specie senzienti, ognuna con la sua cultura e il suo territorio di riferimento; in Diablo abbiamo a che fare con un intero mondo chiamato "Il Santuario", in cui ogni anfratto, che sia una buia segreta, una valle o una gigantesca cattedrale, è votato alla celebrazione degli Arcangeli e alla difesa dalle Forze Oscure. E la visione del nemico, degli antichissimi demoni che abitano le profondità, ha provocato la pazzia negli eroi del passato: siamo soli anche questa volta, contro l'infinita reincarnazione del Male. Ai di là di queste affascinanti suggestioni – con le quali amo "gasarmi" da solo, cercando di coinvolgere tutti voi – devo dire di attendere spasmodicamente Diablo III anche per ragioni "razionali": in questo momento della mia vita, i MMORPG mi spaventano un po', quando li proietto in mezzo a famiglia, necessità dei figli e impegni lavorativi (che, ironia della sorte, in gran parte riguardano i videogame...); tuttavia, sono anche un individuo affamato di esperienze di ruolo profonde e longeve, che possono acquistare punti d'interesse ulteriore se vissute in mezzo ad altri giocatori. E così Diablo III rappresenta per me la miglior "taglia" di multiplayer, una via di mezzo fra l'asciutto piacere del singolo giocatore e la lunga assuefazione di cui è capace un titolo massivo, in mezzo a compravendite di oggetti e continue aggiunte di contenuti giocabili. Chi ha provato la beta sa che Diablo III offre questo e anche molto di più, per quelli nella mia situazione e per coloro che sono pronti a perdere una fetta ancora più consistente della propria esistenza, persi in un'orgia di immedesimazione. E davvero non ho voglia di dilungarmi sugli aspetti specifici e in qualche modo controversi



La generazione semi-casuale dei dungeon torna anche in Diablo III. E ci mancherebbe.



I videogame di Blizzard hanno sempre segnato record di vendite. E Warcraft III non fa eccezione.

di DIII, come l'impossibilità di intervenire direttamente sugli attributi-personaggio, oppure la scelta di "regolare" gli scambi e la vendita dell'equipaggiamento in multiplayer: queste sono materie buone per le anteprime e soprattutto per la recensione, ovvero negli articoli dove l'obiettività sul prodotto finito impone di analizzare qualsiasi componente.

Un'ultima considerazione, invece, la spendo volentieri sulla maledettissima Blizzard. La odio, questa software house, perché non riesco più a reggere il peso delle gigantesche scimmie che depone sulle mie spalle. Con fatica sto lontano da World of Warcraft ma continua a indurmi in tentazione e a martellarmi, senza nemmeno insistere troppo. È brava ad alimentare l'hype con i contenuti di gioco, e WoW è lì a dimostrarlo, ed è abile anche a nutrire la suddetta scimmia negli anni di "quiete", alternando lunghissimi silenzi con qualche piccolo dettaglio posto ad arte, com'è stato per StarCraft II e Diablo III. E da qualche tempo si vocifera non di uno, ma addirittura di due MMORPG di nuova generazione, uno "indipendente" dal passato e l'altro ispirato a una delle IP della software house: prevedo un altro, lunghissimo calvario di piacere e sofferenza. ■

GERALT IL NOSTALGICO

The Witcher, oltre a essere un grande gioco in sé, è anche un vero monumento alla cultura degli action RPG. Nel secondo capitolo, in particolare, l'omaggio diventa giocabile: di fatto, Geralt di Rivia può essere governato con gli stessi controlli di un hack'n'slash, con visuale d'alto e i tasti del mouse a determinare movimenti e scontri sullo schermo. Non proprio il miglior modo di vivere le avventure ispirate alle opere di Sapkowski, probabilmente, ma si tratta pur sempre di una feature quasi "affettuosa", verso chi è cresciuto a pane e Diablo.





4 CHIACCHIERE CON...

INDIES4INDIES

A colloquio con Paolo R. Giaiero, il padre del team che ha tradotto Dear Esther; quello delle polemiche, dell'età senz'acca, della manetta e del sorcio al posto di mouse.

Per farla breve e sintetizzare in modo veloce il cappello che trovate qui sopra, possiamo dire che stiamo parlando di uno a capo di una squadra di traduttori con gli attributi, con una conoscenza fuori parametro di svariate lingue e idiomi. Per questo motivo, nelle risposte vi capiterà di trovare quelli che potreste considerare come errori. Beh,

non lo sono. E fate una cosa: andate a recuperare l'enciclopedia in soffitta e apritela al lemma "grinta". Troverete la sua foto, proprio sotto quella di Jeff Bridges. Basta chiacchiere, però: si parte!

TGM: Chi, cosa, dove, quando e perché?

Paolo R. Giaiero: i4i nasce, oserei dire, per puro caso. Tutto ebbe inizio a seguito della

pubblicazione di Zeno Clash: semplicemente lo acquistai, mi piacque e, vista la mancata localizzazione, decisi di contattare gli autori e tradurlo in italiano, così, quasi per scherzo. L'esperienza fu divertente nonché appagante, pertanto, dopo aver spulciato diversi siti

**"OPERIAMO ESATTAMENTE
COME DEI TERRORISTI:
CIASCUNO DI NOI È INFATTI
UNA CELLULA AUTONOMA"
PAOLO R. GIAIERO**



Euforia, di Omni Systems (2009)



Rock of Ages, di Ace Team (2011)



Sanctum, di Coffee Stain Studios (2011)

**“RIGUARDO LE FORME
Ò/ÀI/À/ÀNNO, BASTI SAPERE
CHE SONO CORRETTE E
ANCORA IN VOGA”
PAOLO R. GIAIERO**

a caccia di titoli in arrivo che mi garbassero, pensai di propormi ad altri piccoli sviluppatori. Le mie vittime successive furono Euforia e The Ball. Da lì in poi è scaturita una catena di eventi che mi ha condotto inevitabilmente qui. Chi mi ha cercato di sua spontanea iniziativa, chi chiedeva se fossi pure in grado di fornire doppiaggi eccetera. I creatori di Zeno Clash, contenti della precedente collaborazione, mi hanno poi incaricato di occuparmi della loro seconda opera, Rock of Ages, e non solo della versione italiana, ma anche di quella francese, tedesca e russa. A questo punto ho dovuto per forza reclutare nuovi apprendisti stregoni da inserire nella mia combriccola. Un unico scopo: affiancare (per il momento senza fini di lucro) la realizzazione di videogiochi indipendenti. Donde il gruppo dei fondatori, ovvero: Oliver D'Ad-da, il nostro ottimo ingegnere audio da Cambridge con furore (il Leonardo de "Rock



Hannal V/Paul Edwards

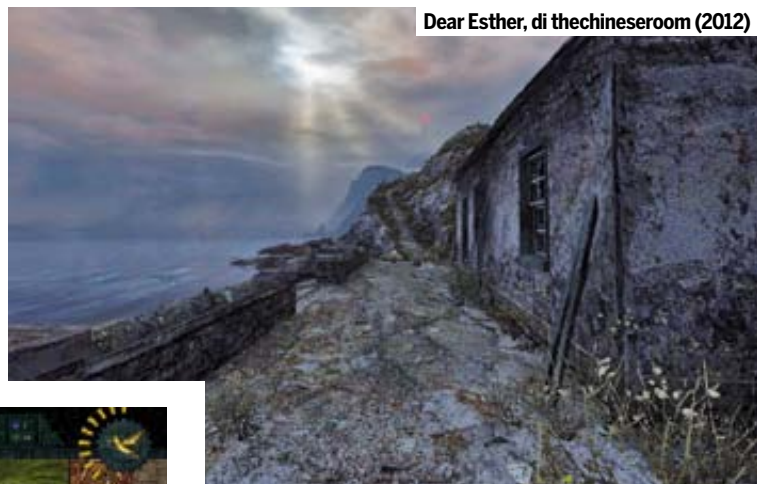


Zeno Clash, di ACE Team (2009)

of Ages" e tutte le voci ne "The Haunted"); Carola Cudemo, fotomodella e studentessa presso la scuola di doppiaggio O.D.S. di Torino (per ora una minuscola partecina in Dear Esther, ma ha ben altro in serbo!); e il nostro vero e proprio deus ex machina Gianluca Buttiglieri, un indispensabile tuttofare, senza di lui non saremmo certo qua! Ogni giorno si aggiungono traduttori, doppiatori, musicisti, artisti 2/3D, registi, gente talentosa da tutto il mondo, seppur alle prime armi, che come noi altri è ben disposta a donare un po' del suo tempo e lavoro alla causa. Operiamo, come si addice ai tempi correnti - hoscine mores! - esattamente come dei

terroristi: ciascuno di noi è infatti una cellula autonoma. Sembrerà strano, ma non ci è difficile trovare persone propense ad aiutarci gratuitamente anche per questioni tecniche o per servizi normalmente costosi come una sala di registrazione, grazie per esempio ai nostri amici presso ladylovely.it.

TGM: Ad un curriculum tanto notevole non potevano che spettare responsabilità altrettanto significative. Il passo che vi ha portato a Dear Esther, con il suo registro linguistico senza eguali nel mondo dei videogiochi, deve essere stato tanto breve quanto eccitante, sbaglio?



Dear Esther, di thechineseroom (2012)



Aztaka, di Citeremis Inc. (2009)



The Ball, di Teotl Studios (2010)

Divinity II: The Dragon Knight Saga, di Larian Studios (2010)



PRG: Come ogni maniaco che si rispetti, non ho cambiato di una virgola il mio modus operandi. Provai per curiosità Dear Esther nel giugno 2008, non appena fu rilasciato sotto forma di modifica per Half-Life 2. M'era parso parecchio interessante, perciò scrissi immediatamente al suo ideatore, il prof. Dan Pinchbeck, offrendogli la mia disponibilità in caso di eventuali sviluppi futuri. Uno scambio breve ma intenso in cui discorremmo di letteratura, teatro e altre amenità. Entusiasta accettò.

[Avanti veloce due anni]

Per il rifacimento di Dear Esther mi sono occupato personalmente della traduzione italiana (basandomi su una sceneggiatura meticolosamente annotata riga per riga dall'autore), ho procurato le versioni spagnola e tedesca, nonché, per volere dello stesso Robert Briscoe (Mirror's Edge), alcuni sussurri del fantasma di Esther proprio in italiano, giusto per aggiungere un tocco di mistero in più.

TGM: Quali sono state le principali difficoltà nel tradurre un testo così elaborato? Hai avuto problemi con qualche termine in particolare?

PRG: Avendo studiato una ventina di lingue, nella mia carriera di saggista/ traduttore ne ho viste d'ogni sorta (da manoscritti rinvenuti in Kurdistan centinaia d'anni fa a documenti segreti dello 'Iraq contemporaneo) e per quanto concerne l'idioma d'Albione mi son sparato di tutto: dai kenningar del Beowulf al mestissimo The Economist, passando per Havelok the Dane! Nulla di nuovo sotto il sole dunque... Bisogna però ammettere

“DEAR ESTHER NON È L'ENNESIMO SPARATUTTO FRACASSONE DA TRADURRE COL LINGUAGGIO DEGLI ALBI DA COLORARE” PAOLO R. GIAIERO

che Dear Esther non è mica una semplice passeggiata - in tutti i sensi! - ed è un epigono postmoderno di capolavori della letteratura inglese come “Gita al faro” di Virginia Woolf (anch'esso ambientato nelle isole Ebridi) e lo “Ulisse” di James Joyce. Per chi non se ne fosse accorto, DE non è l'ennesimo sparatutto fracassone da tradurre col linguaggio degli albi da colorare, bensì un'opera d'arte complessa, una specie di videoro-

manzo in cui è di fondamentale importanza immergersi nelle parole e lasciarsi trascinare dall'evocatività del flusso di coscienza. Ciò non ostante ho avuto una visione piuttosto chiara di come l'avrei reso fin dalle prime battute, scegliendo di trattarlo subito alla stregua d'un libro anziché d'un gioco. Ritengo altresì che un testo ben variegato contribuisca in maniera subliminale a stimolare un certo senso di meraviglia nel lettore.

The Haunted: Hells Reach, di KTX Software (2011)



Dear Esther, HL2 mod (2008)



**“I41 È INNANZITUTTO UN’IDEA E NEGL’ANNI VENTURI PERSEVEREREMO IMPERTERRITI SEGUENDO LA NOSTRA FILOSOFIA”
PAOLO R. GIAIERO**

TGM: Alcune tue scelte hanno fatto molto discutere... specie le persone con una scarsa apertura mentale: in particolare l’adozione di alcune varianti suggerite nel secolo scorso dalla Società Ortografica Italiana e l’assenza di forestierismi. Visti il tuo bagaglio culturale e il tuo poliglottismo, queste “variazioni sul tema” avranno senz’altro un’origine ben radicata. Sapendo che non potrai scendere troppo nel dettaglio, ti va di provare a darci una veloce infarinatura?

PRG: S’era deciso, di concerto con l’autore, d’impiegare una grafia elegante e reminiscente dei bei libri del secolo scorso per dare un tocco di sfumatura letteraria in più all’opera. Ovviamente mi è dispiaciuto constatare che tale scelta ad alcuni non sia andata a genio, ma è pur vero che oggi, se si badasse alle mere statistiche di gradimento, si dovrebbe anche esser disposti ad affermare che un Twilight coi vampiri sberlucicanti sia meglio di un Nosferatu in bianco e nero. Riguardo le forme ò/ài/à/à/anno in luogo di ho/hai/ha/hanno (e l’accentazione sulle parole non piane), basti sapere che sono corrette e ancora in voga: io stesso le ho apprese e usate a scuola; inoltre furono caldegiate da diverse case editrici, poiché l’abolizione di quelle frequentissime e inutili acca diacritiche avrebbe potuto far risparmiare carta e denaro. Diversa la questione dei turpi anglicismi che infestano la nostra bellissima lingua: mi sfugge proprio il motivo per cui in Francia si dica souris/manette/ordinateur e in Spagna ratón/controlador/computadora, mentre in Italia, non per nulla lo zimbello del mondo, io non possa usare sorcio, manetta e computer.

TGM: Nei vostri precedenti incarichi si è mai verificata una situazione analoga?

PRG: No, tutti i nostri lavori sono stati



Ancora Dear Esther, di thechineseroom (2012)



finora accolti positivamente da parte di critica e pubblico.

TGM: Hai qualche esperienza simpatica da raccontarci?

PRG: In realtà... molti credono lavorare coi “giochetti” essere una pacchia, ma ti assicuro che c’è ben poco di cui gioire: notti insonni passate a tradurre o gestire un bailamme di posta elettronica; tutte le sante domeniche impegnate a registrare o improvvisare le cose più assurde; collaudi beta; messaggi da infarto degli sviluppatori, come l’ormai tragicamente classico: “Abbiamo giusto aggiunto qualcosina!” - e in allegato paginate di stringhe da volgere in quattro lingue! - di solito inviato intorno la mezzanotte dell’antivigilia della pubblicazione... Ricordo che in Zeno Clash mi trovai di fronte a due termini di mostri: “rathbird” e “bugbird”. Motivando le mie scelte, avevo chiesto all’autore il permesso di inventare “ornitoratti” e impiegare “stinfalidi”. Ne fu lieto e mi rispose: “Fichissimo, non conoscevo quell’episodio della mitologia greca, voglio assolutamente che tu li metta!” Acconsenti inoltre a trasformare

una frase dell’originale in un indovinello al fine di renderla più intrigante! Bei tempi!

TGM: Arrivati a questo punto, prima di salutarti e ringraziarti per il tanto tempo dedicatoci, non possiamo evitare di curiosare sul futuro di indie4indies. Dai, qualche anticipazione non si nega a nessuno!

PRG: indie4indies - nomina sunt consequentia rerum! - è innanzitutto un’idea e negli anni venturi persevereremo imperterriti seguendo la nostra filosofia. Non posso sbottonarmi più di tanto, sappi comunque che collaboreremo ancora coi vecchi clienti e che ho già allungato il mio sordido zampino su alcuni dei titoli indipendenti (e non) più interessanti in arrivo. A breve usciranno Nihilumbra, un pulcherrimo gioco di piattaforme per iPad, e il nostrano Anna, opera prima dei promettenti Dreampainters.

TGM: Lo spazio è tiranno e dopo una chiacchierata durata un mese, non possiamo che essere convinti del fatto che con Paolo R. Giaiero e soci torneremo presto a parlare. Per il momento, allora: grazie, di tutto. 🌱



Orion: Prelude, di Spiral Game Studios (2012)

TERMOMETRO DELL' HYPE

1

DIABLO III

Il ritorno di un gioco che ha inventato un genere.



+

2

MAX PAYNE 3

Rockstar riporta in vita il poliziotto più duro della storia!



=

3

CRYSIS 3

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



N

4

SIMCITY

Semplicemente la simulazione urbana più famosa di tutti i tempi.



+

5

MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER

EA torna sul campo di battaglia riaccende la sfida a CoD.



N

6

HITMAN ABSOLUTION

L'Agente 47 ha ancora qualche conto in sospeso...



+

7

FAR CRY 3

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



-

8

BORDERLANDS 2

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



N

9

ASSASSIN'S CREED III

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



-

10

TOM CLANCY'S GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

I fantasmi esistono e sono armati con le più sofisticate tecnologie belliche.



N

LISTA DELLA SPESA

ArmA III	Q2 2012	505 Games
Doctor Who: The Eternity Clock	Q2 2012	BBC Entertainment
Botanica	Q2 2012	Daedalic Entertainment
Brothers in Arms: Furious 4	Q2 2012	Ubisoft
Edna & Harvey: Harvey's New Eyes	Q2 2012	dtp Entertainment
Gettysburg: Armored Warfare	Q2 2012	Paradox
Hard Reset: Extended Edition	Q2 2012	Flying Hog Studios
Mechwarrior Online	Q2 2012	Infinite Game Publishing
Naval War: Arctic Circle	Q2 2012	Paradox
Nexuiz	Q2 2012	THQ
Of Orcs and Men	Q2 2012	Focus Home
Sid Meier's Civilization V: Gods & Kings	Q2 2012	2K Games
Sniper Elite V2	Q2 2012	505 Games
Star Trek	Q2 2012	Paramount
Storm Frontline Nation	Q2 2012	Koch Media
Top Gun: Hard Lock	Q2 2012	505 Games
Wargame: European Escalation	Q2 2012	Focus Home
Warlock: Master of the Arcane	Q2 2012	Paradox
Wildstar	Q2 2012	NCSOFT
Confrontation	05/04/2012	Cyanide Studios
Binary Domain	06/04/2012	SEGA
MUD FIM Motorcross World Championship	20/04/2012	Black Bean
Anomaly: Warzone Earth	27/04/2012	Koch Media
Back to the Future: The Game	27/04/2012	Telltale Games
Magna Mundi: An EU Game	27/04/2012	Paradox
Risen 2: Dark Waters	27/04/2012	Deep Silver
Diablo III	15/05/2012	Blizzard

TGM TOP TITLE

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

L'EROE
DEL MESE

EBBENE SÌ! ORA SIAMO PIÙ SBRILUCCICOSI DEI VAMPIRI DI TWILIGHT!

Allora, vi piace la nuova veste grafica di TGM. No, non è un errore, ho ommesso la forma interrogativa di proposito, anche perché non esiste un singolo motivo per il quale non possiate apprezzare il nostro eccezionale restyling. In caso contrario sappiate che abbiamo imbevuto le pagine della rivista che tenete in mano con una sostanza in grado di uccidervi. Quale? Una roba nuova che se la prende con tutti i saccentoni che hanno sempre qualcosa da ridere. E se non ci credete, peggio per voi. Sì, è vero, forse a furia di giocare ad Assassin's Creed abbiamo sviluppato un concetto di controllo globale e paranoia mica da ridere, ma del resto dopo aver visto il terzo capitolo ci è salito l'hype a manetta. Un'altra volta. Figurarsi, il Bacci è tornato dagli studios di Ubisoft carico come una sveglia, anche se Connor dovrà sudare parecchio per sostituirsi a Ezio nei nostri cuoricini. L'altro pezzo grosso del mese è il Keiser, ma

non per le sue dimensioni. Il nostro eroe degli scout, infatti, è volato a Francoforte per vedere in anteprima quel Crysis 3 tanto prevedibile quanto interessante. A quanto pare Crytek sta confezionando un terzo capitolo assai più equilibrato del precedente, in grado di riconquistare la fiducia dei fan di vecchia data. Sempre Claudietto nostro si è fatto un giro negli uffici di Codemasters, dove stanno dando gli ultimi ritocchi al nuovo DiRT: a quanto pare le cose vanno a gonfie vele e il gioco sembra davvero uno spasso. Vi consigliamo anche di non perdervi lo speciale sulla GDC, una manifestazione che in quanto a trend videoludici è sulla buona strada per fare le scarpe all'opulento E3. Tra le recensioni, invece, troverete Risen 2, seguito convincente, adatto un po' a tutte le stagioni (questa l'ho trovata sul dizionario dei bravi redattori). Il Conte, fra un intervento a cuore aperto e una comparsata a Malattie Imbarazzanti, ha trovato il tempo per giocare e scrivere di Rayman Origins: gran gioco, fra l'altro. Il

Nichini ha preferito mollare i colori isergici della melanzana più famosa del mondo per imboccare la via del samurai con Shogun 2 – Il Tramonto dei Samurai, seguito a ruota dall'inarrestabile Marione, che a quanto pare ha gradito l'originalità di Vessel, a testimonianza del livello sempre più elevato delle produzioni indie (le animazioni, però, non si possono vedere. ndToSo). Se invece siete appassionati di avventure grafiche o esperienze atipiche, sicuramente divorerete la review di New York Crimes, così come quella di Stacking, ennesima follia parlorita dalla Double Fine di Tim Schafer. Il Cinese come al solito si è lamentato, questa volta per i ritardi della pubblicazione rispetto alla versione console. Ma non gli va mai bene niente a quello lì, eh. Chissà se avrà da ridere anche su TGM... "Roberto, prova un po' a toccare questa nuova carta e poi dimmi cosa ne pensi...".
Mirko "TMB" Marangon

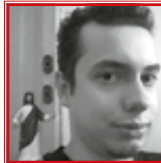
COSA ABBIAMO FATTO QUESTO MESE?



Davide "ToSo" Tosini

Se vi state domandando come abbiamo fatto a stampare la vostra rivista preferita su una carta così lussuosa, pensate che casualmente il ToSo si chiama proprio come il boss della Mala del Brenta. Ora non fate più tante domande, eh? #facciadangelo

twitter: @ToSo77



Mirko "TMB" Marangon

La vecchiaia è una brutta bestia e te ne accorgi quando esci con un gruppo di ex-colleghi e prendi una di quelle sbronze che levati. Peccato che non hai più il fisico e passi le successive 24 ore a piangere. #peggiordicalifano

twitter: @tmb666



Ivan "Kikko" Conte

Nonostante le quotazioni dei bookmaker, che davano la sua sopravvivenza 80 a 1, l'incredulità della medicina moderna e dell'intera comunità scientifica, il nostro malato di Cologno è arrivato a festeggiare i 40 anni. #auguricontronnatura

twitter: @PamelaPatty



Claudio "Keiser" Todeschini

Da quando è andato a vedere DiRT Showdown, il Keiser non è più lo stesso. Sostiene di voler trasformare la sua Multipla a metano in una macchina per il Destruction Derby. A noi non sembra un'ottimissima idea... #sequestratelilapatente

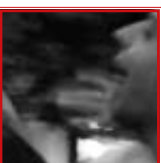
twitter: @keiserxol



Nicolò "Honto" Digiuni

Il grafico brianzolo, detto anche Nicolò dal Piè Fasciato, ha dovuto rinunciare alle sue attività campestri per dedicarsi al restyling di TGM, cosa che lo ha reso più nervoso e molesto del solito. Lo abbiamo anche visto "coprire" diversi scatoloni. #bromuro

twitter: @thegamesmachine



Roberto "Il Cinese" Turrini

Al Turrino non sta mai bene niente, ma niente proprio. Ogni volta è sempre lì che si lamenta per qualcosa su qualche social network. Ed è per questo che lo facciamo scrivere, se no povera sua moglie. #tgmperilsociale

twitter: @ilcinese



Mario Baccigalupi

Il Bacci più famoso di Baccini ha avuto l'onore di conoscere in anteprima assoluta il nuovo protagonista di Assassin's Creed. Sarà per questo che ora gira armato di un'accetta per il suo paesello terrorizzando la popolazione locale? #aiutatelo

twitter: @Ilvariety

SVILUPPATORE:
Ubisoft Montreal
 PUBLISHER:
Ubisoft
 DISTRIBUTORE:
Ubisoft
 USCITA:
Fine 2012

Gli Assassini hanno deciso di giocare agli indiani. E noi con loro.

ASSASSIN'S CREED

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

assassinscreed.ubi.com

COMMENTO

Assassin's Creed III è animato da una gran voglia di rompere i limiti, pur nel contesto di una saga già nota per l'apertura degli scenari. Non è detto che manchino le feature di "collezionismo manageriale", come le attività commerciali di ACII, ma ci sembrano comunque più allettanti le lusinghe della frontiera, prodighe di foreste, deserti e altipiani da esplorare. E poi ci sono le belle cose che l'ambientazione porta con sé: Connor è meglio di Manolo, il free climber, il combattimento si fa più vario e le stagioni cambiano, lungo gli eventi della Guerra d'Indipendenza americana.

- ➕ **Boston, New York e la Frontiera!**
- ➕ **Arsenale e dinamiche rinnovati.**
- ➖ **Servirebbe un power-up per la grafica su PC.**

GIUDIZIO: ✓✓✓✓✓

Fantasie di ogni tipo si sono rincorse negli anni circa la nuova ambientazione di Assassin's Creed, soprattutto dopo la pubblicazione del secondo capitolo. Suggestioni che, ovviamente, si collegano all'idea narrativa intorno alla saga, ben lontana dall'aura di "nuovo Prince of Persia" ventilata, se ricordate, nelle primissime indiscrezioni su AC: come ormai sanno tutti, persino mia madre, l'avveniristica tecnologia dell'Animus permette a un protagonista moderno, Desmond Miles, di vivere avventure in epoche sempre nuove, calandosi nei panni di antenati appartenenti a una stirpe di assassini; per fare ciò vengono utilizzati i suoi geni, in qualche modo memori della vita dei progenitori, rielaborati in una sorta di simulazione sensorial-digitale (un videogame, insomma, e proprio qui sta il bello). Com'è stato sottolineato da Ubisoft, anche in merito alle future

ambientazioni, le capacità dell'Animus non sono certo legate a precisi salti temporali, magari di tre secoli in avanti (il periodo che intercorre tra la Terza crociata e il Rinascimento), e per questo non sono mancate ipotesi su epoche vicine tra loro o, al contrario, su eventi distanziati da più di un millennio: un AC ambientato nella Rivoluzione francese, ad esempio, anche per omaggiare la nazionalità di Ubisoft, oppure un lungo passo verso l'Ottobre Rosso del 1917 e ancora diversi balzi all'indietro, fino a incontrare la dinastia imperiale cinese dei Yuan, la Grecia ellenica o la Britannia occupata dai romani. E non è detto che qualcuna di queste "banfe" non venga realizzata, prima o poi, visto che nessuno pensa davvero che una saga così redditizia non prosegua i suoi fasti sul prossimo ciclo di console e sulle altre macchine di "nuova" (beh, insomma, anche qui di cose da dire ce ne sarebbero...)

ASSASSIN'S CREED III





generazione, probabilmente con un protagonista inedito anche nella sottotrama moderna. Ora, però, abbiamo finalmente capito: in Assassin's Creed III c'è da fare l'America, partendo dalla frontiera più selvaggia e dalla lotta per l'indipendenza... anzi, a dire il vero c'è da lasciarla fare a qualcun altro, visto che i nostri Assassini continuano a farsi gli affari loro.

STORIE DEL NUOVO MONDO

Alla fine, naturalmente, anche l'ambientazione vicina alla Guerra d'Indipendenza americana è stata spesso nominata come possibile punto d'approdo della serie, con un nuovo balzo in avanti di tre secoli. La scelta finale può anche apparire banale, dunque, ma abbiamo pur

sempre che fare con uno degli scenari più articolati e interessanti tra quelli papabili: innanzitutto, se la ricostruzione delle città del passato continua a essere il marchio di fabbrica di Assassin's Creed, le colonie nordamericane di fine '700 offrono molto di più in termini di varietà scenica, con spazi naturali ben più vasti e selvaggi rispetto alle campagne assolate di AC e ACII. Per lo stesso motivo, circa un terzo delle missioni del

CONNOR È CAPACE DI ARRAMPICARSI OVUNQUE, NON IMPORTA CHE SIANO EDIFICI, ROCCE O ALBERI

nuovo capitolo sarà ambientato proprio qui, nei territori della frontiera, ovvero nelle zone "di passaggio" che fino a oggi sono state adoperate con intento quasi "paesaggistico", al di là di imprese "più secondarie delle quest secondarie" (roba buona per gli achievement, insomma). Per lo stesso motivo, le corse da parkour del nuovo protagonista, Connor, non sono più dedicate esclusivamente ai tetti e alle strade cittadine, ma anche ad alture, regioni semi-desertiche e percorsi in mezzo alla vegetazione più fitta, per



Connor potrà visitare le ricostruzioni di New York e Boston. Oltre a un certo numero di "villaggi" minori.



Durante lo svolgersi della campagna single player avremo modo di conoscere diverse persone importanti...



LA BATTAGLIA TRA TEMPLARI E ASSASSINI NON È ANCORA FINITA...

sfuggire ai nemici, tendere trappole e raggiungere gli obiettivi nelle zone più impervie. Il ché ci porta ad anticipare questioni confinanti con l'impianto tecnico, che riprenderemo in chiusura: il comparto animazioni, già elemento cardine dell'offerta grafica, è stato ampliato a dismisura fino a concedere a Connor di arrampicarsi su qualsiasi struttura poligonale, sia che questa rappresenti un edificio, il modello di un albero o il profilo di un altopiano scolpito dal vento; ciò ha portato level designer e grafici a un lavoro di fino per fare in modo che gli scorci non apparissero ripetitivi e in qualche modo "seriali", pieni di appigli identici tra loro. E la sfida sembra essere stata superata, almeno da quanto abbiamo potuto osservare fino a ora, pur nei limiti del buon senso e di un mondo doverosamente predisposto al gioco. Conta ancora di più, però, il fatto che ci troveremo di fronte ai contenuti di due giochi in uno (tre se consideriamo il presente di Desmond, sempre più sviluppato), tanto sarà vasta la dimensione esplorativa: da una parte ci sarà l'immensa frontiera, contestualizzata nell'ultimo quarto nel XVIII secolo ma dichiaratamente vicina, per struttura e varietà ludica, al selvaggio west di Red Dead Redemption; dall'altra troveremo



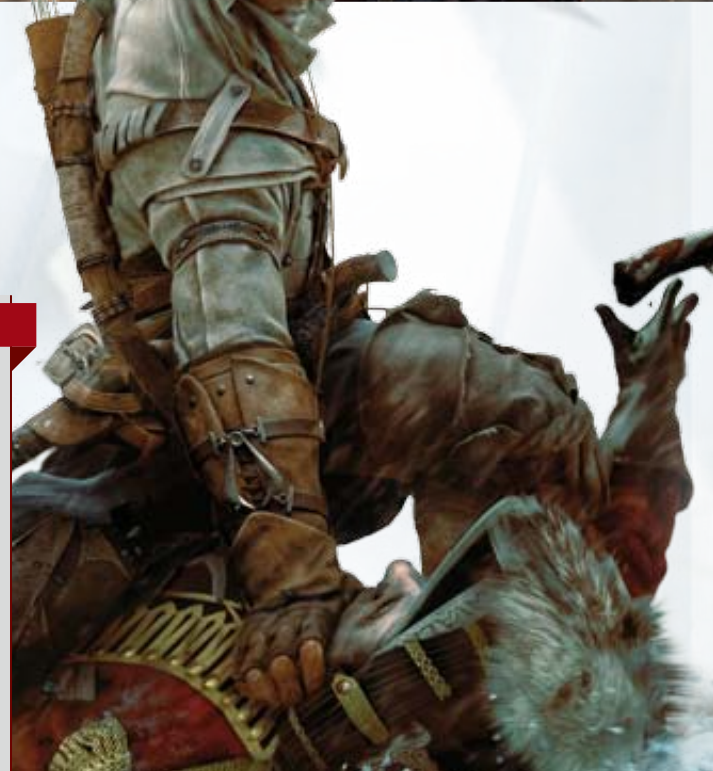
Nella città in cui era ambientata la dimostrazione a cui abbiamo assistito, le strade brulicavano di persone.



la parte più comunemente "urbana", in cui procederà l'intrigo tra Assassini e Templari, come sempre a cavallo fra fantascienza tecnologica, misticismo e segreti arcani in stile Voyager. Circa quest'ultima componente è stata confermata la ricostruzione delle città di Boston e New York - con relativo incendio del 1776 - ovviamente rispettando

PROSSIMAMENTE... IL CO-OP!

Il multiplayer sarà presto materia di un approfondimento, quindi ci limitiamo a sottolineare la novità più importante: un co-op per 4 giocatori, che ci aspettiamo ben integrato al mondo di gioco come è stato per le opzioni competitive di Brotherhood e Revelations. Ricordiamo, infatti, il sostanziale successo delle precedenti modalità online, così ampio da spingere Ubisoft al varo di Assassin's Creed Network, un sistema dedicato al multiplayer della saga. Dunque è quasi certo che si potranno vestire i panni di Templari e Assassini di fine '700, grazie a estenuanti sessioni di Animus.



Connor dovrà imparare a essere discreto. Lo scontro frontale, infatti, non è sempre il modo migliore per portare a casa la pelle...



il livello qualitativo e l'attenzione che è toccata, contando solo ultimo capitolo ed episodi derivati, a Firenze, San Gimignano, Venezia, Roma e Costantinopoli. Tuttavia, in riferimento alle tematiche storiche esplorate da ACIII, anche la suddetta "frontiera" (continuiamo a chiamarla così per comodità: d'altronde, abbiamo già percorso la strada fra Firenze e Venezia in cinque minuti...) sarà prodiga di eventi centrali per la storia di Connor, oltre che di luoghi simbolici per la Guerra d'Indipendenza americana: ad esempio, una delle tappe delle nostre scorribande a cavallo sarà Valley Forge, ovvero la località della Pennsylvania dove George Washington e il suo esercito si stabilirono in accampamento, nelle stagioni invernali tra il 1777 e il 1778; oppure, nell'ultima presentazione ufficiale, Ubisoft Montreal ha mostrato le campagne intorno a Charlestown, teatro dello scontro conosciuto come "battaglia di bunker hill", tra il colonnello delle forze continentali Prescott e il generale



L'autore di questo scatto è un eroe: non si sposta, pur sapendo che Connor sta per ucciderlo...

PRIMA DELLA FINE DEL MONDO

Affrettatevi a finire tutti i videogiochi, fate all'amore e mangiate a sazietà, perché il prossimo dicembre siamo fatti. Questo ormai lo dovrete sapere. E dovrete anche sapere che il plot di AC è pieno di riferimenti all'apocalisse, con tanto di data di scadenza per il mondo come oggi lo conosciamo. Che poi è sempre la solita, un tormentone per tutti noi, il 21 dicembre 2012. L'ultimo giorno di un'epoca secondo i Maya, la fine delle avventure di Desmond secondo Ubisoft; nelle intenzioni ventilate lo scorso anno dal direttore creativo di Revelations, anche la fruizione della trilogia dovrebbe rientrare in questa data, per una questione di coerenza. Giuro che giocherò l'ultimo DLC il 22 dicembre, a mezzanotte e un minuto. Tiè.

inglese Howe; e ancora saranno presenti altre città (piccoli villaggi, all'epoca nate e sviluppatasi in quel periodo, come Concord e Lexington, protagoniste di altri sanguinosi confronti.

CONNOR IL MEZZOSANGUE

Tutti questi riferimenti alla lotta dei coloni americani possono far pensare a un intento celebrativo, rispetto a un evento centrale della storia moderna. In realtà, come già abbiamo accennato, il nostro Connor non sembra un tipo troppo patriottico; anzi, in qualche



LE ANIMAZIONI, GIÀ ELEMENTO CARDINE DEL COMPARTO GRAFICO, SONO STATE AMPIATE A DISMISURA



Le animazioni di Connor, sia quando passeggia sugli alberi, sia quando cammina per strada, sono stupende.



Prevedo un sostanzioso "sconto ferite" per Connor, alla maniera di Batman.

modo appare come il personaggio più cinico e individualista che la serie abbia incontrato, anche nel rapporto con le fazioni coinvolte nelle vicende storiche. Figlio di un colono britannico e di una nativa Mohawk, il protagonista non presenta propensioni imprescindibili fra le parti in causa, dunque tra corona inglese e aspiranti americani; al contrario, Connor sembra avvicinarsi per spirito e comportamento a una sorta di Ultimo dei Moicani dalla cosmesi "civile", uno scattante guerriero indigeno adattatosi alle usanze e ai modi dei coloni per pura opportunità. Dunque non è assolutamente certo che i fini di Connor siano sempre positivi, nei confronti di soldati e alte cariche dell'esercito

continentale; c'è sempre il rischio che il nostro Assassino, dopo essersi avvicinato in sordina, sfoderi le sue arti migliori per seguire obiettivi del tutto astrusi dalla Guerra d'Indipendenza, vicini alla causa dei nativi (che potranno decidere di aiutarlo, un po' come le fazioni di ACII) o alla millenaria faida con i Templari. Questi ultimi, però, sembrano misteriosamente legati agli interessi inglesi, ed è pur vero che

LA FRONTIERA SARÀ PRODIGA DI LUOGHI SIMBOLICI PER LA GUERRA D'INDIPENDENZA AMERICANA





di un singolo nemico (un gigantesco orso, per la precisione) con un preciso colpo di coltello, sia uno scontro con più avversari armati di moschetto, col l'Assassino che, dopo averne disarmato uno, l'ha impiegato a mo' di scudo prima di mandare gli altri al tappeto con una spettacolare serie di balzi. Alle armi da taglio, naturalmente, si aggiungono i nuovi strumenti per colpire dalla distanza: tra questi, accanto a pistole e moschetti con estenuanti tempi di ricarica, c'è spazio anche per il carismatico arco dei Mohawk, con il quale Connor ha una confidenza che si protrae dall'infanzia. Che immagine tenera, vero?

COLTELLO E TOMAHAWK SONO I PROTAGONISTI DI SPETTACOLARI UCCISIONI

tra i personaggi più importanti di ACIII campeggia il nome di Benjamin Franklin come referente americano più vicino all'Assassino, oltre a quelli di Washington e al Generale Lee, a cui sono affidati ruoli comunque non negativi. Il rispetto sembra dunque garantito per gli eroi più conosciuti, mentre nelle vicende di contorno ci sta davvero di tutto, anche perché i temi principali di ACIII contemplano il tradimento e la vendetta (prevediamo tragedie, anche questa volta). Sia come sia, gli strumenti "di lavoro" in mano a Connor sembrano ancora più violenti e diretti, rispetto a quanto visto nei predecessori, in linea con un personaggio brutale, più vicino al fare taciturno di Altair che non all'allegro chiacchiericcio di Ezio Auditore (ah, questi italiani): coltellone e tomahawk fanno bella mostra di sé nelle mani di Connor, non solo nel trailer ma anche nelle sezioni mostrate alla stampa, e dovrebbero garantire uno stile di combattimento più vario già con l'equipaggiamento di base, oltre a dar la possibilità di spaccare teste con la potenza di un'alabarda e la velocità di una spada (mi riferisco alla tipica ascia dei nativi, ovviamente). Que-

ste armi al momento sembrano avere un peso maggiore della lama celata, con il loro sistema differenziato da mano a mano, e soprattutto sono le protagoniste di uccisioni in corsa, passando da avversario ad avversario, con un risultato visivo di grande dinamicità. Nel filmato che ci è stato mostrato abbiamo avuto modo di vedere sia una situazione classica, con Connor impegnato a sbarazzarsi

Il nostro amico tomahawk è stato "svuotato" nella lama, per risultare ancora più leggero e veloce.



L'ESTATE, L'INVERNO E LA NEVE


Per spostarci dalle anticipazioni del gameplay alle acerbe valutazioni sull'impianto grafico, il passaggio delle stagioni di ACIII è quello che ci vuole. Qualcuno, giocando al secondo capitolo, deve aver pensato che in Italia non piove mai, ma di fronte ad alcune zone dell'America del Nord gli sviluppatori hanno dovuto cedere: anzi, per la verità, proprio le variazioni meteorologiche sono tra le feature maggiormente sbandierate, in questi primi mesi dall'annuncio, anche in termini di conseguenze sulla struttura di gioco. La neve, ad esempio, ricoprirà gli scenari invernali di alcune aree e sarà invece assente nelle stagioni calde, ma la cosa importante è che non si tratterà di una mera questione estetica: gli scenari innevati condizioneranno la capacità di spostamento di qualunque essere vivente attraverso la frontiera, che sia Connor, un soldato o un animale selvaggio. Peraltro, la fauna potrà essere cacciata per procurarsi materie prime utili alla causa (nessuno degli sviluppatori, tuttavia, ha ancora speso una parola a riguardo).

Detto questo, però, la specializzazione primaria del nuovo AnvilNext engine sembra essere la gestione dei modelli poligonali a schermo, in termini di quantità: design e struttura degli elementi



L'ANVILNEXT ENGINE SEMBRA CAPACE DI GESTIRE CONTEMPORANEAMENTE MOLTI MODELLI POLIGONALI A SCHERMO

vegetali, ad esempio, sfruttano i tool operati per FC2 e FC3, così da conseguire una buona varietà senza perdere troppo in dettaglio, mentre le masse di soldati saranno le più imponenti mai viste in un action adventure, per restituire battaglie di

dimensioni prossime a quelle a cui molti RTS ci hanno abituato. Sotto questo punto di vista, quanto ammirato nel corso della presentazione è stato confortante: stiamo parlando di una battaglia con tonnellate di fucilieri da ambo le parti, con Connor impegnato a scegliere il percorso per evitare di essere riempito di piombo. Ora non resta che capire se il PC verrà trattato come merita, questione pad a parte (ne parliamo nelle news): siamo quasi alla fine di una generazione di console, e sarebbe un peccato adeguarsi (al solito) verso il basso, non trovate? 



EVITARE I CLICHÉ

La presentazione di ACIII si è aperta con un filmato che mostrava il nostro Connor intento a fare lo scalpo a un nemico caduto. Al termine della proiezione, tuttavia, ci è stato spiegato che questa "feature" è stata rimossa dal gioco, perché non è intenzione del team di sviluppo il far aderire il personaggio di Connor ai cliché spesso associati ai Nativi americani. In fin dei conti, hanno fatto lo stesso con i titoli ambientati in Italia, no? Qualcuno di voi si ricorda di aver visto per le strade di Firenze pizza, spaghetti e mandolino?



Connor avrà la possibilità di cacciare la fauna locale, per recuperare materie prime utili alla causa.

ARCO HIGH-TECH!

CRYSIS 3

mycrisis.com

PUBLISHER:

Electronic Arts

SVILUPPATORE: Crytek

USCITA: 2013

COMMENTO

Il primo impatto con il terzo capitolo della serie di Crytek ci ha lasciati davvero con l'acquolina in bocca: a parte gli ovvi miglioramenti sul fronte estetico, il gioco regala scenari mozzafiato, originali e dal notevole potenziale in termini di gameplay. Ancora, il debutto dell'arco e di altre piccole novità, come l'hacking remoto e le uccisioni silenziose, vanno nella direzione di un maggior (e auspicato) bilanciamento tra l'approccio più fracassone e quello stealth.

➕ Ambientazione originale

➕ L'arco è fichissimo!

➕ Maggior importanza alla componente stealth

➖ Il gameplay sarà veramente libero come dicono?

GIUDIZIO: ✓✓✓✓✓

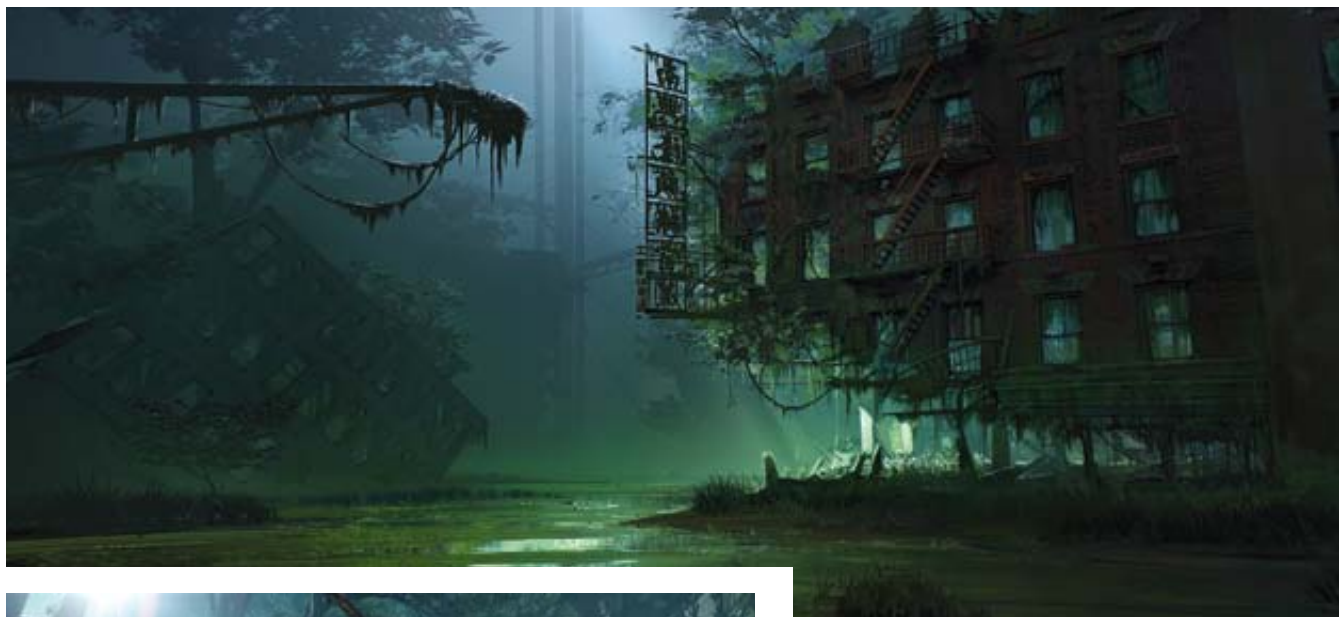
La tecnologia militare più avanzata si sposa con una delle armi più antiche di sempre: per eliminare i cattivi, tutto fa brodo!

La città di Francoforte viene raccontata come splendida tutti i giorni dell'anno, ma specialmente sul finire dell'inverno, quando la primavera comincia timidamente a riscaldare la fredda aria pungente che si respira nelle vie della città. Vero o no, non sono in grado di dirlo, perché la mia visita a Francoforte è durata lo spazio di mezza giornata, tra taxi che mi hanno portato dall'aeroporto agli studi di Crytek e ritorno, e qualche ora trascorsa negli studi della software house tedesca per assistere alla presentazione del terzo capitolo della serie Crysis, conclusa con un'intervista con alcuni responsabili del suo sviluppo.

INFILARSI LA NANOTUTA

Il gioco è ambientato nel 2047, una ventina d'anni dopo gli eventi narrati in Crysis 2. La prima cosa che scopriamo è che l'organizzazione paramilitare CELL ha costruito una serie di enormi cupole ai quattro angoli del pianeta, una delle quali ricopre la città di New York (quella che ne rimane, perlomeno), dove era ambientato il livello mostrato a Franco-

CELL HA COSTRUITO UNA SERIE DI ENORMI CUPOLE AI QUATTRO ANGOLI DEL PIANETA



Dopo la parentesi "silenziosa" del secondo episodio, Prophet tornerà nuovamente a essere un personaggio parlante.

forte. All'interno di queste gigantesche serre si trovano confinati gli ultimi Ceph, i tentacolari invasori alieni conosciuti già ai tempi del primo Crysis. Per motivi a noi ancora sconosciuti, inoltre, all'interno delle cupole la vegetazione cresce a un ritmo pazzesco, quasi sovranaturale, invadendo e conquistando tutto quanto, dalle strade ai palazzi, modificando in maniera radicale

il paesaggio. Rimangono ignoti anche i motivi per cui CELL ha deciso di costruire queste strutture, ma visti i precedenti non dobbiamo aspettarci nulla di buono: non è un caso che il gioco inizi proprio con la cattura dell'agente speciale Prophet a opera degli scienziati di CELL, che vogliono carpire i segreti della sua strepitosa nanotuta e comprendere più a fondo i legami

che quest'ultima è riuscita a stringere con la tecnologia aliena.

Alt. Stop. Fermi tutti. C'è qualcosa che non torna. Prophet non si era forse ucciso all'inizio di Crysis 2 per dare la nanotuta ad Alcatraz, il personaggio che interpretiamo noi? Chi diavolo è questo Prophet?

"Hai ragione. Al momento rimane ancora una domanda aperta: chi – o meglio ancora – cosa si trova dentro la nanotuta? La voce è quella di Prophet, su questo non ci piove, ma c'è dell'altro che sveleremo solo più avanti" ci risponde Rasmus Hojen-gaard, direttore creativo del progetto. "Si tratta ovviamente di un elemento importante della storia: non è che ci mettiamo a risuscitare i morti così, tanto per fare!".

**RIMANE ANCORA UNA
DOMANDA APERTA: CHI – O
MEGLIO ANCORA – COSA SI
TROVA DENTRO LA NANOTUTA?**

POLIGONI SU POLIGONI

Nel bene e nel male, il primo Crysis, con i suoi allucinanti requisiti hardware, ha rappresentato un punto di svolta per il mondo PC. Il secondo ha cercato di essere meno esigente, complice anche lo sviluppo su console, e lo stesso varrà per Crysis 3, che uscirà anche per PS3 e Xbox 360, questa volta nei panni degli ultimi della classe. La versione vista a Francoforte girava su PC, su una versione potenziata di Crysis 2 (gli elementi a video, dalle schermate di caricamento all'HUD erano gli stessi), dove però apparivano evidenti alcuni passi in avanti, dalle texture molto più dettagliate a una gestione delle luci dinamiche piuttosto complessa, con i riflessi della luna sui fili d'erba. A patto di disporre di un PC di ultima generazione, insomma, ci sarà da divertirsi.



Fun fact: quando si utilizza un'arma aliena l'HUD segnala che si tratta di "unsupported hardware".

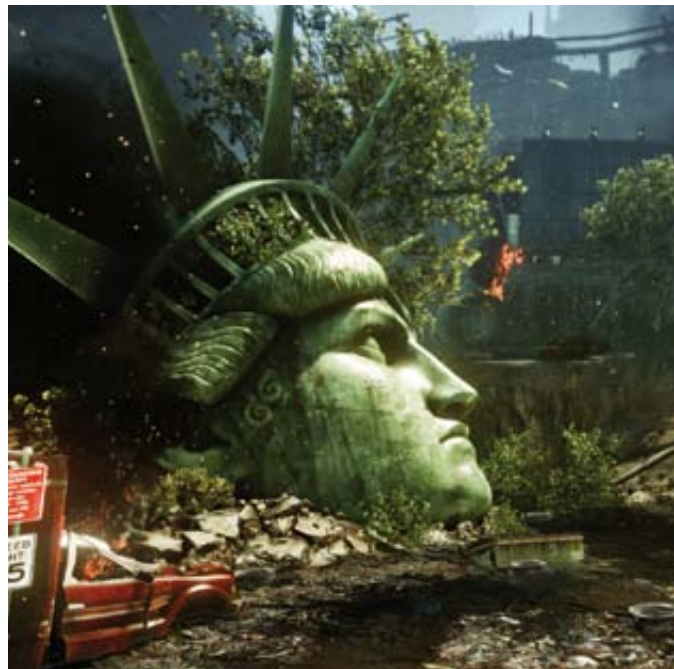
La presenza di così tanta vegetazione ha permesso ai designer di introdurre molti più ripari "soft", devastabili, come nel primo Crysis.



IN FUGA...

Prophet riesce a fuggire in maniera piuttosto rocambolesca prima di essere ucciso: inseguito dai soldati di Crynet, si ritrova all'interno della cupola che ricopre la città di New York. Il paesaggio che si presenta ai suoi – e ai nostri – occhi è davvero mozzafiato: la metropoli è stata invasa da una rigogliosa foresta tropicale che ha divelto palazzi, conquistato tunnel della metropolitana, scopercchiato le strade, invaso le automobili e i negozi. Ed è occupata dai Ceph: prigionieri come tigri in una gabbia dello zoo, sono particolarmente di cattivo umore. Questa volta ci rivolgiamo a Jan Lechner, responsabile dello sviluppo: l'idea della foresta

pluviale urbana, soprattutto dopo averla vista in azione, è davvero ricca di potenziale. Ma all'inizio, la mia prima reazione, sincera e onesta, è stata: "È uno scherzo? Hanno preso la giungla tropicale del primo Crysis, quella urbana di New York del secondo, e hanno fatto il mischiotto?" Com'è nata l'idea di questo ambiente così particolare? "Onestà per onestà, proprio come hai detto tu" comincia Jan Lechner. "La prima cosa che abbiamo fatto dopo Crysis 2 è stata... No, aspetta, la primissima cosa è stata prenderci una pausa [ride]. La seconda cosa è stata cominciare a lavorare a Crysis 3, e per farlo abbiamo rivisto tutto ciò che avevamo fatto fino a quel momento. New York è stata una



bella idea, ma ha comunque posto non pochi vincoli al nostro lavoro e a quello dei game designer; il risultato è stato un prodotto molto diverso dal primo Crysis, probabilmente più di quanto ci saremmo aspettati anche noi, e la cosa ci è stata immediatamente fatta notare da molti, dalla stampa ma anche dai giocatori. Ci siamo messi attorno a un tavolo e ci siamo detti: come facciamo a tirar fuori il meglio dai due giochi? L'idea di combinare città e giungla è stato un passaggio abbastanza scontato, un mischiotto, per usare la tua espressione. Da lì siamo partiti, e abbiamo cominciato a sviluppare maggiormente quest'idea, e ne abbiamo visto subito l'enorme potenziale:

L'IDEA DELLA FORESTA PLUVIALE URBANA È RICCA DI POTENZIALE. MA ALL'INIZIO, LA MIA PRIMA REAZIONE, SINCERA E ONESTA, È STATA: "È UNO SCHERZO?"



Crysis 3 sarà giocabile al prossimo E3: siamo già (mentalmente) in coda allo stand di Electronic Arts!



PROPHET È IN GRADO DI COLLEGARSI ALLA TORRETTA ALIENA E USARLA COME DIVERSIVO PER DISTRARRE LE GUARDIE

poter fondere alberi e cemento, alterare la forma e la struttura della città stessa con la vegetazione. E lo dico non solo dal punto di vista estetico, sicuramente originale, ma anche per le influenze che questo ha sul gameplay, per le opportunità che offre”.

MUFFIN ALLA CREMA E ROLLONI DI PROSCIUTTO

La presentazione vera e propria si è svolta nel salone principale degli studios di Crytek, dove tra un muffin alla crema e un rollone al prosciutto e verdure abbiamo visto parte di un livello giocato nelle fasi iniziali della campagna, a New York. L'ambientazione della Grande Mela sotto la pioggia, di notte, è di grande impatto, e non solo per gli occhi. Non c'è neppure il tempo di gustarsi l'ambiente che circonda il protagonista, che nelle sue mani compare un arco super-tecnologico, identico a quello che potete vedere in alcune delle immagini di questo reportage e sulla copertina di TGM. Il soldato si muove velocemente lungo la rampa di una scala mobile, per ritrovarsi in quello che, senza l'enorme quantità di vegetazione, probabilmente era il salone principale di una stazione ferroviaria. La vetrata dall'altra parte del locale viene sfondata da un Ceph: il tempo di attivare l'invisibilità della nanotuta,

e cominciamo a seguirlo. Pochi passi nel salone, fino alla balconata semidistrutta che dà sulla strada, e l'alieno si ferma; Prophet lo raggiunge alle spalle uccidendolo con una pugnata alla gola, come uno scafato assassino a pagamento. Rileviamo movimento a livello del terreno, ed è quindi il momento di svolgere una prudente valutazione tattica: vediamo un alieno intento a lavorare attorno a una torretta difensiva, e altri due o tre che fanno da sentinelle nei paraggi. La nanotuta pare aver beneficiato di un upgrade, perché da remoto Prophet è in grado di collegarsi alla torretta aliena e usarla come diversivo per distrarre le guardie. Chiediamo a Rasmus



Le varie cupole sono collegate tra loro? Si potrà anche uscire all'aperto, sfondarle? È presto per saperlo!

se saranno altre novità in questo senso, e lui risponde, sorridendo: "Posso solo dirti che la tuta potrà interagire con la tecnologia in generale, sia aliena sia umana. Sappi che ci saranno molte altre opportunità di sfruttare questa sua abilità, oggetti e dispositivi con cui interagire da remoto”.

A questo punto Prophet equipaggia l'arco



LE SETTE MERAVIGLIE

Uno dei vantaggi della particolare ambientazione di Crysis 3 è permettere un design dei livelli a metà tra quelli più orizzontali del primo e quelli più verticali del secondo gioco, con un gameplay che dovrebbe beneficiarne in profondità e ricchezza. Ancora, Crytek ha presentato le cupole come le "sette meraviglie", senza scendere troppo nei dettagli: non ci saranno solo sette cupole, ma questo sarà il numero delle diverse ambientazioni al loro interno. Oltre alla foresta pluviale vista durante la presentazione, piena di fango e acquitrini, ci saranno mappe in pieno giorno, con clima più secco, altre nelle paludi o nei canyon (naturali o artificiali), ciascuna con una caratterizzazione molto precisa e un gameplay che dovrà adattarsi di conseguenza.





Quel che è successo nei vent'anni che separano il secondo e il terzo episodio di Crysis è cosa che scopriremo solo al momento opportuno.



d'accordo con questa mia interpretazione. "In un certo senso, sì. Non intendiamo spingere maggiormente in una direzione piuttosto che in un'altra, ma certo ci preme correggere il problema di Crysis 2 che anche tu hai sottolineato, nel quale la componente stealth era in secondo piano rispetto a quella più "potente" dice Lechner. "Non che non funzionasse, ma era forse non accessibile al massimo per il giocatore. Parte del nostro lavoro è stato far sì che la modalità stealth di Crysis 3 fosse accessibile almeno quanto l'altra, mostrando in maniera più evidente all'utente i vantaggi di un approccio silenzioso, così da invogliarlo maggiormente a sperimentare il gameplay aperto tipico della serie".

C'È GROSSA CRYSIS

La storia del gioco, ci racconta Jan con la bocca piena di cioccolato, è stata scritta da Stephen Hall, giovane e pressoché sconosciuto autore britannico che ha debuttato con *The Raw Shark Texts* (titolo che ricorda volutamente i test di Rorschach). Spiega Rasmus che, "con questo nuovo mondo, le situazioni che presenta e i personaggi che introdurremo, Stephen ci è sembrata la persona migliore per questo genere di storia. Anche perché è un grande appassionato di videogame, e sa come tradurre una storia in gameplay, una capacità che non tutti gli scrittori hanno".



gue di fuoco. Per fortuna Prophet ha di che difendersi: raccoglie un fucile al plasma alieno – l'ultima volta che abbiamo potuto fare una cosa del genere era stato nel primo Crysis, e solo con un'arma speciale – e si mette a crivellare di colpi i nemici. La possibilità di controllare l'intero arsenale Ceph, spalancata dall'integrazione della nanotuta con la loro tecnologia, apre scenari tanto benvenuti quanto accattivanti. Le novità non si fermano qui, naturalmente: è presto per fare la lista della spesa delle nuove armi, non ci viene confermata la possibilità di poter potenziare quelle aliene, ma in compenso vediamo all'opera un mitragliatore in grado di sparare centinaia di colpi al secondo, roba che l'M60 al confronto sembra una scaccia-cani, un ordigno il cui suono assomiglia più a quello di una scheda sonora "freezata" che a un'arma da fuoco. Per finire, il combattimento all'aperto si conclude con l'uso delle frecce esplosive alla termite, in grado di disintegrare qualsiasi cosa nel raggio di diversi metri dal punto di impatto. Ci viene confermata la presenza di dardi elettrificati, ma non il loro funzionamento, così come non sappiamo se ci saranno altre tipologie di frecce.

L'AMBIENTAZIONE NOTTURNA, LA GIUNGLA, L'ARCO E LE FRECCHE, LE UCCISIONI ALLE SPALLE: LE DINAMICHE STEALTH HANNO MAGGIOR SPAZIO CHE IN PASSATO

con frecce al carbonio e ne scocca un paio nei crani di altrettanti alieni, senza che questa azione lo esponga allo sguardo dell'ultimo rimasto nella zona. Evidentemente l'arco è l'arma perfetta per le uccisioni silenziose, molto più efficace di un normale silenziatore. Per il terzo Ceph, quello più lontano, viene attivato il mirino telescopico con la funzione secondaria dell'arma; la telecamera segue la traiettoria della freccia fino al momento dell'impatto con il nemico. Una tecnica ultimamente piuttosto abusata, quella della "kill cam", ma dall'indiscutibile efficacia. Sono passati pochi minuti, ma già appare evidente che in Crytek hanno voluto lasciare più spazio alle dinamiche stealth rispetto al precedente episodio. L'ambientazione notturna, la giungla, l'arco e le frecce, le uccisioni alle spalle... A parte far tornare alla mente Predator (metteteci pure l'invisibilità), tutto spinge in una direzione che è l'esatto opposto di quella preponderante in Crysis 2, ossia l'approccio "potente", dove con la corazza attiva e una mitragliatrice pesante radicata da qualche tank o postazione fissa si poteva far fuori chiunque in maniera – relativamente – tranquilla. Chiedo a Jan se è

A TU PER TU CON UN SEEKER

Manco a farlo apposta, dopo aver massacrato un po' di Ceph in questo modo, arriva un robot drone, denominato "seeker", che con il suo raggio esplorativo riesce a scoprirci nonostante l'invisibilità attiva. Nel giro di pochi istanti si scatena l'inferno. Da un folto gruppo di alberi poco distante compaiono altri nuovi mostri, sorta di bacheruzzi corazzati che, una volta a portata di tiro, si "alzano" in piedi e spalancano il carapace a fiore, sparando lunghissime lin-





L'IMMANCABILE CLIFFHANGER FINALE...

La missione si conclude in maniera piuttosto spettacolare, e con l'inevitabile cliffhanger finale: dopo essere giunto alla base della torre radio vitale per il completamento della mappa, Prophet si ritrova circondato da un nugolo di alieni, tra cui i grossi tank visti in Crysis 2 e un nuovo, enorme granchiaccio in grado di sparare potenti onde d'urto. Uno dei soldati Ceph ci strappa di mano il fucile al plasma rubato a un suo "collega", prima di saltarci addosso a fauci spalancate, e di lasciare spazio all'inevitabile dissolvenza in nero. Per sapere come andrà a finire tocca per forza di cose aspettare il prossimo E3, dove ci viene detto (bisbigliato, per la verità, ma noi non siamo capaci di tener giù neanche l'acqua, figuriamoci questa informazione) che Crysis 3 sarà già giocabile. 🚫

BENTORNATO, PSYCHO!

Nel corso del livello visto a Francoforte abbiamo sentito via radio la familiare voce di Psycho, il soldato di origine inglese con cui abbiamo combattuto nel primo Crysis. Il fatto che torni sulla scena (anche se, calendario alla mano, ormai sarà un vecchietto) potrebbe farci sperare nella presenza di qualche missione in cooperativa, dove uno gioca nei panni di Prophet e l'altro in quelli di Psycho? La risposta di Rasmus non lascia spazio a equivoci: "No. Non abbiamo piani per il coop". E del multiplayer competitivo? Non ci mettiamo neanche a parlarne, giusto? Troppo presto, immagino. "Immagini bene", commenta ridendo.



INFO FIERA:
**Game Developers
 Conference 2012**
 DATA INIZIO E FINE:
5/9 marzo 2012
 LOCATION:
**San Francisco
 Moscone Center**

GAME DEVELOPERS CONFERENCE

GDC

PECULIARE!

DENTRO LA GDC 2012

Viaggio allucinante alla fiera più particolare e interessante dell'anno videoludico. Se interessa qualcosa in più che solo marketing e donnazze, il Moscone Center è il posto giusto.

Presentarsi a San Francisco per la Game Developers Conference è sempre un'esperienza un po' straniante. Da un lato ti ritrovi in una fra le città più belle e particolari degli Stati Uniti, certo anni luce più gradevole da visitare regolarmente rispetto a quella distesa di cemento che è Los Angeles. E sei quindi ben felice di sfruttare il poco tempo

libero per fare un po' il turista, anche considerando che, almeno a esperienza mia, a marzo la proverbiale nebbia del posto non si fa vedere. Dall'altro sei alle prese con una fiera particolarissima e del tutto diversa dagli altri tre grandi momenti "standard" (E3, GamesCom e Tokyo Game Show): il calendario degli appuntamenti è snellissimo, lontano anni

luce dal massacro degli altri contesti, e riempirlo di cose da fare diventa soprattutto un'opzione. Questo perché alla GDC c'è poco spazio per il marketing e le presentazioni markettare (quest'anno anche meno del solito... nemmeno il canonico trailer spaccatutto in chiusura dei GDC Awards) e i cinque giorni di fiera sono dedicati soprattutto agli addetti ai lavori e al dietro le quinte. Gente che cerca lavoro e/o che vuole vendere il suo talento, conferenze, laboratori, lezioni, tavole rotonde e un sacco di splendido chiacchierare fra luminari del settore. Se vuoi, e se ritieni possa interessare al tuo

QUANDO ARRIVI A SAN FRANCISCO, SAI DI TROVARTI IN UNA FRA LE CITTÀ PIÙ BELLE E PARTICOLARI DEGLI STATI UNITI



Il mitico Ian Livingstone si è espresso sull'importanza di realizzare giochi che possano avere un impatto sul mondo reale.



Atom Zombie Smasher ha offerto a Brendon Chung l'opportunità di dedicarsi davvero a ciò che ama.



Phil Fish ha scatenato un putiferio con le sue affermazioni sullo stato dell'industria dei videogiochi nipponica...

... e appena due giorni dopo Keiji Inafune è salito sul palco per ribadire l'ovvio.



Ryan Henson Creighton e figlia, co-autori di Sissy's Magical Ponycorn Adventure.

IL CERVELLO UMANO È TARATO PER RICONOSCERE PICCOLI DETTAGLI, VARIAZIONI E MOVIMENTI

pubblico, puoi dedicarti a fondo, col risultato di alimentare violentemente la tua cultura del settore e di provare a raccontare queste meraviglie a chi ti segue. Oppure ti fai una vacanza a San Francisco, che, insomma, buttala.

UNA FIERA DIESEL

I primi due giorni di GDC sono, tradizionalmente, poco pregni di eventi interessanti. O, perlomeno, non tanto quanto i successivi e non per gente come il sottoscritto. Il programma di conferenze e interventi assortiti è infatti suddiviso in una serie di percorsi tematici e, tipicamente, il lunedì e il martedì trovano spazio

soprattutto gli argomenti più tecnici (tipo le intelligenze artificiali o la programmazione) o quelli un po' meno da appassionati, in cui si spazia fra produzione, social gaming, serious gaming e mobile. In tutto questo, per carità, si scovano anche cose interessanti. Per esempio la conferenza sull'utilizzo della psicologia nella programmazione di intelligenze artificiali, durante la quale Dave Mark di Intrinsic Algorithm ha raccontato di come secondo lui sarebbe importante lavorare sulla percezione del giocatore per donare maggiore carattere ai personaggi dei videogiochi. Preoccuparsi di far muovere loro gli occhi coerentemente con ciò che avviene, trattergliarne il passo mentre

camminano in modi che ne comunichino atteggiamento e intenzioni. Evitare di mettere in scena manichini immobili o che avanzano tutti allo stesso modo. Perché "psicologia"? Perché il cervello umano è tarato per riconoscere piccoli dettagli, variazioni, movimenti, magari anche solo con la coda dell'occhio, ed elaborarli. La stessa identica



VIDEOTURISMO A SANFRAN

Se passate da San Francisco non perdetevi il Musée Mécanique, sul Pier 45. Si tratta di una collezione privata ad accesso libero, di cui fanno parte macchine dal funzionamento a gettoni risalenti a tutte le epoche. Si va da assurdi giochi meccanici con anche due secoli sulle spalle a videogiochi arcade piuttosto recenti. Con tutto quello che sta nel mezzo.



All'evento serale di EA ci siamo sorbiti il regista Davis Guggenheim che parlava a giornalisti quasi quarantenni convinto di avere a che fare con ragazzini. Del resto, se giocano coi videogiochini...

David Cage ha mostrato la sua nuova tecnologia per il performance capture: economica ed efficace, potrebbe a suo dire cambiare l'utilizzo di attori nei videogiochi.



situazione, arricchita da elementi di contesto lievemente diversi, finisce per comunicare un messaggio diverso. E in questo senso il comportamento dei personaggi virtuali conta tanto quanto ciò che si trova attorno a loro: l'espressione di una persona, anche se sempre identica, può assumere significati diversi a seconda di cosa le accade davanti.

INDIE GAMES

Ma le prime due giornate sono anche e soprattutto il regno degli appuntamenti indie. Per esempio il post mortem dedicato ad *Atom Zombie Smasher*, dal roboante titolo "Nuke It From Orbit", durante il quale Brendon Chung ha raccontato la gestazione del suo gioco, nato come progetto personale mentre lavorava presso studi "tripla A" e trasformatosi nel tempo in qualcosa di più importante, capace di diventare a conti fatti il suo vero lavoro. E, fra i tanti aneddoti, ha spiegato che, per come la

vede lui e per quel che gli ha insegnato la sua esperienza, il prezzo dei videogiochi è un "non problema" e anche un titolo venduto a cifre al di sopra del normale può avere successo, se supportato a dovere e se costruito in modo da poter vantare contenuti di qualità e quantità tali da giustificarne il prezzo. Ma fra gli interventi di sviluppatori indie è stato particolarmente divertente anche quello di Ryan Henson Creighton, che ha raccontato la sua esperienza e la nascita di *Sissy's Magical Ponycorn Adventure* (ve lo ricordate? Ve ne ho parlato nell'IndieZone del numero 280). Fra le tante cose dette da Creighton, è stato bello soprattutto ascoltarlo mentre raccontava dell'esperienza di portare la sua bambina alla Game Jam di Toronto e sviluppare un gioco assieme a lei. Secondo Creighton la programmazione e l'utilizzo dei computer andrebbero insegnati a scuola, già alle elementari, e bisognerebbe spingere le bambine ad avere un rapporto naturale e privo di pregiudizi con la tecnologia.

ANCHE UN TITOLO VENDUTO A CIFRE AL DI SOPRA DEL NORMALE PUÒ AVERE SUCCESSO, SE COSTRUITO IN MODO DA POTER VANTARE CONTENUTI DI QUALITÀ E QUANTITÀ TALI DA GIUSTIFICARNE IL PREZZO

Portal 2 ha sbancato ai Game Developers Choice Awards.



Chet Faliszek ed Erik Walpaw hanno raccontato della creazione di Portal 2. Lo sapevate che quel finale così assurdo doveva in origine essere un finale "stupido" alternativo ottenibile nelle fasi iniziali del gioco?



Anche per fare in modo che un giorno le donne nei videogiochi – ovvero in una delle industrie più importanti e in costante sviluppo – non siano più mosche bianche guardate con stupore, ma semplicemente parte del sistema. Persone, sviluppatrici.

SERATE DA GDC

La Game Developers Conference è anche una serie di eventi serali, con tanto di feste a base fortemente alcolica fra le quali svetta ogni anno il Nordic Party. Personalmente, lunedì sera mi sono fatto un giro al party dedicato a *Lollipop Chainsaw*, durante il quale un senzatetto ha dato spettacolo introducendosi nell'area riservata alle interviste per trincarsi qualche cocktail di straforo e

DALLA PARTE DEL GIORNALISTA

Erik Brudvig, consulente ed ex redattore di IGN, è salito sul palco per spiegare ai convenuti che la vita del giornalista videoludico non è tutta rose e fiori. Che metterlo nella condizione di recensire al meglio un gioco è nell'interesse del publisher e che, quindi, non è proprio il massimo fornire magari i giochi all'ultimo secondo, dando per scontato che tanto 'sta gente non ha una vita e lavora nel weekend, o magari che in fondo stanno giocando, mica lavorando. E tanto altro ancora. Cose che paiono logiche ma, a giudicare dall'atteggiamento di certi publisher, forse non lo sono poi tanto.





Le orde prendono d'assalto la parte espositiva della fiera.

Nell'area dedicata ai giochi indie era possibile provare tutti i candidati all'Independent Games Festival.



IN UN MERCATO DOMINATO DA PRODUZIONI MULTIMILIONARIE, IL GENERE DI SVILUPPO "DA SCANTINATO" È CAPACE DI RAGGRANELLARE MILIONI DI DOLLARI

rimanendo impunito per un bel po'. I PR, vedendolo sporco e ubriaco, hanno comprensibilmente pensato si trattasse di un giornalista, mentre i giornalisti hanno probabilmente ritenuto fosse un animatore truccato da zombi. Subito eletto vincitore della fiera. Nel corso della stessa serata, si è tenuta una proiezione di *Indie Games: The Movie*, a cui hanno partecipato diversi sviluppatori indie. Proprio qui si è scatenato lo scandalo che ha poi infiammato Twitter, con uno ragazzo giapponese che si è detto contento di scoprire che molti sviluppatori indie si ispirano ai classici nipponici e Phil Fish, autore del premiatissimo *Fez*, che, dietro precisa richiesta, gli ha fatto presente con moderata pacatezza la sua opinione sull'attuale mercato made in Japan: "I vostri giochi fanno schifo". Ed è poi partita la sassaiola. Sorvolando sui barbosissimi eventi di martedì, passiamo agli award di mercoledì sera, momento sempre delizioso in cui – in pieno stile Oscar – si trascorre un'ora ad assegnare premi votati

dagli stessi sviluppatori ai migliori giochi indie e mainstream della stagione. Tutto decisamente più pacato ed elegante, ma non per questo meno divertente (anzi!) rispetto ai Video Game Awards di Spike TV. Dominatore della serata? *Portal 2*, anche se poi il premio di gioco dell'anno se l'è portato a casa *Skyrim*.

AMARCORD E VOGLIA DI FUTURO

Le tre giornate clou hanno visto una GDC molto attenta a ricordare il passato, con per esempio un paio di conferenze in cui grandi uomini del settore hanno buttato lo sguardo alle loro spalle, ricordando magari i classici che hanno dato loro maggiore ispirazione (piuttosto toccante il racconto di Cliff Bleszinski e di cosa *The Legend of Zelda* abbia significato per lui) o discutendo di come lo sviluppo indie stia tornando prepotentemente al centro del mercato. Un tempo, per esempio, Jordan Mechner realizzava

Nel Career Pavillion giovani sviluppatori sciamano alla ricerca di un impiego.



titoli che erano veri blockbuster (*Karateka* e *Prince of Persia*) seguendo processi che oggi vengono definiti indie. E oggi, in un mercato dominato da produzioni multimilionarie, proprio quel genere di sviluppo da scantinato è capace di raggranellare milioni di dollari grazie all'esplosione delle piattaforme di distribuzione digitale. Cosa che, del resto, sta riportando sui giusti binari anche game designer che si erano un po' persi, in un modo o nell'altro (pensate solo al delizioso ritorno di Eric Chahi con *From Dust*, o alla decisione, da parte di Peter Molyneux, di mollare tutto e tornare a programmare, per realizzare davvero quel che ha nella capoccia). In tutto questo non sono mancati anche i "post mortem classici", nei quali autori storici hanno raccontato la realizzazione di alcuni capolavori del passato. Per esempio Frédéric Raynal, che ha ripercorso un passo alla volta la nascita del suo *Alone in the Dark* (l'originale dei primi anni Novanta) e le mille difficoltà nello sviluppare un titolo in cui Infogrames non credeva davvero. Ci sarebbero mille altre cose da raccontare, decine o centinaia di aneddoti che vanno a costruire quel folle e delizioso caos che si chiama GDC. Ma ci vorrebbe un'enciclopedia. Sarebbe bello potervi dire di andarci, ma forse vi dovete accontentare di un giro su www.gdcvault.com, il sito che racchiude tutti i filmati delle conferenze, in Inglese. Anche se solo una parte è ad accesso libero. Enjoy! 🍹



Nella sezione GDC Play trovava posto un affascinante percorso legato alla storia del 3D gaming.

PUBLISHER:
Codemasters
SVILUPPATORE:
Codemasters Racing
Studio
USCITA: giugno 2012

FUOCHI D'ARTIFICIO!

DIRT SHOWDOWN

Togliete i guanti traforati di pelle da finto pilota fighetto, che questa volta si fa sul serio! Preparatevi a un delirio di lamiere, giochi pirotecnici e scontri all'ultimo bullone!

Negli ultimi titoli di corsa di Codemasters, a cominciare dall'indimenticato Grid, la software house/publisher inglese ha inserito una forte componente di spettacolarità e di dinamismo che dava all'insieme la proverbiale marcia in più: replay particolarmente curati, effetti di movimento "a scossoni" della telecamera durante le

COMMENTO

Inattesa quanto gradita deriva "arcade" di una delle serie corsaiole più riuscite degli ultimi anni, DIRT Showdown promette di regalare un sacco, ma proprio un sacco di gare spettacolari, ricche di adrenalina, dove gli scontri e la "viuulenza" la fanno da padroni, con una particolare attenzione alla varietà di modalità di gioco, anche online. Il tutto avvolto nel consueto, eccellente comparto grafico delle produzioni Codemasters.

- ⊕ Giocabilità arcade ma non banale
- ⊕ Numerose modalità di gara
- ⊕ Tecnicamente spettacolare
- ⊖ Alla lunga non rischierà di stancare?

GIUDIZIO: ✓✓✓✓✓

gare, esplosioni e fuochi artificiali che accolgono il giocatore, ma soprattutto un modello di guida che miscela realismo, grande attenzione al comportamento delle vetture e guidabilità arcade. Un mix davvero riuscito, imitato da moltissimi altri e che sta alla base del successo dei vari DiRT, e più recentemente della serie F1. Per il suo nuovo gioco, Codemasters ha deciso di amplificare al massimo questa componente di spettacolarità, abbandonando ogni velleità simulativa, ogni parvenza di realismo, e lasciandosi andare completamente all'adrenalina e agli stunt più estremi. Il risultato è DiRT Showdown, di cui abbiamo parlato con Mike Chapman e Iain Smith, rispettivamente game designer e produttore del gioco.

TGM: Cominciamo subito a parlare delle varie modalità di DiRT Showdown!

Iain Smith: Ci saranno Racing, Hoonigan (che è una versione rivista e ampliata della Gymkhana di DiRT 3) e Destruction, ciascuna strutturata in diversi eventi. Alcuni di essi, come Knock Out, richiedono di fare letteralmente a pezzi le auto avversarie in una pedana simile a quelle da sumo; in Hard Target, invece, dovrai sopravvivere a un'orda di macchine che ti vengono

addosso. In Head 2 Head ci sarà la modalità Hoonigan, dove battere l'avversario in una gara di gymkhana che si svolge in simultanea, mentre negli eventi Joyride ci saranno missioni da portare a termine. Nelle corse normali invece verrà premiata l'aggressività del giocatore, e a questo scopo abbiamo aggiunto alcuni elementi dinamici e infidi all'interno dei tracciati. Una delle modalità di corsa sarà Eliminator, nella quale l'ultimo del gruppo viene

IN SHOWDOWN, CODEMASTERS HA DECISO DI PRIVILEGIARE ADRENALINA E STUNT ESTREMI





Tra le altre auto su licenza di Showdown ci saranno la Ford Escort Mk 2, la Scion tC e la Subaru Impreza WRX sti.

Tra vetture ufficiali e "inventate", Codemasters promette un parco auto più ricco di DiRT 3.



eliminato a intervalli regolari durante la gara, il che vuol dire che sarà necessario superare gli avversari con ogni mezzo!

TGM: Quanto conterà in tutto questo il design dei tracciati?

IS: Arene e circuiti sono stati naturalmente concepiti per incoraggiare il gameplay di Showdown, a cominciare dall'approccio più agguerrito: rampe, spuntoni, biforcazioni, incroci, elementi che impongono di essere aggressivi ma anche di usare un minimo di strategia. Le arene hanno

come vera "star" il modello di danni, con i giocatori che si scontrano in gare quasi gladiatorie. E negli ambienti Hoonigan ci sono un sacco di zone per i trick e il free-style, luoghi da esplorare, mappe enormi, tutto il contrario del resto del gioco.

TGM: Il modello di guida sarà diverso rispetto a DiRT 3? Come l'avete modificato per adattarlo meglio a questa formula?

Mike Chapman: Per Showdown l'abbiamo dovuto rivedere interamente, altro che modificarlo! Quello di DiRT 3 era ottimo per il tipo di esperienza che volevamo, così come gli aiuti messi a disposizione del giocatore. Qui abbiamo dovuto realizzare qualcosa che di adattasse meglio allo stile aggressivo imposto dalle diverse modalità di gioco: rimarrà, ed è una cosa fondamentale, la sensazione di migliorare gara dopo gara, specialmente con l'upgrade dei vari



"NELLE CORSE VERRÀ PREMIATA L'AGGRESSIVITÀ DEL GIOCATORE" - MIKE CHAPMAN, GAME DESIGNER

veicoli, ma volevamo mettere il più possibile i giocatori in condizione di infilarsi negli angoli a tutta velocità, di avere il coraggio di sfondare le fiancate degli avversari, e in generale di osare di più rispetto al passato.

TGM: Nei trailer di questi mesi abbiamo visto all'opera la nitro, o come si chiamerà nel gioco, una vera e propria

NOVITÀ PER LA GIMCANA

Oltre al cambio di nome, da Gymkhana a Hoonigan, la modalità freestyle di Showdown ha beneficiato di alcune migliorie, a cominciare dal modello di guida e dalle meccaniche che ne stanno alla base, che dovrebbero renderla più intuitiva e meno frustrante, specialmente per i giocatori meno esperti. Rimarrà la modalità in cui dare il meglio nel controllo della macchina, ma al posto dei video tutorial debutteranno spiegazioni in-game più precise e dettagliate.



Torneranno anche i Flashback, chiamati questa volta Crashback, con tanto di "kill cam" da diverse angolazioni.



DIRT SHOWDOWN

Secondo me qui la constatazione amichevole non me la fanno mica...



eresia per la serie. Dobbiamo aspettarci altri power-up?

MC: Pur nella sua peculiarità, il mondo di DIRT Showdown mantiene comunque un forte "feeling" di realismo, e abbiamo quindi deciso di non esagerare con i power-up. Il turbo sarà strategico per le gare, anche perché si conquista causando danni agli avversari, ma non siamo andati oltre.

TGM: A proposito di eresie, abbiamo anche visto una barra dell'energia per le auto... Come funzionerà?

MC: Il livello di salute sarà influenzato dalle diverse collisioni - le zone più deboli subiranno maggior danno, e il giocatore dovrà quindi stare attento a come guida e a cosa fanno gli avversari. Quando l'energia scende troppo si entra in uno stato di "danno critico", che può portare alla distruzione dell'auto: in questa fase l'energia risale

lentamente, consentendo di assorbire un ulteriore impatto. Questo meccanismo nasce per cercare di placare i giocatori troppo scatenati, dando comunque loro una seconda chance di rimanere in gara.

TGM: Come funzioneranno i livelli di difficoltà? Saranno gli stessi di DiRT 3?

MC: Ci saranno tre livelli: Casual, Intermedie e Advanced, che modificano l'abilità e l'aggressività degli avversari, e gli obiettivi di punteggio da raggiungere nei Challenge, come Trick Rush e Smash Hunter. Il nostro obiettivo è far sì che ogni livello offra il giusto grado di sfida a diverse tipologie di giocatori, che li stimoli sempre ad andare avanti nella carriera.

TGM: Come funzionerà il sistema di valuta? Coinvolgerà anche il multiplayer?

MC: Il denaro viene accumulato vincendo

eventi, oppure completando sfide realizzate da altri giocatori. Questo in aggiunta al denaro conquistato nelle competizioni online, che hanno un sistema di progressione tutto per loro. Il gruzzoletto sarà comune alle due modalità di gioco, e servirà per comprare veicoli e potenziamenti. Tutto ciò

H.F.H.V. FIESTA

Acronimo di Hybrid Function Hoon Vehicle, la nuova Fiesta di Ken Block non è una vettura ibrida, ma un versatile mostro su ruote progettato per potersi adattare alle diverse tipologie di gare Gymkhana, stage rally e rallycross. Il telaio è lo stesso della Fiesta che corre nel campionato WRC, ma il motore 1.6 è stato sostituito da un due litri di Pipo Moteurs, che spara qualcosa come 600 cavalli e 900 Nm di coppia. Cifre impressionanti, se pensiamo che il V12 della nuova F12berlinetta Ferrari eroga "solo" 740 CV per 690 Nm. La "trasformazione" che consente di partecipare alle varie discipline richiede circa una giornata di lavoro per modificare rapporti del cambio, settaggi delle sospensioni, sostituire gomme e cerchi, e modificare la mappatura delle centraline; nel caso degli stage rally, inoltre, vanno montati freni più piccoli, spostato davanti l'impianto di raffreddamento, aggiunta una turbina più piccola, montati i fari e il sedile per il co-pilota. Nient'altro? A posto così?



"IL MODELLO DI GUIDA METTERÀ I GIOCATORI IN CONDIZIONE DI INFILARSI NEGLI ANGOLI A TUTTA VELOCITÀ, DI AVERE IL CORAGGIO DI SFONDARE LE FIANCATE ALTRUI" - IAIN SMITH, PRODUTTORE



Giappone, Nevada, Colorado, Londra, e non solo: in Showdown gireremo il mondo!



Tra fuochi d'artificio, musica sparata dagli altoparlanti e folla urlante a bordo pista, lo spettacolo è garantito.



che sta nel garage del giocatore potrà essere utilizzato sia in single player sia online.

TGM: Come funzioneranno le modifiche alle macchine?

IS: Gli upgrade saranno fondamentali per poter rimanere competitivi nel corso della carriera, e riguarderanno Potenza, Forza e Maneggevolezza delle proprie auto: sarà possibile pompare al massimo le statistiche di una macchina in particolare, o tenere i soldi da parte per comprarne una più potente in seguito.

TGM: A proposito di auto, nelle foto ne abbiamo viste alcune che sembrano uscite dai sogni di un appassionato di serie TV degli anni Ottanta! Cosa ci dobbiamo aspettare?

IS: Ci sono tre classi ben distinte: le auto da corsa, quelle Hoonigan (ex Gymkhana) e Destruction. Le macchine Hoonigan sono su licenza ufficiale, e sono ideali per i trick, i donut, il drift... Ci saranno quelle di Team Rockstar Scion tC, la Mini Cooper S e ovviamente la Fiesta Gymkhana HFHV di Ken Block. Le auto da corsa sono preparate per la velocità: ci saranno chicche come la Logan Vulture, una muscle car classica, e la Lombardi 336LM, che richiama gli storici prototipi di Le Mans. Per finire, le più toste sono ovviamente le macchine per le moda-

“I DANNI DOVRANNO RISULTARE IL PIÙ POSSIBILE CONVINCENTI (NON NECESSARIAMENTE REALISTICI!) QUANDO SI VA A SBATTERE A TUTTA VELOCITÀ CONTRO UN’ALTRA MACCHINA” - IAIN SMITH

lità Destruction, costruite per infliggere e sopportare danni, e che spaziano dalla deboluccia 2 volumi Onyx Runner per arrivare al Kohler G350, un truck da pesi massimi!

TGM: Che novità tecniche e grafiche ci saranno invece “sotto il cofano”, rispetto a DiRT 3? Immagino che avrete soprattutto lavorato sul modello dei danni, e poi?

MC: I precedenti lavori di Codemasters RS sono sempre stati elogiati per la qualità tecnica, e speriamo che Showdown non

sarà da meno. Il modello dei danni è stato, come dici tu, uno degli aspetti su cui abbiamo lavorato maggiormente, quello su cui si concentreranno le attenzioni di tutti quanti, e che deve risultare il più possibile convincente (e non necessariamente realistico), specialmente quando vai a sbattere a tutta velocità contro un'altra macchina o altri oggetti del tracciato. Abbiamo migliorato molto il sistema particellare dell'EGO Engine, e questo vuol dire che potremo gestire molta più polvere e detriti rispetto al passato. Tutto questo andrà a braccetto con il nostro nuovo sistema di deformazione delle auto, che abbiamo riscritto da cima a fondo.

TGM: Vi prego. Diteci qualcosa di Grid 2. Qualsiasi cosa!

IS: Sappiamo bene che c'è un sacco di attesa per il seguito di questo gioco... Al momento non possiamo ancora dire niente, solo assicurarvi che abbiamo grossi progetti per Grid 2. 🚀



MULTIPLAYER CHE PASSIONE!

Il gioco online offrirà le tre modalità principali del single player, ossia Corsa, Distruzione e Hoonigan. Mike ci racconta inoltre che le gare saranno per otto giocatori su internet e in split-screen per tutte le versioni (quindi anche su PC), e che debutteranno modalità “party” come Speed Skirmish e Smash & Grab, che si occuperanno di offrire ulteriore varietà. Non mancherà la possibilità per ciascuno di creare piccoli “Showdown Challenge” con cui sfidare altri amici, sia online che offline.



Incroci e circuiti a “otto” a go-go: preparatevi a una massiccia dose di scontri tanto spettacolari quanto involontari.



CPU: Dual Core 2.4 GHz
 RAM: 2 GB
 SCHEDA VIDEO: GeForce
8800 GTX o equivalente
 SPAZIO SU HD: 5,5 GB
 CONNESSIONE: ADSL
 SVILUPPATORE:
Piranha Bytes
 PUBLISHER: Koch Media
 MULTIPLAYER: Assente
 PREZZO INDICATIVO:
€ 49,99



PIRATI!

RISEN 2: DARK WATERS

Con il loro nuovo gioco di ruolo, gli autori dell'amata saga di Gothic mostrano al mondo come si può restare fedeli a se stessi riuscendo, nello stesso tempo, a fare nuovi passi avanti.

Un po' di anni fa, gli sviluppatori di Piranha Bytes hanno dovuto abbandonare, per ragioni legali, la loro storica saga Gothic, passata, con risultati non esattamente brillanti, sotto la cura di Spellbound. Ma i ragazzi tedeschi, cui dobbiamo una delle serie di GdR più amate in Europa, non si sono persi d'animo e hanno dato vita a una nuova saga, Risen,

che ha visto uscire il suo primo capitolo nel 2009: si trattava di un gioco senz'altro valido, ma fin troppo simile ai primi episodi di Gothic, peraltro secondo un chiaro intento programmatico, dato che gli autori volevano riacciuffare i loro vecchi fan, delusi dal mezzo passo falso rappresentato da Gothic 3. Ora che Risen 2 è nelle nostre mani, dunque, la domanda sorge spontanea: saranno riusciti questi sviluppatori a fare qualche passo in avanti o ci stanno per propinare per l'ennesima volta i medesimi schemi, originali fin che si vuole dieci anni fa ma ormai irrimediabilmente usurati?

causa utilizzo di uno strano monocolo, a sconfiggere il temibile titano del fuoco, che minacciava l'isola vulcanica di Faranga. Ma quel titano era solo uno dei tanti: nel nuovo capitolo, il nostro alter ego, che consuma il suo tempo tra i fumi dell'alcol nella fortezza dell'Inquisizione di Caldera, viene ufficialmente incaricato di recuperare una serie di artefatti per combattere contro gli altri titani. E per farlo gli toccherà infiltrare le bande

I modelli e le animazioni dei personaggi femminili sono quelli che lasciano più a desiderare.



UN PASSO INDIETRO...

Cominciamo col ricordare come si è chiusa la vicenda narrata nel primo capitolo. L'innominato protagonista riusciva, dopo varie traversie e perdendo un occhio



LA NUOVA AMBIENTAZIONE "PIRATESCA" RAPPRESENTA UN CAMBIO DI ROTTA SIGNIFICATIVO RISPETTO AL FANTASY CLASSICO



Le isole sono punteggiate da antichissimi templi, che custodiscono trappole e tesori; la loro architettura ricorda quella precolombiana.



I villaggi dei nativi sono il luogo migliore dove ottenere informazioni sui luoghi, e imparare il vudù!

NON SIAMO PIÙ DAVANTI A UN'UNICA ISOLA MA A UN INTERO ARCIPELAGO

A CUORE APERTO

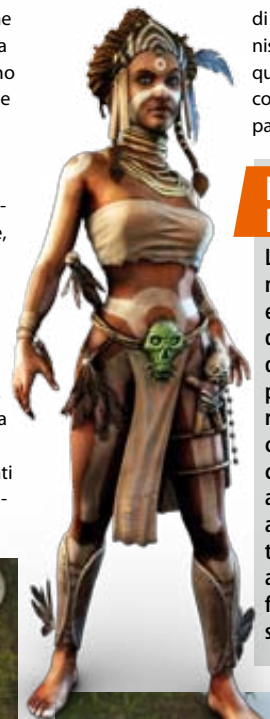
I meccanismi di base della giocabilità non hanno subito variazioni sostanziali. L'utente controlla direttamente solo l'eroe senza nome, tramite una classica visuale da dietro le spalle (regolabile tramite una funzione di zoom); in molte circostanze il protagonista può o deve farsi accompagnare da qualche altro personaggio, che però viene controllato dall'intelligenza artificiale. Gran parte del tempo di gioco sarà occupata

di pirati che scorrazzano per l'arcipelago, con l'aiuto della figlia del celebre pirata Barba d'Acciaio, Patty, già presente come personaggio minore nel primo episodio. Questa premessa narrativa ci permette di parlare subito delle due novità più importanti di Risen 2. La prima è la nuova ambientazione "piratesca", che rappresenta un cambio di rotta significativo rispetto al fantasy classico del capitolo precedente: la canonica magia offensiva non esiste più, sostituita dal cosiddetto "vudù" praticato dalle tribù native (ne parliamo nell'apposito box), così come non esistono più le armi a distanza come archi e balestre, sostituite da armi da fuoco quali pistole e fucili. I tentativi per spiegare tutti questi cambiamenti in un arco di tempo cronologicamente molto breve (il protagonista è pur sempre lo

stesso) ci sono e vanno apprezzati, anche se una qualche sensazione di incoerenza accompagnerà forse il giocatore veterano nel corso di tutta la partita. L'altra grande novità ha conseguenze molto tangibili nella struttura stessa del gioco: non siamo più davanti a un'unica isola ma a un arcipelago, che viene aperto progressivamente all'esplorazione del giocatore, col risultato che si riesce a tenere alta l'attenzione anche nelle fasi avanzate dell'avventura, fasi che nei precedenti giochi Piranha prendevano spesso la forma di una poco stimolante caccia al mostro. Da un certo momento in avanti, il nostro eroe ha il controllo di una intera nave, e può quindi decidere di spostarsi nell'isola che più gli aggrada, con risultati che, in termini di libertà percepita dall'utente, sono davvero apprezzabili.

LA GESTIONE DEL PERSONAGGIO

La risoluzione di missioni e l'uccisione di nemici comporta il guadagno di punti esperienza ("gloria", nel gioco). L'accumulo di esperienza consente il miglioramento delle cinque caratteristiche di base del personaggio: spade, armi da fuoco, resistenza, astuzia e vudù. A ciascuna caratteristica corrispondono tre talenti, che aumentano di conseguenza (ma anche grazie a manufatti, pozioni o abilità). Le skill possono essere apprese tramite esborso di denaro presso appositi addestratori: spesso sono proprio queste a fare la differenza, sia in combattimento sia nei dialoghi.



Per creare i manufatti necessari al lancio di maledizioni, occorre accedere ad altari come questo.





I paesaggi sono evocativi, ma il motore grafico soffre di vari problemi, non ultimo la sua incapacità di gestire al meglio la linea dell'orizzonte e il popup degli oggetti.



IL COMBATTIMENTO DI RISEN 2 È VARIO E STIMOLANTE, NONCHÉ PIUTTOSTO IMPEGNATIVO, ANCHE SE NON È PERFETTAMENTE BILANCIATO

dall'esplorazione delle varie isole, in ciascuna delle quali si può generalmente spaziare senza soluzione di continuità, mettendo però in conto il fatto che alcune aree saranno difese da creature ostili molto potenti (Risen 2, com'è tradizione di Piranha Bytes, non implementa alcuna forma di "livellamento automatico"). I territori sono costruiti con grande attenzione al dettaglio e grande "densità": la curiosità del giocatore è tenuta alta non solo dalla possibilità di

rinvenire tesori preziosi e di migliorare l'esperienza del protagonista, ma anche dalla potenziale soddisfazione che può derivare dal riuscire ad accedere ad aree segrete o nascoste. Numerosissime saranno, naturalmente, anche le occasioni per mettere alla prova l'abilità in battaglia del nostro eroe. La forma di combattimento più comune è quella in corpo a corpo: una volta sfoderata l'arma, a ciascun click del mouse corrisponderà un fendente, e col giusto tempismo (e senza subire interruzioni da parte del nemico)

si potranno inanellare letali "combo" di attacchi progressivamente più potenti. Apprendendo le giuste abilità, diventeranno disponibili tante mosse speciali: la parata, il contrattacco, il colpo caricato, il calcio. Come nei passati titoli di Piranha, anche in Risen 2 le abilità del personaggio e quella del giocatore devono andare di pari passo: senza il giusto tempismo, senza la capacità di regolare le mosse dell'eroe su quelle del suo avversario contingente, aver sviluppato tante abilità risulterà abbastanza inutile. Come abbiamo già detto, il combattimento a distanza non si svolge più tramite attacchi magici o archi e balestre, ma tramite armi da fuoco: in questo caso il tasto destro del mouse permette di mirare e il sinistro di far partire il colpo. Tenere la mira è estremamente difficoltoso quando si è sotto attacco: chi decide di investire sulle armi a distanza deve calibrare con attenzione i suoi primi attacchi, ed eventualmente passare alle armi bianche quando il nemico piomba sul nostro alter ego. Non mancano altri elementi a cui l'aspirante cecchino deve prestare attenzione: per esempio il tempo di ricarica tra un colpo e l'altro, nonché la necessità di essere sempre riforniti di proiettili, che chiaramente si consumano a ogni colpo sparato. Complessivamente, il combattimento di Risen 2 è vario e stimolante, nonché piuttosto impegnativo, anche ai livelli di difficoltà più bassi. Qualche appunto si può forse

VUDÙ

La magia vudù può essere appresa presso le tribù di nativi che popolano alcune delle isole dell'arcipelago. Oltre a consentire la creazione di pozioni e gioielli magici, questa disciplina dà modo di maledire il nemico, indebolendolo, o anche di evocare potenti spiriti per affiancare il protagonista nel combattimento. Pur trattandosi di una componente interessante, il suo ruolo resta principalmente di supporto: in Risen 2 è impossibile, o molto difficile, creare il cosiddetto "mago puro".



Quello dello scassinamento non è l'unico minigioco: ce ne sono altri due, connessi alle bevute e al tiro al bersaglio.

I combattimenti sono veloci e adrenalinici, e lasciano grande spazio all'utilizzo creativo di tutte le abilità apprese dall'eroe.



Le schermate dell'interfaccia sono curate e dettagliate: questo è un altro elemento nuovo, se pensiamo all'essenzialità dei precedenti prodotti Piranha.

muovere al bilanciamento: mentre nel caso delle creature più deboli si percepisce chiaramente il potenziamento dell'eroe, che nelle ultime fasi della partita le falcidia con un singolo colpo, alcuni mostri più potenti continuano invariabilmente a dare filo da torcere, soprattutto per la loro capacità di interrompere (quasi) ogni mossa o di bloccare (quasi) ogni colpo. Alcune creature che dovrebbero essere spaventevoli, d'altro canto, si producono in improbabili manovre attorno al protagonista, lasciandogli tutto il tempo di colpirle senza pietà.

PUNTI FERITA

In Risen 2 la salute del protagonista è gestita in modo molto elementare: l'eroe ha a disposizione un ammontare di punti ferita che calano ogni volta che un nemico mette a segno un colpo. Non esistono dunque colpi (e danni) localizzati, né altre sofisticerie. Le ferite vengono curate tramite l'uso di cibarie o pozioni, nonché trovando un letto e usandolo per riposare; esiste però un'abilità avanzata connessa con la resistenza che consente di rigenerare i punti ferita costantemente.

LA CAPACITÀ DI SCEGLIERE LE PAROLE

Un'altra parte importante del prodotto è costituita da dialoghi interessanti, per quanto concisi e serrati, con decine e decine di personaggi non giocanti, ciascuno peraltro dotato di realistiche "routine" di comportamento: visitare i covi dei pirati e le città dell'Inquisizione darà l'impressione di trovarsi in un mondo vivo, che esiste indipendentemente dalle attività del nostro personaggio, ma sul quale queste ultime possono avere conseguenze visibili. Le missioni, siano esse principali o secondarie, sono generalmente curate e interessanti, anche se va detto che la trama non



RISEN 2 È UN GIOCO AVVENTUROSO E LEGGERO

brilla per originalità né osa affrontare tematiche anche solo minimamente "serie" o profonde: Risen 2 è un gioco avventuroso e leggero, che fonda il suo valore in termini di intrattenimento più sui meccanismi della giocabilità che non sul coinvolgimento dato dai contenuti. Questo non è necessariamente un male: e anche se i difetti non mancano (dobbiamo aggiungere a quanto detto finora anche una grafica non particolarmente virtuosistica e piena di incertezze, soprattutto sul piano delle animazioni), siamo comunque di fronte a un prodotto capace di divertire per decine di ore, purché non ci si aspetti una nuova pietra miliare del GdR o un gioco che rivoluzioni i canoni del genere. 🧑

COMMENTO

Per certi versi, Risen 2 rappresenta, per Piranha Bytes, la quadratura del cerchio, offrendo gli stilemi classici di questi autori legati finalmente a una struttura più complessa e originale: siamo sicuri che i fan di vecchia data gradiranno parecchio. In ogni caso, siamo di fronte a un GdR da consigliare a chiunque voglia intraprendere un'avventura piacevole e dinamica, per quanto percorsa da una certa rozzezza e ingenuità, entrambe cose divenute, nel tempo, quasi un marchio di fabbrica per questi sviluppatori.

🟢 La struttura a isole rende l'esplorazione appagante in tutte le fasi della partita

🟢 Sempre vario e stimolante

🔴 Il sistema di combattimento soffre di meccanicismi eccessivi e di bilanciamento imperfetto

🔴 Animazioni poco convincenti.

VOTO [87]



In ciascuna isola, è possibile utilizzare una inedita funzione di "viaggio rapido" per raggiungere velocemente i più importanti luoghi già scoperti.

CPU: Core 2 Duo 2.0 GHz
 RAM: 2 GB
 SCHEDA VIDEO: NVIDIA
 8600GT/ATI 2600XT
 SPAZIO SU HD: 3 GB
 CONNESSIONE:
 Nessuna
 SVILUPPATORE: Ubisoft
 PUBLISHER: Ubisoft
 MULTIPLAYER: Stesso PC
 PREZZO INDICATIVO:
 € 29,90

BALZELLOSO

RAYMAN ORIGINS

TGM
 GOLD
 AWARD

Come si riesce a partorire un titolo in 2D che seppellisca buona parte dei prodotti "tripla A" in moderno treddì? Ce lo mostra Ubisoft, grazie alla più celebre delle melanzane.

Non avrà il carisma di Mario o l'ultravelocità di Sonic, ma Rayman - vai a sapere perché - mi è sempre stato più simpatico di tutto il resto del cucuzzaro platformaro. Sarà per quell'aria tra il serio e il faceto che si porta sempre addosso; o forse per via di quegli arti che l'autore si è sempre dimenticato di disegnargli; o ancora, perché la sua spalla per eccellenza, ovvero Globox, la baceresti sulla fronte ogni volta che alza le braccia in segno di vittoria. Comunque sia, Rayman



ha vissuto (molti) alti e (alcuni) bassi durante tutta la sua carriera di eroe dei videogiochi: Rayman Origins rappresenta, fortunatamente, uno dei picchi più elevati della produzione firmata Michel Ancel, e dovrebbe essere oggetto di culto per tutti coloro con un minimo di senso artistico nelle sinapsi.

COME UNA VOLTA

La recensione potrebbe anche finire qui: andate e, una volta tanto, fate moltiplicare il conto in banca del talentuoso game designer monegasco. Davvero, non è che ci sia molto da dire a proposito di Rayman Origins, visto che il titolo di Ubisoft non porta davvero nulla di nuovo nel panorama dei platform su PC. Ciò che abbiamo di fronte rappresenta la declinazione più classica del genere, con uno scenario in 2D da attraversare, strutturato in dieci mondi, ciascuno dei quali suddiviso in un numero

variabile di livelli per un totale di 66. D'altronde, l'Origins nel titolo non è che sia stato messo lì tirando un dado da venti, ma sta a indicare abbastanza chiaramente come quest'ultimo episodio non faccia altro che andare a ripescare i prodromi costruttivi della serie, usandoli come colonne portanti su cui edificare tutta l'esperienza. Tanto per dire, all'inizio la melanzana antropomorfa può solo saltare allegramente. Tuttavia, nel giro di pochi livelli e in conseguenza della liberazione di alcune ninfe, viene donata a Rayman tutta una serie di

Alla fine di ogni livello c'è una gabbia piena di Electoon da liberare, per lo più in modo semplice.



RAYMAN ORIGINS RAPPRESENTA UNO DEI PICCHI PIÙ ALTI DELLA PRODUZIONE FIRMATA MICHEL ANCEL



Ecco un momento in cui la nostra melanzana preferita non sa proprio che pesci prendere.



No, non è il gioco di Alla Ricerca di Nemo, anche se potrebbe sembrare.

L'ORIGINS NEL TITOLO STA SA INDICARE COME SI TRATTI DI UN PLATFORM OLD-SCHOOL

poi effettuati con tecnica e ritmo se non si vuole fare una brutta fine e ricominciare daccapo la porzione di stage che si sta affrontando. A onor del vero, non è che si faccia estrema fatica ad arrivare semplicemente in fondo (a parte negli ultimissimi livelli, dove il calendario viene declamato da Capodanno a San Silvestro, andata e ritorno), ma non è così che deve essere vissuta l'esperienza di Rayman Origins affinché regali la soddisfazione ultima. Tanto per essere chiaro, lasciare indietro anche solo una gabbia di Electoon



proprietà, utile all'esplorazione e all'eliminazione dei nemici. La prima cosa che si "vince" è il classico pugno, che può essere caricato per fare più male e abbattere non solo in un colpo solo tutti gli avversari che hanno la sfortuna di capitare a tiro, ma anche porzioni di scenario particolarmente deboli, così da accedere a zone altrimenti inaccessibili. La seconda abilità – anche questa già vista in altri episodi – permette a Rayman di planare per brevi tratti, roteando le orecchie come se fossero le pale di un elicottero. Seguono a ruota la possibilità di rimpicciolirsi per infilarsi in cunicoli angusti, di nuotare sott'acqua e, infine, di correre su pareti e soffitti.

La buona riuscita dei livelli è legata alla raccolta delle immancabili Lum, le piccole lucciole volanti che hanno fatto registrare la propria presenza in tutti gli episodi della serie, a partire dal secondo capitolo.

Catturate un buon numero e, alla fine del livello, otterrete un gruppo di Electoon aggiuntivo oltre a quello liberato nella gabbia di fine corsa; prendetene un super numero e i gruppi di Electoon in regalo saranno ben due. In ogni stage, peraltro, esistono alcune sezioni segrete che contengono altri due gabbie da liberare: questo significa che, in genere, un passaggio ottimale consente di portare in saccoccia cinque gruppi di Electoon. Un sesto, infine, può essere aggiunto al panierino rifacendosi un livello già terminato e affrontandolo in modalità Attacco al Tempo.

RITORNO ALLE ORIGINI

Quello di Rayman Origins, come vi ho scritto qualche riga fa, è sicuramente un viaggio indietro nel tempo in quanto a scelte di level design. Movimenti e salti devono essere inizialmente pianificati e

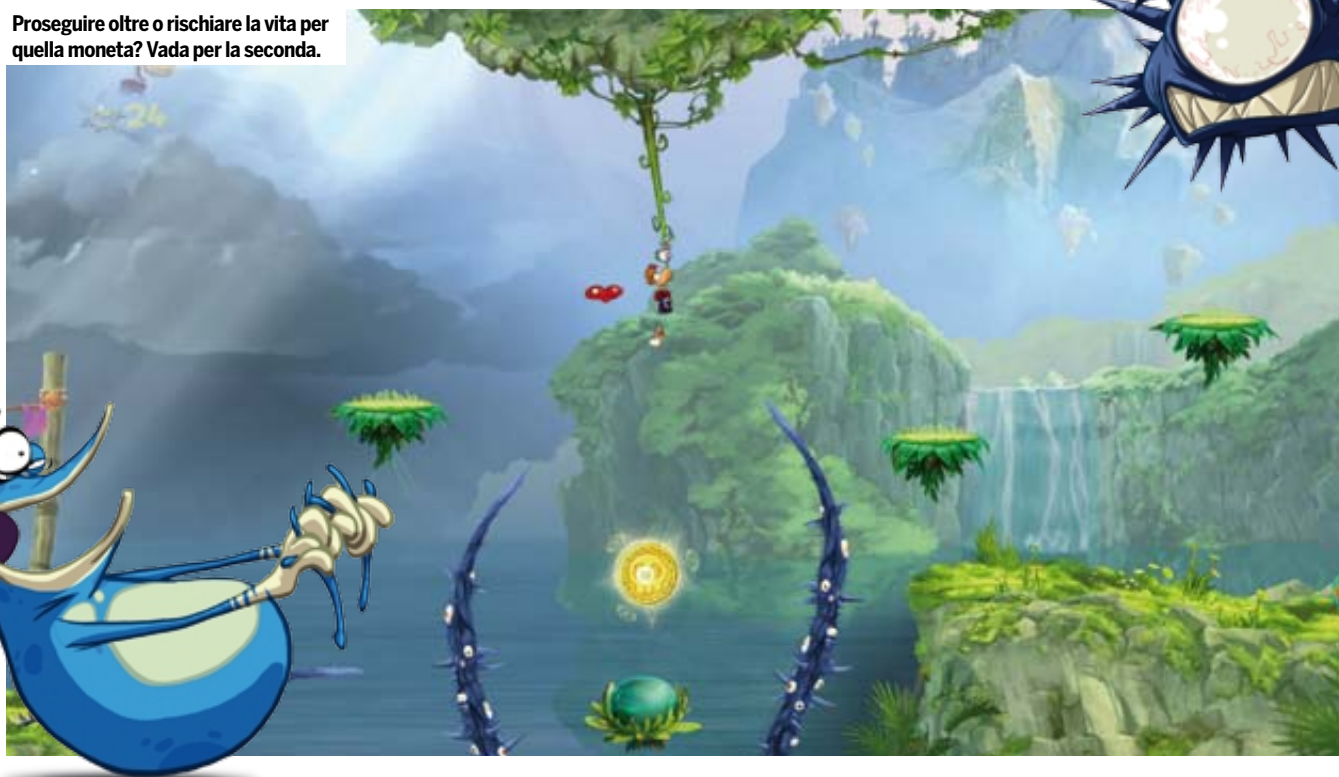
IL PARERE DI TMB

Dopo essermi rotto le dita sulle versioni console, è stato un vero piacere tornare a massacrarmi i polpastrelli anche su PC, perché Rayman Origins è – definitivamente – un piccolo, grande capolavoro. In un mondo dove ormai si parla solo di texture, shader e poligoni, ritrovarsi a saltare, magari con uno o più amici, in un platform genuinamente (e squisitamente) bidimensionale è una gioia, un ritorno alla spensierata fanciullezza. Purtroppo rimarrà una mosca bianca, ma anche per questo motivo lasciarselo sfuggire sarebbe davvero un delitto, una coltellata alla schiena di un titolo che vuole essere solo una cosa: divertimento allo stato puro.
Mirko "TMB" Marangon

Come non restare basiti di fronte a tanta bellezza?



Proseguire oltre o rischiare la vita per quella moneta? Vada per la seconda.



è un gesto infame, che ogni amante di questo genere non dovrebbe nemmeno prendere in considerazione. È nella ricerca del "completismo" senza compromessi che ci si accorge di come il lavoro di Ubisoft sia straordinariamente equilibrato, pur nel suo essere una vera carogna. Le monete da 25 Lum, così come le porte dei sotto-livelli segreti, sono dislocate in posizioni ora nascoste ma facili da raggiungere, ora ben visibili ma richiedenti manovre al



MOVIMENTI E SALTI DEVONO ESSERE INIZIALMENTE PIANIFICATI E POI EFFETTUATI CON TECNICA E RITMO, SE NON SI VUOLE FARE UNA BRUTTA FINE

limite della follia. Questo è ancor più vero da metà gioco in avanti, quando Rayman ha finalmente liberato tutte le ninfe e ha il possesso completo delle abilità, che devono essere utilizzate in combinazione per ottenere i migliori risultati.

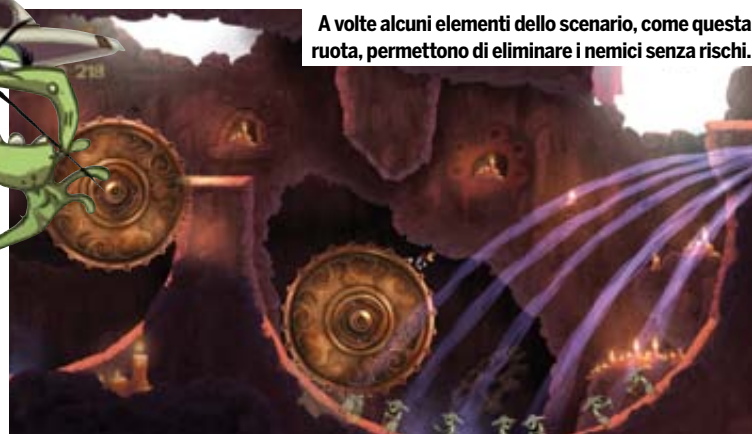
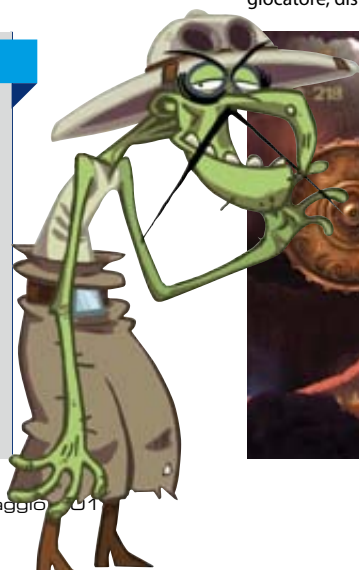
PENNELLATE D'AUTORE

Uno dei pregi più evidenti di Rayman Origins riguarda la direzione artistica. Da questo punto di vista è innegabile come Michel Ancel sia sempre stato un autore ispirato. Ogni colpo di pennello che distingue un livello dall'altro rappresenta uno stimolo visivo straordinario, che a tratti riesce perfino a perforare la retina del giocatore, distraendolo pericolosamente

da quello che sta facendo. Ed è quindi una fortuna il fatto che una buona parte del gioco la si passi senza correre a perdifiato, così da poter assaporare nella sua completezza il lavoro svolto dal team grafico. L'eccellenza raggiunge l'apice quando ci si accorge di come l'accompagnamento audio sia perfettamente integrato nel contesto: sotto questo aspetto, alcuni momenti stordiscono i sensi a tal punto che si vorrebbe non finissero mai, come alcuni passaggi dei livelli subacquei, che richiamano nemmeno tanto velatamente il vecchio ma sempre valido indie Aquaria. Anche i quattro personaggi a disposizione (Rayman, Globox e due Teen, declinati in vario modo secondo costumi sbloccabili)

ASSIEME C'È PIÙ GUSTO

Rayman Origins può essere giocato in co-op locale coinvolgendo fino a quattro persone. È inutile che vi dica come il divertimento si elevi all'ennesima potenza, e anche di come tutto diventi parzialmente più facile, visto che i Lum vengono messi in condivisione (il che rende raro perdersene troppi per strada) e che la morte può essere evitata dall'intervento salvifico di un compagno che ci riporti tra i vivi con un ceffone. Due i peccati: in quattro si fa un po' di confusione e non c'è proprio modo di vivere l'esperienza co-op via internet. Argh!

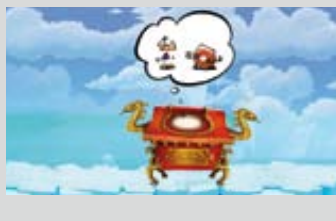


A volte alcuni elementi dello scenario, come questa ruota, permettono di eliminare i nemici senza rischi.

HO SCELTO TE, UNO SCRIGNO PER NEMICO

Ogni mondo ospita un livello bonus che può essere affrontato solo dopo aver liberato un certo numero di Electoon. In questi frangenti occorre prendere uno Scrigno del Tesoro che se la dà a gambe levate: il maledetto corre come un pazzo forsennato, e arrivare in fondo è tutt'altro che impresa facile.

E anzi... oserei dire che questi stage rappresentano i momenti più intensi e complicati dell'intero gioco, visto che anche un solo errore porta alla morte. Il premio? Un Dente del Teschio da donare a un personaggio nella Radura dei Sogni. Ah, cosa non si fa per gli amici.



sono caratterizzati come meglio non si potrebbe, sia nelle animazioni, sia nelle buffissime espressioni con le quali affrontano ogni situazione. Ad esempio, come non rotolarsi di fronte a un panzone come Globox mentre si aggrappa "al pixel" sul bordo di una piattaforma usando i denti, o quando viene trasportato da Moskito per le fasi aeree, letteralmente sollevato dalle terga?

La ricerca del dettaglio è spasmodica a tal punto che il sottoscritto, dopo essersi giocato alla morte Rayman Origins già due volte su Xbox 360 e una su PS Vita, è riuscito a scorgere in questo quarto passaggio su PC tutta una serie di chicche e preziosismi artistici che erano sfuggiti nei viaggi precedenti. Davvero, qui non c'è nulla fuori posto: Rayman Origins è la prova provata che si possono fare grandi cose anche senza dare in pasto dozzinali di poligoni,



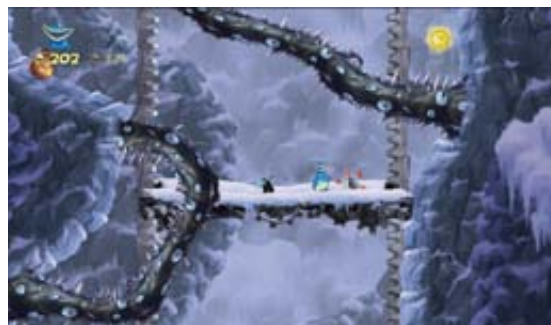
Alcuni boss devono essere affrontati in fasi aeree a cavallo di Moskito, come nella miglior tradizione shoot'em up.



OGNI COLPO DI PENNELLO RAPPRESENTA UNO STIMOLO VISIVO STRAORDINARIO

ricoperti da texture da ennemila kilobyte, a una scheda grafica.

Un'ultima osservazione, prima di chiudere. Non provate nemmeno a giocare a Rayman Origins senza un joypad: se da un lato il controllo da tastiera è tutto sommato ben oltre il decoroso, i passaggi più delicati necessitano di una precisione analogica che può essere garantita solo da una periferica dedicata. Uomo avvisato...!



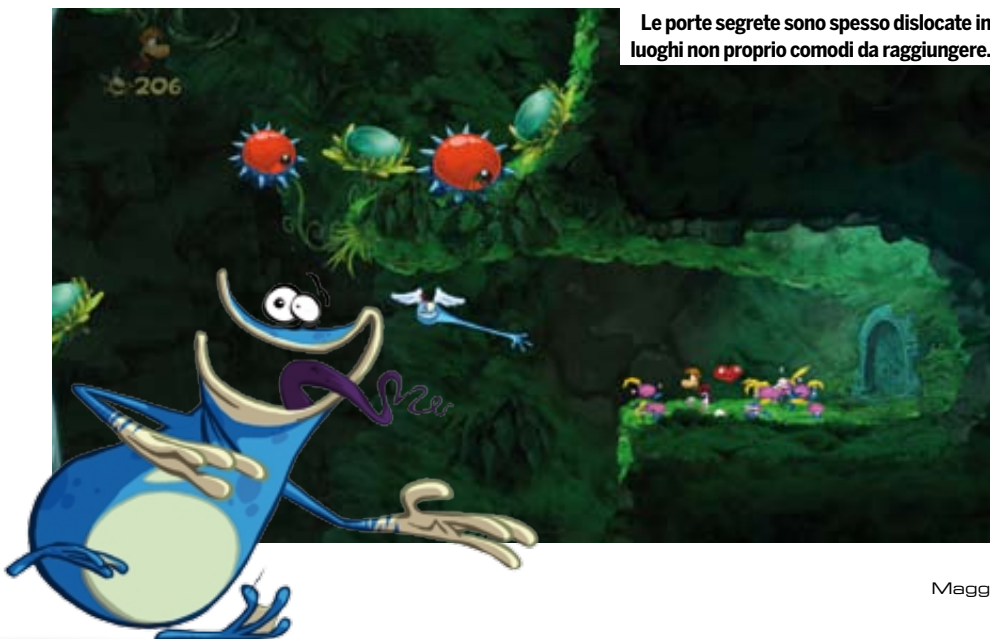
COMMENTO

Rayman Origins rappresenta la sontuosa riproposizione di un genere non eccessivamente prolifico su PC, quello dei platform 2D, che è comunque ancora in grado di regalare divertimento a nastro, con buona pace delle schede 3D da centinaia di euro. Splendido a vedersi e carogna (in senso buono) da giocare, il titolo di Ubisoft è un concentrato di goduria che a meno di trenta Euro (senza DRM!) sarebbe da folli lasciarsi scappare. Peccato solo per l'assenza del co-op online, altrimenti sarebbe stato perfetto.

- 🟢 Direzione artistica strepitosa
- 🟢 In Co-op è ancora più divertente
- 🟢 Carogna, ma al punto giusto
- 🔴 Manca il co-op online

VOTO[93]

Le porte segrete sono spesso dislocate in luoghi non proprio comodi da raggiungere.



CPU: Dual Core 2.4 GHz
 RAM: 2 GB
 SCHEDA VIDEO: Nome scheda NVIDIA/ATI Radeon serie 6000
 SPAZIO SU HD: 32 GB
 CONNESSIONE: ADSL
 SVILUPPATORE: The Creative Assembly
 PUBLISHER: SEGA
 MULTIPLAYER: Internet
 PREZZO INDICATIVO: € 29,99

www.totalwar.com/shogun2



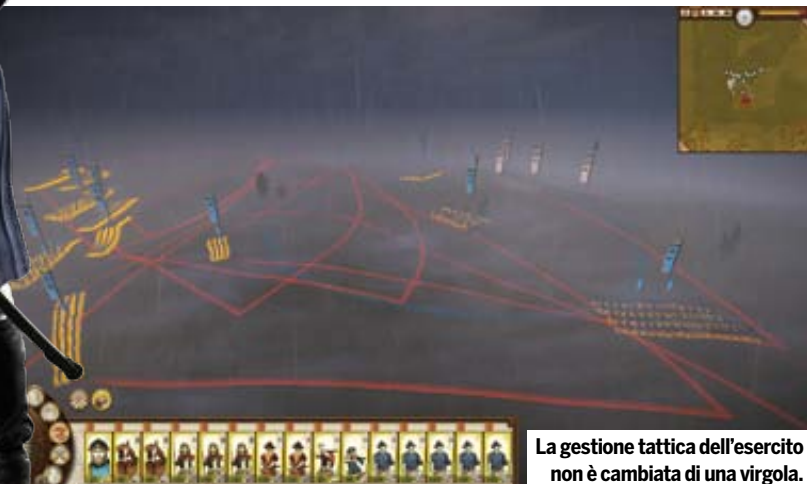
Una nuova campagna per Total War - Shogun 2 a base di pistole americane e cannoni anglosassoni...



Quando uno è appassionato di storia, tattiche di guerra e strategie militari, non ha mai abbastanza avventure quante ne vorrebbe. Devono aver pensato proprio a questo i sempre attivi sviluppatori di The Creative Assembly, la software house che da sempre è sinonimo di Total War. Peccato che il loro ultimo prodotto, ovvero Total War - Shogun 2, avesse ampiamente trattato il periodo

della nascita e della crescita degli shogunati, lasciando ben poco del Giappone medievale da raccontare. E così, per questa ennesima espansione, gli "assemblati creativi" hanno deciso di fare un triplo carpiato con avvitamento, spingendosi a raccontare un periodo storico molto interessante, benché tra i più oscuri per noi occidentali: stiamo parlando della caduta degli shogunati in favore dell'impero, forma di governo

preesistente che però aveva perso quasi tutti i suoi poteri. In questa guerra civile interna al Giappone si insinuano le potenze occidentali, americani e inglesi in testa: in questa nuova avventura il loro ruolo non è certo quello di spettatori ininfluenti. Ok, direi che abbiamo detto abbastanza per far venire un po' di acquolina in bocca a tutti i generali, o meglio ancora agli Shogun, all'ascolto...



La gestione tattica dell'esercito non è cambiata di una virgola.

LA RETE DIPLOMATICA VERRÀ SCONVOLTA DALL'APPOGGIO ALL'IMPERO O ALLO SHOGUNATO



Total War Shogun 2 - Il tramonto dei Samurai



Il Giappone di fine '800 è molto diverso da quello visto nei precedenti Shogun, anche sul campo di battaglia!



“IL MIO REGNO PER UN CAVALLO”: “OK, IO PERÒ LA SCAMBIEREI CON UNA CARABINA SHARPS...”

Come dicevamo in apertura, Il Tramonto dei Samurai prende spunto dagli avvenimenti di metà '800. Siamo in un periodo di cambiamenti radicali dentro e fuori il Giappone: la tradizione degli Shogun, veri e propri signori feudali, è minacciata dal potere dell'imperatore, che vuole riconquistare il controllo diretto sulle terre giapponesi. Intanto le forze occidentali iniziano ad armare entrambi gli schieramenti (cioè i clan fedeli allo shogunato e quelli sottoposti all'imperatore)... e con che armi! Parliamo di fucili e moschetti, pistole e cannoni, per non parlare dei bombardieri montati sulle navi anglo-statunitensi, veri e propri mostri di potenza capaci di assediare da soli un'intera cittadina. Il no-

stro compito, come sempre all'inizio di una campagna, è quello di prendere il controllo di un clan e iniziare a muovere i primi passi nell'organizzazione della provincia di origine. Iniziando a gestire l'economia, lo sviluppo e l'arruolamento, al giocatore verrà chiesto, in questa nuova campagna,

IL TRAMONTO DEI SAMURAI CHE STANNO DA SOLI

Benché a tutti gli effetti Il Tramonto dei Samurai abbia la struttura di un'espansione tradizionale (una nuova campagna di gioco, nuove unità e opzioni legate allo scenario inedito), in realtà questo titolo è di fatto indipendente da Shogun Total War 2. Questo significa che può essere acquistato e giocato senza possedere il prodotto originale.

Come sempre, stagione e condizioni climatiche giocano un ruolo importante per l'esito di un conflitto.



GLI ABITUDINARI DI SHOGUN TOTAL WAR 2 TROVERANNO IL PERIODO STORICO PARTICOLARMENTE CORTO

di muoversi in favore di uno dei due poteri in guerra. Ovviamente tutta la rete diplomatica costruita con gli altri clan verrà sconvolta dall'appoggio all'impero o allo shogunato, con ripercussioni dirette anche nella scelta degli alleati esterni ai territori giapponesi. Insomma, un bel po' di sana e schietta guerra "tutti contro tutti" in cui a prevalere dovranno essere gli interessi personali, attraverso la vittoria o la sconfitta dei poteri più alti.

TECNOLOGIA CONTRO TRADIZIONE

In uno scenario così confuso ci vengono in aiuto l'interfaccia di gioco e le meccaniche gestionali della serie Shogun, che in





L'assedio cittadino, portato avanti con le armi "moderne", è un evento davvero particolare nella storia di Shogun. Un po' meno in quella di Total War, ma questo è un altro discorso...



questo nuovo capitolo non sembrano aver subito modifiche importanti. Lo schema di gioco della campagna, per esempio, rimane lo stesso di sempre: dobbiamo scegliere un clan tra i sei più importanti del periodo, un livello di difficoltà e subito veniamo catapultati nella mappa del

DAL PUNTO DI VISTA PRATICO, LA NOVITÀ PRINCIPALE È LA COMPARSA DELLA TECNOLOGIA A TUTTI I LIVELLI

Giappone tardo medievale. Qui possiamo selezionare la nostra provincia, gestire le costruzioni da avviare, scegliere una nuova ricerca per il prestigio del clan (che altri non è che il più tradizionale albero delle ricerche, diviso in due diverse sezioni dedicate allo sviluppo economico e a quello militare della propria fazione), muovere gli eserciti e attendere di passare al turno successivo, lasciando ai tanti rivali e agli alleati il proprio turno di gioco. Gli abitudinari di Total War - Shogun 2 potranno trovare il periodo storico preso in esame particolar-

mente corto, visto che si tratta di poco più di una dozzina di anni nel complesso. Per rassicurarli, e rassicurarvi, posso dire che il "ticchettio" dell'orologio di gioco si muove di poco più di una decina di giorni per turno, considerando che un'intera stagione può durare anche 6 turni. Un cambio di passo notevole, ma necessario, per raccontare un passaggio così veloce della storia giapponese garantendo abbastanza turni agli utenti per poter apprezzare lo scenario. Dal punto di vista pratico, invece, la novità principale è la comparsa della

LA STORIA DELLA STORIA

Gli avvenimenti narrati in *Il Tramonto dei Samurai* prendono piede circa 400 anni dopo quanto raccontato originariamente nella serie di *Shogun*. Ci troviamo, per la precisione, nel 1864, all'alba della guerra civile tra sostenitori dello shogunato e quelli fedeli all'imperatore, in un periodo di forte astio e di totale apertura verso le forze coloniali occidentali e di crescente ammodernamento tecnologico e di rivoluzione industriale per il vecchio Giappone dei clan. L'arco narrativo preso in esame non è particolarmente ampio, ma turni ridotti e i molti parametri da tenere sotto controllo non vi faranno percepire questa mancanza.



Le battaglie navali ora hanno un peso specifico superiore rispetto al passato. E sono anche più divertenti!

Total War Shogun 2 - Il tramonto dei Samurai

L'introduzione filmata ci racconta di come l'imperatore abbia prima aperto alle forze occidentali, per poi decidere invece di ribellarsi al loro colonialismo forzato.



ninja e un cowboy?" o ancora "È più potente un samurai dotato di katana o un fuciliere a cavallo?". A parte constatare l'infanzia difficile che ho avuto, gran parte di questi incroci storici sono davvero disponibili in questo nuovo capitolo di Total War - Shogun 2, e la cosa permette al giocatore di sbizzarrirsi in un contesto al tempo stesso realistico e privo di stretti legami come il resto della storia giapponese.

IN ACQUA O SULLA TERRA, SEMPRE ONORE E GLORIA

Le novità de Il Tramonto dei Samurai non si limitano solo a quanto menzionato sino a ora. A parte le introduzioni tecnologi-

che e quelle diplomatiche, con l'ingresso delle potenze straniere anche la battaglia navale ha subito un restyling notevole ed è stata protagonista della comparsa del controllo manuale di navi e armamenti. A differenza del passato, quindi, lo scontro per mare si rivela più dinamico e coinvolgente, garantendo un livello di controllo mai visto prima nella serie. Lo stesso discorso dovrebbe applicarsi anche alla nuova possibilità di controllare direttamente le armi di artiglieria a terra, se non fosse che questa inedita modalità in prima persona, francamente, sembra togliere più che aumentare le capacità di controllo. Se in acqua, infatti, l'azione è piuttosto lenta

tecnologia a tutti i livelli: l'introduzione di armi da fuoco, cannoni e navi occidentali crea un interessante rimescolio di vecchio e nuovo. Non voglio sembrarvi superficiale, ma fin dai primi turni la campagna sembra poter rispondere ad alcune delle domande del mio (lontano) passato infantile. Questi fondamentali come "chi vincerebbe tra un

CON L'INGRESSO DELLE POTENZE STRANIERE ANCHE LA BATTAGLIA NAVALE HA SUBITO UN RESTYLING NOTEVOLE

Tecnicamente invariato rispetto al suo diretto predecessore, Il Tramonto dei Samurai offre le canoniche animazioni di buon livello.



ENCICLOPEDIA-SAN

Come più volte ricordato nell'articolo, l'unico vero strumento a disposizione del giocatore per raccapezzarsi sulle funzioni di un'unità, un edificio per la provincia, uno sviluppo tecnologico o anche solo per comprendere un termine utilizzato in battaglia è l'enciclopedia interna. Aggiornata per contenere tutto lo scibile sul periodo storico de Il Tramonto dei Samurai, rimane l'unica interfaccia utile per capire nomi e situazioni altrimenti accessibili solo a uno studioso di storia del Giappone di fine XIX secolo. E ho come l'impressione che tra di voi non ci siano tutti questi cultori del Giappone preindustriale...



La diplomazia regna sovrana: un buon accordo con un clan permetterà di guadagnare denaro e sentirsi un po' meno indifesi.



Le nuove unità speciali, come l'ufficiale straniero o lo shinobi, permettono di avere bonus specifici od opzioni come l'arruolamento velocizzato e il sabotaggio dell'esercito nemico.

IL TRAMONTO DEI SAMURAI METTE SUL PIATTO UNO SCENARIO NUOVO, UNITO A QUALCHE INEDITA OPZIONE DI GIOCO

è limitata a poche unità e permette quindi tempi "morti" in cui divertirsi al controllo "fine" di una singola imbarcazione, sul terreno di una battaglia vale il discorso esattamente contrario. Prendere possesso di un cannone, in pratica, impedisce di tenere monitorato l'andamento di cavalleria e fanteria, senza considerare la possibilità di sbagliare pesantemente direzione e alzo con tragici effetti sul bilanciamento della battaglia. Insomma, se da un lato le nuove opzioni di controllo sembrano garantire maggiore flessibilità, dall'altra vanno utilizzate con parsimonia, a meno che non vogliate vedere il vostro esercito spazzato via per colpa della vostra incapacità di sparare dove avreste dovuto...



QUESTIONE DI TECNICA

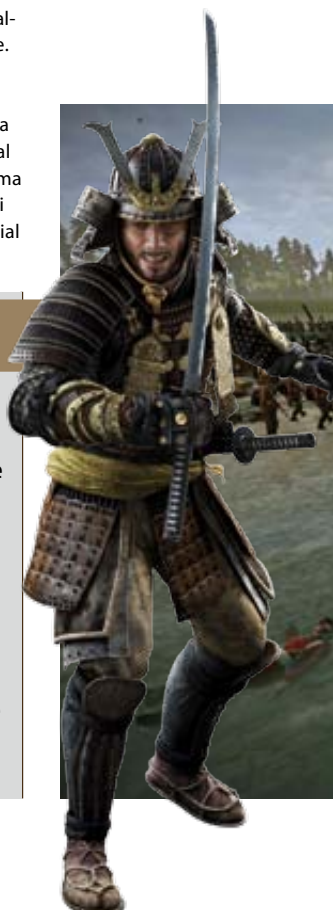
Dovendo riassumere in modo estremamente sincero e conciso quello che offre questo titolo, potremmo dire che tutto quello che mette sul piatto è uno scenario nuovo con contaminazione tra Occidente e Oriente, unito a qualche inedita opzione di gioco. Spostandoci sul piano tecnico, la "solfa" non cambia e le novità sono davvero poche. Non fraintendetemi: l'applicazione delle armi da fuoco "occidentali" genera degli scontri gradevolissimi anche dal punto di vista estetico, con morti e stragi che non possono che fare la felicità degli amanti del realismo sul campo di battaglia. Se si esclude quanto necessario per implementare le nuove tecnologie, però, rimane lo stesso identico Total War delle ultime apparizioni, con il medesimo motore grafico e i medesimi effetti. Il che non è certo un peccato mortale, per carità: solo, ci saremmo aspettati qualcosa di più concreto e coraggioso anche sul piano meramente strutturale. Non ci sarebbero state male finestre di riepilogo delle informazioni più complete, una qualche forma di avviso specifico del comportamento dei clan rivali ("Il clan Tosa è stato



sconfitto". Ok, dimmi dove o da chi ti pare una cosa così brutta?) o anche solo qualche nuova shortcut o menu di gestione. Questo di sicuro non andrà a vantaggio degli inesperti, che a prendere il tramonto dei Samurai per le mani senza la giusta conoscenza del mondo di Total War possono rischiare gravi ustioni prima ancora di arrivare a capire la bellezza di tanta simulazione bellica. Certo il tutorial di Shogun 2 è sempre disponibile, ma

IL TRAMONTO NON È DEL MULTIPLAYER

Il multiplayer di Shogun Total War 2 guadagna qualcosa con questo capitolo. Nello specifico, accedendo al multi da questa espansione, è possibile affrontare una mappa dedicata al Giappone di fine '800 e godere di un nuovo avatar con tutto il relativo equipaggiamento di unità e servitori. Buona notizia per gli affezionati del multiplayer di Shogun Total War 2, un po' meno per la maggioranza di noi, poveri dilettanti della tattica che mai prenderemo in considerazione di farci asfaltare da veri e propri generali capaci di farci a brandelli dopo pochi minuti di battaglia...



Il campo di battaglia si presenta pressoché invariato rispetto agli Shogun visti fino a oggi.





Lo shinobi può essere usato anche per commissionare un omicidio. Pratica brutale ma efficace per azzerare una stirpe nemica.



voLETE mettere la quantità di nuove voci inserite nell'enciclopedia in-game? Solo per capirne tutte le sfumature ci vuole molto, moltissimo tempo. Insomma, a conti fatti questo ennesimo capitolo della saga storica di Total War può essere

definito un successo, anche se non per tutti: introduce elementi nuovi e inediti, opzioni mai viste e amplia clamorosamente il ventaglio di scelte per gli esperti del settore. Di contro, il paradiso del micro management che è la serie di Creative Assembly, unito a un periodo non certo chiarissimo della storia giapponese, potrebbero scoraggiare utenti meno avvezzi alla tattica a 360 gradi.

Questo punto è un po' croce e delizia dell'intera serie, me ne rendo conto, solo che questa volta persino lo scenario fa di tutto per confondere le idee. E questa è una situazione tanto inedita quanto le innovazioni tecnologiche di cui abbiamo parlato nel corso dell'articolo. Pazienza, vorrà dire che dovremo semplicemente affidarci più spesso del solito alla sempre completa enciclopedia per sgarbugliare i tanti quesiti su unità, edifici, clan e opzioni diplomatiche con cui verremo a contatto in questa (ultima?) campagna del Sol Levante antico... 🇯🇵

IL MARE NON TI È NEMICO

Oltre alle nuove opzioni di controllo già citate, la sezione "marina" di Shogun Total War 2 è stata ampliata anche in altre direzioni. Oltre alle nuove unità disponibili, tutte legate alla tecnologia occidentale, il combattimento marino si arricchisce anche di una nuova modalità di battaglia. Nei cosiddetti assedi portuali, la flotta attaccante deve riuscire ad avere la meglio sulle navi ormeggiate in porto (e quindi in difficoltà, almeno inizialmente) e sulle difese fisse del porto stesso.



IL TRAMONTO DEI SAMURAI È UN BUON TITOLO, MA A NOSTRO AVVISO NON È ADATTO AL GRANDE PUBBLICO



Shinobi contro ufficiali inglesi. Sì, è possibile, in questo periodo storico...

COMMENTO

Pur mantenendo in gran parte lo stesso scenario del titolo originale e delle precedenti espansioni, Il Tramonto dei Samurai si spinge molto avanti nella storia per offrirci uno spaccato di guerra che mescola in parti uguali tradizione e tecnologia. Attraverso la lotta tra clan e imperatore, appoggiando le forze coloniali occidentali, ricercando nuove armi e nuove difese, vedremo il Giappone delle katanе lasciare posto a fucili e cannoni. Un titolo caldamente consigliato agli appassionati della serie, ma forse non il miglior modo per entrare nel complesso universo di Total War.

🟢 Un'impegnativa e inedita campagna.

🟢 Fucili e cannoni!

🔴 Tecnicamente invariato

🔴 Visuale in prima persona

un po' confusa

VOTO [85]

CPU: Dual Core 2.0 GHz
 RAM: 2 GB
 SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce 7600/ATI Radeon HD2400
 SPAZIO SU HD: 1.5 GB
 CONNESSIONE: ADSL
 SVILUPPATORE: Strange Loop Games
 PUBLISHER: IndiePub
 MULTIPLAYER: Assente
 PREZZO INDICATIVO: €13,99

www.strangeloopgames.com

**TGM
 GOLD
 AWARD**



CREATIVO!

VESSEL



Peccato che tra i liquidi implementati nel gameplay non ci sia un Brunello di Montalcino: più o meno il valore del gioco è proprio questo...

Il titolo indie di Strange Loop Games andrebbe dedicato alla Rikkomba, imperterrito detrattore di LIMBO. In realtà non so bene se l'uomo del backstage detesti il gioco di Playdead (andate a controllare: può essere che ne parli male anche questo mese) o i puzzle-platform in generale, ma sicuramente posso dire questo: i difetti di LIMBO, che siano oggettivi o esaltati dai gusti personali, Vessel non li ha. Magari la produzione non è destinata allo stesso successo, giusto perché non è altrettanto furba nello sfruttare

l'aura di un meta-videogioco, e nemmeno troppo gentile con i meno avvezzi agli enigmi; allo stesso tempo, però, Vessel offre agli appassionati caratteristiche ben più elaborate, rette da una notevole profondità

ludica e da un'ambientazione steampunk davvero ben realizzata. E la differenza di stile, nella propensione alla chiarezza tanto sul piano estetico quanto nelle logiche di gameplay, in questo caso deriva dalla necessità di dettagliare le peculiari meccaniche di gioco, sempre coerenti e piacevolmente complesse, fondate in gran parte sulla fisica dei fluidi. Vessel non è un bellissimo caleidoscopio a tema esistenzialista, insomma, bensì un gioco "vero", dedicato a chi divora i videogame partendo dalle fondamenta, dalle logiche che ne determinano la sfida.

FLURO CONNECTION

Lungo i livelli incontrerete 3 tipi di semi (Goo, nell'originale: tutti i testi sono tradotti in Italiano) e una manciata di sostanze, tre delle quali trasportabili. Il primo seme determina l'"istinto" a schiacciare bottoni, il secondo fa sì che il Fluro segua l'eroe, il terzo è attirato dalla sostanza di cui è composta la creatura. Per i fluidi abbiamo invece a che fare con acqua e lava, dotati delle proprietà che potete ben immaginare, con liquidi pericolosamente esplosivi (rosso e blu, la reazione avviene al contatto) e con una sostanza verde fluorescente, protagonista della porzione finale di Vessel.

AMICIZIE LIQUIDE

Il background di Vessel è perfettamente intonato all'atteggiamento "empirico" che pervade il gameplay, tutto rivolto alla sperimentazione diretta degli elementi di gioco e delle combinazioni che ne conseguono. Il mondo meccanico intorno al protagonista, in particolare, sfrutta le



Gli enigmi maggiori sottendono a macchinari "sabotati" dai Fluro. A noi il compito di ripararli.

LA PROPENSIONE ALLA CHIAREZZA, TANTO SUL PIANO ESTETICO QUANTO NELLE LOGICHE DI GAMEPLAY, IMMERGE ANCOR PIÙ NELLE APPAGANTI LOGICHE DI GIOCO



I contenitori per le nuove sostanze sono lasciati in bella vista lungo i livelli: di questi non possiamo proprio fare a meno.

Lungo i livelli viene reso omaggio a diversi capisaldi dei platform e dei puzzle-game arcade, da Donkey Kong a Pipe Mania.

IL MONDO DI VESSEL SFURTA LE SUGGERZIONI DELLA FANTASCIENZA STEAMPUNK IN UN'ACCEZIONE "NATURALISTA"

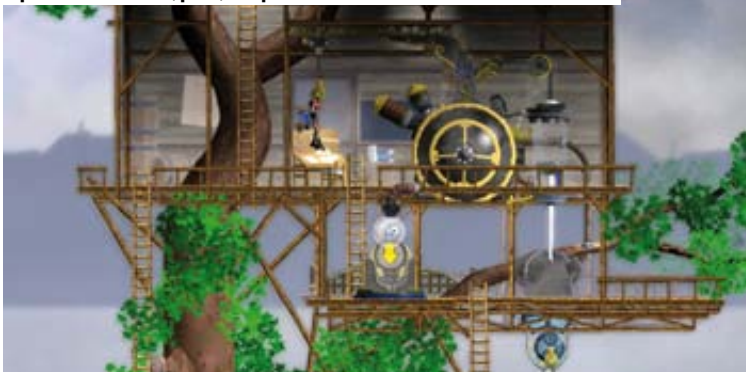
LE SKILL DELL'IDRAULICO

I potenziamenti di Vessel, relativi all'equipaggiamento del protagonista, non sono fondamentali ai fini dell'esperienza. È possibile risolvere tutti gli enigmi con lo stesso beccuccio per la pistola spara-fluidi, così come non è necessario aumentare la capienza delle bombole, visto che gli scenari offrono risorse sufficienti. Tuttavia è possibile migliorare le prestazioni di Arkwright nelle situazioni più disparate, ricorrendo a un sistema "creativo" coerente al contesto: si tratta di un ulteriore meccanismo, dotato di cisterna (dove porre un liquido speciale, da recuperare negli scenari) e di leve "a mano", in cui selezionare i potenziamenti e raccogliarli a processo terminato.

suggerzioni della fantascienza steampunk in una declinazione addirittura "naturalista", lasciando da parte per una volta distopia e mercenarismo del futuro; lo scopo dell'azione non è l'annientamento di mutanti e nemici, per quanto non manchino i motivi per saltare, schivare e "sparare", e l'attenzione del giocatore viene anzi convogliata sul totale dominio (inteso come controllo) di essenze che possono essere al contempo alleate e avversarie, non per distruggerle ma per sfruttare quanto hanno da offrire. Con uno stile narrativo molto semplice, in linea con l'estetica vagamente naïf, viene introdotto l'eroe insieme alla sua invenzione, un automa "acquoso" capace di rivoluzionare il mondo produttivo e le abitudini umane: il motore dell'azione è determinato dal fatto che il Fluro, simile a un'ameba su gambe, si rivela poco stabile e in qualche modo pericoloso nelle strut-

ture in cui è stato impiegato, tanto da costringere l'inventore Arkwright all'intervento diretto. Strane mutazioni e cambiamenti di "abitudini" sembrano interessare le creature, che si adattano all'ambiente modificando i propri elementi fondanti: una sostanza liquida e una sorta di ganglio nervoso, chiamato "seme", capaci di determinare la forma del Fluro e le azioni/reazioni agli impulsi esterni. All'inizio il fluido è composto esclusivamente d'acqua, e le creature sono appena in grado di spingere bottoni, spostandosi

Di fatto, sintetizzare i nuovi semi per portarseli appresso è un obiettivo opzionale. Il rischio, però, è di perdersi una buona fetta di divertimento.





Qui il povero Mario ha perso un'ora a farsi seguire dai Fluro, per illuminare il percorso. C'era una strada più semplice.



lungo lo scenario alla loro ricerca. Pian piano, però, il campionario si arricchisce di nuove sostanze e nuovi semi, che Arkwright deve governare sperimentando combinazioni e proprietà alternative: al di là dell'ovvia reazione tra acqua e lava bollente, con la produzione di vapore, può essere che i liquidi esplodano al reciproco contatto, oppure che presentino una fluorescenza in grado di illuminare gli scenari avvolti nell'oscurità; i semi, dal canto loro, fanno sì che una data variante di Fluro si muova secondo logiche precise, dalla citata tendenza a saltare sui pulsanti ad altre proprietà altrettanto elementari, che vi lasciamo scoprire in un box. Le tre ambientazioni principali (Fabbrica, Frutteto e Miniera) propongono sfide di variabile difficoltà, alcune elementari altre

IL CAMPIONARIO SI ARRICCHISCE DI NUOVE SOSTANZE E NUOVI SEMI, CHE ARKWRIGHT DEVE GOVERNARE SPERIMENTANDO COMBINAZIONI

davvero toste, che via via si presentano sempre più aperte all'interpretazione del giocatore, in virtù degli strumenti messi a disposizione: Arkwright può mischiare le proprietà di un Fluro, unendo un certo seme a una sostanza qualsiasi, e allo stesso tempo può potenziare l'equipaggiamento per confrontarsi con gli enigmi e le insidie mortali (derivate dall'ambiente ma anche dalle caratteristiche dei Fluro). In primis l'inventore può adoperare a mo' di risorsa un

particolare tipo di fluido, non utilizzabile in altro modo, e investirlo della costruzione di nuovi beccucci per la sua "pistola", capaci di direzionare o aumentare la gettata del liquido, oppure per ampliare le bombole di fluido trasportabile, così da non doversi sempre rifornire nelle apposite "fontanelle". Qualsiasi interazione con l'ambiente è fondata sulle leggi della fisica, per girare manovelle, aggrapparsi a "liane" metalliche e muovere piattaforme mobili, mentre

Braccia meccaniche e manovelle vanno sempre azionate "a mano", muovendo il personaggio nella giusta direzione.



IL REGNO DI ARKWRIGHT

Il protagonista di Vessel ha a disposizione un laboratorio dove tornare alla fine delle missioni, predisposto per sperimentare nuove combinazioni di Fluro. Al centro è posto un "acceleratore", vale a dire una macchina che, nelle intenzioni di Arkwright, dovrebbe stabilizzare il comportamento delle creature.



In diversi punti si trovano riferimenti a World of Goo, ma solo in forma di "omaggio".

Se messi a confronto con alcuni enigmi di passaggio, gli scontri finali si dimostrano troppo semplici. Un difetto non grave, comunque.



le sostanze liquide si presentano ben differenziate, con la loro consistenza più o meno viscosa, e dunque con differenti velocità di propagazione, oppure con la capacità di infilarsi nei pertugi e di trasformarsi in vapore a contatto con i giusti reagenti (anche dopo una pericolosa esplosione). In questo quadro, va anche osservato come la componente platform non sia quasi mai fine a se stessa, nel senso che le fasi di questo genere sottendono quasi sempre a un nuovo puzzle, magari ventilandone la soluzione.

Infine, tra le fasi di passaggio e gli enigmi veri e propri, la durata dell'esperienza si attesta su un minimo di 8 ore, almeno secondo le capacità del mio attempato cervello;

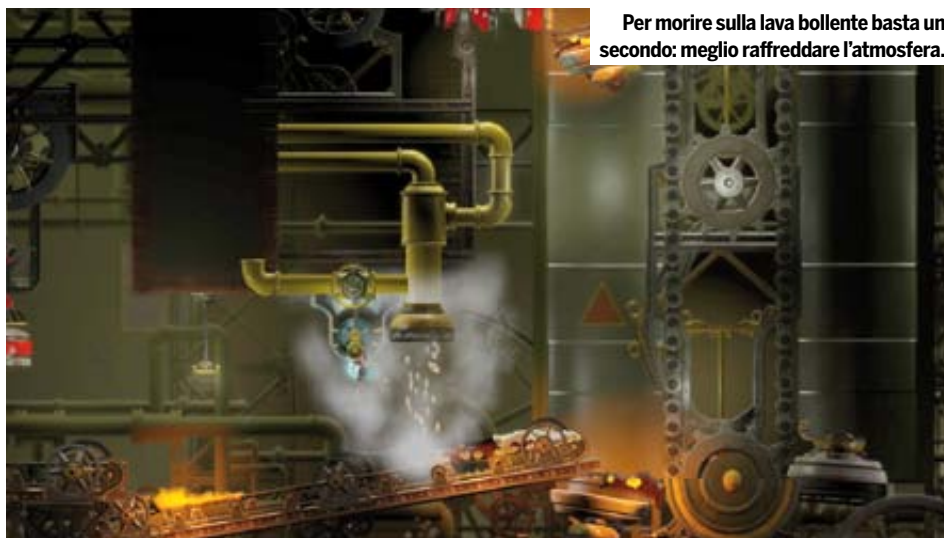
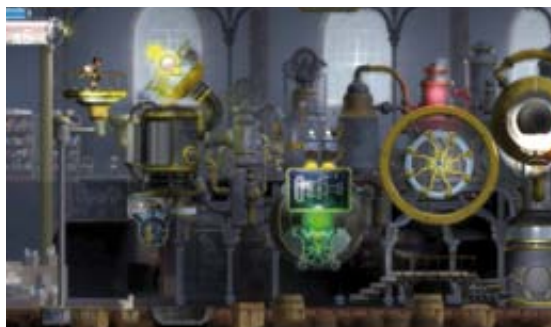
I SEMI DI HOPKINS

La colonna sonora di Vessel risulta così appropriata, nel suo minimalismo, da avermi spinto subito alla ricerca dell'autore. Una ricerca molto breve, in realtà, perché il nome del musicista campeggia sulla pagina di Steam dedicata al gioco: si tratta di Jon Hopkins, storico collaboratore di gruppi come Massive Attack e Cold Play. Peraltro, le tracce composte dall'artista sono comprese nel pacchetto, a mo' di sfizioso surplus.

in questo caso, però, va messa in evidenza la piacevolezza degli achievement presenti su Steam, concepiti per portare a una fruizione completa delle opportunità di gameplay, suggerendo l'uso esteso dei potenziamenti e delle combinazioni di Fluro. Un paio d'ore aggiuntive sono dunque il minimo per vedere tutto ciò che Vessel ha da offrire, nella speranza che Strange Loop Games sia già al lavoro su espansioni ed eventuali sequel. La scimmia sulla spalla stavolta è liquida, ed è difficile sopportarla a lungo...

TEXTURE ACQUERELLATE? MI SEMBRA GIUSTO

Pollice alto anche per l'impianto tecnico, foriero di piccoli rallentamenti (in corrispondenza dell'esplosione di fluidi e della



Per morire sulla lava bollente basta un secondo: meglio raffreddare l'atmosfera.

I LIQUIDI SONO RAPPRESENTATI IN MODO DAVVERO CONVINCENTE, DAL PRIMO ALL'ULTIMO

presenza di tante IA in scena) ma sostanzialmente riuscito in tutti i suoi aspetti. Sfondi ed elementi in primo piano sono caratterizzati da buone animazioni e da un efficace design visivo, così come le sostanze acquose sono rappresentate in modo davvero convincente, con algoritmi ben adattati al contesto bidimensionale: in particolare, i colori saturi e lo stile visivo, vicino alla pittura ad acquerello (tra le altre cose, texture e sfondi sono realizzati a mano), si pongono in perfetta sintonia con il tema "liquido" del gameplay, garantendo un piacevole contrasto fra macchinari ed elementi "naturalisti" dello scenario. Chissà, magari un oggetto così coerente e compiuto riesce a far breccia anche nel cuore della Rikkomba. Voi che ne pensate? Io dico di sì. 🍷

COMMENTO

Un puzzle-platform da far vostro prima di subito, se amate il genere. L'attenzione si concentra sulla fisica, come in altri VG moderni fondati su salti ed enigmi, ma l'utilizzo dei fluidi come elemento fondamentale porta il gameplay su soluzioni inedite, studiate per non lasciare indietro nessuna possibilità. In particolare, l'uso creativo delle feature di gioco costituisce il cuore di Vessel, con il ricorso a combinazioni sempre nuove, sullo sfondo di un'ambientazione metaforica e intelligente, comunque lontana da eccessi d'astrazione. Bello, a dir poco.

- 🟢 Combinazione libera degli elementi di gioco.
- 🟢 Molti enigmi sono ben congegnati.
- 🟢 Graficamente molto piacevole.
- 🔴 Una volta finito, non si può che attendere il seguito (o un DLC).

VOTO[90]

CPU: Intel/AMD 2.0 GHz
 RAM: 2 GB
 SCHEDA VIDEO: ATI
 Radeon X800/Intel
 Gma 3000/NVIDIA
 Geforce 6800
 SPAZIO SU HD: 4,5 GB
 CONNESSIONE: ADSL
 SVILUPPATORE:
Pendolo Studios
 PUBLISHER:
FX Interactive
 MULTIPLAYER: Assente
 PREZZO INDICATIVO:
€ 19,99



SUSPENSE!

**TGM
SILVER
AWARD**

NEW YORK CRIMES

Pendolo ci porta in un mondo fatto di orrore e misteri. Non sarà difficile uscirne, ma lascerà comunque il segno. Una Y, sul palmo della mano.



Provare a riassumere a grandi linee la storia di New York Crimes è piuttosto difficile, se non altro perché già il prologo dell'avventura si conclude con un colpo di scena di quelli che ti lasciano senza parole davanti al monitor, a fissare attonito lo schermo con

gli occhi pallati. C'è il giovane, lentigginoso e mingherlino Henry White, membro di una ONG che si occupa di senzatetto, che vuole saperne di più del serial killer che brucia vivi gli homeless di New York, e che va a indagare in una stazione abbandonata della metropolitana, no-

nostante gli avvertimenti e le raccomandazioni di evitare quel luogo, a detta di tutti troppo pericoloso. Con lui c'è il fido amico Cooper, omeone piuttosto lento di comprendonio, con una difficile infanzia fatta di boy-scout e maltrattamenti. Henry viene catturato da un misterioso barbone di nome Boris, che minaccia di ucciderlo, ma con l'aiuto di Cooper riesce a mettersi in salvo. Balzo in avanti di sei anni: ritroviamo Henry White a capo di un



GIÀ IL PROLOGO DELL'AVVENTURA SI CONCLUDE CON UN COLPO DI SCENA DI QUELLI CHE TI LASCIANO SENZA PAROLE

Il montaggio dinamico di alcune sequenze di intermezzo è davvero efficace e ben fatto.



impero finanziario dai mezzi economici sterminati, che devolve fiumi di denaro a organizzazioni come quella di cui faceva parte da ragazzo; per lui lavora il taciturno John Yesterday, uomo dal mento prominente e dal passato misterioso, esperto di sette sataniche e chiamato a risolvere il mistero del serial killer che è tornato a colpire. Anche lui, come le vittime, porta incisa sulla mano una cicatrice a forma di Y. E davvero è impossibile aggiungere altro: tra stanze piene di simboli satanici, sadiche torture, ossessioni e ricerca della propria identità, Pendulo ci propone una trama davvero corposa, per nulla banale e ricca di spunti e riflessioni che vanno oltre il semplice "giochino". La narrazione avviene in maniera non lineare, tramite flashback giocabili, controllando più di un personaggio, senza che questo impedisca di seguire il filo logico della storia e di gustarsi i vari colpi di scena. Ce ne sono un paio che lasciano davvero spiazzati, alcuni più prevedibili ma comunque ben studiati, e che tengono sempre alta la tensione e la voglia di scoprire come va a finire la storia. Lo sviluppo della trama è comunque lineare, senza bivi narrativi, fino all'ultima sequenza, quando è possibile scegliere uno dei tre finali possibili: due si assomigliano parecchio, e sono

LES ENFANTS DE DON QUICHOTTE

Uno dei protagonisti del gioco, Henry White, fa parte dell'ONG "I figli di Don Chisciotte", che si occupa della condizione dei senzatetto. Questa organizzazione esiste realmente e opera in Francia, a essa è dedicato il videogioco, e tra i suoi più importanti successi c'è l'approvazione di una legge del 2007, firmata dall'allora presidente francese Chirac, che sancisce il diritto a un'abitazione a tutti i cittadini francesi, esattamente come all'istruzione e alla cura sanitaria. Per maggiori informazioni vi rimandiamo alla pagina su Wikipedia (in francese), all'indirizzo bit.ly/EnfantsQuixote.



I manichini. Gli odiosi manichini! Se anche voi avete la manichinofobia, sappiate che vi aspettano momenti difficili.

PENDULO PROPONE UNA TRAMA PER NULLA BANALE E RICCA DI SPUNTI E RIFLESSIONI

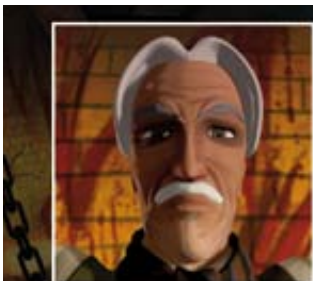
quanto di più simile ci possa essere a un lieto fine. Il terzo, invece, è di quelli brutti e cattivi, sadico come poteva essere il finale di Seven, per intenderci. Notevole. Per chi ama giocare con l'orologio in mano, New York Crimes non dura moltissimo, forse quattro o cinque ore: personalmente non lo reputo un problema, al contrario, perché il ritmo rimane sempre piuttosto elevato e la storia evita di trascinarsi stancamente con espedienti abusati e francamente antipatici.



IL PARERE DEL TOSO

Le tematiche messe sul piatto da New York Crimes non sono quelle che ti aspetteresti da Pendulo. Eppure, anche in questo caso i mostri ci sono, solo che sono incredibilmente credibili e fanno realmente paura. Il peggior errore che potreste commettere giocando a NYC è quello di dare qualcosa per scontato: chi ha scritto questa avventura è stato capace di ribaltare sempre tutto in un attimo, in modo coerente. Poco efficace il sistema di hot spot, illuminati in sequenza e non "richiamabili" tramite shortcut, mentre fantastica la gestione degli aiuti, che non rovinano il piacere della scoperta e che hanno un cooldown accettabile anche per chi va sempre di fretta. Giocatelo. Prima di subito. Davide "ToSo" Tosini

La struttura dei dialoghi è abbastanza tradizionale, con scelte multiple e la necessità di parlare di tutto quanto.





Non poteva certo mancare, per un personaggio enigmatico come John Yesterday, la fase Tibet modello Batman Year One.

LA STORIA PERSONALE DI JOHN YESTERDAY È DAVVERO STRUGGENTE E MALINCONICA

NEI PANNI DEL PROTAGONISTA

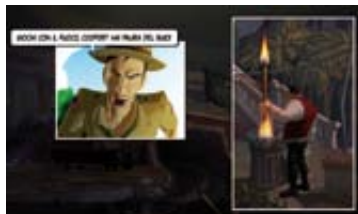
La caratterizzazione dei personaggi principali è davvero molto curata: a parte alcuni comprimari un po' troppo abbozzati e in alcuni casi fuori luogo (vedi il portiere dell'albergo, davvero esageratamente volgare e viscido, del tutto fuori contesto), NYC regala alcune figure che ricorderete per parecchio tempo: da Henry White a Cooper, passando per il maestro tibetano con cui John trascorre parecchio tempo in un monastero, per arrivare a Yesterday stesso, la cui storia è davvero struggente e malinconica. Molta dell'empatia che si sviluppa nei suoi confronti durante l'avventura nasce dalla scrittura dei dialoghi e dalla qualità delle animazioni, soprattutto nelle sequenze di intermezzo. Pendulo Studios ha optato per uno stile più stilizzato del solito, molto fumettoso, specialmente nei fondali, ma che ha permesso comunque di dare il giusto risalto alle espressioni dei



personaggi e ai loro movimenti. I valori di produzione sono comunque sempre molto elevati, come da anni ci (ben) abitua la software house spagnola.

Il gameplay è quello tradizionale delle avventure punta e clicca, senza grandi sorprese: ci sono elementi da raccogliere, dialoghi da affrontare da cima a fondo, oggetti da combinare tra loro e puzzle più o meno logici da risolvere. Apprezzabile il fatto di potersi muovere molto rapidamente da un luogo all'altro dell'area di gioco (con il personaggio che si "dissolve" dal punto di partenza e ricompare in quello di arrivo), senza dover

aspettare che ci si arrivi camminando lentamente, così come il fatto che tutti gli enigmi si svolgono in un'area piuttosto compatta, di solito limitata a due o tre schermate. I puzzle sono tutti abbastanza logici, e anche se non di immediata comprensione, non richiedono sforzi enormi per essere superati; come sempre accade, però, due o tre vi costringeranno a un contorto "pensiero laterale", o in alternativa ad accedere ai suggerimenti. Manca la possibilità di risolvere un enigma in diversi modi: se devo sfondare una teca di vetro, può andar bene avvolgere la mano con una coperta, ma perché non posso ottenere il



Personaggi che vanno, altri che vengono, chi ritorna e chi sparisce... A volte New York Crimes sembra più complesso di Dallas!



Uno degli enigmi più "lunghi" del gioco, che richiede diversi passaggi prima di essere risolto. Davvero ben costruito.



medesimo risultato usando la mazza che mi porto appresso? Più discutibili alcune scelte dei game designer per l'interfaccia utente, che cerca in ogni modo di essere "2.0" e moderna, con pulsantoni molto grandi e icone gigantesche, ma che all'atto pratico rischia di essere più di impiccio che altro. Innanzitutto pesa l'assoluta mancanza di qualsiasi scorciatoia da tastiera: il pulsante per evidenziare gli hot spot, per esempio, si rivela fondamentale e non solo una comoda scorciatoia per i più pigri, perché gli elementi cliccabili non sono per nulla in evidenza e alcune volte sono molto piccoli. Perché non si può semplicemente premere la barra spaziatrice, ma occorre ogni volta cliccare l'apposita icona in basso a sinistra? Ma più di tutto, non si capisce come mai gli hot spot - che magari sono una dozzina, in una sola schermata - compaiano in ordine casuale, "accendendosi" uno dopo l'altro, e solo per un paio di secondi. Questo obbliga



a evidenziarli almeno due o tre volte per poterli adocchiare tutti; aggiungiamoci qualche inspiegabile secondo di "cooldown" prima di poter premere nuovamente il pulsante, e ci si ritrova a chiedersi perché mai abbiano deciso di appiopparci un meccanismo di questo tipo. Poco pratica anche la gestione dell'inventario, che per richiamare un oggetto costringe a "trascinarlo" con il mouse fuori dalla barra visibile nella parte bassa: capiterà

L'INTERFACCIA UTENTE FA MOLTO "2.0", MA ALL'ATTO PRATICO RISCHIA DI ESSERE PIÙ DI IMPICCIO CHE ALTRO



due volte su tre di cliccare su una cosa e di zoomare su di essa, invece di selezionarla. Comoda invece la risoluzione "automatica" degli enigmi che richiedono più oggetti da combinare tra loro: in questi casi basta combinarne almeno due, e il gioco si occupa di utilizzare automaticamente i successivi. Per finire, dobbiamo riservare un breve paragrafo all'ottimo lavoro di localizzazione svolto da FX Interactive, che ha deciso di cambiare il titolo del gioco da Yesterday (il nome originale) in New York Crimes: a parte qualche piccolo refuso e un paio di scambi di dialoghi qua e là, che comunque non rovinano il risultato complessivo, la traduzione è di buon livello. Davvero ben fatto invece il doppiaggio, con voci azzeccate, ma che soprattutto recitano in maniera molto convincente, dando il giusto spessore ai diversi personaggi. Se la storia risulta tanto coinvolgente, parte del merito è anche loro. 🗣️

UN QUARTO FINALE

Oltre ai tre finali "canonici", esiste una quarta sequenza che porta ai titoli di coda, solo che non è accessibile nell'ultima scena. Non vi diciamo niente di più, per evitare che i Ninja facciano polpette dei nostri corpi.



Interessante, il campionario di questo simpatico venditore porta a porta...

COMMENTO

Una bella avventura di Pendulo Studios, che accantona le atmosfere vacanzieri e scanzonate delle serie Runaway e Hollywood Monsters per proporci una storia cupa e ricca di tematiche per nulla banali, piena di colpi di scena e ben scritta. Non troppo lunga, non troppo difficile, con enigmi (quasi) sempre intuitivi e ben congegnati. Ottimo come sempre il comparto tecnico, dalla grafica cartoon al doppiaggio della versione italiana. Peccato per qualche piccola magagna nell'interfaccia utente.

- 🟢 Una bella storia, infarcita di colpi di scena
- 🟢 Inconfondibile grafica cartoon
- 🟢 Buon doppiaggio
- 🔴 Gestione migliorabile di hot spot e inventario

VOTO [86]

CPU: Dual Core 2.2 GHz
 RAM: 2 GB
 SCHEDA VIDEO:
 NVidia 200+ o ATI
 4500+ (1 GB)
 SPAZIO SU HD: 1,5 GB
 CONNESSIONE: ADSL
 SVILUPPATORE: Double
 Fine Productions
 PUBLISHER: Double
 Fine Productions
 MULTIPLAYER: Assente
 PREZZO INDICATIVO:
 €13.99



**TGM
 BRONZE
 AWARD**

SFIZIOSO!

STACKING

“E non è colpa mia / se esistono spettacoli / con fumi e raggi laser / se le pedane sono piene / di scemi che si muovono”. (Franco Battiato - Up Patriots to Arms, 1980)

Un pianoforte degli anni '30 ci invita a ballare, anche se, più che la danza, in Stacking sarà importante l'incastro. Ma l'incalzare dei violini ci distrae dall'immanenza di un inevitabile gameplay, mentre la magia dei primi film sonori, dove ancora le parole erano affidate alle didascalie, ci catapulta in uno spettacolo nostalgico e più consono ai teatri della Belle Epoque, alla prima classe dei transatlantici d'inizio secolo o alle sollevazioni bolsceviche della Rivoluzione d'Ottobre, piuttosto che alla scialba combinazione di cristalli liquidi e semiconduttori attraverso i quali la contemporaneità ci ha insegnato a esplorare e conoscere il mondo. Stacking è anche questo, un tuffo in un passato ormai lontanissimo; un assemblato di

figuranti e maschere che sottendono la storia di Charlie Blackmore, figlio di uno "scomparso" spazzacamino russo, che parte alla ricerca dei fratelli tenuti prigionieri dal vile capitalista Barone, in credito con la sua famiglia e, proprio per questo, autorizzato dalla legge a schiavizzarne i membri in età da lavoro.

SCATOLE CINESI

Double Fine è uno studio con gli attributi; qualora ce ne fosse bisogno, la bizzarria di un game design al completo servizio del gameplay è lì a dimostrarlo. Questa volta, al posto di inventarsi chissà quale diavoleria à la Brutal Legend, il buon vecchio Tim Schafer pesca a piene mani dall'immaginario condiviso del periodo storico di riferimento e confeziona tante belle matrisoske di dimensioni variabili che, se correttamente "impilate", consentono di attivare abilità sui generis. Ecco, allora, che in questo bizzarro universo trovano spazio quella che fa le puzlette per allontanare le guardie, quella che tira pugni per muovere leve o pulsanti, quella che spegne le fiamme, quella che illumina gli angoli bui... e via così, in un

elenco di possibilità davvero sterminato. Charlie, il protagonista, è della taglia più piccola e per fruire dei poteri delle matrisoske più grandi dovrà obbligatoriamente aumentare le proprie dimensioni, infilandosi in bambole con stazza sempre crescente, fino a raggiungere quella desiderata, così da governarla per sfruttarne le specificità. Gli obiettivi da raggiungere per avanzare nella storia sono invero molto semplici, paragonabili a buffi puzzle da avventura grafica la cui risoluzione è affidata alla giusta combinazione di incastri e abilità; ma è nella varietà delle cose da fare, nell'ironia con cui vengono contestualizzate e nella possibilità di "cambiare l'ordine dei fattori" per ottenere una marea di risultati diversi che il gameplay matura e giustifica una longevità di fondo non superiore alla manciata



L'INCALZARE DEI VIOLINI CI DISTRAE DALL'IMMANENZA DI UN INEVITABILE GAMEPLAY



La famiglia Blackmore al gran completo.

IL PARERE DI KARAT45

Stacking è una di quelle botte di anarchia creativa che ogni tanto fanno bene al mondo dei videogiochi. C'è Schafer, nel senso di visione d'insieme, ma c'è soprattutto la voglia di realizzare qualcosa di alieno pur rimanendo dentro un discorso produttivo classico. Certo, c'è qualche incertezza a livello di realizzazione, ma nello stesso tempo c'è così tanta creatività e desiderio di fare qualcosa di diverso e personale che qualche difetto glielo si perdona volentieri. Stranamente Stacking è passato quasi inosservato sul mercato. Anzi, purtroppo non c'è niente di strano.

Simone "Karat45" Tagliaferri



Ad ogni livello è associata una parete grazie alla quale tenere il conto delle matrioske raccolte, delle missioni completate e di tutto ciò che ancora ci manca da fare.

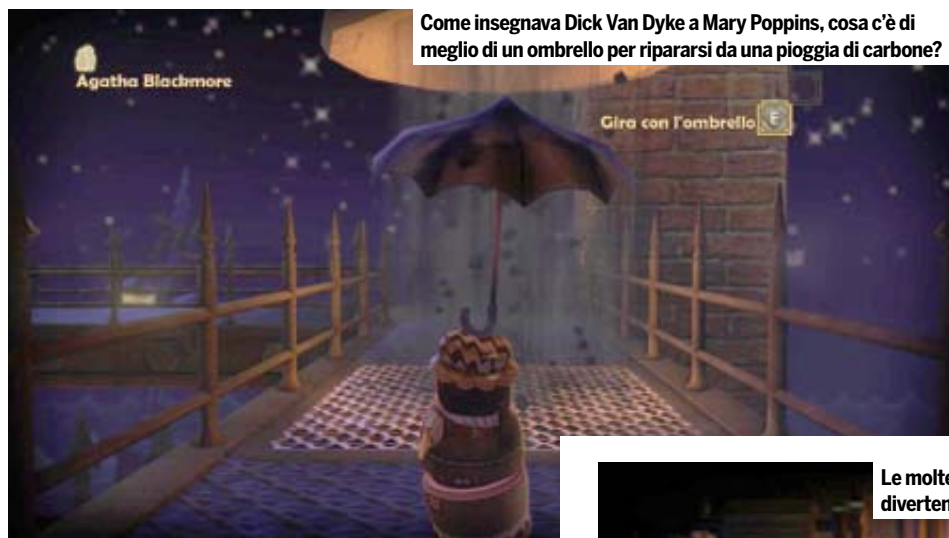
di ore. Ecco, sì, per dovere di cronaca, è giusto aggiungere che la versione PC contiene anche il DLC Il Re perduto dei vagabondi, ma la situazione, in termini di durata, non varia comunque più di tanto.

SECONDO E CONTORNO

Ciò che più colpisce, però, è la qualità dell'intorno: gli obiettivi secondari, i dialoghi scritti, le animazioni, gli stacchetti musicali, i colori, le scenografie, le coreografie, i collezionabili e l'interfaccia sono realizzati con una cura e un amore tangibili; altrettanto manifesta è l'attenzione posta nei confronti della conversione PC, finalmente degna di nota e lontana dall'approssimazione del porting di Costume

Quest (si veda TGM n. 279). Stacking, quindi, è un prodotto rifinito e divertente, che se anche non pretende di gareggiare con i volumi e la tecnica dei titoli tripla A da scaffale, si qualifica come un videogioco da "prima serata" e alla portata di tutti. In molti, però, forse alla ricerca di difetti significativi, si sono lamentati della sua impronta casual. Ora, per quanto quest'etichetta possa voler dire tutto e niente, certo non si può negare

IN STACKING CI SONO TUTTO IL CARATTERE E L'ELEGANZA DI DOUBLE FINE



Come insegnava Dick Van Dyke a Mary Poppins, cosa c'è di meglio di un ombrello per ripararsi da una pioggia di carbone?



Le molte cutscene sono sempre ben sceneggiate e divertenti, pur rimanendo nell'ambito del "film muto".

che il livello di difficoltà sia tendente al basso. Ciò detto, Stacking offre un tipo di interazione pungente, capace di coinvolgere indipendentemente dalla fatica richiesta per dare il via alla tal reazione o sbloccare quella determinata matrioska nascosta; al contrario, supplisce all'ipotetica "lacuna" con il carattere e l'eleganza che da sempre contraddistinguono i lavori di Tim Schafer e Double Fine. Casual o no, di giochi così ce ne sono ancora troppo pochi. 🧑

COMMENTO

Voleste il ToSo riassumere Stacking con una sola parola, sicuramente sceglierebbe l'aggettivo "sfizioso". Non che glielo abbia mai chiesto o abbia indagato nello specifico, ma per quello che lo conosco, quando definisce un gioco "sfizioso" gli si illuminano gli occhi e l'interlocutore si prefigura un prodotto capace di divertire, sorprendere ed emozionare, senza però strafare o pretendere di vincere il premio per il "gioco dell'anno". Un giudizio sintetico su Stacking, quindi, rispecchierebbe l'involontaria descrizione fatta dall'ignaro caporedattore più amato dalle mogli degli italiani (e scusate se è poco!).

🟢 Divertente

🟢 Ironico

🔴 Un filo poco longevo

🔴 La versione PC ad un anno dall'uscita console???

VOTO [87]

CPU: Dual Core 2 GHz
 RAM: 2 GB
 SCHEDA VIDEO: Una qualsiasi con 512 MB
 SPAZIO SU HD: 4 GB
 CONNESSIONE: ADSL
 SVILUPPATORE: Milestone
 PUBLISHER: Black Bean
 MULTIPLAYER: Internet
 PREZZO INDICATIVO:
 € 40



NEL FANGO!

MUD - FIM MOTOCROSS WORLD CHAMPIONSHIP

Motocross e fango: Milestone sarà riuscita a trovare un'altra combinazione vincente oppure no?

Dopo aver portato un po' d'aria fresca nel mondo dei giochi di guida arcade con la spassosa serie Screamer, aver rivoluzionato il mondo delle due ruote con la saga di Superbike e stupito i fan dei rally con World Rally Championship, l'italianissima Milestone prova a riscrivere la storia del motocross su PC. MUD - FIM Motocross World Championship esce in contemporanea con l'inizio dei campionati mondiali di motocross MX1/MX2 e si propone come un titolo dalla doppia personalità: una più seria, per i fan di Tony Cairoli e compagnia bella, e un'altra più

giocosa e caciaronica, dedicata ai fan delle evoluzioni spettacolari a base di trick e salti su rampe in arena. Si tratta di un classico "back to basic" per Milestone, un ritorno alle origini: se vi aspettate un qualcosa di simulativo o vagamente a la SBK, con settaggi e setup su cui smanettare, siete letteralmente fuori strada. L'offerta videoludica di MUD non è di quelle "da mille e una notte" ma è comunque sostanziosa: il titolo di Milestone, infatti, dà la possibilità di disputare singole gare oppure interi campionati nelle categorie MX1/MX2 (è possibile seguire il calendario ufficiale oppure affrontarle in modo casuale), compreso il famoso Monster Energy Motocross of Nations, in cui ogni pilota rappresenta il proprio Paese. Completa il quadro la possibilità di partecipare al MUD World Tour, una modalità del tutto inventata che ingloba un buon numero di sfide acrobatiche e diverse tipologie di prove, come le gare a eliminazioni o quelle "testa a testa". Nel MUD World Tour avremo a che fare con una serie

di personaggi, chiamati Eroi, che andranno sviluppati e potenziati, quasi ci si trovasse in un gioco di ruolo, investendo punti in quattro abilità migliorabili. Terminato il "piatto" single player, rimane da guardare cosa offre il multiplayer online,

UN FANGO COLORATISSIMO

MUD utilizza una palette di colori decisamente caldi e ha un framerate generalmente solido, con qualche sporadico rallentamento nelle fasi più concitate delle gare. L'opera di abbellimento dei tracciati ufficiali orchestrata da Milestone ci ha soddisfatto: la stessa cosa non si può dire per le arene dedicate ai trick, troppo uguali fra loro. Il comparto sonoro si attesa su livelli soddisfacenti, con una buona riproduzione dei motori e una convincente selezione di pezzi ad alta concentrazione di decibel.

Il sistema di trick è troppo macchinoso e per nulla intuitivo.



IL RITMO DELLE GARE È FRENETICO E GLI AVVERSARI FORNISCONO UNA SFIDA DURA MA EQUA

Per recuperare terreno vi basterà schiacciare l'apposito tasto e gustare il beverone energetico!



per cui è necessario avere un account di GameSpy. Il multigiocatore secondo Milestone prevede sfide che coinvolgono fino a 12 giocatori, e comprende classiche corse e gare con rampe e trick.

FANGO IN PISTA?

Una volta scesi in pista, MUD ci ha lasciato con un retrogusto un po' amarognolo: il modello di guida scelto da Milestone permette anche ai neofiti del motocross di padroneggiare al meglio salti, cunette e fango in pochissimi giri, ma è altresì vero che, in alcune occasioni, si rivela un po' impreciso, soprattutto nelle curve ad ampio raggio o in prossimità dei salti. Il sistema di collisioni mostra qualche problemino (è facile incastrarsi sulle rampe o atterrare in sella a un avversario), mentre gli scontri con gli altri piloti si riducono a sporadiche sgomitare e a qualche raro tamponamento. Nelle curve si avverte la sensazione che moto e terreno siano due elementi separati, senza alcun tipo di contatto, mentre il sistema per concatenare i trick nella modalità "World Tour" risulta, alla prova dei fatti, meno fluido di quanto ci saremmo aspettati e forse troppo elementare.



Il proprio Eroe potrà essere adeguatamente potenziato in quattro caratteristiche.



Non lasciatevi trarre in inganno, però, perché MUD ha altre frecce al suo arco: il ritmo delle gare è innegabilmente frenetico e gli avversari forniscono una sfida dura ma equa, ben calibrata a seconda del livello di difficoltà, scelto tra i cinque disponibili. I dodici tracciati ufficiali sono stati caratterizzati e arricchiti in modo sapiente dai ragazzi di Milestone, e la deformazione dinamica del terreno, con buche e solchi realistici, regala un po' di imprevedibilità in più nel controllo del proprio mezzo. L'implementazione dello "scrub", la tecnica che utilizzano i piloti di motocross per piegare la moto durante i salti e guadagnare tempo prezioso, e l'utilizzo di un beverone energetico durante le gare forniscono quei preziosi "turbo" fondamentali per affrontare

gli avversari a livello "Estremo" o per rimediare a una deleteria uscita di pista, anche se nella maggior parte dei casi una guida senza sbavature vi permetterà di guadagnare un comodo piazzamento sul podio. Insomma, se vi piace il motocross, cercate un titolo con cui rilassarvi e non siete particolarmente esigenti, MUD potrebbe fare al caso vostro. Se, invece, volete qualcosa di più sostanzioso, la questione è differente, e fareste bene a provare un paio di giri di pista prima di effettuare l'acquisto. 🧑

IL SISTEMA PER CONCATENARE I TRICK APPARE UN PO' TROPPO LEGNOSO



Lo "Scrub", se eseguito correttamente, permette di mettere il turbo.

COMMENTO

La doppia anima di MUD suscita sentimenti contrastanti: la parte corsaiaola ci è piaciuta, quella acrobatica molto meno. Il comparto tecnico è valido, le molteplici modalità di gioco dovrebbero garantire diverse ore di divertimento (soprattutto nelle sfide tra amici), anche se il "World Tour" appare come un'occasione mancata. MUD è sicuramente un titolo meritevole di attenzione, pur con i suoi difetti, ma è innegabilmente privo di quel mordente necessario per catturare l'attenzione dei giocatori più esigenti.

- 🟢 Tecnicamente valido.
- 🟢 Le gare sono frenetiche e spettacolari.
- 🔴 Sistema di controllo poco preciso.
- 🔴 "World Tour" poco convincente.

VOTO [71]

CPU: Dual-Core 2.5 GHz
 RAM: 2 GB
 SCHEDA VIDEO: ATI
**RADEON X1800 GTO/
 NVIDIA GEFORCE 7600 GT**
 SPAZIO SU HD: 10 GB
 CONNESSIONE: ADSL
 SVILUPPATORE:
Eugen System
 PUBLISHER: Focus
Home Interactive
 MULTIPLAYER: Internet
 PREZZO INDICATIVO:
€ 39,99

wargame-ee.com

MONDIALE! WARGAME: EUROPEAN ESCALATION

Lo scontro tra il Patto di Varsavia e la Germania del '75 ora non sarà più solo un racconto di Tom Clancy. È tempo di mettere in scena l'ennesimo Terzo Conflitto Mondiale.

La guerra fa parte del patrimonio genetico della razza umana. Alcuni ne sono affascinati a tal punto che, anche se un conflitto non è mai esistito, vogliono avere la possibilità di viverlo. Magari attraverso un film, un libro di Clancy (in questo caso il riferimento è "Uragano Rosso"), oppure grazie a un videogioco. Wargame: European Escalation mette in campo un ipotetico scenario che precede di poco una Terza Guerra Mondiale: i protagonisti del rovente calderone

sono un'Europa in crisi, una Germania con tanto di muro che ancora la divide, e le nazioni del Patto di Varsavia. L'anno è il 1975: le armi sono cariche e le truppe attendono ordini. È tempo di appoggiare la mano sul vostro mouse e cominciare a impartirli.

DI CHE STIAMO PARLANDO?

Wargame: European Escalation è un RTS molto più "realistico" di altri titoli appartenenti al medesimo genere e questo significa che l'approccio deve essere più ragionato rispetto a quanto ci si potrebbe aspettare. WEE fa leva su uno stile di gioco quasi scacchistico, senza tuttavia perdere di vista la giocabilità. I fattori che rendono questo titolo maggiormente appetibile per un pubblico più esigente sono diversi, a partire dal fatto che le unità nemiche non si palesano subito e che non è raro trovarsi ad aprire il fuoco a vuoto in un'area nella speranza di far saltare una copertura. Le dimensioni delle mappe, solitamente abbastanza ampie, e le differenti



velocità dei veicoli di terra, condizionate dalla superficie su cui si spostano, completano il quadro di un prodotto probabilmente poco adatto ai neofiti. Per ciò che concerne gli spostamenti dei mezzi, è necessario aggiungere che è possibile forzare l'utilizzo di strade piuttosto che tagliare per campi velocizzando il percorso, ma questa scelta va ben ponderata. Ogni percorso, infatti, va analizzato anche e soprattutto in virtù dei rischi ai quali vi espone: vorreste avere una carovana che ci mette mezzo minuto in meno ma che si espone a un attacco diretto? Crediamo



L'interfaccia è essenziale ma efficace.

**WARGAME È UN RTS MOLTO PIÙ
 "REALISTICO" DI ALTRI TITOLI
 APPARTENENTI AL MEDESIMO GENERE**

PIÙ DIFFICILE = PIÙ BELLO?

Un po' di difficoltà aggiuntiva è in grado di aiutare un intero genere videoludico? Nel caso di Wargame, la risposta – personale – è un convinto "sì". A mio modo di vedere, infatti, questa scelta rendere il genere nuovamente appetibile, perché introduce senza strafare meccaniche che in altri blockbuster sono omesse in onore di una giocabilità garantita a tutte le tipologie di utenza. Certo non è un titolo perfetto, mancano alcune funzioni tipiche degli RTS e un terreno più vario avrebbe migliorato ulteriormente l'esperienza, ma la soddisfazione che regala è davvero senza pari.

di no, a meno che non abbiate voglia di perderla. In Wargame: European Escalation, insomma, sarà necessario pensare a tutto, corretto posizionamento della singola unità compreso, visto che può fare la differenza. Una buona copertura e un dislocamento efficace delle vostre forze saranno fondamentali per massimizzare il vostro successo. E per risparmiare i colpi.

LA SPIA DELLA RISERVA

Sì, avete letto bene, i mezzi, che possono essere danneggiati in molti modi, hanno munizioni contate e una precisa quantità di carburante a disposizione. La prima cosa da imparare, tuttavia, è che ogni singola unità ha un suo preciso ruolo sul campo di battaglia, accompagnato da pregi e difetti. Le unità di fanteria anticarro, per esempio, possono imboscarsi e tendere agguati, ma risulteranno assolutamente semplici da sterminare in determinate condizioni, secondo un classico schema di "sasso-carta-forbice". Le missioni in cui è suddivisa la campagna principale sono strapiene di obiettivi primari e secondari, che, se completati, permettono sia di ottenere stelle di comando, sia di sbloccare nuove unità o aggiornamenti di quelle già possedute. Dimostrandovi validi strateghi, accumulerete inoltre punti da investire per chiamare rinforzi, indispensa-



I (sin troppo) letali velivoli. L'antiaerea posizionata con criterio è l'unica salvezza.

bili per sbloccare le situazioni di stallo o per risolvere le missioni impossibili.

CRESCERE È DIFFICILE

Più aumenterà il vostro grado, minori saranno le truppe dislocabili sul campo di battaglia. Il controllo di particolari zone vi permetterà di accumulare i punti di cui parlavamo poco fa, e renderà possibile richiamare unità graduate da collocare dove riterrete più utile. Tuttavia non ci saranno bandierine a indicare che una zona è sotto il vostro controllo, ma un semplice e se vogliamo meno evidente veicolo di comando. E visto che stiamo parlando di veicoli, è bene dire che i mezzi d'aria sono semplicemente devastanti una volta schierati, tanto da risultare spesso determinanti se la contraerea non viene



I MEZZI D'ARIA, UNA VOLTA SCHIERATI, SONO SEMPLICEMENTE DEVASTANTI

piazzata con un certo criterio. Per quanto riguarda il lato tecnico, possiamo dire che la telecamera, a volo d'uccello, fa egregiamente il suo lavoro e il comparto estetico è molto gratificante. Gli scenari sono ben disegnati, le texture in alta risoluzione sono ottime e i veicoli sono dotati di un buon dettaglio, che contempla anche le tracce del loro passaggio sul campo. Un appunto va mosso, invece, alla distruttibilità degli scenari: gli alberi, e più in generale le strutture, non possono essere distrutti per favorire le imboscate e questo, alla resa dei conti, è un vero peccato. 🌳

COMMENTO

Wargame European Escalation offre una complessità più alta rispetto alla media, grazie soprattutto alle meccaniche scelte, che rendono il prodotto appetibile sia allo smalzato del genere in cerca di qualcosa di nuovo, sia il meno avvezzo (ma non al "niubbo" totale). Il gioco dà il meglio di sé in multiplayer, e la campagna in singolo mette sul piatto un discreto numero di ore. Sarebbe stato perfetto che ci fossero state mappe "fisicamente" un po' meno piatte e meno momenti troppo confusi.

- 🟢 Cura dei particolari
- 🟢 Grandezza mappe e numero unità
- 🟢 Buona complessità senza compromettere la giocabilità
- 🔴 Assenza di alcuni comandi utili
- 🔴 Terreno troppo piatto e lineare
- 🔴 Alberi ed edifici indistruttibili

VOTO[80]

Una colonna di carri procede al posizionamento.



CPU: Dual Core 2.0 GHz
 RAM: 2 GB
 SCHEDA VIDEO:
 nVidia GeForce 7800/
 ATI Radeon HD X1900
 SPAZIO SU HD: 1 GB
 CONNESSIONE: ADSL
 SVILUPPATORE:
 Doublesix Games
 PUBLISHER:
 Doublesix Games
 MULTIPLAYER: Stesso PC
 PREZZO INDICATIVO:
 € 9,99

www.allzombiesmustdie.com



DEMENTIALE!

ALL ZOMBIES MUST DIE!



Vi ho visti girare in cerchio e fare sempre la stessa cosa. Solo gli zombie fanno così. Senza offesa, eh...

La frase introduttiva, rivolta ai protagonisti e pronunciata da una "simpatica" IA, riassume bene il tono di All Zombies Must Die!, pieno di autoironia e intelligente humor. Non un capolavoro, e nemmeno un titolo alle soglie dell'eccellenza, bensì uno shoot'em up semplice semplice, con componenti RPG elaborate in misura precisa, per non uscire mai dai confini di una rassicurante leggerezza. Poi, ecco, nessuno si aspetti un gameplay innovativo, e men che meno un impianto tecnico esente da problemi: limiti e difetti ci sono, con co-op solo locale e sporadici bu



(la sparizione di alcuni oggetti, comunque aggirabile), ma non sono da trascurare nemmeno i pregi, capaci di rendere l'esperienza piuttosto piacevole e bilanciata, tra feature giocabili e durata complessiva dell'esperienza. L'epilogo arriva al punto giusto, dopo sei o sette ore di spedizioni nei quartieri invasi dagli zombie, proprio per impedire che lo schema d'azione venga a noia, una volta conosciuti tutti i personaggi e scoperte tutte le carte del gameplay. Però bisogna amare gli shooter nello loro forma primordiale, per apprezzare ciò che di buono ha da offrire il gioco, al di là di side quest, potenziamenti e tenui opportunità di crafting (comunque ben fatte). Alla fine, AZMD! avrebbe potuto pure presentarsi in 2D ed esprimere più o meno lo stesso concetto: tutti gli zombie devono morire.



detto, alcune delle soluzioni tipiche degli action-GdR. Burn Zombie Burn! era tutto modulato sull'esaltazione dei "moltiplicatori", i numerini atti ad aumentare aritmeticamente il punteggio, con soglie da raggiungere sfruttando la maggiore retribuzione delle uccisioni speciali (principalmente, fiumi di non-morti a cui appiccare il fuoco, prima di dedicarsi allo sterminio); AZMD! non dimentica questa predisposizione ma la rende meno estrema per far spazio a obiettivi un filo (ma proprio un filo) più elaborati e a un maggior numero di opportunità con cui "molestare" i non morti. Gli stage sono ora legati da una trama, volutamente sconclusionata e

BRUCIATE, MALEDETTI

Per dovere di completezza, va ricordato il predecessore di AZMD!, la cui struttura è stata ampliata per incontrare, come



Dar fuoco agli zombie permette di sfiorarli con maggiore efficacia. Lo sanno tutti.

È UNO SHOOT'EM UP CON SEMPLICI COMPONENTI RPG, MAI FUORI DAI CONFINI DI UNA RASSICURANTE LEGGEREZZA



Il finale ci rivela la notizia più terrorizzante per un giovane maschio, ben oltre le zombie-apocalypse...

ZOMBIE IN LIBERTÀ

Di questo gioco si può dire tutto, a seconda dei gusti, tranne che non sia simpatico. I dialoghi tra personaggi, in particolare, inquadrano con affetto la cultura dei fruitori di videogiochi: c'è il continuo battibecco tra Jack, un nerd patito di VG, e la sua ex Rachel, icona del pragmatismo femminile; accanto a loro troviamo lo scienziato Brain, con una spiegazione sci-fi per qualsiasi cosa, e l'impagabile alieno Luxo, completo di pistola spaziale e copricapo rasta. Istruite bene quest'ultimo, per scoprire quali finezze si nascondono nel pensiero di un extraterrestre...

piena di citazioni (soprattutto da Dead Rising, in termini di videogame), e prevedono l'adempimento di missioni specifiche, per far procedere la vicenda, insieme a una serie di compiti secondari, assegnati in modo casuale dalle IA dei "cancelli" tra un'area e l'altra, con piglio sadico, oppure legati al background dei 4 personaggi in scena. Il titolo del gioco, in particolare, si riferisce all'azione da compiere per tenere al sicuro la combriccola: 3 delle 8 mappe possono fungere da basi per potenziare gli eroi, cambiare l'equipaggiamento e costruire nuove armi; per usarle a questo scopo bisogna prima eliminare tutti i mutanti in zona, contrastando la crescente potenza delle orde con la giusta combinazione tra l'eroe, selezionabile a piacere nell'hub, e i gingilli a disposizione. Ogni alter ego ha un'arma "preferita" che può

usare al meglio e può anche variare, previo investimento di crediti, insieme a uno strumento che invece appartiene solo a lui, per spandere fuoco, elettricità, onde sonore e radiazioni; uccidendo i nemici in particolari circostanze è possibile accedere a nuovi oggetti, legati agli stessi elementi "naturali" (con due livelli di potenza), da combinare con le armi per ottenere effetti ancora più devastanti. Gli zombie, dal canto loro, si evolvono dalle varianti di base mutando in modo coerente alle sollecitazioni, di cui subiscono



anche gli effetti distruttivi. E sfolire le orde di ogni colore e velocità diventa impegnativo nelle fasi avanzate, senza tuttavia portare alla frustrazione, in un videogame ben scritto, discretamente orchestrato e comunque cosciente della sua leggerezza. 🧑

GLI STAGE SONO LEGATI DALLA LIBERA ESPLORAZIONE E DA UNA TRAMA SOPRA ALLE RIGHE, PIENA DI CITAZIONI

COMMENTO

All Zombies Must Die! è un gioco più compiuto rispetto al predecessore, nel gameplay come nella vena umoristica. La struttura da selvaggio shoot'em up viene affiancata da caratteristiche RPG, semplici ma efficaci, e il miglior risultato viene raggiunto con la combinazione di armi e oggetti, in una sorta di "crafting minimalista". Sfide e missioni possono anche risultare ripetitive, ma non fino a oscurare la competente realizzazione grafica e la riuscita di gran parte dei dialoghi, scritti appositamente per divertire un branco di nerd. Cioè noi.

- 🟢 Trama tutta da ridere.
- 🟢 Impegnativo, senza frustrare.
- 🟢 Dura il giusto...
- 🔴 ... prima di risultare troppo ripetitivo.
- 🔴 Qualche bug.

VOTO [78]

Per sbloccare una base, è necessario attivare una missione "All zombies must die". Indovinate un po' qual è l'obiettivo?



CPU: Dual Core 2 GHz
 RAM: 2 GB
 SCHEDA VIDEO:
 ATI Radeon HD 3600/
 NVIDIA GeForce
 8600GT
 SPAZIO SU HD: 700 MB
 CONNESSIONE: ADSL
 SVILUPPATORE:
 Candygum Games
 PUBLISHER: Kalypso
 MULTIPLAYER: Assente
 LOCALIZZAZIONE:
 Assente
 PREZZO: € 9,95

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

deadblock.com



ZOMBESCO!

DEAD BLOCK

Altro che virus letali sviluppati da megacorporazioni cattive, esperimenti militari andati male o batteri alieni provenienti dallo spazio. È tutta colpa del rock'n'roll!



In Dead Block indossiamo i panni di uno dei tre personaggi giocabili (il muratore Jack Foster, il piccolo scout Mike Bacon e la sexy poliziotta Foxy Jones), e li seguiamo nelle loro peripezie contro l'orda di zombi che si è abbattuta sulla loro cittadina.

IKEA AL CONTRARIO

Avete presente La notte dei morti viventi di George Romero, in cui gli zombi si accalcano alle finestre e alle porte, infilano un braccio tra le assi di legno, con le mani ad artiglio che cercano di afferrare capelli, abiti, carne? La situazione è più o meno la stessa: all'inizio di ogni livello i

tre protagonisti si ritrovano intrappolati in un edificio in cui arrivano morti viventi a carrettate. Il loro/nostro principale compito sarà quello di organizzare al meglio le difese per impedire che entrino in casa, e nel caso provvedere a farli fuori prima che ci divorino. Per costruire le barriere dovremo letteralmente fare a pezzi tutto il mobilio, e frugare in ogni scatola, cuscino, cassetto, pacchetto e contenitore alla ricerca di materiale utile. I mostri viventi possono anche essere affrontati in combattimento corpo a corpo, il modo meno efficace per sbarazzarsi di loro. Per completare il livello occorre trovare, nascosti in mezzo a tutto il resto, una chitarra elettrica, un amplificatore e un equalizzatore, e raggiungere un luogo specifico della mappa dove attivarli: a questo punto parte un minigame in stile Guitar Hero, che se eseguito senza errori costringe gli zombi a ballare il rock'n'roll, fino a distruggersi. Una roba delirante, mi rendo conto, ma è così che funziona. In alcuni livelli occorre invece eliminare un determinato numero di morti viventi prima di attivare la Zombie Killing Machine of Doom.

MEGLIO SOLI CHE MALE ACCOMPAGNATI?

All'inizio di ogni stage ci si ritrova da soli, ma una volta "liberati" gli altri personaggi sarà possibile passarli in rassegna con la pressione di un tasto, chiamarli perché ci aiutino nelle situazioni più concitate, oppure lasciare che agiscano per conto proprio, sfruttando le loro peculiarità. Oltre alle armi su cui può contare ogni singolo personaggio, esistono diverse trappole "comuni" che sfruttano gli elementi presenti nelle stanze: bistecche da infilare sui radiatori elettrici così da friggere il primo zombi che



Il look cartoon e l'Unreal Engine 3 non nascondono del tutto una grafica piuttosto scialba. Come il resto del gioco.

COOP? NO, GRAZIE

Dead Block supporta il coop per quattro giocatori, anche su PC. Dovrebbe essere una buona notizia, ma ci sono due problemi: il primo è che si tratta di gioco cooperativo sulla medesima macchina, con i problemi di spazio che la usuale collocazione di un PC solitamente comporta. Inutile girarci attorno: ci voleva il coop online, punto e basta.

GLI ZOMBI SI ACCALCANO ALLE FINESTRE E ALLE PORTE, E VOGLIONO SOLO PRANZARE CON LA VOSTRA CARNE. CRUDA



L'idea di Dead Block non è brutta, davvero, ma meritava di essere sviluppata meglio.



Mi vedete intento ad abbattere mobili come un vandalo? Strano, perché nel gioco si fa sempre tutt'altro!



ci mette le mani sopra, antenne da appoggiare sui televisori per attirare verso il tubo le menti obnubilate dei morti viventi, juke-box che sparano canzoni rock che costringono a ballare gli zombi di una stanza e via discorrendo. Tutti questi aggeggi richiedono risorse specifiche, da reperire tra uno scontro e il rinforzo di una barricata.

GIocate COL MOUSE DA BATTAGLIA

Se avete un mouse di quelli costosi e belli da vedere, mettetelo via, perché Dead Block è un gioco ad alto tasso di clic. Il titolo, specialmente all'inizio, ha un suo indub-

IL RITMO NON PRENDE MAI PIEDE ABBASTANZA DA FAR SCATTARE LA VOGLIA DI ANDARE AVANTI SUPERANDO LA RIPETITIVITÀ DELLE DINAMICHE DI GIOCO

bio fascino, una volta familiarizzato con le meccaniche e la gestione delle risorse, ma manca totalmente di ritmo: in pratica, non fa mai scattare la voglia di andare avanti. Manca proprio la soddisfazione nel compiere le varie azioni, spenta dalla lentezza con cui ogni gesto viene portato a termine. Il problema emerge in maniera evidente nel minigame finale, nel quale le note si

trascinano, i comandi sono laggati, e in generale ci si entusiasma pochino. Anche la conversione è piuttosto scialba: la campagna è priva delle quattro mappe pubblicate come DLC su 360 e tecnicamente, da un titolo che sfrutta l'Unreal Engine 3, è lecito attendersi davvero qualcosa di più. 🗡️



Ogni personaggio, al massimo livello, può costruire quattro diversi tipi di trappole alle finestre.

COMMENTO

La grafica cartoon e l'ambientazione horror anni Cinquanta non bastano a salvare Dead Block dalla mediocrità del suo gameplay. Non si può dire che il gioco sia brutto in sé, è che proprio "non ingrana", non gira. Le cose da fare sono tante, le idee ci sarebbero anche, ma non funzionano proprio, e difficilmente ci si diverte come si vorrebbe. Troppe le azioni ripetitive da compiere, che si sommano a una conversione svogliata e poco convinta; breve la campagna single player, inutile il coop in locale, e inaccettabile l'impossibilità di cambiare la configurazione dei tasti.

- 🟢 Ambientazione divertente
- 🟢 Varietà di trappole, situazioni e nemici
- 🔴 Eccessiva ripetitività nel gameplay
- 🔴 Coop solo in locale

VOTO [58]

CPU: Dual Core 2.0 GHz
 RAM: 2 GB
 SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce 6800/ATI Radeon X1600
 SPAZIO SU HD: 1.5 GB
 CONNESSIONE: ADSL
 SVILUPPATORE: Trickstar Games
 PUBLISHER: Deep Silver
 MULTIPLAYER: Internet
 PREZZO INDICATIVO: € 19,99



RAPACE!

JANE'S ADVANCED STRIKE FIGHTERS

A volte ritornano e... non sono più gli stessi.

Personalmente, non ho mai avuto una propensione particolare per i simulatori di volo: più che altro, non vedo perché dovrei imparare a pilotare un aeroplano quando mi vengono le vertigini solo a guardar giù dalla finestra di casa. Per lo stesso vergognoso motivo, quando ho visto il nome "Jane's" su un nuovo prodotto, memore della nota serie anni '90 (una ventina di titoli, tutti con precisi intenti simulativi), mi sono sentito automaticamente indegno di giocarci e, a

maggior ragione, del tutto impreparato a scriverne una recensione. Sbagliavo, e anche di molto. Una volta disaminate le reali caratteristiche di gioco, vicine alla simulazione quanto Mario Bros è vicino a un RPG, J'S Advanced Warfighter svela la sua natura di sparattutto arcade con gli aeroplanini, assolutamente alla portata di chiunque. Peraltro, non si tratta del peggior videogame mai visto: l'importante è aver ben presente che il prezzo di un prodotto, nel mercato moderno dei videogame, può rendere ancora più appetibili contenuti già degni di nota oppure, al contrario, limitare le aspettative dell'acquirente, in termini qualitativi e di longevità. Manco a dirlo, stiamo parlando del secondo caso.



pilota, "Razor", è un veterano dei conflitti moderni che si trova a supportare (da solo!) le forze "sane" del paese, anelanti democrazia e libertà, contro una minaccia dittatoriale pericolosa per il mondo intero, con tanto di ricerche per armi chimiche e nucleari. Il semplice copione prevede l'adempimento di compiti di vario tipo, diretti alla distruzione di strutture, aerei e mezzi di terra, oppure a missioni di scorta, supporto e ricognizione, per indebolire gli avversari fino a sferzare il colpo finale. In questo caso, rispetto al citato H.A.W.X., non ci vengono date spiegazioni circa l'elementare funzionamento del

Noi l'abbiamo giocato quasi tutto in inglese, perché l'atmosfera ne trae beneficio, ma i testi di J'sAW sono interamente tradotti nella nostra lingua.



RAZOR IL SOLITARIO

La trama, ambientata nell'immaginario Abzakistan, si fonda su cliché così risaputi da risultare quasi simpatica, in tutto il suo machismo aeronautico: il nostro

BASTA FAR PARTIRE I POSTBRUCIATORI E TENERE LE DITA SUI TASTI DELLE ARMI PER AVERE TUTTO SOTTO CONTROLLO



Nelle missioni finali il numero dei nemici è davvero mostruoso. Meglio affrontarle in co-op.

I VELIVOLI SONO MODELLATI IN MODO PIUTTOSTO PRECISO. NIENTE DI ECCEZIONALE, COMUNQUE...

diversi. E il cielo è pieno zeppo di nemici che nemmeno nella Battaglia d'Inghilterra: in effetti, se uno stato mediorientale possedesse una simile flotta aerea, potrebbe partire direttamente alla conquista degli Stati Uniti d'America. 🧑

velivolo, tirando in ballo AI e software militari: semplicemente, basta far partire i postbruciatori, impostare la direzione (con il gamepad o la tastiera: il mouse non è supportato) e tenere le dita sui tasti di cambio-arma e di fuoco per avere tutto sotto controllo. Il modello di volo, arcade che più arcade non si può, si rivela piuttosto fluido ma anche ingenuo nelle sue eccessive semplificazioni, specie quando voliamo rasenti al suolo (con texture poco definite, ma non è una novità per il genere) alla minima velocità, con la sensazione di trovarci su una FIAT 500 modificata da un pazzo. E non c'è davvero molto altro da dire, a parte sottolineare la presenza di

una trentina di aerei da sbloccare, differenziati nella resistenza, nella velocità, nella capacità di sfuggire ai radar (obiettivo di base di molte missioni) e nel carico di missili/bombe a disposizione. I velivoli, a fronte di ambientazioni tutto sommato dignitose, sono modellati e animati in modo abbastanza preciso, dal corazzato F-11G al veloce MIG-21, dai piccoli caccia-bombardieri A-10 ai classici F-16; il numero che abbiamo appena citato non corrisponde ad altrettanti modelli, però, perché i principali (ne ho contati 13) vengono ripetuti in diverse varianti, con colori e armamenti

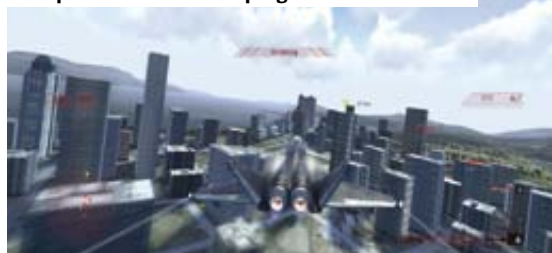


VERSUS E CO-OP DELLA GIANNA

Il multiplayer competitivo di Jane's Advanced Strike Fighters conta 4 modalità, per un massimo di 16 giocatori: "Duello Aereo" e "Duello Team" sono equiparabili a Deathmatch individuali e a squadre; nella modalità "Fuggitivo" è invece necessario abbattere un aereo designato, mentre questo cerca di evitare tutti gli altri, per poi ricoprire lo stesso ruolo; "Assalto alla Base", infine, prevede la distruzione a terra della base avversaria, prima di dedicarsi all'annientamento dei velivoli rimasti. Completa l'offerta il co-op aperto a 4 giocatori, per ripercorrere la campagna in singolo: in particolare, lo spropositato numero di nemici delle missioni finali sembra calibrato su questa modalità, oltre che sull'esigenza di coprire, con risultati un po' caotici, le mancanze delle IA.



L'effetto di motion blur riesce a ovviare, in alcuni casi, alla spartana modellazione poligonale delle strutture.



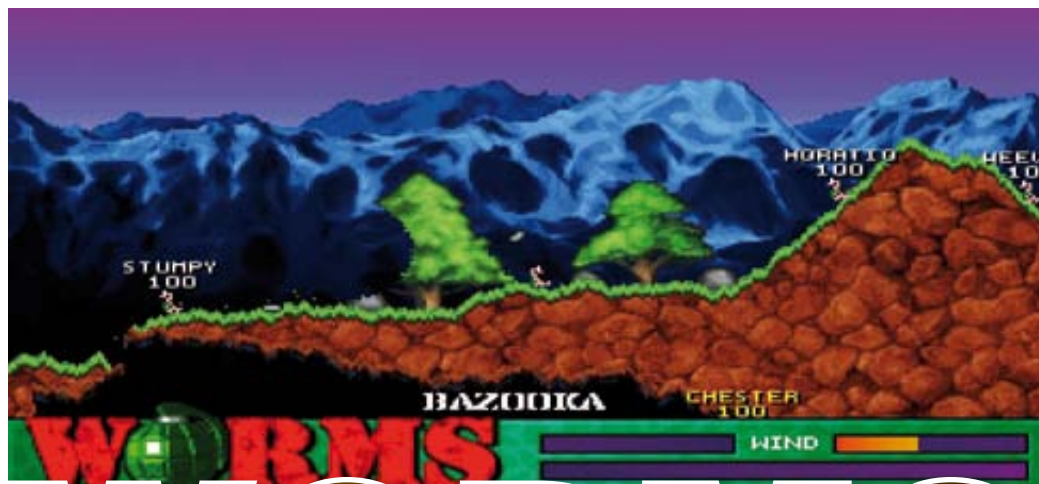
COMMENTO

La creatura di Trickstar Games è un air-combat-game senza velleità simulate, che non c'entra nulla con i predecessori degli anni '90. Non è questo particolare a guidare il giudizio finale, però, fondato invece sul confronto fra Jane's Advanced Strike Fighters e i videogame dello stesso genere, ambientati nei conflitti moderni, da Ace Combat ad H.A.W.X.: il gioco non se la cava benissimo nemmeno in questo contesto, per la verità, con poche idee personali, un modello di volo da sparatutto spaziale e una modalità multiplayer priva particolari attrattive, pur se corposa.

- 🟢 Tanti aerei da portare a spasso, senza troppo impegno.
- 🟢 Modello di volo troppo elementare.
- 🟢 Missioni ripetitive.

VOTO [58]

Sviluppatore: Team 17 Dove trovarlo: Steam, GOG.com



WORMS

5691

Cosa c'è di più disgustoso che addentare una mela e trovarci dentro un verme? Addentare una mela e trovare solo mezzo verme!

Parlare solo del primo Worms dimenticandosi di tutti gli altri è ovviamente impossibile; altrettanto difficile è riuscire a tenere traccia di una serie che, tra spin-off, conversioni su altre piattaforme, remake, reboot e vermi spremuti fino al midollo, conta ormai una ventina di titoli. Lasciamo da parte il ten-

tativo davvero poco riuscito di Team 17 di portare la serie in tre dimensioni, e concentriamoci su Worms nella sua essenza più pura, ossia quella di uno strategico a turni rigorosamente bidimensionale, nel quale ogni giocatore ha a sua disposizione una squadra di vermi, ciascuno dotato di nomi e personalità propria. E chi non

ha passato qualche ora creando un gruppo di anellidi con i nomi di colleghi, amici e parenti, sghignazzando quando il Gaburri di turno veniva massacrato senza pietà, si è davvero perso qualcosa. Quando arriva il suo turno, il giocatore prende il controllo di uno dei vermi della propria squadra, a rotazione, per un determinato

CAIO VER.ME!

Worms consentiva di giocare fino a quattro persone sul medesimo PC alternandosi ai comandi, ma il vero balzo di qualità per il gioco in rete è arrivato con Worms 2 e il supporto per il gioco online (allora si diceva TCP/IP), che permetteva sfide remote con altre persone, tipicamente amici e colleghi dell'università. Il divertimento del gioco originale, moltiplicato all'ennesima potenza.

L'IDEA CHE DEGLI INVERTEBRATI ROSA SI ARMINO FINO AI DENTI E SE LE DIANO DI SANTA RAGIONE ALL'INFINITO, SENZA UN MOTIVO, È ORMAI UN CLASSICO



Oggetti e sfondi delle mappe sono catalogati per temi: foreste, lande marziane, spiagge, l'inferno...



Le armi più potenti, come dinamite e raid aerei, sono disponibili in numero molto limitato.



numero di secondi: in questo lasso di tempo può spostare l'invertebrato lungo la mappa e fare fuoco contro gli avversari utilizzando una delle armi a propria disposizione. L'obiettivo di ogni match è uno solo: sterminare la squadra avversaria. Semplice, semplicissimo, talmente semplice che dopo dieci anni Worms non ha perso un grammo del suo fascino.

ARMATEVI E PARTITE

Se le premesse sono semplici, quasi banali, i fattori che hanno reso indimenticabile la serie di Team 17 sono davvero tanti, e tutti meritano di essere almeno citati. Innanzitutto, la presenza dei vermi: sembra una fesseria, ma l'idea che degli invertebrati rosa si armino fino ai denti (che neppure hanno) e se le diano di santa ragione all'infinito, senza un motivo, è talmente ridicola e divertente da essere immediatamente divenuta un classico. A questo si affiancano l'umorismo e il divertimento sparso a piene mani: il gioco è violentissimo nei principi, ma tutto è iperbolicamente esagerato come



Rigiocare il primo Worms non è un problema, grazie a DosBox.

GAMEPLAY PERFETTO?

Più di tutto, però, la serie Worms vanta un gameplay che sfiora la perfezione, calibrato fantasticamente in ogni suo aspetto, dai livelli generati casualmente alla presenza di armi in grado di assecondare ogni esigenza tattica e strategica, oltre che gli istinti più sadici dei giocatori, bilanciate in maniera sopraffina: pecore e banane esplosive, granate normali e a frammentazione, mazze da baseball e l'hadoken di streetfighteriana memoria; non dimentichiamo infine gli strumenti per facilitare lo spostamento, dalle banali rampe metalliche alla mitologica corda ninja, passando per teletrasporto e trivelle. 🧑



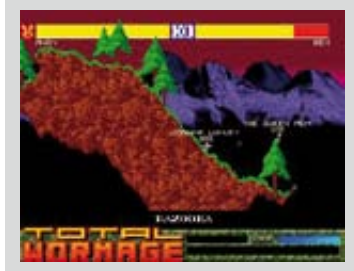
LA SERIE WORMS VANTA ARMI IN GRADO DI ASSECONDERE OGNI ESIGENZA TATTICA E GLI ISTINTI PIÙ SADICI

La Ninja Rope, croce e delizia di ogni sfida multiplayer!



FORSE NON TUTTI SANNO CHE...

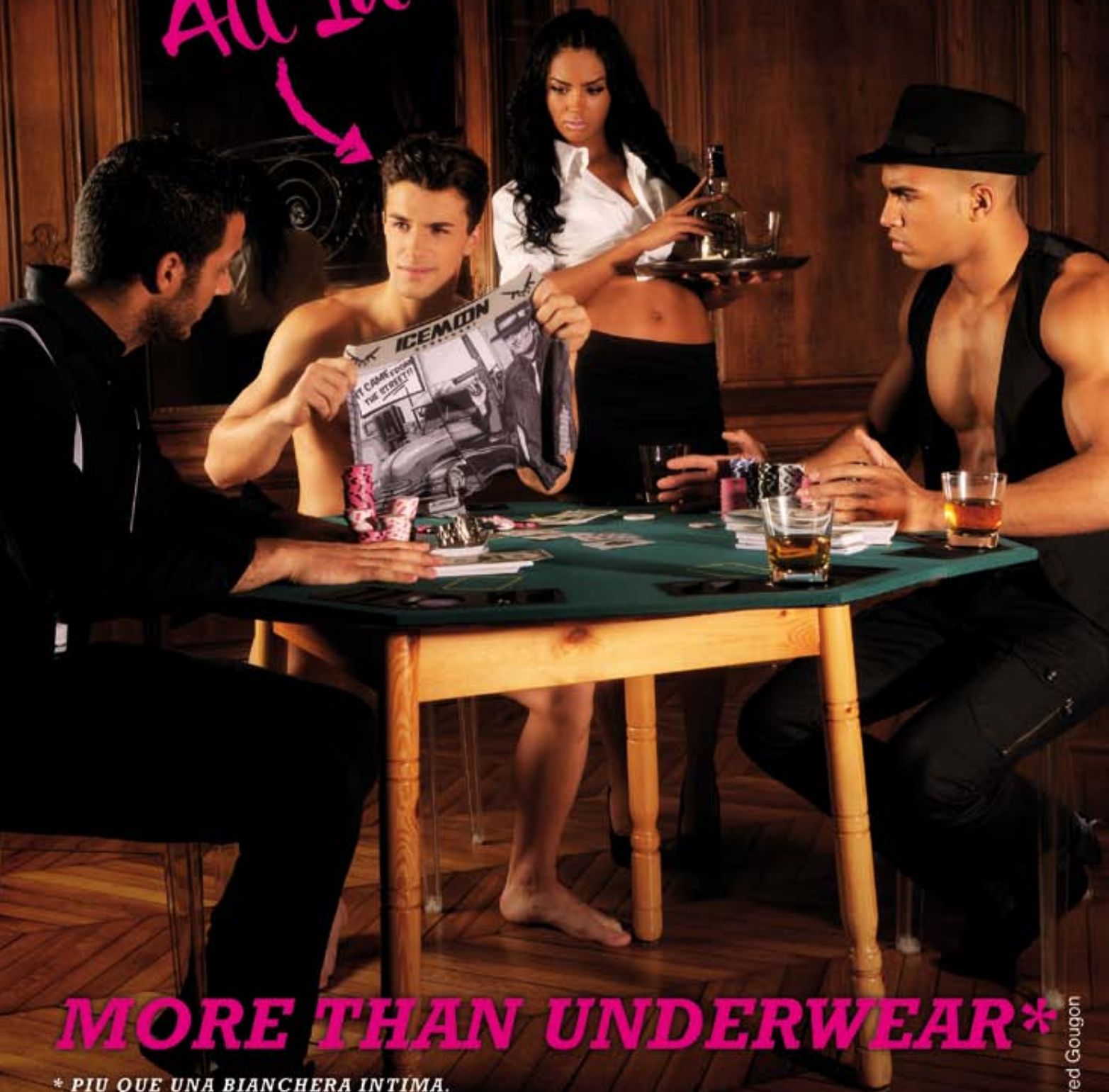
Il primissimo Worms è stato sviluppato da Andy Davidson (tornato in Team 17 dopo parecchi anni per lavorare al nuovo Worms Revolution, di cui abbiamo parlato nelle Voci di Corridoio di questo numero) sulla sua calcolatrice programmabile Casio quasi per scommessa con i suoi amici, per vedere chi sarebbe riuscito a tirare fuori la cosa più divertente. L'applicativo era capace di generare livelli casuali e disponeva sulla mappa tank in grado di stabilire angolo e velocità dei proiettili; il programma è stato successivamente portato su Amiga, dove le unità sono state dotate di movimento (la novità più rilevante, almeno dal punto di vista ludico) ed è stato aggiunto il livello dell'acqua che sale man mano che passa il tempo. Da ultimo, i carri armati sono stati trasformati in vermi... e no, non sappiamo come sia nata questa folle idea. Il gioco così realizzato si chiamava Total Wormage.



ICEMOON

underwear

All In



MORE THAN UNDERWEAR*

* PIU QUE UNA BIANCHERA INTIMA.

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

Indie zone

Senza assicurazione!

Sui forum tutto è più semplice. Lì, dove la ragione si perde e la legge del più arrogante ha il sopravvento, anche il concetto di sviluppo indipendente può essere riassunto con una frase rubata da Wikipedia. Dubbi, limiti, eccezioni: nulla ha la stessa autorità di un qualcosa legittimato dall'elevato numero di accessi che la famosa Enciclopedia libera riesce a generare. Poi, spulciando per la rete, ci si accorge che quella definizione non è condivisa nemmeno dalle tante declinazioni nazionali in cui è ripartita la stessa fonte. Da un certo punto di vista, però, è un vero peccato, dato che solo la versione italiana propone una postilla capace di cogliere almeno due degli aspetti centrali che inquadrano la pratica dello sviluppo indipendente: "Un gioco indie è un gioco progettato con la volontà di accettare i rischi insiti nel dare la priorità alle scelte creative dell'autore". Eccoli, allora: "rischio" e "autorialità", due significanti che nella genesi dei prodotti destinati all'intrattenimento non sempre convivono serenamente. Partiamo con il concetto di "autorialità" e dalla necessità di distinguere dalla semplice firma in calce ad un progetto. Essere "autore" vuol dire

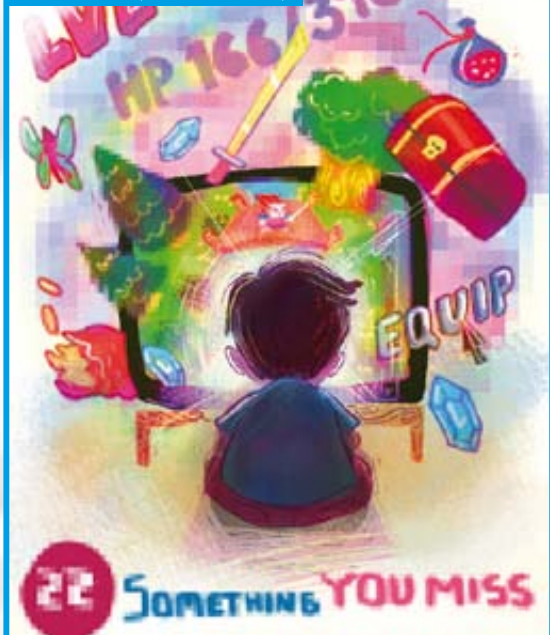
creare un prodotto fortemente caratterizzato, facilmente identificabile e in grado di generare una discussione dedicata. Basta pensare alla differenza tra Isaac Asimov e i tanti "ghost writer" che hanno scritto alcuni dei suoi romanzi; entrambi sono responsabili della compilazione di un testo da dare alle stampe, ma solo uno ne è il vero autore. Egli è il padre dell'idea, colui che l'ha connotata e modellata fino a trasformarla in un qualcosa di compiuto, spendibile, replicabile. In ambito videoludico ci sono tantissimi sviluppatori che possono fregiarsi del titolo di "autore". La lista è talmente lunga che nessuno si scandalizzerà se l'unico ad essere citato sarà Edmund McMillen, responsabile, tra gli altri, di Super Meat Boy e The Binding

Il parere de la Rikkomba

Come è possibile? Un titolo come The Binding of Isaac sottratto al palato dei nintendari? Oh noes. Ma per favore. Isaac, come quella "robetta" di LIMBO e innumerevoli altri titoli, spicca per la sua caratterizzazione prima che per le sue, sacrosante, qualità. Tale caratterizzazione prevede oceani di sangue, pus e lagrime sgorgare a fiumi, corroborati da una sottotrama che vede il piccolo Isaac come affetto da disturbi della personalità e da una situazione familiare disastrosa. Sarebbe bello scrivere che Isaac è un capolavoro incompiuto, ma la verità è ben più semplice: Nintendo non vuole avere giochi splatter sulle proprie console, pensate per l'intrattenimento in famiglia. La stessa Nintendo che ha esordito col "Seal of Quality". La stessa che dopo il flop del Nintendo 64 ha chiesto (e perduto) l'esclusiva su Resident Evil, e che con la Wii e il DS ha saturato il mercato di shovelware. Tecnicamente parlando, Isaac meriterebbe almeno una decina di marchi dorati; realisticamente, la strategia di marketing di Nintendo è basata sulla famiglia: sarà per il prossimo anno.

tal punto da accettare prodotti capaci di giocare con argomenti delicati come la religione o la sessualità, è opportuno riflettere sul fatto che la libertà di espressione ha un costo, tanto in termini di visibilità quanto di pubblico. Quando lo sviluppo di un videogioco passa dall'essere una mera compilazione di un codice all'esplicita-

#22 Something you miss, di Carlos Lerma (lerms.net - 2012)



"Aspettare che gli altri facciano il loro dovere è il miglior alibi per non fare il nostro". (Roberto Gervaso - Il grillo parlante, 1983)

of Isaac, giusto per citare i suoi due ultimi lavori. Perché parlare di lui? È presto detto: Nintendo ha rifiutato la sua richiesta di pubblicare, su 3DS, proprio The Binding of Isaac (la cui recensione è apparsa sul TGM n. 282). La questione riguarda i contenuti espliciti, le parziali nudità, i riferimenti religiosi, la blasfemia e tutto ciò che ci sta attorno. Ed ecco che entra in gioco il discorso del "rischio". Su Steam, il piccolo rogue-like action RPG ha venduto circa mezzo milione di copie. Come ha dichiarato lo stesso McMillen, fortuna vuole che c'è qualcuno che pubblica dei videogiochi senza imporre una pesante censura! Tralasciando, però, il discorso relativo alla necessità che quest'industria maturi a

zione di un'idea che si materializza in un software, l'autore si assume personalmente il rischio che quell'idea possa non piacere, non vendere o non essere capita. Qual è la differenza, allora, tra un Team Meat e un qualsiasi altro studio terze parti di Sony o Microsoft? Semplice: nel primo caso l'autore è l'unico responsabile della scelta effettuata, qualunque essa sia: nessun paradigma da rispettare o istruzioni calate dall'alto da eseguire alla lettera. Lo sviluppatore indie si assume l'onere di rispondere pubblicamente del proprio fallimento, senza avere la possibilità di scaricare la colpa sull'impreparato "capo" di turno... e, in ambito lavorativo, questa è una "libertà" tutt'altro che indolore. *

IGF: la prima volta non si scorda mai

Uno stralcio del diario di viaggio di Mattia Traverso, giovanissimo sviluppatore che ha gareggiato con il suo One and One Story all'ultimo Independent Game Festival per la categoria "studenti".

Mai amati i viaggi in aereo. Eppure, il volo Roma - San Francisco del 3 marzo porta con sé qualcosa di nuovo: lo spirito indie. A breve conoscerò i più famosi sviluppatori della scena e... perchè no, magari anche loro conosceranno me! Ed è così che i bambini che strillano e le hostess che vogliono farmi mangiare per forza passano in secondo piano e rimango solo io, ed il mio portatile. Ecco, allora, che dopo sedici ore, sei film e tanti ma tanti snack tocco il suolo dalle cinquanta stelle. E parte la paranoia. Primo: mi sono scordato i biglietti da visita; secondo: non ho preparato niente per lo stand; terzo: non so nemmeno com'è fatto il mio referente. Ma io ce l'ho un referente? Rimedio subito alle ansie con la "Rimozione Psicologica": faccio finta di nulla. Ed il primo giorno passa liscio ma l'aria è diversa; la sera incontro Daniel Tabar, di Cortex Command, dentro un supermercato e capisco che qualcosa, rispetto al suolo della penisola, è cambiato.

Mai solo

Sono assieme a Ciro Continisio di Tiny Colossus (si veda TGM n.283) e Tommaso Checchi, due amici sviluppatori. Il secondo giorno fila liscio: normale gita a San Francisco con annesso giro sul Golden Gate. Noto gli sviluppatori di Minecraft al completo in un parco del centro: ordinaria amministrazione, a San Francisco. Mi fermo un attimo ma decido di non disturbarli, gli parlerò dopo. Dunque passo



davanti all'edificio della Game Developer Conference, il maestoso Moscone Center. È ancora chiuso, ma di lì a poco verrà aperto per ospitare il più grande evento e ritrovo di sviluppatori, indie e mainstream, di tutto il mondo. E poi forse anche me. Basta uno sguardo con Ciro: domani sveglia alle 6, ché si va presto. L'arrivo, però, è traumatico: entriamo nel centro armati delle migliori intenzioni ma Ciro non risulta in archivio. La mia paranoia è lì che vuole uscire, ma la rimando con forza da dove è venuta. Purtroppo la ragazza che ci sta servendo si prende il suo tempo e un'altra ora se ne va. Finalmente, ottenuti i nostri pass "All Access" neri e con una borsa a corredo piena di pessima pubblicità, siamo parte integrante della conferenza. Ovviamente si sono sbagliati e sul mio badge non hanno scritto niente. Su quello di Ciro, al contrario, hanno scritto delle parole senza senso. Andiamo bene!

Dentro

La prima cosa che si fa ad un'importantissima conferenza, come ognuno di voi saprà, è mettersi a lavorare sui biglietti da

visita dimenticati in Italia. E così perdiamo altro tempo. Incontriamo Alex Camilleri, amico e sviluppatore italiano e ci dirigiamo al primo talk della giornata. Seduto davanti a noi c'è Jonathan Blow, l'autore di Braid. Io sono in fibrillazione e sto per rotolarmi per terra dalla gioia ma mi accento di una foto della sua schiena, peraltro mossa. Ma sarà meglio spiegare come funziona la conferenza: ci sono tre grandi edifici, ognuno adibito ad una funzione. Uno per i talk dei vari sviluppatori, uno per l'expo (una sorta di E3 ma per gli addetti ai lavori) ed uno per gli incontri privati. L'Independent Games Festival, anche detto IGF, ha un suo stand nel secondo

Un sorridente Renaud Bédard (Fez) davanti al suo stand, poco prima che la fiera inizi.



Daniel Tabar ed il suo facile laser che si ostina a chiamare "macchina fotografica".



**...MA HO PARLATO
CON PHIL FISH
DI GIOCHI
GIAPPONESI**

La proiezione di Indie Game The Movie. La fila per entrare iniziava fuori dall'edificio!



IO SONO CONTENTO COSÌ, PERCHÉ DOPO UN VIAGGIO DEL GENERE, HO GIÀ VINTO

padiglione, dove verranno mostrati tutti i giochi finalisti, tra i quali anche il mio. Sì, sono un po' preoccupato, lo ammetto. Ma lì per lì cerco di non pensarci e mi passa di mente. Comunque la giornata scorre molto tranquilla, un talk dopo l'altro fino alla proiezione di Indie Game The Movie. Noi siamo seduti vicino allo sviluppatore di Retro City Rampage e a due membri di Mojang, tra quelli che avevo beccato al parco e ai quali continuo a non rivolgere la parola. Fa niente, perché il film inizia... e che film! Il documentario è sostanzialmente un capolavoro. Subito dopo inizia il Q&A e l'armonia di quel momento magico si rompe con Phil Fish, autore di Fez, che, parlando di giochi giapponesi moderni, esclama: "They suck!". Giusto o meno, è stato molto divertente. Tutto soddisfatto, mi avvio distrutto verso casa, pianificando incredibili uscite serali. Come prevedibile, mi addormento sul divano.

The day after tomorrow

Il giorno seguente è stato alquanto inutile; senza considerare un paio di sviluppatori conosciuti lì per lì, tipo i Vlambeer di Super Crate Box, io e Ciro abbiamo girato San Francisco in lungo e in largo per stampare i miei biglietti da visita, perdendoci mezza GDC. Inoltre abbiamo dato un'occhiata allo stand e a ciò che dovrò montare (Già, devo farlo io. Altrimenti non sarebbe un premio indie, no?) e mancano due cavi. Prevedibile. Ed ecco che arriva il grande giorno. Cavi comprati ed espresso in corpo: sono pronto a presentare il gioco. Sono vicino a Fez, a



One and One Story viene mostrato durante gli IGF Awards, il premio indie più mainstream che ci sia.



Gunpoint, ad Antichamber, a Botanicula... mi sento piccolo piccolo. Ma almeno sono tra gli studenti! Comunque, non ho neanche il tempo di provare gli altri giochi che la gente comincia ad entrare e a riempire l'ala. Qualche curioso passa, lancia uno sguardo e se ne va. Il mio pensiero viaggia: "Oddio, non gli piace, ho portato una cosa troppo semplice, è solo un platform e poi...". Ma qualcuno si è seduto e comincia a giocare. Mi avvicino lentamente, e suggerisco l'utilizzo delle cuffie. E il primo gamer/developer inizia "One and One Story". Lentamente comincio ad assumere il colore del pavimento. Il giocatore sembra apprezzare sia me, che blatero spiegando il gioco, sia il mio lavoro: bella sensazione! Eppure ho sempre il terrore che non gli piaccia ed ogni volta che muore faccio un salto. Deve essere divertente vedermi così in preda al panico. Intanto il primo giocatore è arrivato alla fine e ha completato il gioco; si complimenta con me, chiedendomi un biglietto da visita, che non è ancora arrivato e, con la professionalità che mi si addice, gli chiedo se può ripassare più tardi a prendersene uno!

And the winner is...

E così, per tutto il giorno, tra indie come Chevy Ray di Flashpunk o David

Rosen di Wolfire, ma anche mainstream tra cui Harmonix, Microsoft e Bioware, parlo con gli altri sviluppatori e li vedo giocare alla mia creazione... incredibile! Alle sei arriva l'ora della premiazione dell'IGF, che si tiene il primo giorno. Come finalista ho accesso al tavolo dei VIP almeno un'ora prima, ma ovviamente arrivo tardi. Quando inizia tutti i più grandi sono lì: Edmund McMillen, Tim Shafer, Warren Spector, Cliff Bleszinski... No, non ho conosciuto nessuno dei suddetti, ma ho parlato con Phil Fish di giochi giapponesi. Quando lo spettacolo inizia, l'ansia e il mal di schiena mi colpiscono: la categoria studenti viene premiata per prima e dentro di me prego di non vincere. Sul palco, un fenomenale Andy Schatz (Monaco) presenta gli awards. Passano i rassegnati finalisti, tra cui anche One and One Story. Il mio nome viene pronunciato in una maniera ridicola, ma fa niente. E arriva la busta. E io tremo. E la busta viene aperta. E io tremo. E "Way" vince. Ma io sono contento così, perché dopo un viaggio del genere, ho già vinto. Non come il gruppo di vietnamiti che mi ha copiato il gioco sull'appstore. Ma quella è un'altra storia. ■

Uno scorcio dello stand. Prom Week è un titolo veramente carino, cercatelo online!



Proteus

Abbandonati su un'isola deserta.

Che cos'è Proteus? Bella domanda, dalla risposta non facile. Si potrebbe risolverla dicendo che è un non gioco, un'esperienza multimediale (qualcuno direbbe "opera multimediale interattiva"), ma si racconterebbe solo una parte della faccenda. Perché in fondo il gioco, accezione più pura del termine, non prevede mica per forza degli obiettivi precisi, delle missioni da eseguire, delle regole messe in chiaro e per iscritto. Un bambino che pasticcia col pongo, che si inventa le storie nella sua testa facendo picchiare fra di loro Masters, G.I. Joe e Transformers o che esplora il cortile di casa sua con degli occhi grandi così, non sta forse giocando? Certo che sì. E allora diciamo che Proteus è eccome un gioco, un videogioco, che trascende le regole a cui siamo abituati e si gioca fortissimo la carta della libertà, dell'atmosfera, dell'astrazione.

Largo ai pixel!

In Proteus ci si ritrova gettati su un'isola, senza alcuna indicazione sulla propria identità o gli obiettivi che ci si pongono davanti. Niente, solo un'inquadratura in prima persona e il canonico sistema di controllo che accoppia i tasti WASD e un mouse. Sta poi a te videogiocatore cominciare a muoverti, gironzolare per gli ambienti e scoprire la tua narrativa, le tue cose da fare. Il primo impatto è spiazzante, anche perché ci si trova davanti a uno stile grafico perlomeno particolare, certo ben lontano da quello che siamo abituati, oggi, a incontrare nei giochi con visuale in prima persona. Tutto



NEGA GLI STEREOTIPI CUI SIAMO ABITUATI E SI PRESTA A UNA LETTURA ASSOLUTAMENTE PRIVA DI FILTRI

è fatto di enormi pixeloni, con un 3D assolutamente semplice e oggetti assemblati in maniera rozza, ma spennellati e rifiniti con il gusto di una colorazione fuori dagli schemi. Ricerca della nostalgia retrò? Forse, come effetto collaterale, ma non è necessariamente al passato che si rivolge lo sguardo del programmatore Ed Key, che ho incontrato alla GDC 2012 e mi ha spiegato: "Non si tratta di nostalgia, è una questione di semplicità e, se vogliamo, di pragmatismo,

di avere uno stile grafico che sia facilmente gestibile da me. Niente lens flare, modellazione... E poi c'è il fascino dell'astrazione: se punti al realismo, avvii un processo senza fine, sei costantemente impegnato ad arrampicarti su una collina, puntando a un realismo sempre maggiore. E sempre più difficile da realizzare. E se invece stabilisci uno stile, che è tuo, magari un po' astratto, la gente smette di preoccuparsene, e ottieni il risultato che vuoi". E sapete che vi dico? Innanzitutto che Ed Key, simpaticissimo ragazzino di provenienza brit pop, ha troppo ragione, e in secondo luogo che Proteus ha un fascino visivo pazzesco. All'inizio ti sembra una roba pretenziosa e insopportabile, poi inizi a giocarci, non te ne stacchi più e scopri che la grafica è bellissima. Anche grazie alla musica.

Alti, bassi, medi

A San Francisco ho chiacchierato anche con David Kanaga, autore delle musiche, che mi ha spiegato che: "Ed mi ha scovato dopo aver ascoltato un mio lavoro, Scenes from Arcturus, che è ispirato al libro di fantascienza A Voyage to Arcturus. E lo spunto di partenza è stato quello. Poi, anche pensando ai paesaggi del gioco, ho cominciato a sbatterci dentro un po' di Beethoven e altre cose. Ma il concetto base è la sperimentazione con le tonalità, alzarle, abbassarle,

Nella fase del concepimento iniziale, Proteus aveva un look bidimensionale e ricordava un gioco Nintendo.



Il pittore Paul Nash è fra le principali ispirazioni, più o meno conscie, di Ed Key, ideatore e programmatore di Proteus.



Le scelte estetiche sono anche molto figlie delle necessità pratiche di sviluppo. Non ci sarebbe modo di realizzare un motore iper realistico.



OH, SE PREFERITE GIOCARE A SKYRIM, FATE PURE

giocare coi suoni e coi tempi, prendendo parti di musica e rallentandone la cadenza". Insomma, un progetto musicale, oltre che visivo, assolutamente sperimentale e intrigante, che – questo lo dico io – va a creare un tappeto sonoro, fatto di effetti, rumori, piccole intuizioni avvolgenti, dalla natura dinamica e mortalmente affascinante. Tutto varia e "suona" in base agli spostamenti del giocatore e a ciò che avviene in questo o quel momento, con risultati che davvero lasciano di sasso e ti fanno capire fino in fondo quel che si diceva prima: che il potere evocativo dell'astrazione, del simbolismo anche spicciolo, del paesaggio assemblato con quattro pixel, ha tutta la mostruosa

potenza della mente umana a sua disposizione. E che quando l'immaginario visivo non ti viene servito su un piatto d'argento, ma te lo devi costruire ed elaborare tu partendo da una traccia, beh, ne viene fuori qualcosa di incredibile.

Esplorare tanto per

D'accordo, ma che si fa, in Proteus? Quello che ti pare. C'è un modo per concludere il gioco, ci sono azioni che si possono compiere e che hanno influenza sull'ambiente, ci sono elementi con cui si può in qualche modo interagire, per esempio osservando, inseguendo, studiando affascinati la bizzarra fauna locale. Ma sostanzialmente c'è il

gusto per l'esplorazione di un mondo assurdo e alieno, per l'immersersi in un viaggio completamente fuori di cozza. Proteus è un gioco indie casual, magari anche un po' mainstream. Una roba che ha affascinato anche la nonna di David Kanaga (davvero!) e che si lascia leggere a tutti i livelli da chiunque ci si metta davanti. Paradossalmente può risultare più difficile per un giocatore hardcore che per un non giocatore, dato il modo in cui nega gli stereotipi cui siamo abituati e si presta a una lettura assolutamente priva di filtri. "Sì," dice David Kanaga, "sembra proprio essere un qualcosa di molto leggibile anche per un pubblico più ampio, non solo per i giocatori. Molti miei amici, che non sono giocatori, l'hanno adorato. E, non so, magari mi dicono che è il loro gioco preferito per farmi piacere, però penso e spero davvero che la sua semplicità possa risultare interessante per un sacco di non giocatori. Io sono un videogiocatore appassionato, ma mi piace che l'idea anche i non fanatici riescano ad apprezzare determinate cose. Ora, non so se Proteus possa essere considerato mainstream, ma penso possa essere apprezzato da un pubblico ampio." Insomma, un gioco strano, un gioco difficile da descrivere, ma un gioco da provare e nel cui fascino provare a perdersi. Attualmente è ancora in fase di sviluppo, e forse arriverà a conclusione in estate. Nel frattempo, a breve Ed Key e David Kanaga dovrebbero dare a tutti – e non solo a noi giornalisti – la possibilità di dilettersi con la beta, anche se a pagamento. Secondo me ne varrà parecchio la pena ma, oh, se preferite giocare a Skyrim, fate pure. ■

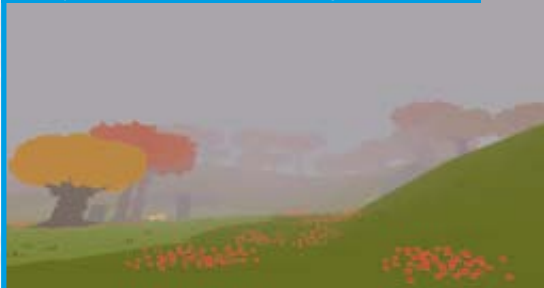
A breve sarà possibile contribuire economicamente al progetto per assicurarsi un accesso alla beta. Io ve lo consiglio!



Il concept di base è quello di un'esperienza naturalista, di un viaggio esplorativo in un ambiente naturale con creature dal comportamento credibile.



L'accompagnamento sonoro, a firma David Kanaga, è composto interamente su una singola tonalità.



»SVILUPPATORE: **Blendo Games** »SITO: **blendogames.com**

Gravity Bone

Exit [only] for work and worry.



Ogni uomo ha un tallone d'Achille ed io, a voler essere sinceri, ne ho diversi. Uno di questi è Blendo Games, software house indipendente capitanata da un Brendon Chung che ne è anche il solo e unico dipendente. Su TGM hanno già trovato spazio i suoi lavori più grossi, come Atom Zombie Smasher e Flo-tilla, ma ammetto che la notizia del suo prossimo gioco mi ha spiazzato come una birra artigianale a stomaco vuoto. Thirty Flights of Loving, questo il titolo, altro non è che il seguito di Gravity Bone, uno pseudo action adventure in prima persona della durata di soli quindici minuti, capace però di lasciare a bocca aperta anche il più scettico dei giocatori hardcore.

Perché?

Eh... potrei riassumere il tutto con un: "È sceneggiato divinamente", visto che Brendon Chung ha il dono di saper raccontare

una storia; i suoi frame narrativi, infatti, sono tanto affascinanti e coinvolgenti quanto avari di testo scritto. In questo contesto, Gravity Bone narra la vicenda di un anonimo agente segreto, di un Tom Cruise impegnato nell'ennesima missione impossibile, di un dipendente che non è stato messo al corrente di tutto e che, per sopravvivere, dovrà imparare [e in fretta]. I colori e le musiche richiamano la delicatezza dei telefilm di spionaggio degli anni '70, dove anche al malcapitato villain si riconoscevano un'eleganza e un carisma fuori dal comune. Le meccaniche, invece, sono le solite delle avventure in prima persona: "raccogli oggetto e usalo sul corretto hotspot", mentre per quanto riguarda le fasi esplorative, se così si possono chiamare, sarà sufficiente avere il tempismo di premere la barra spaziatrice per saltare al momento opportuno. In ogni caso, nulla di tutto questo è preponderante sullo storytelling, la cui qualità supera agilmente anche i limiti tecnici di un software freeware da pochi megabit. Ah, sì, giusto: il livello di difficoltà è inesistente, così come qualsiasi pretesa di trovare in Gravity Bone una qualche sfida... ma basta saperlo per tempo, no?

Hype

Rimane il fatto che dopo averlo giocato, tutti gli amanti delle cose belle non potranno

COMMENTO

Tagliente ed efficace, Gravity Bone rappresenta un intermezzo interattivo davvero originale, non tanto in termini di sfida quanto quanto di "momento ludico" a 360 gradi. In vista dell'imminente seguito, il quarto d'ora necessario a scaricare l'eseguibile e giocarselo d'un fiato diventa quindi una pratica imprescindibile, al pari di un antipasto croccante in un ristorante giapponese. Oh, poi c'è gente a cui piace il maki fritto, ma questo è un altro discorso!

+ sorprendente

- immediato

no che gioire al pensiero dell'imminente Thirty Flights of Loving, inserito in un progetto di crowdfunding più allargato e pronto per essere pubblicato. Le indiscrezioni parlano di un altro prodotto in grado di stupire e coinvolgere, di una colonna sonora latinoamericana particolarmente ispirata e di un senso dell'umorismo ancor più travolgente, se possibile. Ho la bava alla bocca e non vedo l'ora di metterci sopra le mani, giuro, anzi... adesso scrivo a Brendon che voglio un review code... per lavoro, si capisce! ☑

First-person shooting!



BRENDON CHUNG HA IL DONO DI SAPER RACCONTARE UNA STORIA

Una delle poche sessioni platform: lo vedete lo scintillio del portabandiera?



VOTO:
5/5



Del gas refrigerante ed un martello sono sufficienti a rompere qualsiasi lucchetto.

»SVILUPPATORE: Wild Shadow Studios »SITO: realmofthefmadgod.com

Realm of the Mad God

Un MMO free2play nel 2012 non è una grossa novità, ma Realm of the Mad God ha delle caratteristiche che lo rendono degno di nota.



Basta leggere la descrizione ufficiale di Realm of the Mad God per capire che gioco abbiamo di fronte: un MMO cooperativo con meccaniche da shoot'em up bullet hell. Come traduciamo? Scelta la classe, tra quelle sbloccate, si deve girare andando a caccia di creature da sterminare e quest da risolvere, che poi richiedono sempre l'uccisione di nemici grossi e potenti (non esistono varianti). L'inventario c'è, ma è ridotto a una manciata di slot facilmente gestibili: uno per l'arma, uno per la corazza, uno per anelli e ninnoli vari e uno per le magie. Per il resto ci sono otto slot per gli oggetti trasportarti e... fine. Sullo schermo è sempre visibile la mappa dell'area, ma serve a poco perché è difficile perdersi, visto che ci sono sempre delle frecce che dicono dove andare. Il protagonista ha le classiche tre barre energetiche, una rossa, una verde e una blu, che non credo meritino lo spreco di caratteri per essere spiegate.

NON STO DICENDO CHE REALM OF THE MAD GOD SIA BRUTTO, MA SOLO CHE MUORE LÌ DOVE NASCE

Grafica retrò, gameplay moderno

In cosa consiste il gameplay? Facile: si va in giro, si spara a qualsiasi forma di vita che non siano gli altri giocatori, si schivano nemici e colpi, entrambi copiosi sullo schermo, finita la sparatoria si esamina il bottino a terra per vedere se c'è qualcosa che può tornare utile e si prosegue verso il prossimo scontro. A seconda della classe selezionata si combatterà dalla lunga distanza o corpo a corpo. All'inizio si morirà spesso e si dovrà creare un nuovo personaggio, ma presto si capirà come andare avanti senza farsi troppo male e si riuscirà anche a finire il gioco. Realm of the Mad

Ogni classe ha dei poteri speciali legati alla barra del mana.



COMMENTO

Realm of the Mad God è un titolo strano. Da una parte lo stile grafico ispira una simpatia immediata, soprattutto a chi ha il cuore appesantito da troppi anni di videogiochi, dall'altra va ammesso che si tratta di un prodotto furbo in più di un senso, che non fa nulla per rompere gli schemi dei giochi free2play. Le partite sono veloci, le meccaniche di gioco semplici e per qualche ora si riesce a far finta di non trovarsi di fronte a qualcosa che si dimentica un attimo dopo la disinstallazione.

+ Cattura nel breve periodo
- Diventa presto ripetitivo

VOTO:
3/5

God è pensato per partite veloci, ma di primo impatto può tenere incollati al monitor per qualche ora. Ci vuole un po' per rendersi conto che è un titolo molto ripetitivo e che in fondo, dietro il suo aspetto retrò fatto di sprite grossi e pixellosi, c'è poca sostanza, che non viene certo aiutata dal sistema di microtransazioni, la vera croce dell'intero genere.

Un passatempo nostalgico

Quando la nebbia dei proiettili si dirada ci si trova di fronte al classico titolo che invita a comprare oggetti con soldi veri, che non è nemmeno un male assoluto visto che è l'unica fonte di sostentamento dello sviluppatore, ma che è anche un impedimento strutturale per andare oltre un certo concept che finisce per castrare l'intero gioco. Non sto dicendo che Realm of the Mad God sia

brutto, ma solo che muore lì dove nasce. Prendetelo come un passatempo, magari lo amerete. ☹

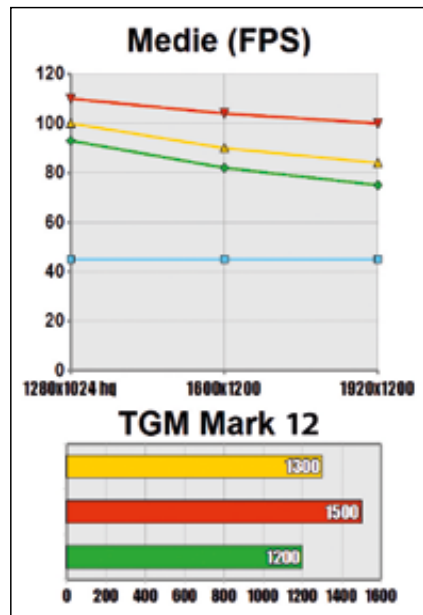


I NOSTRI BENCHMARK

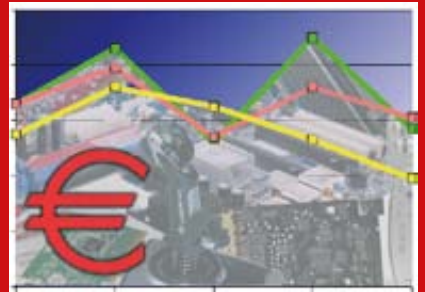


Il TGM Mark 12 è lo strumento con cui The Games Machine valuta l'efficienza di schede video e computer completi con i videogiochi, effettuando test di velocità su diversi titoli, caratterizzati dall'adozione di tecniche e librerie differenti: Crysis 2, Batman: Arkham City, DIRT3, Alien Vs Predator e altri, pronti a intervenire in caso di necessità, tutti aggiornati alle loro ultime versioni. I test vengono effettuati, salvo in casi particolari, su un testbed composto da una scheda madre Intel DX79SI Extreme, con un processore Core i7 3960 a frequenza standard, 16 GB di RAM e un disco fisso Seagate Barracuda da 7200 giri/minuto, il tutto alimentato da un Enermax Revolution 85+ da 1050 W. Le risoluzioni di riferimento sono 1680x1050, 1920x1080 e 2560x1600 pixel: le impostazioni sono scelte in modo che i giochi offrano la massima qualità visiva e un framerate ottimale, per cui possono cambiare in base al titolo e alla risoluzione. L'andamento dei frame è indicato nei grafici con differenti linee colorate. Nello schema in alto, una linea orizzontale azzurra posizionata all'altezza dei 45 frame per secondo ci ricorda il livello ideale per la "fluidità" della grafica: l'occhio umano, infatti, comincia a percepire un movimento abbastanza fluido quando il computer riesce a visualizzare un numero di fotogrammi che varia, da persona a persona, tra i 30 e i 60 fotogrammi al secondo. Il valore del TGM Mark

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



IL BORSINO DELL'HARDWARE



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

✓	cpu	INTEL CORE i7 3960X	€ 880
✓	vid	GEFORCE GTX 590	€ 719
N	vid	GEFORCE GTX 680	€ 509
✓	cpu	INTEL CORE i7 3930	€ 499
✓	vid	RADEON HD7970	€ 439
✓	vid	RADEON HD7950	€ 389
✓	vid	GEFORCE GTX 580	€ 359
N	vid	RADEON HD7870	€ 319
✓	vid	RADEON HD6970	€ 279
✓	cpu	INTEL CORE i7 3820	€ 275
✓	vid	GEFORCE GTX 570	€ 255
✓	cpu	INTEL CORE i7 2600k	€ 249
N	vid	RADEON HD7850	€ 229
✓	cpu	AMD FX-8150	€ 219
✓	vid	GEFORCE GTX 560 ti 448 core	€ 210
✓	cpu	AMD FX-8120	€ 149
✓	vid	RADEON HD6870	€ 139
✓	cpu	AMD FX-6100	€ 119
✓	vid	RADEON HD6850	€ 109
✓	cpu	AMD FX-4100	€ 95

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

Questo mese registriamo ben quattro nuove entrate, e tutte sul fronte dei processori centrali: a completamento della serie i7 3800 di Intel abbiamo finalmente potuto inserire nel listino anche il quad-core 3820 e il modello "potente, ma più economico" 3930, che molti preferiranno al 3960X – se non altro – perché costa la metà. Non ce la siamo sentita invece di inserire le Radeon HD7700 per una semplice ragione: costano più o meno come le HD6800 e offrono prestazioni più contenute. Restiamo dunque in attesa di un loro riallineamento che, ne siamo sicuri, avverrà non appena si sarà esaurito il "fattore novità".

NEWS IN BREVE

UNA 680 TRUCCATA DA ZOTAC

Zotac ha annunciato la commercializzazione di una scheda video "Extreme Edition" basata su GPU GeForce GTX680 overclocata di fabbrica a ben 1.200 MHz (frequenza ottenuta innalzando a 1,212 Volt la tensione operativa della GPU). Cambia anche il sistema di alimentazione, che passa da 6+6 pin a 6+8 pin e, per finire, fa capolino un connettore USB per collegare alla scheda madre una logica di controllo per l'overclock e il monitoring dei parametri di funzionamento.

GTX670 IN ARRIVO

Il sito 3D Center ha pubblicato alcune indiscrezioni su GK106, una nuova GPU basata su Kepler che andrà a posizionarsi nella stessa fascia di prezzo attualmente occupata dalle Radeon HD7800. Le nuove schede, che si chiameranno GeForce GTX 670 e 670ti, avranno 768 CUDA core, 24 ROP, 64 texture unit e il bus della memoria varierà probabilmente tra i 192 e i 256 bit in base al quantitativo di VRAM GDDR5 installata, 1,5 o 2 GB.

DA LG LO SCHERMO FLESSIBILE

È solo in bianco e nero, ha una diagonale di 6 pollici ma vanta la lodevole risoluzione di 1024x768 pixel: è il display flessibile che LG ha deciso di commercializzare, per il momento soltanto in Europa, a partire dal mese di Aprile. Altre caratteristiche di rilievo del prodotto sono il peso di soli 14 grammi, lo spessore di 0,7 mm e la possibilità di flettersi fino a un massimo di 40° sul proprio asse. Verrà usato inizialmente su e-book e smartphone di nuova generazione.



IL PC IDEALE

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

PROCESSORE



INTEL CORE i7 3960X € 899

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

AMD FX-8150 € 219

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

INTEL CORE i3 2100 € 105

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

SCHEDA MADRE



INTEL DESKTOP BOARD DX79SI € 300

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

GIGABYTE GA-990XA-UD3 € 90

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

SAPPHIRE PURE PLATINUM H67 € 90

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

SCHEDA VIDEO



2x GEFORCE GTX 680 € 1020

Volete il massimo? Ma proprio il massimo? E allora non c'è niente di meglio di un paio di GeForce GTX 680 in SLI. Possibilmente con tre monitor full-HD da usare in stereoscopia...

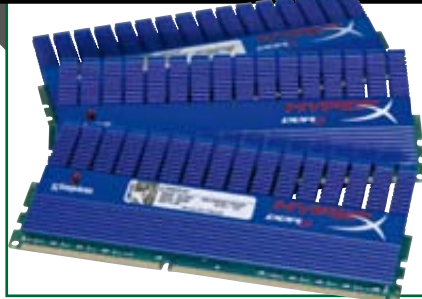
GEFORCE GTX 570 € 255

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

RADEON HD6850 € 109

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

MEMORIE



32 GB PC XPG GAMING SERIES V2 € 200

Coi prezzi che corrono, conviene comprare ben 8 moduli da 4GB di velocissima RAM DDR3 da 1.600 MHz, perfetta per gli overclock più spinti. 32 GB in totale dovrebbero bastare per tutti...

8 GB KINGSTON KHX1800C9D3K2 € 90

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

4 GB KINGSTON KHX1800C9D3K2 € 45

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

DISCO FISSO



OCZ VERTEX 3 MAX IOPS EDITION 240 GB € 399

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

2x SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1 TB € 230

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

SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1 TB € 115

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

MONITOR



EIZO SX3031W-BK € 2.200

30 pollici, 2560x1600 pixel, rapporto di dimensioni 16:10, immagini molto chiare, tempo di risposta di 6 ms e chiave HDCP compresa nel prezzo (nella foto). Costoso ma grande.

SAMSUNG 2443BW € 240

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

LG W2242TE-DF TFT € 139

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

+ MEMORIA SUPERVELOCE

Le memorie GDDR5 usate da Nvidia sono caratterizzate dalla più alta frequenza di lavoro effettiva oggi sul mercato: ben 6 GHz! Comunicano con la GPU per mezzo di un bus a 256 bit e offrono un'ampiezza di banda pari a 196 GB/s (la stessa di GF110, ma usando meno corrente).

+ PUÒ MOLTIPLICARSI

Essendo dotata di due pettini SLI, questa scheda può essere usata con altri esemplari simili in configurazioni a doppia e tripla GPU.

+ 4 MONITOR ALLA VOLTA

Dotata di due porte DVI, una HDMI e una DisplayPort, la GTX 680 è la prima GeForce a singolo processore che si può collegare a quattro monitor contemporaneamente. È possibile usarli in stereoscopia e per i film c'è un nuovo decoder hardware dedicato.

+ GPU TUTTA NUOVA

Nota come GK104, la GPU GeForce GTX 680 è la prima di Nvidia a essere costruita con tecnologia a 28 nm. Viaggia alla frequenza di 1 GHz e dispone di ben 1536 CUDA core, 32 ROP, 128 TMU e una modalità "Boost" da 1.058 MHz.

GeForce GTX 680

Produttore: **NVIDIA** Prezzo indicativo: **€ 509**

Dopo oltre quattro mesi di "strapotere" di AMD nel settore dei processori grafici (almeno da un punto di vista puramente tecnologico, poi i dati del mercato ci raccontano una storia sensibilmente diversa), Nvidia è finalmente in grado di rispondere al fuoco con una nuova scheda video compatibile con le librerie DirectX 11, la prima a usare l'architettura Kepler. Quest'ultima, come abbiamo adeguatamente approfondito nel Tecnotigieme di questo mese, nasce da una completa rielaborazione della seconda versione di "Fermi", quella che probabilmente a noi videogioicatori è piaciuta di più, che rinasce nello splendore dei suoi 28 nanometri e soprattutto nell'opulenza dei suoi 1.536 CUDA core, un salto

nettissimo rispetto alle più "fornite" GPU Nvidia della generazione precedente (che al massimo ne contenevano 512 per singola GPU). Kepler, dunque, ci racconta una storia fatta di grandi numeri e di una diversa filosofia di funzionamento, che premia la presenza di un maggiore parallelismo, piuttosto che l'uso di artifici come il doppio clock rate degli shader nelle generazioni precedenti. Un approccio più classico che si rivela vincente sul fronte dei consumi: la GTX

LA PRIMA SCHEDA VIDEO BASATA SULL'ARCHITETTURA "KEPLER" DEBUTA AL TOP DELLA CLASSIFICA

680, infatti, stacca la "vecchia" GTX 580 di un evidente 20% a parità di corrente, rinunciando addirittura a 2 pin fra i contatti di alimentazione (che sono in totale 12 invece di 14). Recupera inoltre il terreno perduto sul fronte delle configurazioni multimonitor, consentendo l'uso di 4 schermi di cui tre dedicati al gaming, anche in stereoscopia, e uno "di accompagnamento" per mantenere vivo l'output delle normali applicazioni da desktop. Insomma, è innegabile che Nvidia abbia sfornato un ottimo prodotto, anche se il prezzo ci sembra un tantino esagerato: in fondo, una HD7970 offre più o meno le stesse cose, ma costa ben 70 euro in meno.

8.5



- CONSUMI PIUTTOSTO ELEVATI

La GPU GTX680 riesce nell'intento di dare di più, mantenendo invariato il consumo abituale di schede come le GTX 570 e 580, discostandosi però da esse per le maggiori prestazioni. Perde però contro le Radeon HD7970 che, a pieno carico, consumano circa 30 Watt in meno. La scheda è dotata di due prese di alimentazione da 6 contatti.

+ RUMOROSITÀ NELLA MEDIA

Nvidia ha fatto il possibile per mantenere le temperature di esercizio a livelli accettabili e, naturalmente, il dissipatore fa parte del piano. Raggiunge l'intento senza lode e senza infamia, visto che il rumore è nella media di questa categoria di schede. Sale solo quando la GPU è al massimo della potenza.

SSD 520 Series - 240 GB

Produttore: Intel Prezzo indicativo: € 399

La nuova serie 520 di Intel nasce dal tentativo, favorevolmente riuscito, di accoppiare tre tecnologie di primissimo livello in un singolo prodotto: un controller SandForce SF-2281VB1, una "star del momento" nel mondo dei dischi SSD, le ormai consolidate memorie NAND a 25 nm della stessa Intel, caratterizzate da tempi di latenza ridottissimi e da un accesso ai dati praticamente istantaneo, e un firmware "proprietario" di Intel, con cui l'azienda può diversificare i suoi prodotti da quelli dei competitor che usano lo stesso controller, chiamato Cherryville. Per 400 euro, insomma, abbiamo a disposizione 240 GB di dati che possono essere letti e scritti a "botte" di 380-340 MB al secondo, anche se ovviamente quando diamo questi "numeroni" ci riferiamo sempre alle situazioni migliori (con più

accessi in parallelo a file di piccole dimensioni, infatti, questi valori sono destinati a calare sensibilmente). I problemi di questo prodotto sono essenzialmente due: da una parte, la perdurante sottomissione ai dischi tradizionali in termini di costo al gigabyte (quanti terabyte di dati possiamo registrare su questi ultimi, con 400 euro di spesa?); dall'altra il fatto che altre ditte concorrenti, tra cui Kingston, producono apparecchiature del tutto analoghe, basate sullo stesso controller, capaci di eguagliarne sostanzialmente le prestazioni, ma a prezzi inferiori. Intel dal canto suo propone un "tempo stimato di rottura" di ben 1.200.000 ore, e un firmware che alla prova dei fatti si è rivelato migliore di quello standard, usato dai concorrenti.

9.0



BEST BUY

I BENCHMARK

Abbiamo confrontato la GTX 680 (in verde) con una Radeon HD7970 (439 euro, in rosso) e una "vecchia" GTX 580 (359 euro, giallo). È indubbio che il salto rispetto alle vecchie GeForce sia notevole, a fronte di un consumo tutto sommato equivalente, ma è anche vero che rispetto alle HD7970 si poteva pretendere di più. In ogni caso, è la nuova campionessa a singola GPU sul mercato.

1530

+ 1 NUOVO CONTROLLER

Intel ha abbandonato le soluzioni proprietarie e i controller Marvell per un velocissimo SandForce SF-2281VB1, capace di offrire – in abbinamento alle memorie impiegate – ben 340 MB/s in scrittura e 380 MB/s in lettura. Un razzo!

+ 2 COMPRIME I DATI

SandForce sfrutta un algoritmo di compressione dei dati in hardware che consente una maggiore velocità di accesso e riduce la quantità di dati effettivamente scritte sulle memorie NAND, prolungandone la durata. Purtroppo, non ha effetto alcuno sui dati già compressi.

+ 3 MEMORIE DA 25 NM

Intel ha deciso di impiegare moduli di memoria NAND realizzati con una tecnologia produttiva a 25 nm, una scelta azzeccata, visto che permette di ridurre i consumi a un massimo di 3,5 W e di ottenere tempi di risposta estremamente rapidi.

+ 4 PIÙ AFFIDABILE

È capitato che i drive basati su controller SandForce, in situazioni particolari di stress, si "disconnettessero" automaticamente per errore, bloccando Windows con un "blue screen". Il problema non sussiste in questo drive, grazie all'esclusivo firmware Cherryville.

☐ POTENTE, DISCRETO MA ENORME

Il particolare dissipatore montato su questa scheda occupa la bellezza di tre slot e porta la lunghezza complessiva del prodotto a lambire i 30 cm. In compenso, mantiene la temperatura della GPU costantemente intorno ai 65°C senza fare mai troppo rumore. Non è facile trovare un case in grado di ospitarlo.

⊕ 180 WATT IN DODICI POLI

Pur con 100 MHz in più rispetto alle HD7870 standard, il consumo massimo della scheda si attesta intorno ai 230 Watt. Bastano due cavi da 6 poli in arrivo dall'alimentatore per accenderla. È consigliato un buon modello da 500 W per assicurarne l'operatività.

⊕ GPU "PITCAIRN" DA 1200 STREAM PROCESSOR

La nuova GPU "Pitcairn", nella versione XT qui utilizzata, contiene 2,8 miliardi di transistor, 1280 stream processor, 80 texture unit e 32 ROP; viaggia alla frequenza di 1,1 GHz ed è costruita con una tecnologia produttiva di 28 nanometri. Sfrutta la medesima architettura GCN delle sorelle maggiori HD 7900.

⊕ 2 GB DI VRAM A 4,8 GHZ

Sulla scheda sono montati 2 GB di VRAM GDDR5 impostati a una velocità effettiva di 4,8 GHz (1,2x4), che comunicano con la GPU per mezzo di un bus a 256 bit. Consente un'ampiezza di banda pari a 154 GB/s.

7870 IceQ Turbo

Produttore: **His** Prezzo indicativo: **€ 349**

Dopo aver parlato a lungo delle Radeon HD7900, e aver visto anche le soluzioni di fascia medio-bassa HD7700, è ora la volta delle soluzioni di compromesso fra le due, vale a dire quelle che, nell'ottica di una postazione da gioco potente ma senza spendere cifre folli, garantiscono il miglior rapporto fra prezzo e prestazioni. Come prevedibile, le due nuove arrivate si chiamano Radeon HD7850 e HD7870, e sono entrambe basate su due diverse declinazioni di una GPU chiamata "Pitcairn", differenziate dalle frequenze operative e dal numero di stream processor attivi, 1024 o 1280. Purtroppo la presentazione di queste schede è avvenuta in un momento non propizio per una rivista cartacea, ma se non altro il "ritardo" ci ha permesso di dare un'occhiata a un modello piuttosto particolare di una "Pitcairn XT", al secolo Radeon HD7870. Si tratta della 7870 IceQ Turbo di His, probabilmente l'unica ad avere un

dissipatore così grande da richiedere lo spazio di tre slot per essere montata sulla scheda madre. E il bello è che viene proposta come soluzione ideale per configurazioni CrossfireX da due o tre schede, come se tutti avessero sei o nove slot a disposizione per le sole schede video! Il livello delle prestazioni delle Radeon HD7870 è compreso nella fascia occupata dalle GeForce GTX 570/580 e dalle Radeon HD6970, di cui sono probabilmente le vere eredi spirituali. Permettono infatti di giocare agevolmente, anche su più monitor, con framerate piuttosto elevati e normalmente al di sopra della soglia della fluidità, supportando tutte le tecnologie che AMD ha messo ultimamente a disposizione dei videogiocatori, da EyeFinity ad AM3D, passando per le nuove modalità di antialiasing SSAA Lod Bias e MLAA, oggi pienamente supportate dai driver Catalyst 12.3 e successivi. Il dissipatore impiegato da HIS non cambia sostanzialmente questo scenario e aggiunge obiettivamente troppo poco per essere apprezzabile (giusto quel 5-7% di frame in più rispetto alle altre HD7870 in circolazione), tanto più che una scheda del genere è sempre difficile da infilare in un case standard.

POCHI FRAME AL SECONDO IN PIÙ VALGONO IL PREZZO MAGGIORATO E TUTTO QUESTO INGOMBRO? MAH!

6.5

I BENCHMARK

Abbiamo messo a confronto la Radeon HD7870 di HIS (linee rosse) con una HD7870 "standard" (329 euro, linee gialle) e una GeForce GTX 570 (255 euro, linee verdi). Basta osservare il grafico per rendersi conto che i 100 euro in più richiesti da questa scheda video rispetto alla soluzione di Nvidia siano molto difficili da giustificare. Forse certi prezzi andrebbero riallineati un po'.



Edge HD³

Produttore: **Sapphire** Prezzo indicativo: € 345

La piattaforma "Brazos" di AMD è pensata per computer di piccole dimensioni e di "scarsa potenza" come netbook, net-top e PC "da salotto" destinati più che altro alla navigazione su internet e alla riproduzione di musica e film, anche in alta definizione. Un computer piccolo come l'Edge HD³, quindi, non dovrebbe colpire più nessuno. Eppure, se pensiamo a quanto fossero grossi i sistemi ATX della medesima potenza soltanto cinque anni fa, trovarsi di fronte a un vero PC grande meno di 20 cm e spesso poco più di 2 (le dimensioni tipiche di un modem, insomma) lascia sempre piacevolmente stupiti, anche perché all'interno di quella scatola c'è una APU di potenza equivalente a quella dei migliori netbook, accompagnata da una GPU "seria", compatibile con le librerie DirectX 11 e dotata di un decoder hardware (UVD3) per i flussi in alta definizione, con cui è possibile riprodurre senza tentennamenti anche i film in blu-ray disc (che possono essere letti per mezzo di un drive esterno USB). Non mancano le connessioni ethernet e wi-fi, a dir poco necessarie visto che viene naturale

UN MINI-PC PERFETTO PER INTERNET E PER VEDERE I FILM, MA SENZA VELLEITÀ LUDICHE

accompagnare un prodotto come questo a un NAS e a una connessione a internet, con cui è possibile trasformare la TV del salotto in un perfetto "internet point" domestico. Dunque, qualunque applicazione "da desktop" funzionerà alla grande, anche se i videogiochi soffriranno necessariamente per i limiti della GPU integrata: è vero che consente l'uso delle ultime DirectX, ma gli 80 stream processor a disposizione offrono le stesse prestazioni in 3D delle schede video più economiche sul mercato. L'anima ludica dell'apparecchio non è comunque completamente compromessa, visto che si possono sempre giocare avventure e giochi casual. Stona, però, l'assenza di un telecomando, davvero di rigore in un prodotto come questo. Per 345 euro se ne poteva certamente mettere uno, visto che manca pure una licenza di Windows e Sapphire non si

"DIFFACILE" DA SMONTARE

Aggiornare le componenti interne di un PC piccolo come questo può essere problematico. Con l'Edge HD³ è vero solo in parte: il momento più difficile consiste proprio nell'apertura dell'involucro di plastica, una volta effettuata questa operazione, i componenti rimovibili come la memoria e il disco fisso sono facilmente accessibili. E, a costo di perdere la garanzia, sostituibili a piacimento.



è nemmeno preoccupata di fornire una distribuzione di Linux nella confezione.

8.0

+ DOTAZIONE SUFFICIENTE

Il disco è poco capiente (320 GB) ma facilmente sostituibile con qualsiasi drive da 2,5" Serial-ATA, la RAM ammonta a 4 GB, sufficienti per il tipo di applicazione a cui il computer è indirizzato, e non manca una connessione wi-fi 802.11b/g/n.

+ PICCOLO SPAZIO, GRANDE APU

Il "cuore" di questo PC è una APU "Brazos" E450 di AMD, che comprende due core x86-64 a 1,6 GHz e una GPU Radeon HD6320 dotata di decoder UVD3 e 80 stream processor, ottima per il film in HD e sufficiente per giocare a titoli poco impegnativi sul fronte del 3D.

PORTE PER OGNI NECESSITÀ

Non fatevi ingannare dalle ridotte dimensioni di questo computer: in realtà è un PC dotato di tutte le porte di comunicazione necessarie per collegarlo in una rete locale o a diversi tipi di periferiche. Sul lato posteriore troviamo infatti una ethernet, due USB 2.0, una HDMI, una D/SUB per schermi tradizionali, cuffie, microfono e alimentazione. Sul lato frontale, invece, uno sportellino nasconde due connettori USB 3.0 per drive ad alta velocità.



- MANCANO SISTEMA OPERATIVO E TELECOMANDO

Visto che in fondo non costa proprio così poco, l'assenza di un sistema operativo si può anche perdonare (ci sono molti sistemi liberi e gratuiti sulla rete, con ottimi applicativi multimediali), ma un prodotto come questo esige per forza un telecomando. Che, però, non c'è.



LA NUOVA LEGGE DI KEPLERO

Nvidia presenta l'architettura dei suoi nuovi processori grafici: dopo la dedica a "Fermi", è la volta di Kepler.



◀ Le GeForce GTX 680 sono le prime schede basate sull'architettura "Kepler", erede di "Fermi".

intero warp, composto da 32 thread, in un singolo ciclo di clock della GPU, eseguendo due "cicli interni" degli shader al ritmo di 16 thread alla volta. Una soluzione molto efficace che, però, aveva dei costi in termini di consumo energetico, mai particolarmente attraente se confrontato alle analoghe soluzioni di AMD del periodo.

UN MULTIPROCESSORE UNO E QUADRO

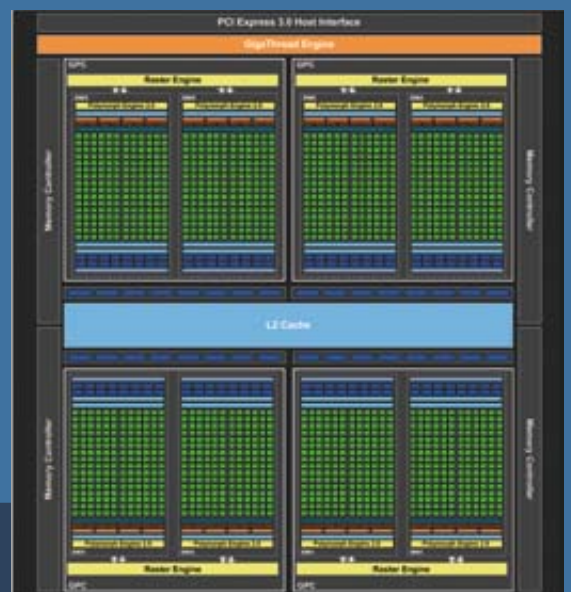
Con Kepler, Nvidia è intervenuta direttamente sulla struttura degli streaming multiprocessor, inventandosi una nuova sigla chiama SMX che, come prevedibile, indica un'estensione del concetto iniziale, un ampliamento finalizzato a offrire maggiore potenza di calcolo. Nella nuova GPU KG104 texture unit, warp scheduler e dispatch unit raddoppiano rispetto a GF114, mentre il numero di CUDA-core, SFU e load/store unit addirittura quadruplica, rinunciando però alla "scorciatoia" della doppia frequenza a cui eravamo abituati da diversi anni: piuttosto che riutilizzare per due volte gli stessi CUDA-core, insomma, Nvidia ha preferito moltiplicarne il numero affinché dessero non solo lo stesso risultato in una "singola passata", facendo girare tutte le componenti della GPU alla stessa frequenza di clock, ma anche prestazioni sensibilmente superiori, visto che il numero di CUDA-core per SM è passato da 48 a 192. Di conseguenza, in base al tipo di operazione che verrà svolta, Kepler si comporterà come Fermi o garantirà prestazioni sensibilmente superiori, come nel caso dei calcoli FMA32 o delle funzioni che richiedono le SFU. A rendere sempre più prestante la nuova architettura ci pensano le frequenze di lavoro più alte a cui essa opera che, nel caso della GeForce GX 680, equivale a 1 GHz, contro i 650-850 MHz che caratterizzavano le schede precedenti. L'aumento della velocità della GPU è dunque l'altro fronte su cui Nvidia ha lavorato per migliorare le prestazioni generali, aumentandole del 30% circa anche nel Polymorph Engine - caratterizzato, nella sua versione 2.0, da una maggiore efficienza rispetto al passato, in particolare nella tessellation.

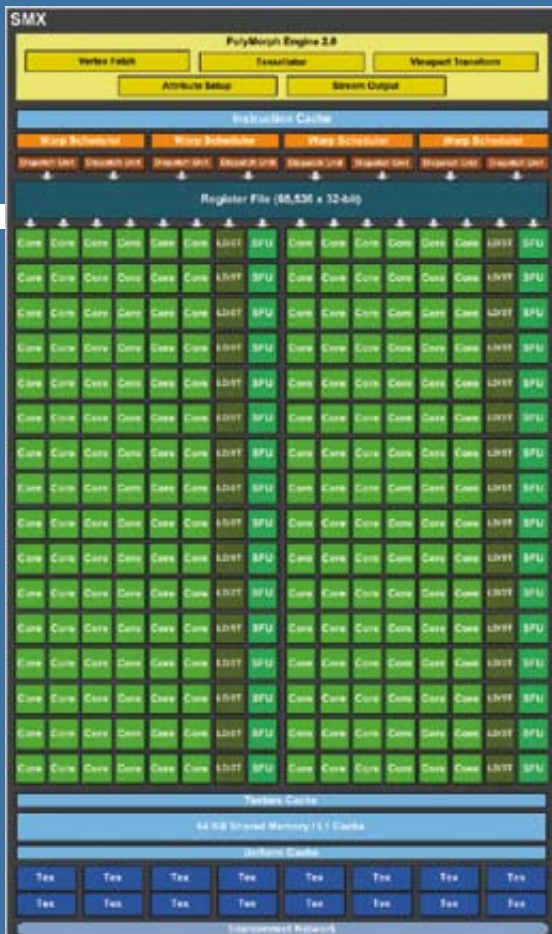
Astronomo, matematico e all'occorrenza anche astrologo, Johannes Kepler fu in grado di prevedere il clima particolarmente rigido di un inverno, le rivolte contadine e una guerra. Ma, soprattutto, riuscì a enunciare le famose tre leggi sul moto dei pianeti che ancora portano il suo nome. Quello che probabilmente non avrebbe mai potuto pensare è che, a quasi 400 anni dalla sua morte una casa costruttrice di semiconduttori gli avrebbe dedicato una delle proprie architetture. Ma è accaduto anche questo e, dopo aver dedicato fiumi di parole a "Fermi", possiamo finalmente parlare di "Kepler", la tecnologia su cui saranno basate le nuove schede video GeForce serie 600 e, prevedibilmente, anche quelle successive.

UN BREVE RIPASSO

Chi ha seguito le ultime vicende del mondo dei processori grafici sicuramente ricorderà, almeno per sommi capi, com'era organizzata l'originale architettura Fermi: il suo "cuore" pulsante era costituito dalla presenza di 16 SM, streaming multiprocessor, unità di calcolo composte da 32 "CUDA-core" (unità di calcolo capaci di operare su decimali e interi al doppio della frequenza nominale della GPU), 16 unità di load/store (unità capaci di calcolare gli indirizzi iniziali e finali per sedici thread a ogni ciclo di clock), 4 unità di calcolo per funzioni speciali (SFU, in grado di calcolare funzioni trascendenti come seno, coseno, radice quadrata e così via, al ritmo di una singola istruzione per thread e per ciclo di clock), più altre logiche di calcolo e di controllo come due warp scheduler, una cache per le istruzioni, due dispatch unit, 32768 registri a 32 bit e 64 KB di cache L1. Rientravano nel conteggio anche 8 unità di texturing e il cosiddetto "Polymorph Engine", un piccolo centro di calcolo dedicato a tessellation, vertex fetch, viewport transform, attribute setup e stream output. In seguito, con l'arrivo della GPU GF114, i "numeri" sono cambiati: i CUDA-core sono stati portati a 48 e le SFU sono raddoppiate, modificando i "rapporti di forza" all'interno degli streaming multiprocessor quel tanto che bastava per renderli molto più efficienti. In questo gioco di equilibri aveva un ruolo fondamentale, una caratteristica propria delle architetture Nvidia del periodo: il raddoppio della frequenza di lavoro dei CUDA-core (e delle unità load/store e delle SFU) rispetto al resto della GPU. Un accorgimento che consentiva di eseguire un

▶ Kepler ricorda molto da vicino la seconda edizione di Fermi, pensata maggiormente per il gioco e un po' meno per le applicazioni GPGPU.





▲ I nuovi SMX di Kepler integrano un numero più che raddoppiato di elementi rispetto a quelli della precedente generazione, ma ora viaggiano tutti quanti alla medesima frequenza, senza più distinzioni tra core clock e shader clock.

ORIENTATO AL GAMING, PER ADESSO

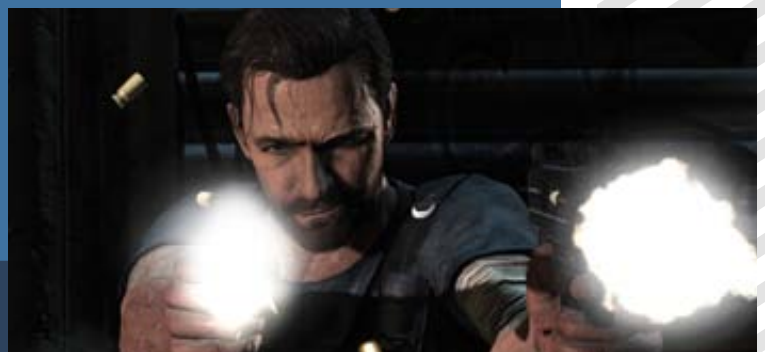
Kepler, almeno per come è stato implementato nella GeForce GTX680, deriva quindi da GF104/GF114 che, come ricorderete, è una variante di Fermi maggiormente orientata alla grafica 3D (e al gaming) rispetto alle applicazioni GPGPU: significa dunque che Nvidia ha deciso di rallentare sul fronte di CUDA, OpenCL et similia? Non diremmo proprio. Allo scopo di offrire istruzioni in virgola mobile con precisione a 64 bit, un requisito indispensabile per le attività GPGPU, senza però occupare troppo spazio nel die, gli ingegneri di Nvidia avevano fatto sì che in GF114 solo uno dei tre blocchi di CUDA-core potesse eseguire questo genere di calcoli. Questo blocco, a sua volta, poteva farlo solo a un quarto rispetto alle operazioni a 32 bit, portando le prestazioni nei calcoli in virgola mobile a 64 bit pari a un dodicesimo del potenziale. In GK104, addirittura, nessuno dei CUDA-core "standard" può operare a 64 bit (il che spiega in parte come sia stato possibile triplicarne il numero senza aumentare troppo le dimensioni del die, a prescindere del processo produttivo più raffinato), compito che spetta a un gruppo specializzato di 8 CUDA-core che non rientrano nel conteggio generale, e che possono svolgere solo ed esclusivamente operazioni a 64 bit alla stessa velocità operativa di tutti gli altri. Considerando però che un "warp" è formato da

32 thread e che ci sono solo 8 unità FP64, per eseguirlo ci vorranno 32/8, ovvero quattro cicli di clock, che si traducono in una velocità FP64 pari a 1/24mo della velocità FP32. GK104, insomma, non sarà un campionissimo nelle applicazioni GPGPU "scientifiche", ma la presenza di questi CUDA-core specializzati apre scenari e ipotesi molto interessanti sulle future evoluzioni dell'architettura Kepler, che potrebbe farne larghissimo uso nelle declinazioni più potenti e per quelle dedicate ai cluster per il calcolo parallelo.

VARIE, EVENTUALI E COTILLON

Kepler introduce anche alcune tecnologie molto interessanti. Tra le pieghe dei suoi 3,4 miliardi di transistor, infatti, trova spazio una nuova modalità di antialiasing, TXAA. Coniuga al tradizionale AA multisampling tecniche di filtraggio tipiche dei film in computer grafica, sfruttando un resolve filter di alta qualità che funziona nelle operazioni di post processing con HDR. Traduzione della supercazzola: dà il meglio di sé nelle forti opposizioni tra chiari e scuri, offrendo la stessa qualità di un filtro MSAA 8x, ma alla stessa velocità di un MSAA 2x. Sempre restando in tema di antialiasing, Nvidia ha deciso di inserire nel pannello dei driver Forceware anche una voce per l'FXAA, una tecnica di antialiasing basata sull'impiego degli shader che, in precedenza, poteva essere attivata solo tramite le opzioni dei giochi che già ne facevano uso (Age of Conan, FEAR 3, Duke Nukem Forever su tutti). Non di solo AA vive il giocatore, comunque, che a onor del vero si è sempre trovato di fronte a una scelta difficile: soffrire per il tearing al di sopra della soglia dei 60 fps, o per lo stuttering quando il framerate scende sotto la stessa quota? Di solito la decisione avveniva disattivando o meno il vSync, che armonizza il framerate prodotto dalla GPU alla frequenza del monitor (o a un suo divisore). Nvidia sembra aver trovato una soluzione con il suo nuovo Adaptive vSync che, in pratica, attiva il vSync automaticamente quando gli fps prodotti sono più di 60, disattivandolo al di sotto di questa soglia. Un po' come avviene con le gigatextures di AMD, Kepler supera il limite di indirizzamento delle texture, abbandonando la logica degli "slot" in favore della massima libertà di accesso alla memoria e, anche in questo caso, viene spontaneo chiedersi se i programmatori - costretti per motivi contrattuali a sviluppare per diverse piattaforme e per diverse schede video solo su PC - saranno disposti a trarne vantaggio. Infine, vanno doverosamente citati l'overclock automatico "GPU Boost" e la possibilità di collegare, finalmente, più di due monitor a una singola GPU. Ma di questo ne parliamo già nella recensione della GeForce 680. ■

► La GeForce GTX 680 si qualifica come la più veloce GPU singola sulla piazza, pronta a raccogliere le sfide dei giochi della prossima generazione.



» JON RITMAN Head over heels



L'altro giorno stavo giocando a Draw Something assieme al leggendario Gary Penn di Zzap!na memoria quando è spuntata la parola "Batman". Al che, invece di provare a disegnare lo scontatissimo simbolo, ho abbozzato la maschera dell'uomo pipistrello, invero simile a un preservativo alieno nella mia rappresentazione, con a fianco la scritta "Jon+Bernie". Gary ha indovinato, e ci mancherebbe altro, ma questo ci dà lo spunto per parlare di Jon Ritman, programmatore per caso. Questo perché, abbandonata la scuola, Jon balzò da lavoro a lavoro fino ad approdare a Radio Rental, una catena inglese che noleggia e vende apparecchiature elettroniche, tuttora attiva. Avvenne che la ditta fece un'offerta sugli Atari 400 e Jon, che all'epoca era fresco di corso come riparatore di televisori, pensò che avrebbe fatto comodo per il suo lavoro una conoscenza del mondo dei computer. Come spesso avvenne per gli eroi passati su queste pagine, imparò da solo a programmare, non senza un piccolo ma significativo intoppo lungo il cammino. Dopo aver letto il manuale dello ZX81, incoraggiante nella sua chiarezza, padroneggiò il Basic in una settimana ma, al momento di far funzionare il codice

descritto in un libro, perse l'intera notte a capire cosa fosse andato storto. Alla fine, prossimo a concludere la sua carriera di programmatore ancora prima di iniziarla, Jon si accorse che l'errore giaceva placido nella prima riga, stampata erroneamente sul libro. Fortunatamente i tomi successivi furono più chiari e riuscì a mettere insieme un rozzo clone di Space Invaders, Namtir Raiders, nel 1981. Lui e i suoi amici bazzicavano presso un pub che esibiva il mitico coin-op Taito, quindi Jon si mise alla prova replicandone lo schema di gioco sul suo ZX81, non senza alcune variazioni come nemici coriacei in grado di assorbire più colpi negli schermi avanzati. Mandò una demo del gioco a diverse softco che, all'epoca, pubblicavano annunci sulle riviste specializzate alla continua ricerca di talentuosi programmatori. La Artic Computing Limited si accaparrò quindi la collaborazione di Jon, e Namtir Raiders venne pubblicato al modico prezzo di quattro sterline circa a cassetta. Sotto questa etichetta Jon si fece le ossa, imparando come si deve l'uso dell'assembler. Gli altri titoli usciti sotto Artic furono Cosmic Debris, clone di Asteroid, e 3D Combat Zone, stavolta ispirato a Battlezone, durante il 1982. 3D Combat Zone fu il primo gioco di Jon a varcare i confini inglesi per abbracciare una distribuzione in Spagna in Olanda, grazie a Microbytes: un titolo valorizzato da una grafica poligonale impressionante per lo Spectrum, che costrinse Jon a rispolverare i libri di trigonometria letti a scuola. L'anno dopo fu la volta di Dimension Destructors, descritto nel terzo numero di Crash come "3D Combat Zone nel

lo spazio" e lodato per l'atmosfera alla Star Wars che ti colpisce a partire dai titoli iniziali. A seguire, nello stesso anno venne reso disponibile Bear Bover, un clone di Burger Time della Data East con un trenino elettrico da riattivare impiando batterie al posto di insalata e hamburger. Fu l'anno in cui Jon comprese di dover fare una scelta: trovandosi di fronte a giornate divise tra i turni al Radio Rental e la programmazione, decise di abbandonare il suo lavoro per diventare game designer e programmatore a tutti gli effetti. Per questo motivo visitò una fiera del settore per parlare con i distributori e capire quale genere di gioco le compagnie erano intenzionate a pubblicare. Ci volle davvero poco dato che il risultato era unanime: International Soccer di A. Spencer era stato un successo così grande che tutti volevano un gioco simile su Spectrum. Jon aveva visto il gioco nelle vetrine dei negozi di computer ma non l'aveva mai provato: ancora oggi si disinteressa completamente del calcio. Tuttavia si mise al lavoro e convertì gli sprite di Bear Bover in rudimentali calciatori; dopo un paio di settimane di lavoro si trovò di fianco a David Ward di Ocean, durante un'altra fiera nella quale la Artic stava pubblicando Bear Bover. Entrambi stavano osservando World Cup Carnival quando David gli chiese un parere: con lo sprezzante coraggio di chi è giovane e pieno di sé, Jon rispose al cofondatore di una delle più importanti softco britanniche dell'epoca che il suo gioco di calcio sarebbe stato "migliaia di volte meglio" del titolo che avevano davanti. Nove mesi dopo la Ocean ricontattò Jon per conoscere lo stato di



La copertina del primo gioco di Jon. Namtir è, ovviamente, Ritman al contrario.



Dopo la deludente conversione di Match Day, Jon cominciò a programmare personalmente le versioni CPC dei suoi giochi.

ciò che sarebbe diventato Match Day: fortuna volle che il gioco fosse nelle battute finali e pronto per una presentazione. La casa di Liverpool gradì il lavoro svolto e Jon se ne tornò a casa con l'incredibile somma di 25,000 sterline. Una cifra pazzesca paragonata alla paga annua di 7,500 sterline guadagnate presso Radio Shack: Jon venne anche pagato in dollari e tutto questo non fece altro che confermare il suo desiderio di dedicare la vita alla programmazione di videogiochi.

Un successo meritato dato che Match Day (1984) fu un vero fenomeno sociale in Inghilterra, dove lo Spectrum era diffusissimo. Forte di una modalità per due giocatori che praticamente vendeva il gioco da solo, venne accolto con un 86% sulle pagine di Crash, che lo esaltò come miglior gioco di calcio per Sinclair; sebbene non sia invecchiato particolarmente bene e sia oggettivamente inferiore al suo successore, non è affatto un cattivo risultato per qualcuno che ha dichiaratamente ammesso di non sopportare il calcio. Jon non tornò da Ocean con solo un assegno nel portafogli: Ward gli consegnò una copia di Knight Lore di Ultimate Play the Game.

Sbalordito dall'incredibile grafica isometrica del filmation engine, addirittura superiore ai livelli raggiunti dall'impressionante Ant Attack di Sandy White, egli capì che da solo non poteva raggiungere un simile livello. Aveva bisogno di un grafico, uno particolarmente adattabile; per i suoi lavori aveva creato un programma di disegno basilare completamente gestibile via joystick e sapeva bene che disegnare a mano libera era ben altra cosa rispetto a farlo usando quell'interfaccia. Conobbe per caso Bernie Drummond, batterista in una band di amici co-



La bellezza di Monster Max è pari solo alla sciaguratezza di Tytus. Recuperarlo su eBay a due soldi è un gioco da ragazzi.

muni: lo invitò a casa sua e lo mise davanti al rozzo editor, constatando che, dopo due ore spese a imbrattare lo schermo, riuscì a tracciare i connotati di un personaggio che in seguito sarebbe stato chiamato Budweiser. Subito dopo Bernie disegnò un piccolo Batman sotto suggerimento di Jon, che lo sottopose all'attenzione di Ocean assieme a un rudimentale motore isometrico nel quale il cavaliere oscuro poteva solo muoversi attorno senza alcuna interazione. Piacque parecchio a David Ward, che mise subito all'opera il vulcanico Gary Bracey, software manager e appassionato di cinema, per assicurarsi i diritti del personaggio di Bob Kane.

Batman - The Videogame (1986) fu un grandissimo successo: venne esaltato da tutte le riviste del settore ed è ancora supportato da un gran numero di appassionati, come testimonia il remake per PC scaricabile dal sito Retrospec. Batman deve trovare le sette parti che compongono la Batcraft, qualsiasi cosa sia, e salvare Robin; originariamente questo doveva essere un secondo personaggio giocabile con abilità differenti, ma il motore era ancora acerbo e Jon non era in grado di gestire due personaggi contemporaneamente: fortunatamente riuscì a superare questi problemi l'anno dopo con Head

over Heels. Inizialmente chiamato Foot and Mouth, il gioco abbandona il titolo da film fetish per proporre quella che è probabilmente la più famosa opera del dinamico duo. Head ed Heels sono due spie inviate dal pianeta Freedom con lo scopo di detronizzare il conquistatore galattico Blacktooth. Head può saltare in alto, planare e sparare ciambelle paralizzanti mentre Heels corre veloce e può trasportare oggetti grazie a una borsa. All'arrivo vengono però separati ed è compito

del giocatore riunirli per sfruttare assieme le loro capacità e superare 300 schermate traboccanti di enigmi.

Un arcade strizzacervelli iconico e rappresentativo dell'inventiva tipica di quegli anni; l'immaginazione di Drummond era ormai a piede libero: famosi, a tal proposito, i robot telecomandati con il corpo da Dalek e la testa del principe Charles, tanto assurdi e irrispettosi da apparire anche sulla copertina del grandissimo Bob Wakelin, l'artista dietro le più riconoscibili illustrazioni di Ocean. Anche il popolo Commodore non poté fare a meno di impazzire per il gioco, salutato da un incredibile 98% su Zzap!64. La versione cromaticamente più dotata, tuttavia, rimane quella per Amstrad CPC (remake di Retrospec escluso).

È un peccato quindi il destino di Monster Max, ultima avventura isometrica di Jon e Bernie, uscita stavolta per GB nel 1994. Apprezzatissima dalla stampa specializzata con le sue impressionanti 600 schermate di ingegno, azione ed enigmi, venne ceduta da Rare a Titus per la pubblicazione. Pubblicazione che avvenne circa un anno dopo le fantastiche recensioni, quando nessuno oramai ricordava il gioco. Jon oggi programma ancora, ed è al lavoro su un progetto per iPhone che, a suo dire, incarna perfettamente la filosofia arcade mordi e fuggi. ◀



Sapevate che i leggendari calciatori di Match Day erano personaggi di un platform semiconosciuto?



Inizialmente separati, Head ed Heels si riuniranno solo per affrontare enigmi ancora più complessi.

JOURNEY



Poesia in movimento, opera d'arte digitale, nuova forma di espressione. Chiamatela come volete, ma l'ultima produzione di Jenova Chen e la sua thatgamecompany è fuor di dubbio un prodotto che sfugge a ogni classificazione, trascendendo il concetto stesso di esperienza ludica.

È incredibile pensare che in sole due ore sia possibile attraversare una così vasta gamma di emozioni, di sensazioni che, sembra strano detto da me, ti toccano proprio il cuore. Perché Journey è quasi un'allegoria dell'esistere, del difficile cammino della vita e dell'importanza di incontri e amicizie, così ben rappresentate da un multiplayer originalissimo, completamente cooperativo ma non competitivo, dove l'interazione avviene attraverso l'emissione di un suono. Non per nulla la componente sonora è così importante, con un ampio utilizzo di strumenti ad arco a sottolineare i passaggi fondamentali del nostro viaggio. Certo, qualcuno potrebbe lamentarsi per la struttura di gioco estremamente elementare, poiché in effetti non troverete chissà quale incredibile meccanica innovativa, ma non era certo questo l'obiettivo degli sviluppatori. Semmai è da elogiare l'intero comparto tecnico, perché una sabbia così bella e realistica non l'avevamo mai vista... esattamente come in Flower, però, non è l'impatto grafico quello che lascia spiazzati, ma l'intero contesto, dove nulla è lasciato al caso. Un piccolo capolavoro di game design, una testimonianza di cosa può scaturire da un team indipendente, se ben motivato e libero di esprimersi senza costrizioni. **TMB**



DEVIL MAY CRY – HD COLLECTION

Capcom torna a cavalcare l'onda dei remake in HD, dedicando una compilation alla prima trilogia di Devil May Cry, fino a ora a esclusivo appannaggio di PlayStation 2 (tranne il terzo capitolo, uscito anche sui nostri PC). La riedizione tutto sommato esce tranquilla, senza infamia né lode insomma, anche perché a parte la risoluzione più elevata e una spolverata di antialias, i giochi non hanno subito mezzo ritocco, cosa particolarmente evidente per ciò che concerne texture e video vari (in 4:3 e strapieni di blur). Si tratta comunque di due action game che hanno fatto la storia, a cui purtroppo si affianca un secondo capitolo fra l'inutile e il fastidioso. **TMB**



PS3 - Xbox 360 - 3DS - DS - Wii - PSP - PS Vita
94

NINJA GAIDEN 3

Dite quello che volete, ma questa roba, di Ninja Gaiden ha solo il titolo e poco altro. Difficile perdonare ai programmatori (orfani di Tomonobu Itagaki) un salto nella mediocrità come questo, dopo che la serie dedicata alle avventure di Ryu Hayabusa aveva stupito mezzo mondo videoludico per intensità e profondità del sistema di controllo. Ninja Gaiden 3, a voler ben vedere, dai predecessori prende solo la telecamera ubriaca: il resto è un continuo avanzare premendo pulsanti a caso, con un livello di difficoltà infimo e che non lascia spazio all'uso intelligente di tattiche e combo. Se perfino il nostro ineffabile Honto è riuscito a percorrere mezzo livello senza mai morire, beh... ho detto tutto. **Kikko**

PS3 - Xbox 360 - 3DS - DS - Wii - PSP - PS Vita
45

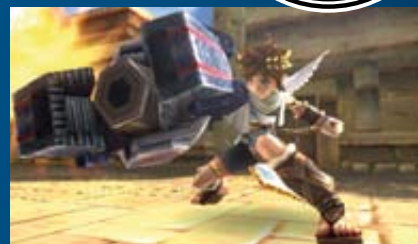


KID ICARUS: UPRISING

Quando fu annunciato, ricordo di aver pensato che non ci sarebbe stato un titolo migliore di questo per vedere all'opera le proprietà tridimensionali del Nintendo 3DS. E, in effetti, da questo punto di vista, Kid Icarus non delude: in quanto clone più o meno ispirato di Space Harrier – in aria o a piedi, poco importa – il titolo di Project Sora è un bombardamento di colori e velocità, dove la profondità garantita dalla tecnologia di Nintendo trova humus da cui nutrirsi a piene ganasce. Tuttavia, Kid Icarus non è solo un tech demo, ma un videogioco fatto e compiuto, che abbisogna di un supporto dedicato (incluso

nella confezione, per fortuna) se non ci si vuole slogare un polso mentre con una mano si gestisce il personaggio e con l'altra si tambureggia col pennino, per muovere il mirino nelle fasi aeree. È proprio qui il punto debole: l'atto del giocare è assai scomodo e quanto di più lontano dal concetto di "portabilità" tipico degli handheld Nintendo. Su un tavolo, invece, tutto funziona alla grande. **Kikko**

3DS - DS - Wii - PSP - PS Vita - PS3 - Xbox 360
85



UTENTI DI PC DI TUTTO IL MONDO PREPARIAMOCI, PERCHÉ SARÀ... UN MONDO SEMPRE PIÙ IN MOVIMENTO

Ah, che magnifica giornata! Il sole è alto nel cielo, e un clima precocemente pre(f)estivo ci consente di piazzarci in giardino e di lavorare in tutta calma a serenità, coccolati dal volo delle farfalle, dal tepore del sole, dal cinguettio degli uccelli e dal fresco profumo della primavera cui si mescolano, saltuariamente, il puzzo prodotto dall'inceneritore e agli effluvi delle cucine circostanti. Fatto salvo per questi ultimi due sgraditi ospiti, dunque, quello che si presenta all'orizzonte di noi schiavi dell'information technology è un sabato perfetto. Troppo perfetto perché non arrivi la chiamata rompiballe del Pastore, e infatti... eccola qua. "Prontooooo?" "Pastore, che vuoi, sei poi riuscito a rintracciare il portafogli che ti aveva grattato il tuo idolo dell'upgrade planning?" "Noooo, ma non fa nienteeee, ho già trovato l'idea giusta per rifaaaarmiiii". Il che, ovviamente, significa nuovi guai in arrivo. "Dopo aver meditato a lungo sulle reali necessità degli uteeeeentiiii, ho individuato una nuova figura professionale che diventerà assoluta protagonista del mondo informatico nella seconda metà del deeeeennooooo...". Già ci aspettavamo qualcosa che avesse a che fare coi tablet, con gli smartphone e con chissà quale diavoleria capace di prenderne il posto in futuro, quando lui ci ha stordito con... "il gommista del compuuuuuteeeeer!" "Il CHE COSA?" "il gommista" "Pastore! Ma ti ha dato di volta il cervello!? I computer non hanno le ruote!" "Quelli di adesso no, ma i prossimi sì, vedrete! E io cercherò di seguire l'evoluzione dell'informatica trasportabile, che prenderà piede non appena la gente si renderà conto del grande inganno dei produttori di tablet e smartphone, e tornerà a rivolgersi ai cari vecchi e potenti PC desktop, senza tuttavia rinunciare alla comodità di trasporto a cui si saranno abituati nel frattempo". Inutile dire che i notebook e i desktop replacement esistono già da anni, perché il Pastore ha immediatamente bocciato l'intera categoria: "I portatili sono delle mezze calzette, in confronto ai desktop. Lo sono sempre stati e lo saranno seeeempreeee. L'idea, dunque, è rendere i desktop più portatili dei portatili. Trasportabili, appunto. E adesso vi illustro come". Lasciamo allora che a parlare sia proprio il Pastore in persona...



PRIMA FAAAASEE, IL TROLLEY

Se avete mai osservato il tipico computer portatile con la necessaria attenzioonee, vi sarete certamente accorti della prima, grande bugia che queste attrezzature propinano ai loro acquirenti: non sono per niente portaaaatiliiii! Provate a prenderne uno e a portarvelo dietro con l'alimentatore, un disco fisso USB, magari un masterizzatore esterno, un cavo di rete che non si sa mai, e un mazzo di chiavi e chiavette USB. Sì, provatevi a tenere in mano tutto questo, è automatico che vi cadrà! Quindi, per rendere un "portatile" davvero portatile, occorre almeno una borsa o uno zaino. Oggetti che, senza timore di smentita, vi peseranno sulle spalle o sulla schiena, e poco importa se la tracolla ha i cuscinetti per infastidire di meno.

Se invece prendiamo un trolley, e ci piazziamo sopra un desktop, il monitor e la tastiera, otteniamo un oggetto molto più potente e comodo da trasportare del portatile di cui sopra. Ovviamente, la prima fase del progetto prevede la costruzione di trolley pensati ad hoc per i compuuuuteeeeer, dotati di grandi ruote e di dinamo super-potenti, in grado di accendere il computer e di farlo funzionare durante il trasporto. In questo modo, se dovesse essere impegnato in un'elaborazione digitale (per esempio, per transcodificare i film porno scaricati da internet in modo che siano compatibili con un media-player ta-scaabileeee), potremo sfruttare il viaggio per guadagnare tempo.

SECONDA FAAAASEE, LE GOMME

Ora, un trolley fatto in questo modo avrà certo bisogno di ruote di un certo peso e di gomme piuttosto resistenti e adatte alla stagione in corso, perché i computer si usano





d'estate quanto d'inverno, e d'inverno c'è la neve. La mia ideeaaaaa, a questo puuuntooooo, è produrre le gomme per i trolley di cui sopra, cercando sinergie con il mondo dei media, del cinema, dello sport e della pubblicità. Qualcuno si arricchirà con i trolley, ma dovrà per forza comparmi le gomme perché, per qualche tempo, sarò l'unico produttooooooreeeee, e quindi tutto il know-how necessario sarà in mano mia, gelosamente protetto da una serie di brevetti che impediranno a chiunque di produrre altre gomme come le miiiiieeee, e soprattutto di organizzare corsi di specializzazione per gommisti del compuuuuuteer, in seguito ai quali il personale che IO SOLO potrò selezionare – in prima persona o grazie a una delega – riceverà una certificazione "Pastore

Approved" di "gommista professionale del computer". Quando i tempi matureranno, e mi sarò stancato di fare soldi con le royalties degli altri produttori di gomme (che dovranno sfruttare i miei brevetti), dichiarerò i medesimi di pubblico domiiii-nooo, e si passerà alla...

TERZA FAAAASEEEE, L'AGONISMO

Immaginate un mondo fatto di gente che si porta il computer appresso, con il suo bel trolley colorato e griffato, e con le fantastiche Gomme del Pastore™; presto o tardi subentreranno numerose ditte concorrenti che si faranno guerra sulla qualità della miscela e sulla tenuta di strada. I forum di internet si riempiranno di fanboy che perderanno diversi giorni della loro vita a discutere sulla bontà di queste o quelle gomme, e l'industria delle gomme per i computer dovrà essere sostenuta da una poderosa strategia di marketing virale, sociale e multimediale. Allo scopo, organizzerò una gara mondiale di trolley per i computer, dove le diverse aziende produttrici di trolley e di gomme si daranno battaglia da una parte, ma dall'altra si organizzeranno anche in un grande carteeellooo, affinché l'indotto della pubblicità possa favorire tutti quanti. Attorno alle gare di trolley per i computer si raduneranno flotte di giornalisti provenienti dalle testate sporti-



ve di tutto il mondo (basta regalargli un trolley, e venderebbero pure la loro nonna per essere presenti!) che, con le opportune spintarelle, renderanno queste competizioni sportive ancora più avvincenti e seguite dei gran premi di Formula 1, portando fama, pubblicità e soldi sotto forma di sponsorizzazioni. Ci saranno gomme da strada e gomme da competizione, gomme estive e gomme invernali... e io continuerò a fare un mucchio di sooooldiiii! Beeeeeeeellooooooo!!! (SBONK! NdBovas)

QUARTA FAAAASEEEE, L'IMMAGINARIO COLLETTIVO

Ovviameenteee, l'attenzione del pubblico dovrà essere mantenuta in vita con ogni sforzo possibile. Il pubblico infatti è volubile e sempre affamato di novità. Non ci vuole nulla perché un oggetto di grande fama e considerazione passi dalle proverbiali stelle alle puzzolenti stalle, nell'arco di pochissimo tempo. Pensate per esempio al Curling: nessuno sapeva cosa fosse questo sport, fino a quando milioni di telespettatori non si sono divertiti a guardare atleti di tutto il mondo intenti a spazzolare il ghiaccio come se fosse il pavimento del bagno. Alla fine delle olimpiadi invernali, il Curling è tornato – ovviamente - nel dimenticatoio. La morale di questa storia è che per tenere viva l'attenzione sulle gomme del computer sarà necessario portarle anche al cinema, con una serie di film dal titolo "2 Fast 2 Benchmarks" ambientati nel colorato, difficile ma folle mondo delle corse urbane di trolley clandestine. Grazie all'impiego di trame ininfluenti, effetti speciali da quattro soldi, dialoghi alla portata di un bambino di tre anni, personaggi super-stereotipati, qualche gnoccolona poco vestita e tanti, tantissimi attori alla Vin Diesel che più tamarri non si può, la gente comune continuerà a seguire l'evoluzione dei miei trolley anche sulla strada del modding, con l'aggiunta di accessori luminosi, rumorosi e colorati che non serviranno assolutamente a niente, ma faranno molto più figo. A quel punto, io produrrò anche questi aggeggi e la gente li comprerà da me (Mbwahwhahwhahwhahwhahwhahwha! ndPastore). Poi organizzerò anche dei crash-test per verificare sia la sicurezza dei trolley, sia la validità delle gomme: lanceremo a grande velocità dei computer contro muri di granito e di cemento armato. Se il trolley e il computer sopravviveranno all'impatto, ma soprattutto se il sistema operativo continuerà a girare correttamente, il test si potrà dire superaaaatooooo.

A questo punto, il Pastore ha iniziato a ridere come gli scienziati pazzi nei film di spionaggio degli anni Settanta ed è scomparso in una nuvola di fumo come i ninja nei film di arti marziali degli Ottanta, lasciandoci letteralmente abbacinati e ansiosi per il futuro. Davvero saremo costretti a vedere un mondo popolato di computer scarrozzati con dei trolley, o è più probabile che come al solito il nostro Pecoraio di fiducia abbia una visione del futuro che – diciamo così – tende con incantata naturalezza alla distopia? Chi vivrà, vedrà. E all'occorrenza si porterà dietro il PC con un trolley. Noi, per il momento, ci teniamo i nostri notebook stretti stretti.



La tedesca che ha fatto la storia dell'auto nel Mondo

MAGGIOLINO: IL MITO A QUATTRO RUOTE

VW BEETLE

L'EVOLUZIONE DI UN'ICONA
TUTTI I MODELLI STORICI,
LE DERIVATE
E LE NUOVE GENERAZIONI

L'AUTO DEL POPOLO
DAI PROTOTIPI DI
PORSCHE ALLE CABRIO,
DALLE VERSIONI DA GUERRA ALLE CORSE



L'AUTO PIU' LONGEVA DEL MONDO

STILE, MO

CORRI IN EDICOLA

Se son rose fioriranno, se son rase foreranno...

Vari Euforotti ed euforotte che non siete altro, bentornati al nostro angolino. Piaciuto come ci hanno riarredato l'intera rivista, sgrabuzzino dell'Euforia Paradossa incluso? Spero tanto di sì, perché per quanto mi riguarda al momento l'intero progetto è un insieme di coordinate più o meno astruse tipo numero di caratteri per box e cose del genere. Come se si potesse ingabbiare l'ironia e la demenza di questa paginetta in regole ferree... Ma dico io! Il risultato finale sarà visibile solo dopo che questa edizione avrà visto la parola fine, insomma, per cui, sicuri del lavoro dei nostri inossidabili e immarcescibili (aggettivi presi direttamente dalla collezione privata del Presidente Napolitano) capoccia redazionali e grafici, non possiamo fare altro che aspettare. E augurare, nel frattempo, buona Euforia Paradossa a tutti quanti. Al mese prossimo!

È L'ORA DEL TWIT-SHIT-TER

Irotoli di carta igienica sono sempre più presenti in questa rubrica. Non che ci sia un motivo reale per questa coincidenza: il fatto che soffra di attacchi gastro-temporaleschi come la Marcuzzi dopo che si è pappata tutto il suo frigorifero di Activia è solamente un caso. Coincidenza su coincidenza, mi è però passata per le mani (ehm) questa immagine che ritrae un vero prodotto disponibile in circolazione sulla rete: si tratta di un rotolone regina(.net) in cui una ditta stampa personalizzazioni basate sul proprio profilo Twitter. Un po' come dire che tutto quello che seguiamo sul social network dell'uccellino sia una gran bella ca... volata.



YU GHI DOH! E IL BOOSTER PACK DIFETTOSO

Io capisco che si possa essere così fan di una immensa bestial... ehm, volevo dire di una giapponesata come Yu Ghi Oh, al punto da volersi far ritrarre mentre si impersona il proprio eroe. Ma vale la pena ridursi così, soprattutto se si è a un passo da un manifesto crollo di nervi per esaurimento? Non so voi, ma io personalmente immagino il ragazzo uscire da scuola, imbracciare un fucile a pompa e compiere una strage di focaccine e pizzette, anche pettinato così! Certo di sbagliarmi, auguro a lui e a tutti i suoi spuntoni di resistere alla prova del tempo, altrimenti lo vedrei bene a fare il cosplay di Adriano Galliani. Lo sguardo è quello...



UN SORRISO VALE PIU' DI 700 BATTUTE

Questo mese l'Euforia Paradossa "nuova grafica, vecchie stupidate" chiude con una topomodella di taglio classico. Non vi dico neanche per scherzo di quale taglio classico stiamo parlando, dopo tutto basta guardare: sguardo rasserenante, airbag anche lato conducente (e per fortuna, direi), posa provocante. E un piccolo ma fondamentale elemento: la coppetta di gelato "con ciliequine tattiche posizionate proprio in cima" che sono sicuro non avevate trascurato...



PROSOPOPEA - 31 MARZO 2012 [TIÉ]

Crepate domani. Cosa vorreste aver tanto giocato? È una domanda, non un malaugurio. Dai, fatevi un esame di coscienza. E quando trovate la risposta, beh... giocateci!
Massimo Svanoni

UN PEZZO PER TUTTI NOI

DCiao, Xam, ho scritto un pezzo per me, per te e per chiunque possa capirlo. Un racconto semiserio per dire "grazie" ad alcuni dei vg che mi hanno accompagnato per tanti anni, tra citazioni e ricordi lasciati vagare.

"Nuoto e il mio corpo è stretto in un'aderente tutina rosso fuoco. Mi muovo su e giù dentro acque cristalline, sono pieno di energia mentre un mondo nuovo si apre davanti ai miei occhi. Sono pronto ad andare ovunque per ritrovare mio fratello. Sono stupito nel vedere le mie mani rompere le rocce a suon di vigorosi pugni. Devo essere decisamente incazzato per la sua scomparsa. Mi metto a correre, ma

correre non mi basta più, allora salto, salto sempre più in alto. Il cielo azzurro di una giornata serena è in netto contrasto con il mio umore. Improvvisamente mi solletica la faccia, sarà il nervoso penso, invece scopro di avere dei baffi. Nel frattempo mio fratello è diventato donna. A lui forse è andata peggio, ma non mi importa del sesso, insisto nella mia ricerca mentre con agilità evito delle minacciose tartarughe giganti.

Entro ed esco da un tubo verde che sa di fogna e mi ritrovo nei pressi di un cimitero. Rimpiango già le tartarughe e il cielo azzurro. Vedo non-morti avvicinarsi minacciosi, provo a spiegare loro la situazione ma non sembrano capire ciò che dico. Mi rendo conto che

dalla mia bocca esce un ululato feroce mentre mi trasformo in un uomo lupo. Felice del mio nuovo aspetto, scappo dal cimitero. Al diavolo mio fratello con la chioma bionda e il vestito rosa.

Prendo fiato nei pressi di un posto caldo che ricorda una giungla tropicale. Guardo le foglie lucide, sono incredibilmente realistiche come mai prima d'ora mi era capitato di vedere. Mi è venuta fame, in effetti è tutto il giorno che sono in giro a stomaco vuoto. Un cesto di banane fa al caso mio. Sono così felice che corro e rotolo come un matto dentro dei barili di legno. Ho dei ricordi vaghi su una principessa da cercare, o qualcosa del genere, e intanto sbuccio un'altra banana, son proprio buone qui. Chiamo un taxi e mi ritrovo in sella a un rinoceronte, ma almeno non devo più camminare.

Devo aver dormito un po' troppo durante il viaggio, perché la discarica dentro la quale sono finito sembra uscita direttamente da un pianeta alieno.

Attorno a me vedo vacche sospese e frigoriferi sopra montagne di vecchi pneumatici. Forse non ho digerito le banane, lo sapevo. Chiedo informazioni sul posto a una bella ragazza vestita con una tutina verde aderente. Cerco a fatica di non guardarle le tette tondeggianti schiacciate in quel latex, ma ecco che subito si accorge e comincia a prendermi a bastonate. Dopo un po' di colpi subiti comincio a reagire e duelliamo con foga. Una voce fuori campo si complimenta addirittura per tutti i pugni e i calci che sono riuscito a tirarle senza fermarmi. Mi sento così orgoglioso di

tanta virilità che decido di iscrivermi a un torneo dove si menano le mani. Quando però capisco di essere finito in mezzo a completi scioccati è troppo tardi. Una testa mozzata rotola ai miei piedi, mentre un ninja spara ghiaccio dalle mani e un altro sputa fuoco dalla bocca. Ce n'è anche uno grosso con quattro braccia che sembra fatto di pongo. Decido subito di disdire l'iscrizione e capire se perderò o meno la caparra, o un arto, vista l'aria che tira.

Mentre lascio l'isola ricordo con nostalgia i combattimenti fatti in strada, quando ero più giovane. Ci si divertiva con poco, non ci si faceva mai male seriamente, al limite ci si sfogava su qualche auto parcheggiata. I tempi stanno cambiando davvero. E non solo loro. È come se il mondo intero acquistasse improvvisamente una dimensione nuova, più profonda. Scopro che le mie gambe ora possono esplorare i mondi in lungo e in largo e sono felice di non dover più correre per forza in avanti.

Ne approfitto della bella giornata per fare due passi. Indosso un paio di scarponcini da trekking e un paio di tette a punta. Mi stanno bene ma sono un po' ingombranti mentre salto da una sporgenza all'altra di questa fredda caverna. Vedo cose meravigliose, attivo meccanismi antichi che odorano di umidità. Questo mondo silenzioso e magico mi cattura per ore col suo fascino magnetico, per chilometri si ode solo l'eco del mio respiro. Poi scivolo. Capita sempre così, quando meno te l'aspetti. Cado e batto forte la testa.

È un sogno vago, temporalmente

A CHI LO SPEDISCO? DAI, CHE È FACILE!

TGM BAZAR:

forum.tgmonline.it/
forumdisplay.php?263-TGM-Bazar (oppure
tinyurl.com/tgmbazar) è ancora qua. Eh già (uccidetemi).

TGM MAIL:

Mi state dando soddisfazione. Dico sul serio. Non fermatevi: www.tgmonline.it/contact, selezionando TGM Mail o, attraverso la solita xam@sprea.it con subject [TGM Mail].

IL BLOG:

Accorrete a visitare la nostra applicazione (apps.facebook.com/thegamesmachine/) senza dimenticare www.tgmonline.it/ prima che Anonymous abbatta i DNS (sono ironico, eh)...

LA REDA:

Questa cosa che anche una redazione possiede un proprio indirizzo mail mi esalta: redazione@tgmonline.it.

scoordinato. Sono una volpe che rompe casse di legno, un poliziotto su un elicottero futuristico, un ninja assassino che corre sui tetti delle pagode, un'auto che si schianta contro altre auto, un biondo eroe fantasy con una grossa spada, un soldato alle prese con un'orda di cittadini diventati zombie. Sequenze di fotogrammi frenetici, macroscopiche nuove identità che nascono e muoiono in frammenti di tempo lunghi quanto il battito del mio cuore pieno di adrenalina.

Adrenalina. Mi sveglio mentre un rocket sfracchia sopra la mia testa. Corro al riparo. C'è una squadra

GOOGLE A 8 BIT

Potete legittimamente esclamare "non ci credo". Ma è tutto vero: Google, probabilmente in collaborazione con Square Enix, ha messo in piedi una versione 8 bit del suo celebre servizio di mappe. La voce si chiama Quest o Avventura e si tratta di una delle visuali alternative. È in fase beta e non abbiamo ancora idea di quel che possa saltare fuori. Intanto godetevi la mappa e questo Street View decisamente anacronistico (a me ricorda la cittadina iniziale di Gold Rush, avventura grafica Sierra appartenente al periodo "fai uno starnuto sbagliato e muori").



NUOTO E IL MIO CORPO È STRETTO IN UN'ADERENTE TUTINA ROSSO FUOCO. MI MUOVO SU E GIÙ DENTRO ACQUE CRISTALLINE, SONO PIENO DI ENERGIA MENTRE UN MONDO NUOVO SI APRE DAVANTI AI MIEI OCCHI - LUCA

COME FATE AD APRIRE I PORTALI SENZA?

Esclusiva di play.com, questo memorabilia che vi accorgerete di voler possedere è una replica in scala 1:1 in edizione limitata da 5000 pezzi (ovviamente già tutti esauriti ndTMB).
tinyurl.com/portal-prop



antiterrorismo ad aspettarmi. La mia squadra. Aspettano il mio segnale per entrare. Ho pianificato tutto, non avremo perdite civili. Un boato squarcia la parete. Un carro armato mi costringe a nascondermi nel fumo. Sono sul campo di battaglia, suoni assordanti e macerie e feriti che chiedono aiuto sotto ai miei piedi. Piovono proiettili ovunque. Metto via il fucile e, coltello alla mano, mi metto a correre sempre più veloce davanti agli sguardi increduli dei miei nemici, passo davanti a dei graffiti di dubbio gusto e qualcuno nascosto mi spara forse per non averli apprezzati. Fortunatamente l'armatura dorata che ricopre il mio corpo assicura la mia sopravvivenza. Scopro un cavallo poco distante e non ci penso due volte a galoppare il più lontano possibile dalla guerra, poi finalmente faccio una pausa in un locale dove c'è un sacco di gente che vende stoffe a poco prezzo. Ci sono dei catini dove tingere la roba, pare siano a uso gratuito. Ne approfitto per confezionarmi un bel mantello color petrolio, che quest'anno va forte. La mia attenzione viene subito catturata dalle grida euforiche di un pazzo che dice di aver trovato un nuovo continente, molto più grande di questo, dove si possono fare cose epiche, affrontare mostri enormi, a patto di formare un bel gruppo per andarci, perché da soli è pericoloso. Io, abituato a girare da solo, decido di provare qualcosa di diverso e accetto. Siamo in cinque, se conto anche lo gnomo con i capelli fucsia che mi arriva sì e no al ginocchio. Il pazzo ci indica la strada,

dobbiamo prendere una nave, dice, e poi tenta con insistenza di venderci dell'oro a basso costo. Arriviamo presto in questo mondo immaginifico, una terra dai colori dell'arcobaleno che sembra il paese dei balocchi. Ci accolgono centinaia di specie animali, razze, piante esotiche e minerali mai visti prima d'ora. Mi rendo conto di avere la bava alla bocca e un principio di dipendenza da quella vita. Scopro mio malgrado che non siamo dei pionieri, c'è già molta gente intenta a sterminare questa flora e questa fauna locale. Forse questi uomini cercano qualcosa, difatti qualcuno accumula materiali e subito si allontana correndo. È un andirivieni continuo di gente che neanche i negozi sotto Natale.

Mi installo in questa terra per diversi anni. Dimentico tutto, persino mio fratello scomparso che a quest'ora sarà già diventato come minimo nonno. A tirarmi fuori da questa realtà è una chiamata al cellulare dai piani alti militari mentre sono in volo sul mio grifone, una chiamata che non posso rifiutare. Mi viene detto più volte che la guerra è cambiata, e un po' lo sono anch'io. Invecchiato, addirittura incanutito, con tanta esperienza sulle spalle, torno sul campo di battaglia e questa volta scende anche una lacrima quando concludo la mia ultima missione. Poi dopo tutta questa avventura sono stressato e ho bisogno di tornare a casa. Devo mettere a lavare la tuta biomimetica e mettere anche la scatola di cartone nel cassetto dei ricordi, accanto al piede di porco vintage che custodisco gelosamente.

È UN SOGNO VAGO, TEMPORALMENTE SCOORDINATO. SONO UNA VOLPE CHE ROMPE CASSE DI LEGNO, UN POLIZIOTTO SU UN ELICOTTERO FUTURISTICO, UN NINJA ASSASSINO CHE CORRE SUI TETTI DELLE PAGODE – LUCA

Chiamo un taxi, preparandomi all'arrivo dell'ennesimo rinoceronte, invece prendo un taxi vero. Il problema è che senza rendermene conto lo prendo davvero. Lo prendo con la forza, lo rubo. Non ho nemmeno il tempo di capire cosa mi passi per la testa che subito le sirene blu della polizia investono il mio specchietto retrovisore. Schiaccio l'acceleratore per seminarli, evito i primi pedoni, poi comincio a portarmi dietro tutto ciò che trovo, lampioni compresi. Cerco di spiegare che io l'oro a quel pazzo nella sartoria non lo avevo comprato, lo sapevo che era illegale, ma loro niente, è gente che prima spara e poi fa le domande.

Arrivato a casa sano e salvo scopro di avere uno strano team di cosplayer a disposizione. Alieni e piloti che sembrano usciti da Star Trek mi chiamano continuamente capitano. Mi dicono che un uomo misterioso ha ricostruito la mia astronave dopo che sono morto, e mi ha anche resuscitato investendo miliardi di dollari. Secondo me questo tipo si droga, lo si vede subito dagli occhi. La situazione comunque non è spiacevole, tra l'altro mi sento fisicamente un gran figo e la mia assistente mora sembra provarci, nonostante per ora rimandi in continuazione il nostro intimo incontro a quando le cose saranno più tranquille. Comincio a pensare che sia tutto un mio viaggio mentale. Nel dubbio chiedo consiglio a un vecchio amico che nel passato mi è sempre stato vicino nei momenti difficili. Non è in casa, ma trovo la sua chiamata persa sul pavimento della mia stanza. Una specie di scritta azzurro-bianco luminosa, di sicuro un nuovo tipo di touch-screen o qualcosa di

simile. La schiaccio subito ma il mio amico arriva solo dopo qualche tentativo andato a vuoto. Gli chiedo cosa ci faccia vestito da cavaliere, ma la risposta è alle nostre spalle. Un enorme drago demoniaco sovrasta il cielo grigio terso di una primavera che tarda ad arrivare. Dalla sua bocca escono fiamme roventi. Guardo il mio amico, estraggo la pesante spada argentata, mi riparo dietro lo scudo. Avanziamo. Schermo nero. Quanto tempo è passato? È ora di andare a dormire. Continuerò domani, tanto mi rimane ancora una vita."

Caro Xam, spero ti sia piaciuto. Quanti vg hai riconosciuto? Lunghino per la TGM Mail? Grazie e a presto.
Luca

R *Lunghina sì, ma è un pezzo per tutti noi. E a me piacciono le eccezioni.*

TUTTO SCORRE

D Chiunque abbia l'ardire di parlare di videogiochi adottando una prospettiva "seria", impegnata, finisce per giocare a dadi con quattro temi principali, utilizzando schemi e discorsivi decrepiti, che non hanno mai funzionato nemmeno per un istante. Cos'è il videogioco, in cosa si differenzia dagli altri media, quali concetti filosofici possiamo appiccicargli sopra, cosa ne penserebbe McLuhan. Un altro modo di parlarne, altrettanto impegnato, è quello di mirare basso. Alla fine è intrattenimento, fuga dalla realtà, bisogno primordiale, distrazione. Solitamente la verve argomentativa segue questa struttura: si prende un trend teorico, un'idea vaporosa che aleggia sul medium - la più gettonata e interessante è la capacità narrativa - se ne impostano dei capisaldi traballanti, se ne assolutizza la portata e

AVVERTENZE D'USO

Avvertenze veloci, una volta ancora.

GIOCOFILMATOGIOCOFILMATO

Vecchio, ma poco caro schema. Ce ne siamo liberati?

GOLDRUSH

Memento delle giovani peripezie ludiche di me medesimo.



PRINCIPESSA

Grande classico degli anni '80, decisamente caduta in disgrazia ai giorni nostri. Si vede che sono state salvate tutte.

TETTEAPUNTA

Senza leggere la lettera di Luca, sapete dirmi chi è?



XAM

Aka lo sportivo. Anche se 'sta accidenti di tartaruga non vuole saperne di saltar fuori. Vado a farmi un gelato. Olé.

WELCOME TO THE WORLD, KARA

Ricordate The casting, preludio tecnologico di Heavy Rain? Bene, David Cage ha replicato, mostrando al mondo Kara e, in buona sostanza, il nuovo sistema di motion capture totale globale, al punto da rendere necessaria una certa qualità di recitazione. Cosa ne scaturirà? Vedremo. tinyurl.com/kara-v



poi li si distrugge con facilità (e possibilmente sarcasmo). In entrambi i casi, il segreto sta nell'accostare nella maniera più veloce possibile concetti molto distanti, come se ci fosse una struttura invincibile che decide cosa dobbiamo pensare. Cosa sono i videogiochi? Sono questo e quello. Perché? Perché il cinema fa così e il videogioco fa così. E quindi? Aveva ragione Eraclito, tutto scorre, nei videogiochi scorre colà. Allora come influisce sulle nostre vite? In maniera diversa dalla realtà, un po' simulazione un po' narrazione. In ogni caso aveva ragione McLuhan. Proviamo a fermarci alle prime due questioni. Che cosa sono i videogiochi e cosa li differenzia dagli altri media. A questo punto dell'evoluzione del mezzo, un'adolescenza travagliata, è difficile affrontare in maniera isolata il primo punto, e dunque l'unica strada è quella del confronto. Ebbene, ecco che compare il mostro sacro dell'interattività. Un film scorre da solo, anche un libro (non è vero), anche un fumetto (non è vero). Invece nei videogiochi c'è l'interattività, e questo aumenta il coinvolgimento, è il mezzo più coinvolgente di tutti. Non è vero. L'interattività coinvolge un senso in più, fin qui ci siamo, ma non parliamo di un cinema + 1, parliamo di un'altra cosa, su cui ci si

dovrebbe soffermare, invece di tirare dritto alla filosofia massmediologica. Proviamo a interrogare questi testi, il modo in cui li utilizziamo. Innanzitutto non basta dire solo interattività, non basta dire che usiamo anche il tatto: un film horror è capicissimo di alterare il mio battito cardiaco e farmi tendere i nervi, tutte reazioni tattili, alcune viscerali. L'interattività c'è anche negli altri mezzi, c'è in tutte le cose che trattiamo, altrimenti non le staremmo trattando, c'è sempre negoziazione, sempre interazione. Ma il tipo di interattività dei videogiochi è particolare, non implica imitazione della realtà, quello è un altro concetto che può essere postulato di qualsiasi cosa. L'interattività dei videogiochi è, per prima cosa, movimento. Nei videogiochi noi interagiamo muovendo qualcosa, muovendola in uno spazio, un ambiente. Lo spazio viene prima di tutto, la possibilità di attraversarlo, prima della trama, delle texture, dei dialoghi. Ammettere questa semplice conseguenza dell'interazione, apre le porte a chiavi di lettura evolutive di grande portata. Se ne potrebbe fare una rubrica. Il primo esempio che mi viene in mente - forse capita a fagiolo, vista la retrospettiva dedicata a Kojima - è la componente audio. O più in generale tutto ciò che implica una

recitazione. Quando uscì Metal Gear Solid 2 accadde una sorta di putiferio, c'era chi gridava alla rivoluzione e chi al sacrilegio. La mole di dialoghi, di concetti filosofici, di pause, di cutscenes, era soverchiante. C'era chi credeva che quello fosse il prossimo passo nella capacità espressiva del mezzo, e chi voleva tornare a sparare in giro senza doversi sorbire ore di parlato. Più tardi è arrivato Half-Life (credo sia uscito prima, sai? NdTMB), e ha dimostrato che narrazione e azione possono non solo andare a braccetto, ma rafforzarsi a vicenda. Volente o nolente, i videogiochi sono maturati, almeno dal punto di vista formale, in questi ultimi vent'anni. La consapevolezza che i videogiochi siano prima di tutto una questione di movimento, ha fatto in modo di rivoluzionare le tecniche narrative, allontanandosi dagli stilemi cinematografici. Prima si faceva un livello di gioco, si poggiava il pad a terra (sì, sono consolaro, nessuno è perfetto), e ci si godeva il filmato, attendendo di tornare nuovamente a giocare. Lo schema era: gioco-filmato-gioco-filmato. Adesso le cose sono cambiate, ora risolviamo rompicapi in Portal 2 mentre una voce fuori campo ci sbeffeggia e contemporaneamente modifica lo scenario a suo piacimento. Ora non abbiamo bisogno che qualcuno ci dica che siamo in un mondo sommerso e abbandonato composto di strutture anni '60, perché ci stiamo già muovendo lì dentro, possiamo vederlo e capirlo da soli. In poche parole, la narrazione nei videogiochi si è fatta spaziale, qualcuno ci racconta qualcosa facendocela attraversare. Non è stato un processo

semplice né veloce, e ancora oggi la maggioranza dei titoli sul mercato non hanno colto l'essenza di questo cambiamento. Per dirne uno tra i tanti, in Red Dead Redemption spesso accompagniamo qualcuno a cavallo, andando dalla locazione A alla locazione B. Che cosa hanno escogitato i programmatori pur di non farci smettere di avere controllo sul personaggio, pur di non farci smettere di avere un controllo spaziale? Niente, noi seguiamo l'NPC controllando il nostro avatar - questo sì - ma lo spostamento diventa una scusa per un lungo dialogo che ci rivela importanti risvolti della trama. Ci raccontano la trama mentre giochiamo. Un bel passo in avanti rispetto a poggiare il pad a terra, ma ci sono esempi migliori, senza bisogno di scomodare i capolavori Valve o 2K. In Batman Arkham City, con la scusa della tecnologia, Alfred c'informa che sta accadendo qualcosa a pochi isolati dalla nostra posizione. Il gioco non s'interrompe, abbiamo facoltà di dirigerci in quel posto in maniera fluida, e vedere con i nostri occhi cosa succede. Nei videogiochi, qualunque cosa succeda, di quelle che contano, è tutto legato allo spazio, al modo in cui interagiamo al suo interno. Il prendere come punto fondamentale, per un riflessione sui videogiochi, il concetto di "gioco", è pura astrazione. È un salto analogico che non possiamo permetterci. In Dear Esther sto ancora giocando? Sto soddisfacendo il mio piacere ludico? E perché dovrebbe essere diverso dal vedersi una puntata dei Soprano? Solo perché nella parola videogiochi c'è dentro "giochi"? No, perché sto attraversando degli spazi di mia iniziativa, ho il

controllo sul movimento. Si può chiamare gioco, ma non vedo perché gioco debba essere esclusivo appannaggio di ciò che solletica il mio tatto. Le riflessioni di Huizinga, applicate al videogioco per semplice somiglianza terminologica, sono una forzatura. Bisogna partire dal movimento, dallo spazio. Se la mail è gradita, si potrebbe approfondire. **Enzo D'Armenio**

R La mail è senz'altro gradita. E lo spunto è ficcante. Ma completa, piuttosto che sostituire, a mio giudizio. Stai attraversando degli spazi di tua iniziativa e degli spazi di iniziativa. Sei NEL. Ma, raffrontandoci al cinema o alla narrativa tradizionale, potrei trarre la medesima conclusione. D'accordo, possono venire a mancare sensazioni vive, tattili, ma concettualmente ti sei infilato nello spazio narrativo allo stesso modo in cui esplori quello ludico. La sensazione di esserci non è sufficiente. È la sensazione di poter esistere in quello spazio a cambiare le carte in tavola. E cosa significa poter esistere? Significa fare, anzitutto. Ma ancora non basta. Fare, dunque, e vedere riconosciuto il proprio fare. In altri termini avviare un dialogo non unilaterale con il mondo di gioco. In questo senso è interessante distinguere due tipologie di gioco: in singolo e in multi, prendendo l'accezione MMORPG. Nel secondo caso la comunicazione è reale in quanto diretta ad altri esseri umani. Il tuo agire ti definisce nello spazio di giudizio dell'umanità che incontri. Esisti. Ma nel primo caso? Siamo alla solita faccenda: esisto all'interno dell'illusione? Approfondiamo.

AU REVOIR

Sono tornato a redigere la TGM Mail di sabato (in parte sera). Sono malato?

IN DEAR ESTHER STO ANCORA GIOCANDO? STO SODDISFACENDO IL MIO PIACERE LUDICO? E PERCHÉ DOVREBBE ESSERE DIVERSO DAL VEDERSI UNA PUNTATA DEI SOPRANO? - ENZO D'ARMENIO



LA SOTTILE ARTE DELLA PERSUASIONE

Continua la seconda Saga Infinita, nel senso che davvero non so quando ci sarà la fine, della Storia. E mi hanno contattato pure per un libro, eh. No, nel senso che non lo avevo restituito alla biblioteca.

Chissà se questa Storia servirà quantomeno a qualcosa di buono – oltre a far sospirare il sottoscritto pensando ai Bei Tempi Andati, ma soprattutto a quanto si era giovini (imberbe mai stato) e pieni di speranze a quei tempi – ovvero a placare quei piccoli troll con madri eternamente gravide che ogni tanto saltano fuori sul forum di NGI dando interpretazioni “ad minchiam” sulla Vera Storia, sulle decisioni prese e sulla Mia Persona Tutta. In tutta onestà, e visto che ho già dichiarato tutto il mio livore nei confronti dei forum e di chi vi è appassionato, credo a nulla, ma

L'AFFABILE GIOVANE SELF-MADE MAN MI CONVINSE A FARE UNA VISITA ALL'ERIGENDA E GLORIOSA WEB FARM DI I.NET

quantomeno rimarrà come esercizio utile per la mia sempre più fallace memoria, e testimonianza scritta da esibire all'uopo ai suddetti anonimi facinorosi. Ordunque, eravamo rimasti a un giovane e

lanciatissimo imprenditore di successo Luca “skyluke” Spada incaponitosi a rubare a Telecom un cliente succoso, in possesso di una “connessione fissa” a internet di ben 2 Mbit (ho già detto che era la fine degli anni '90, c'erano solo connessioni telefoniche che per guardare, per dire, una foto aspettavi quei 3/5 minuti che si componeva a video pianin pianino?) il cui referente era un barbuto omaccione che aveva l'immeritato merito di aver creato nelle ore notturne uno tra i primi siti di e-commerce in Italia e di aver ricevuto un qualche premio.

E soprattutto di avere la pigra caratteristica di non rispondere mai al telefono, e specie di ascoltare in segreteria i messaggi registrati. Ma Luca perseverava, non si dava per vinto, doveva farcela. Un giorno quasi distrattamente sollevai la cornetta distratto dal trillo (mi avevano assicurato che le telefonate interne avevano un certo tipo di suono e quelle esterne un altro, per cui evitavo il più possibile quelle esterne. Erano periodo concitati, ero davvero sempre pressissimo e bersagliato da ogni dove) e sentii “Buongiorno, sono Luca Spada di I.Net, vorrei parlare con Luca Cassia”, “Sono io, ma non ho molto tempo e non compro nulla” (burbero già ai tempi, eh). Tralascio tutta la trascrizione della conversazione visto che 1. mica me la ricordo ché sono passati 15 anni

2. Fa tanto, troppo “intercettazione telefonica” di cui sono strapieni i quotidiani

Fatto sta che l'affabile giovane self-made man mi convinse a fare una visita all'allora erigenda e gloriosa Web Farm (anche se ai tempi non credo si chiamassero ancora così) di I.Net per strabiliarmi con le tecnologie a loro disposizione.

Da “cliente facoltoso” quale mi sentivo, concordai di farmi venire a prendere in azienda dallo Spada stesso e solo allora realizzammo di essere entrambi residenti nella provincia di Varese.

Il viaggio, la visita e la successiva chiacchierata mi convinsero e mi diedero delle armi per convincere la direzione dell'azienda non solo a cambiare provider, ma ad investire un bel po' di soldi in aggiornamenti vari e a indurre altre aziende del gruppo a dotarsi dello stesso tipo di connettività. Insomma, l'arte della persuasione e l'atteggiamento brillante di Luca fecero modo da procurargli un bell'ordine molto succoso tramite il sottoscritto e di questo mi parlò una mattina durante una piacevole telefonata: “Beh, a questo punto mi devi quantomeno una cena”, gli dissi, “ma giusto per cominciare eh”, scherzai; “Va bene, perché non facciamo a casa qui da me questo sabato, con le fidanzate”, disse lui, “Andata”, risposi. *



La tua rivista SEMPRE con TE!



risparmi **TEMPO** e **DENARO**
 la **COMPRI OVUNQUE** tu sia
NON PERDI mai un **NUMERO**
 la leggi **UNA SETTIMANA**
PRIMA che arrivi in **EDICOLA**

hai **L'ARCHIVIO SEMPRE**
 a portata di mano
 puoi **ABBONARTI** o **ACQUISTARE**
 solo i **NUMERI** che **VOUOI**
FACILE per tutti!

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



EDICOLA di Apple *Ti puoi anche abbonare!*

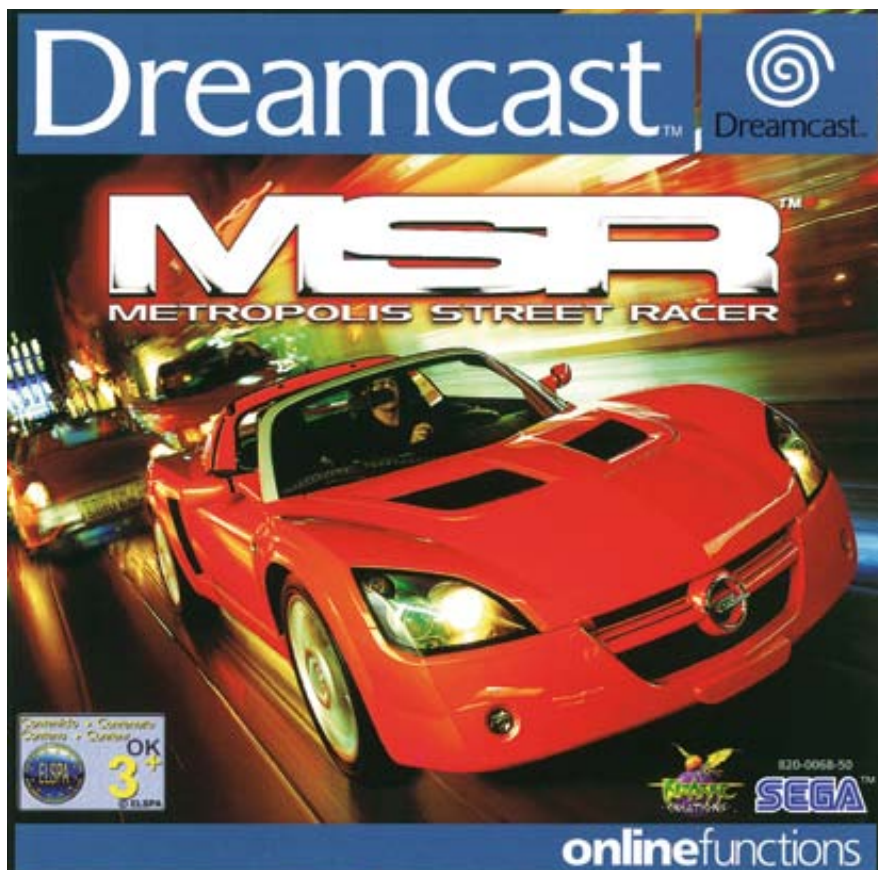


IL GIGANTE E L'EFFETTO FARFALLA DEL PERCHÉ UN DIAMANTE È PER SEMPRE MA LA PANZA DI PIÙ.

Bentornati sulla pagina di Backstage, la rubrica in forma ridotta per venire incontro alle vostre capacità mentali (cit.). L'altro giorno stavo sconfiggendo un'armata di macchine senzienti sparachiando contro un cavo scoperto ("BANG BANG!", "BOOM!", "ciapa su el di el'si!"), quando all'improvviso sono stato colpito in pieno dal calendario. In poco più di un mese ho finito con l'iniziare, e purtroppo completare, Final Fantasy XIII-2, L. A. Noire e Mass Effect 3: un tritico di epiche concluse tanto in fretta quando malamente. Come intuibile, la mia concezione dei viggi è puramente immersiva: non me ne frega nulla di sparachiare a caso, voglio distrarmi perdendomi in una storia avvincente di cui sono il protagonista assoluto. Il che, fra l'altro, mi ha salvato dal ridurmi a una mera statistica, tutelandomi da umiliazioni di massa online come WoW.

IL NEMICO DELLA TUA PELLE: IL RESPIRO

Benché il solo pensiero di Asteroids o Missile Command mi faccia venire in mente il Cinese, un tempo tali esperienze sapevano catturare l'immaginazione allo stesso modo di Skyrim o Battlefield (il fatto che con qualcuno ci riescano ancora riguarda più la Pedagogia che il game design). Perché l'immersione scaturisce dal concetto di Profondità. Negli anni settanta i primi fan avevano soltanto Pong come alternativa al suicidio. Oggi il contesto è talmente cambiato che c'è anche chi come alternativa sceglie LIMBO. Con tanta concorrenza, oggi ci penso due o tre volte prima di riprendere in mano titoli già giocati, o semplicemente vecchi. Non solo perché dopo decenni o anche solo anni c'è in giro di meglio, ma soprattutto per la visione personale di cui sopra. Da neoneotrentenne, ho finalmente iniziato ad avere dei dubbi su quali esperienze siano davvero fantastiche, nonché sui casi in cui valga davvero la pena di essere il protagonista assoluto. Nel mentre



in cui scrivo sono approdato per la prima volta negli Stati Uniti d'Ammerigah. Per molti di voi questo suonerà banale, ma il sottoscritto ha aspettato per anni questa opportunità, fin da quella prima partita a Metropolis Street Racer su Dreamcast. Kudos su kudos, MSR aveva del tutto catturato la mia immaginazione e oggi, in un modo a dir poco impossibile per qualunque altro dei miei titoli preferiti, mi ritrovo immerso fino all'esofago



nella capitale mondiale dei burrito. Purtroppo, a darmi una nuova prospettiva non è solo il luogo, ma anche il tempo: trovandomi qui per lavoro, viene spontaneo domandarmi quante possibilità mi si aprirebbero trascorrendo più tempo con la testa in superficie. Il silicio sarà sempre lì ad attendermi: il calendario no. Se ai tempi di medie, liceo e università i viggi mi hanno consentito di accantonare una realtà fatta di "scocciature" (contento, ToSo?)(contento. ndToSo), oggi mi ritrovo inspiegabilmente tanto più vecchio quanto più attivo. Troppe volte sono inorridito innanzi a "lecturer" o "giornalisti" che si vantavano di recensire un titolo dopo 3 ore di gioco, o di chiacchiere sul videogioco pur snobbandolo. Quando mi ritroverò ad essere talmente richiesto dalla mia vita da non potermi permettere di essere "altrove", quando la persona che sono diventata sarà così essenziale, per me e per chi mi circonda, da non potermi più permettere di rappresentarmi col congiuntivo, spero che avrò la decenza di lasciar parlare qualcun altro. Per ora, penso che mi limiterò a dire per sempre addio a Bioware.



Nel prossimo numero

Project CARS

Corse mozzafiato nel primo racing game "fatto" dagli utenti!



Il numero di Giugno sarà in edicola il 24 Maggio!

Inoltre, sul prossimo numero...

...trovi anche:

Scarygirl

Un platform con una "ragazzina" che fa paura!



Shoot Many Robots

Un sacco di robot da far esplodere in un sacco di modi divertenti!



Shootmania

La formula vincente di Trackmania applicata agli shooter in prima persona!



www.gamesvillage.it
Mensile - 4,99 euro

Direttore Responsabile:
Luca Sprea - direttore@tgmonline.it

Direttore Editoriale:
Stefano Spagnolo

Redazione:
redazione@tgmonline.it
Davide Tosini (Responsabile di redazione)
Mirko Marangon
Ivan Conte
Nicola Digiuni (Impaginazione)
Marina Albertarelli (segreteria)

Hanno collaborato:
Luca Cassia, Paolo Besser, Massimo Nichini, Massimo Svanoni,
Mario Baccigalupi, Roberto Turrini

Digital Media Coordinator:
Massimo Allievi

Pubblicità:
Stefano Lisi - stefanolisi@sprea.it - 335.62.87.272
Luigi De Re - luigidere@sprea.it - 339.45.46.500

Abbonamenti:

Si sottoscrivono in 2 minuti con 2 click via web.
Trova l'offerta speciale di questo mese all'indirizzo:
www.abbonamenti.it/tgmonline oppure abbonamenti@sprea.it; puoi anche abbonarti via fax 030-3198412, per telefono 199 111 999 dal lunedì al venerdì, dalle ore 8,30 alle ore 18,30. Costo massimo della chiamata da tutta Italia per telefoni fissi 0,12 + iva al minuto senza scatto alla risposta. Per cellulari costo in funzione dell'operatore. Per chi volesse abbonarsi dall'estero +39 041 5099049.

Arretrati:

Si acquistano on-line all'indirizzo: www.tgmonline.it/arretrati
Per informazioni o richieste: arretrati@tgmonline.it
oppure al fax 02.700537672

Stampa:
Arti Grafiche Boccia - Salerno

Carta:
Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

Sprea
Editori
ITALY

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino 51, 20063 Cernusco sul Naviglio (MI)
Tel. (+39) 02.92.43.21 - Fax (+39) 02.92.432.236
www.sprea.it
info@sprea.it

Consiglio d'amministrazione:

Luca Sprea (Presidente),
Stefano Spagnolo (Vice Presidente - amministratore delegato),
Mario Sprea (consigliere)

Collegio Sindacale:

Roberto Bosa (Presidente), Maria Luisa Capuzzoni, Ugo Besso

Amministrazione:

Anna Nese - amministrazione@sprea.it

Foreign rights:

Gabriella Re - international@sprea.it

Marketing & pubblicità:

Walter Longo - marketing@sprea.it

Distributore per l'Italia e per l'Estero:

Press-Di Distribuzione Stampa e Multimedia S.r.l.
20090 Segrate (MI)

THE GAMES MACHINE

Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il
19/09/1988 con il n. 587
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento
postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n.46) art. 1, comma
1, DCB Milano

Copyright Sprea Editori S.p.A.

La Sprea Editori è titolare esclusiva della testata The Games
Machine e di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione in Italia.
L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche

parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte. Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy d.lgs. 196/03). Nel vigore del D.Lgs. 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Sprea Editori S.p.A. (di seguito anche "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato. L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea Editori S.p.A. deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea Editori S.p.A. per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea Editori S.p.A.), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non potrà essere restituito.



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

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

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

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

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

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

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

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

AGB

B
artigraficheBocciaspa

A DIFFERENT IMPRINTING.

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



CONTACT:

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

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

www.artigraficheboccia.com - info@artigraficheboccia.com

MEN OF WAR ORO include la campagna RED TIDE per la prima volta completamente in italiano 

18
www.pegi.info



**MEN OF
WAR**
EDIZIONE ORO

**BEST
WAY**

1C
1C COMPANY



**GOMBATTI CASA
PER CASA**



**MISSIONI
DI SBARCO**



**GRANDI BATTAGLIE DELLA
II GUERRA MONDIALE**



**GUIDA UFFICIALE CON TUTTI GLI INDIZI
E COMPLETO MANUALE A COLORI**

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

9,95€

FX
FX INTERACTIVE.COM