

IN CASO DI MANCANZA RECAPITO INVIARE AL CMP DI ROVERETO PER LA RESTITUZIONE AL MITTENTE

THE GAMES machine

PIPISTRELICO!

Batman Arkham City

Il **Cavaliere Oscuro** prepara
il suo ritorno. **E non è da solo!**

RIVELAZIONE!

Hard Reset

Gli **sparatutto vecchia scuola**
sono sempre **i migliori?**

ANTEPRIMA!

Red Orchestra 2

Da **Stalingrado**, eroi che **non hanno paura di niente!**

SOLO SU TGM!

DEUS EX

HUMAN REVOLUTION™

Abbiamo aspettato una vita, e **Square Enix**
non ci ha deluso! Che la rivoluzione cominci!

DOSSIER

TALES OF ACTION ROLE PLAYING E DEUS EX RELOADED,
PER SCOPRIRE COSA BATTE NEI CUORI DEI NOSTRI PC!

THE GAMES MACHINE N°276 - MENS - ANNO 22-11 € 3,99

Sprea
ditori
ITALY



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

RAZER™

Anansi

expert mmo gaming keyboard



Get Imba

- 7 tasti modificatori per pollice
- 100+ tasti programmabili con registrazione macro on-the-fly (al volo)
- 5 hotkeys aggiuntivi per il gioco

Disponibile presso:

multiplayer.com



FOR GAMERS. BY GAMERS.™

eu.razerzone.com

Fotografa questo QR Code e corri sul blog di TGM Online! Scopri come fare a pagina 80!



EDITORIALE

YOU SAY YOU WANT A (HUMAN) REVOLUTION

Scrivo queste righe alla fine della prima settimana d'agosto, in un'estate che è stata incredibilmente clemente, almeno qui a Milano, e che mi spiazza un po' perché non posso rompere il ghiaccio dicendo "ehi, ma quanto caldo fa?".

Il periodo estivo, nel 2011 come in tutti gli altri anni, non passerà alla storia come quello in cui sono usciti un sacco di gioconi che levati. Sotto un certo punto di vista è meglio così: chi ha accumulato qualche arretrato nei mesi precedenti ha magari avuto modo di smaltirlo, chi si era perso qualcosa ha potuto giocare ugualmente spendendo un po' meno e chi cercava qualcosa di differente dai blockbuster ha potuto dedicarsi a produzioni indipendenti più o meno valide.

Questa è la quiete. Ora comincia la tempesta: perché quello che inizierà da qui a qualche giorno, per voi che leggete, sarà un periodo più che infuocato, affollato da un sacco di titoli che non avrete umanamente la possibilità di giocare tutti nemmeno stando davanti a un computer 24/7.

Aprirà le danze il 26 di agosto quel Deus Ex: Human Revolution che trovate in copertina. È un titolo che ci ha fatto innamorare, che ha rinvigorito il feeling con una serie un po' castrata da Invisible War (che probabilmente ci ricordiamo meno efficace di quanto in realtà non fosse), e che si prepara a colmare i nostri giorni fino ai primi di settembre, quando arriveranno a scaffale il nuovo Driver di Ubisoft, l'atteso Dead Island di Techland, e Warhammer 40,000: Space Marine, di THQ. Poco dopo sarà la volta di Formula 1 2011 di Codemasters, seguito a breve distanza da Pro Evolution Soccer 2012 e FIFA 12, previsti rispettivamente per il 22, il 29 e il 30 di settembre. Il 7 ottobre si alzerà il sipario sull'atteso RAGE di id, e nello stesso mese saremo anche spettatori del ritorno del Cavaliere Oscuro e del chiacchierato Battlefield 3, di DICE. Tutto qui? No, non direi. A novembre, al di là di Call of Duty - Modern Warfare 3, è previsto per l'undici un altro "giochino" del calibro di The Elder Scrolls V: Skyrim. Quattro giorni più tardi, sempre che non cambino le cose e non ci tocchi aspettare fino a marzo come al solito, sarà la volta di Ezio Auditore e Altair, sul palcoscenico di Assassin's Creed: Revelations, e delle sgommate di Need for Speed: The Run. In tutto questo abbiamo volutamente trascurato i titoli esclusivi per console e due "indie" come Star Wars - The Old Republic e Diablo III. I primi, magari, vi interessano poco, mentre degli altri due uno uscirà certamente nel 2011 e per l'altro "si stanno attrezzando".

Ve lo dicevo, io, che c'era tanta carne al fuoco... quello che mi chiedo, serenamente, è se la carne di cui si parla, che a oggi pare sempre più che meritevole dei nostri soldi, non sia semplicemente "tanta", ma più realisticamente "troppa". Alla fine, come si diceva qualche editoriale addietro, giocare tutta questa roba, al Day One, è praticamente impossibile non solo per una mera questione economica, ma anche perché non si ha il tempo per godersi tutto. E questo porterà a delle scelte: Battlefield 3 o Modern Warfare 3? FIFA 12 o PES 2012? Batman: Arkham City o Assassin's Creed: Revelations? Le scelte non sono facili, e gli esiti per nulla scontati come possono sembrare ai più distratti. Il nostro scopo sarà, come al solito, quello di consigliarvi al meglio, come abbiamo sempre cercato di fare, quindi non sarete soli. Ma al di là di questo, la vera domanda che mi pongo è un'altra: con un affollamento del genere, siamo proprio sicuri che non sarebbe stato meglio, per qualche publisher, sparare un paio di cartucce nel periodo meno affollato dell'anno? Blizzard, in fin dei conti, giusto un anno fa ci ha dimostrato che si può...

Ora, mentre girate la pagina e cercate una risposta a questo interrogativo, a me non resta che chiudere le valigie, mettere nello zaino portatile e iPad, e prepararmi per la GamesCom, di cui vi parleremo sul prossimo numero. Nel mentre, fate i bravi, non andate nei pericoli e godetevi questa fresca estate che si sta congedando...

Buone vacanze e buona lettura,
Davide "ToSo" Tosini
iltoso@sprea.it

**QUELLO CHE COMINCERÀ
DA QUI A QUALCHE
GIORNO SARÀ UN
PERIODO PIÙ CHE
INFUOCATO, AFFOLLATO
DA UN SACCO DI
TITOLI CHE NON
AVRETE UMANAMENTE
LA POSSIBILITÀ DI
GIOCARE TUTTI NEMMENO
STANDO DAVANTI A UN
COMPUTER 24/7**



PAGINA
38



**RED ORCHESTRA 2
HEROES OF STALINGRAD**

PAGINA
81



INDIEZONE

PAGINA
64



PUZZLE AGENT 2

PAGINA
68



**MAGIC - DUELS OF THE
PLANESWALKER 2012**

PAGINA
75



JOLLY ROVER

PAGINA
104



**TIME MACHINE
RELOADED**

PAGINA
54



**DEUS EX:
HUMAN
REVOLUTION**

FIFA 12

PAGINA
42



CONTENUTI DI QUESTO MESE

PAGINA
60SUPER STREET
FIGHTER IV
ARCADE EDITIONPAGINA
30BATMAN:
ARKHAM CITY

- 111 Adsol
- 113 Backstage
- 14 Beta Machine
- 106 Bovabyte
- 102 ConsoleMania Corner
- 3 Editoriale
- 112 Euforia Paradossa
- 6 GamesVillage.it
- 90 Hardware
- 81 IndieZone
- 12 Massive News
- 100 Replay
- 4 Sommaro
- 98 TecnoTGM
- 78 TGM Classic
- 108 TGM Mail
- 104 Time Machine Reloaded
- 28 TMB's Intro
- 8 Voci di corridoio

DOSSIER

- 22 Deus EX Reloaded
- 16 Tales of Action Role Playing

PREVIEW

- 30 Batman: Arkham City
- 50 Call of Juarez: The Cartel
- 42 FIFA 12
- 34 Hard Reset
- 48 Interstellar Marines
- 46 Kingdoms of Amalur Reckoning
- 44 Pro Evolution Soccer 2012
- 38 Red Orchestra 2 Heroes of Stalingrad

REVIEW

- 70 A New Beginning
- 54 Deus Ex: Human Revolution
- 72 Dungeons & Dragons: Daggerdale
- 77 Lucid
- 68 Magic - Duels of the Planeswalker 2012
- 75 Jolly Rover
- 64 Puzzle Agent 2
- 60 Super Street Fighter IV Arcade Edition
- 66 Virtua Tennis 4

HARDWAREPAGINA
90PAGINA
34

HARD RESET

GAMES VILLAGE

A cura di Claudio "keiser" Todeschini (keiser@gamesvillage.it) e Davide "ToSo" Tosini (iltoso@sprea.it)

WWW.GAMESVILLAGE.IT

Questa estate 2011, forse una delle più strane dal punto di vista meteorologico, continua fortunatamente a regalarci un sacco di videoludo!

Oibò, sono stato buggerato da me stesso. Lo scorso mese, al termine di queste due pagine dedicate al sito di GamesVillage.it, parlando di Electronic Entertainment Expo ho concluso salutandovi tutti da Los Angeles e dando appuntamento in quel di Colonia per la GamesCom che si tiene dal 17 al 21 agosto prossimi. L'ho fatto, come si dice, vendendo la pelle dell'orso prima di averlo ucciso, ossia senza guardare il calendario. Se l'avessi fatto, mi sarei accorto che tra quello di L.A. e quello di Colonia c'era un altro numero di TGM di mezzo, e soprattutto un altro mese di notizie, speciali, anteprime e recensioni tutto da gustare su GamesVillage.it!

Perché nonostante il caldo atroce che ha intervallato le giornate di pioggia del luglio meno afoso e meno estivo che la mia labile memoria ricordi, quello appena trascorso è stato un mese decisamente succoso, come un ghiacciolo farcito di frutta! Numerose le anteprime, da quella di Darksiders 2 di THQ a Metal Gear Solid 3DS, uno dei titoli più attesi per la console portatile di Nintendo (che ha recentemente beneficiato anche di un cospicuo taglio di prezzo), passando per Spider-Man: Edge of Time, Kingdoms of Amalur e

Stronghold 3, il nuovo capitolo della serie strategica di Firefly Studios. Non sono mancati neppure stuzzicanti hands-on, anteprime "giocate" di versioni non complete, che aiutano noi a farci un'idea più precisa di un gioco, e voi a capire meglio cosa attendervi: tra i tanti, non possiamo non citare quello dedicato all'atteso RAGE di id Software, provato dal nostro Ivan Conte dopo un viaggio lampo in quel di Londra; ancora, il nuovo (più o meno) 007 GoldenEye Reloaded di Activision, la ormai immancabile prova comparativa - ancorché a distanza - di PES 2012 e FIFA 12, entrambi provati "sul campo", e la componente multiplayer di Warhammer 40K: Space Marine.

E sebbene l'estate non sia il periodo più florido dal punto di vista delle uscite, non sono comunque mancate le recensioni di diversi titoli per le varie



▲ Anche a luglio e agosto GamesVillage.it non va mai in vacanza!



▲ Anteprime, anteprime e anteprime, tutte da non perdere, tutte su GamesVillage.it!



▲ Ultimamente vanno di moda i remake, e lo storico Goldeneye non è da meno: scoprite le sue novità con noi che l'abbiamo provato in anteprima!



▲ Il forum di GamesVillage.it, per discutere e commentare insieme tutto ciò che fa videoludo.

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

GIOCO FEDELTA'



DEUS EX - SQUARE ENIX



VIRTUA TENNIS 4 - SEGA



WARHAMMER 40K: SPACE MARINE - THQ

piattaforme. E non storcete il naso, perché so che qualcuno di voi ancora si picca di essere un "PC-ista" duro e puro, e guarda con disprezzo qualsiasi altra cosa: il mondo del videoludo, piaccia o non piaccia, prevede anche le console, quelle portatili e i dispositivi iOS di Apple (iPad, iPhone e compagnia bella). Anzi, in tanti casi escono per queste macchine piccole gemme che non è possibile provare su PC, ma che non per questo sono meno degne di essere giocate. Allargate i vostri orizzonti ludici, insomma, anche solo per curiosità e per sapere in che direzione si sta muovendo il mondo della vostra passione preferita, e non lasciatevi sfuggire neppure una delle recensioni di GamesVillage.it. Scoprirete che Breitling Reno Air Races o The King of Fighters per iPhone non sono poi così male, che - a dispetto del nome - Resident Evil Mercenaries per 3DS è una mezza delusione, che Dream Trigger 3D è invece un "trip" che merita di essere provato.

Per finire, mi piace sottolineare ancora una volta che i nostri articoli, le notizie, le anteprime e tutte le varie esclusive del sito non varrebbero granché se non diventassero oggetto delle vostre discussioni e chiacchierate, virtuali e non. Su quelle IRL ("in real life") non possiamo dire nulla, perché purtroppo ne siamo esclusi per causa di forza maggiore; per quel che riguarda quelle online, invece, ai più distratti o ai nuovi arrivati val la pena ricordare che ogni articolo pubblicato può essere commentato come più o meno avviene in tutti i siti del mondo, ma non solo: quando viene messo online un pezzo, viene contestualmente aperto un topic tutto per lui nel forum del sito, nell'area "In diretta da GamesVillage.it". I messaggi pubblicati in questo thread vengono automaticamente replicati come commenti in calce all'articolo, e viceversa: questo significa che la discussione avviene in maniera trasparente sia sul sito sia sul forum, lasciando a voi la libertà di scegliere dove postare. Il forum ha dalla sua, naturalmente, alcuni vantaggi in più quali la possibilità di ricevere via mail notifica di nuove reply al topic, o di inserire immagini e smiley in quantità industriale. Per quel che riguarda l'account, invece, la buona notizia è che esso è unico per sito e forum: quando vi registrate la prima volta su GamesVillage.it, infatti, l'account viene attivato anche per il forum: in questo modo non dovrete impazzire tra diverse login e password, e passare dall'una all'altra piattaforma di comunicazione senza soluzione di continuità.

A questo punto devo veramente congedarmi da voi: brevi, ma meritate ferie mi aspettano, e subito dopo sarà



▲ Il ToSo sull'aereo per Colonia come si immagina lui stesso...



▲ ... e come sarà realmente (con un bel po' di capelli in meno).

IL FAIL DEL MESE

Il premio "epic fail" di questo mese va dritto dritto al TG1, che in un servizio giornalistico da premio Pulitzer, nell'edizione serale del 24 luglio manda in onda un approfondimento sulla personalità di Breivik, il responsabile della strage in Norvegia, e che tra le tante passioni annovera - pensate un po' - quella per i "videogiochi violenti". Un servizio infarcito di inutili banalità che non sentivamo da anni, con immagini tratte soprattutto da Call of Duty, ma anche da World of Warcraft e i suoi "boschi surreali" (sic), per l'ennesima, inutile tirata contro la violenza nei videogame da parte di chi, con tutto il rispetto per i colleghi della Rai, non ha la più pallida idea di cosa sta dicendo.

Il filmato si trova a questo indirizzo: tinyurl.com/3pu8zqn (minuto 17:11).



la volta di Colonia (questa volta per davvero!), dove oltre al delirio della fiera in sé, avrò anche l'aggravante di condividere la stanza d'albergo con il ToSo. Quando si dice "il pericolo è il mio mestiere!". Un primo risultato l'ho però già

ottenuto, un piccolo ma importante achievement da appuntare sul petto con orgoglio: per la prima volta dopo anni e anni (dal suo viaggio di nozze, si vocifera), il ToSo tornerà a viaggiare in aereo. Non so in che condizioni, con quanti farmaci e tranquillanti in corpo, se in stato cosciente o di coma auto-indotto, ma sarà a bordo di un wurstel di metallo. Rimane solo da decidere quale film mostrargli la sera della partenza: il primo Final Destination? Die Hard 2? Turbolenze? Snakes on a plane? Altre idee?

Per questo mese è tutto, ci si becca online!

VOCI DI CORRIDOIO

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

L.A. NOIRE ARRIVERÀ ANCHE SU PC!

Una notizia davvero inaspettata, e che farà la gioia di tutti coloro che hanno letto le ottime recensioni di uno dei titoli migliori dell'anno, ma non possiedono una Xbox 360 o una PlayStation 3: Rockstar Games ha infatti annunciato che l'avventura investigativa L.A. Noire arriverà su PC il prossimo autunno. La conversione sarà effettuata da Rockstar Leeds (dopo la rottura con la software house australiana Team Bondi, che ha sviluppato il gioco originale), avrà i tasti completamente configurabili così da adattarsi all'uso combinato di



tastiera + mouse, potrà contare sugli ormai scontati miglioramenti grafici e sull'esclusivo supporto per la tecnologia 3D.

A questo punto rimaniamo in attesa della data di uscita definitiva!



ELECTRONIC ARTS E FUNCOM ANNUNCIANO THE SECRET WORLD

Che la software house norvegese stesse lavorando a un nuovo titolo massivamente online non era un segreto per nessuno. Dopo Age of Conan, Anarchy Online e la serie avventurosa Longest Journey è la volta di The Secret World, ambientato in un universo nel quale i vampiri vanno a caccia di sangue umano nei locali notturni di una Londra agonizzante, dove i lupi mannari si nascondono nelle fogne di Seul e in cui i morti viventi danno la caccia ai sopravvissuti nell'oscurità dei vicoli di New York. In questo simpatico contesto il giocatore potrà unirsi a una delle tre fazioni che cercano di riportare l'ordine sulla Terra: gli Illuminati, i Dragoni e i Templari, ciascuna dotata di specializzazioni e abilità uniche, tutte impegnate ad affrontare creature mitologiche o leggendarie. Caratteristica piuttosto originale e degna di essere



menzionata, The Secret World avrà un inedito sistema di progressione del personaggio senza classi né livelli. Per maggiori informazioni recatevi senza indugio all'indirizzo thesecretworld.com.



UN PACCO PER THE SIMS MEDIEVAL

Siete impegnati nelle avventure medievali dei vostri pipottini virtuali? Cercate di sbrigarvi, e portarle a termine entro il prossimo mese di settembre, quando arriverà il primo pacco espansivo The Sims Medieval: Nobili e Pirati.

L'add-on conterrà una nuova campagna che vedrà impegnati i Pirati di Aarbyville e i Nobili di Tredony, con missioni che permetteranno ai giocatori di espandere il proprio regno; sarà pos-

sibile vestire i panni di chiunque, dal re alla regina, dal cavaliere al maniscalco, con un'avventura cucita su misura per ciascuno di loro, tra ricerche della fontana della giovinezza e protezioni del regno da malvagi stregoni. Debutteranno le cacce al tesoro, arricchite da mappe, pale, tesori rari e pericoli inaspettati. Nel pack saranno presenti anche volatili da adottare e centinaia di nuovi oggetti a tema. Per finire, Nobili e Pirati richiede l'originale The Sims Medieval.



UBISOFT SI DÀ AI GADGET (DI NUOVO)

Il publisher francese ha lanciato una nuova linea di merchandise, disponibile solo sul proprio store online, all'indirizzo shop.ubi.com/ubicollectibles. Trattasi di oggetti in edizione limitata, costosissimi, dedicati agli appassionati delle serie più famose di Ubisoft, tra cui Assassin's Creed e Might and Magic. Al momento sono disponibili in pre-ordine una statua in scala 1:7 di Ezio Auditore, costruita in 2000 esemplari numerati, nella quale il nostro assassino è in carismatica e audace posa da combattimento. Prezzo? Un'inezia: 300 euro. Per chi invece predilige il fantasy più tradizionale di Might & Magic, sul sito è possibile prenotare la statua dell'Arcangelo Michele, in tiratura limitata a 500 esemplari, realizzato sulla base di un progetto presentato dagli appassionati del gioco sulla pagina ufficiale di Facebook. Anche in questo caso il prezzo è tutt'altro che popolare: 250 euro. Nei prossimi mesi la linea si arricchirà con magliette, altre action figure, litografie, riproduzioni e persino gioielli ispirati ai marchi Ubisoft di maggiore successo.



CITIES XL IN VERSIONE 2012

Focus Home Interactive ha annunciato la nuova versione del suo city builder, prevista per il prossimo ottobre; pur rimanendo un prodotto stand alone, si tratta di un corposo aggiornamento dell'edizione precedente, con cui sarà completamente compatibile; chi la possiede potrà inoltre acquistare Cities XL 2012 a prezzo scontato.

Ancora una volta il gioco ci metterà nei panni di un pianificatore urbano, incaricato di gestire ogni singolo aspetto dello sviluppo della propria città, dalla costruzione di nuovi quartieri alle tasse, passando per i servizi di assistenza ai cittadini alle vere e proprie attività ricreative. Cities XL 2012 offrirà un sacco di nuovi edifici e strutture, portando il totale a disposizione del giocatore a oltre un migliaio. Una delle più importanti novità è il debutto dell'editor, che permetterà alla community di realizzare nuovi mod, condividerli, e mettere mano a pressoché ogni aspetto del gioco. Il sito ufficiale è sempre citiesxl.com.



IL CAMPIONATO MONDIALE DI RALLY RIPRENDE A OTTOBRE

Il prossimo autunno Black Bean Games pubblicherà WRC 2, il gioco ufficiale del FIA World Rally Championship 2011, sviluppato ancora una volta da Milestone.

La nuova edizione conterrà tutte le gare presenti nel calendario del World Rally Championship di quest'anno, tutti i team (compresi i nuovi arrivati MINI e Volkswagen) e i piloti, ma soprattutto vanterà un notevole incremento di contenuti rispetto al predecessore: a disposizione degli aspiranti campioni virtuali ci saranno infatti novanta tappe, quindi diverse "location" dei tracciati, venticinque combinazioni tra terreno e condizioni meteo, e ben nove categorie di auto, da quelle degli anni Sessanta ai bolidi della stagione corrente. Sul fronte del gameplay ci attende una modalità carriera completamente rinnovata, le sfide Super Special Stages e il multiplayer per sedici persone.



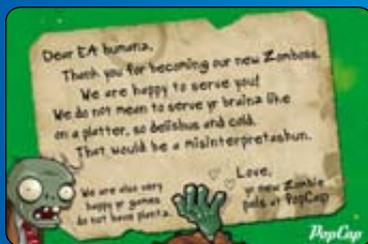
ELECTRONIC ARTS COMPRA POPCAP!

Dopo settimane di speculazioni, illazioni e pettegolezzi, il colosso americano EA ha confermato l'acquisizione del colosso del casual gaming PopCap Games alla modica cifra di 750 milioni di dollari, che potrebbero diventare 1.3 miliardi se la software house di Seattle



dovesse raggiungere gli obiettivi finanziari che si è proposta lo scorso anno. L'annuncio, dato dallo stesso CEO di EA John Riccitiello, ha colto tutti di sorpresa, soprattutto perché solo qualche mese fa lui stesso aveva affermato che nel futuro la sua azienda si sarebbe concentrata soprattutto sulle piccole acquisizioni. "L'ho detto, è vero, ma era un'occasione troppo ghiotta per lasciarsela sfuggire", ha commentato. Più di tutto, secondo noi, era troppo grosso il rischio che fosse qualcun altro a mettere le mani su una delle case più remunerative della storia dei videogiochi, i cui titoli riscuotono sempre uno straordinario successo e hanno margini di guadagno enormi

(specialmente da quando hanno debuttato su Facebook e dispositivi iOS). Sia PopCap che EA giurano e spergiurano che l'autonomia del team casual non sarà messa in discussione, e noi non possiamo che auspicarlo... Un Plants vs. Zombies 2012 o un Bejeweled 2012 sarebbero davvero inaccettabili!



L'ANGOLO DELLA CELLULOIDE (SPACE INVADERS)

L'estate è sempre un periodo piuttosto luffio, dal punto di vista degli annunci, e per quelli legati ai film tratti da videogiochi non è molto diverso. In attesa di periodi migliori, questo mese ci limitiamo alle prime informazioni sul film tratto da Space Invaders, il mitico coin-op di Taito uscito nelle sale giochi di tutto il mondo nel 1998. So a cosa state pensando, e avete ragione. Che razza di film si può tirar fuori da un videogame nel quale si deve sparare a ordinate file di alieni che scendono implacabili verso terra? Chiedetelo a Lorenzo di Bonaventura, produttore hollywoodiano in



ascesa, evidentemente appassionato di anni Ottanta, e che - tra i tanti - si è occupato della serie Transformers, G.I. Joe, il film di Doom, Red e Salt, e che in ballo ha anche l'adattamento cinematografico di Asteroids, altro vecchio classico del videoludo del tutto privo di una trama, e che forse per questo non rischia di deludere i fan. Al momento di Bonaventura è impegnato a trovare uno sceneggiatore abbastanza fantasioso da uscirsene con qualcosa di sensato e attinente al tema. Vi terremo informati.



ANNUNCIATO BLACK DEATH

La software house francese Darkworks, quella di I Am Alive, sta lavorando alacremente a uno shooter horror in prima persona, intitolato Black Death, di cui sul sito ufficiale, all'indirizzo blackdeathgame.com, è disponibile anche una versione alpha liberamente scaricabile, da provare per cominciare a farsi un'idea di quel che ci aspetta. Il gioco è ambientato in una città della costa nord orientale degli Stati Uniti, improvvisamente investita da una enorme nuvola di fumo, che infetta tutti i suoi abitanti. Dopo averli temporaneamente ridotti a uno stato vegetativo, i cittadini cominciano a mutare, a prendere forme strane e aberranti, a mostrare nuovi poteri e a unirsi in veri e propri branchi che invadono le vie della città alla ricerca dei sopravvissuti, sparuto gruppo di cui fa parte anche il protagonista del gioco. Il gameplay si focalizza su tre aspetti: velocità dell'azione, fluidità nei combattimenti e libertà di azione per il giocatore, che avrà la possibilità di costruirsi il proprio arsenale (anche di armi chimiche!); gli infetti incontrati potranno in alcuni casi essere curati così da renderli, almeno temporaneamente, nostri alleati.



RITORNA SECRET FILES

Deep Silver e Animation Art hanno annunciato il terzo capitolo della serie avventurosa Secret Files 3, previsto per il prossimo anno. Al momento non sappiamo molto di storia, trama e struttura del gioco, solo che torneranno in azione Nina e Max, la coppia di protagonisti dei primi due episodi, Tunguska e Puritas Cordis, e che alla stesura della sceneggiatura sta contribuendo un team di autori di NEOS Film, società di produzione che si occupa di televisione, cinema e da un paio d'anni anche di videogame. Tutto avvolto nel silenzio anche quel che riguarda il gameplay, ma da questo punto di vista non ci dobbiamo aspettare grandi sorprese: SF3 manterrà la struttura punta e clicca tradizionale che ha caratterizzato anche i precedenti capitoli. Per maggiori informazioni, il sito ufficiale si trova all'indirizzo secretfiles.deepsilver.com.



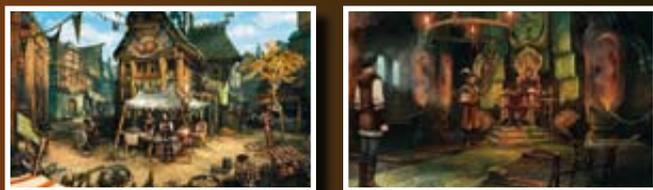
ANNUNCIATO FIFA MANAGER 12

Il comunicato stampa che annuncia la versione 2012 del manageriale calcistico di Electronic Arts apre millantando oltre settecento modifiche e miglioramenti rispetto all'edizione dello scorso anno. Le novità, come potete facilmente intuire, riguardano più o meno ogni aspetto del gioco, dalla modalità 3D alla gestione delle finanze, del calendario e delle trasferte. Ancora, avremo una nuova intelligenza artificiale dei calciatori, tattiche più varie, una gestione migliorata delle sostituzioni e analisi del comportamento dei "mister" delle altre squadre. Una interfaccia utente ridisegnata consente di recuperare in pochi istanti tutti i dati rilevanti circa la partita in corso e di impartire precise istruzioni alla propria squadra. Nel gioco debutteranno inoltre molte feature richieste a gran voce dagli appassionati della serie, come i discorsi pre-partita, gli open per i nuovi arrivati, e alcuni tutorial dedicati al miglioramento della carriera del mister. FIFA Manager 12, sviluppato dal team Bright Future di Colonia, è previsto per il prossimo autunno. Per un elenco più completo delle novità in cantiere collegatevi alla pagina tinyurl.com/6x9nvem.



UNA NUOVA AVVENTURA PER DAEDALIC ENTERTAINMENT

Per chi non lo sapesse, la software house del titolo è quella che ha sviluppato The Whispered World e A New Beginning, e che con Deep Silver si prepara a pubblicare entro l'anno The Dark Eye: Chains of Satinav, nuova avventura fantasy basata sull'omonimo gioco da tavolo, venduto in Italia come "Uno sguardo nel buio". La storia ci porterà in luoghi di TDE mai esplorati in precedenza, ad Andergast, un regno isolato nel nord-est di Aventuria, famoso per la superstizione dei suoi abitanti, e dove ha inizio la storia del giovane ranger Geron. Quaggiù il Re Efferdan attende una visita da parte degli inviati della vicina Nostria, con cui dopo secoli di lotte sta per essere siglato un accordo di pace. A rovinare tutto arriva una invasione di corvi, che attaccano le persone e sembrano "colpire" tutti gli altri costringendoli a incubi atroci. Al giovane Geron verrà affidato l'incarico di risolvere questo mistero, e di dimostrare il proprio valore nonostante la sfortuna che l'ha accompagnato fin da piccolo; in realtà, quella che appare una missione come tante altre diventerà presto il primo passo della più grande avventura della sua vita, che lo porterà ai confini conosciuti di Aventuria e oltre. Come nel già citato The Whispered World, anche in TDE gli sfondi e i personaggi sono dipinti a mano e in alta definizione. Sito ufficiale: chainsofsatinav.com.



SCONTRI NEI CIELI CON JANE'S ADVANCED STRIKE FIGHTERS

Evolved Games e Koch Media riesumano una serie di simulatori di volo militari che ha rapito gli appassionati del genere dal 1994 al 2002, anno più anno meno, e che si prepara a ritornare il prossimo autunno.



Abbandonando parzialmente il rigore simulativo caratteristico del marchio in favore di un gameplay che privilegia maggiormente l'azione, Jane's Advanced Strike Fighters ci impegnerà nei cieli dello stato immaginario dell'Azbaristan, dove è in corso una sanguinosa

guerra civile che dovremo cercare di fermare. La campagna single player si snocciola lungo sedici missioni, attraverso 65mila chilometri quadrati di montagne, deserto, aree urbane; a nostra disposizione ben trenta jet americani, russi, europei e cinesi. In più, nelle modalità multiplayer, potranno sfidarsi fino a sedici giocatori (e da due a quattro in quelle cooperative) in contemporanea.



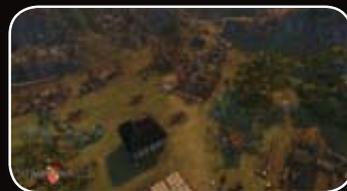
LETTERATURA E VIDEOGIOCHI

Un binomio apparentemente impossibile, difficilissimo da coniugare con successo, e che solitamente si "riduce" alle avventure grafiche (si vedano i giochi basati sui romanzi di Agatha Christie, Giulio Verne o gli Sherlock Holmes di Conan Doyle). Che le cose possano cambiare in un prossimo futuro? Noi siamo piuttosto scettici, mentre ne è convinta la software house Tern Games, che sta lavorando a un adattamento "interattivo-cinematico" (qualunque cosa voglia dire) de "I trentanove scalini", romanzo di John Buchan trasferito sul grande schermo nel 1935 da Alfred Hitchcock. Pare però che le aspirazioni di Tern non si fermano qui: oltre a questo, sarebbero allo studio versioni videoludiche di un sacco di altri romanzi importanti, da Cime Tempestose a 1984, passando per l'Isola del Tesoro allo Strano Caso del dottor Jekyll e del signor Hyde. Speriamo in bene...



ALLE DAME DEL CASTELLO...

Dopo una lunga pausa di riflessione, raccolte ed edizioni speciali a non finire, la serie Stronghold di FireFly Studios e SouthPeak Games, che ha debuttato ormai dieci anni or sono, si arricchirà il prossimo autunno di un terzo capitolo. Considerato che S2 risale al 2005, non è difficile immaginare che le principali novità di Stronghold 3 si concentreranno principalmente sull'aspetto grafico e tecnologico, con un engine notevolmente migliorato in grado di garantire maggiori dettagli e più fluidità. Decisamente meno cospicui gli interventi sul gameplay, che tenderà a riproporre le dinamiche che hanno reso tanto popolare la serie: costruzione di castelli, gestione della loro economia, organizzazione di difese, conquista di roccaforti nemiche per l'espansione del proprio regno, a cui si aggiungono unità vecchie e nuove da utilizzare in battaglia.

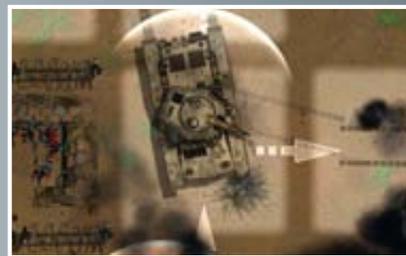


ANCHE I TANK COMBATTONO AGGRATISSE

Dopo il successo (relativo, visto che parliamo di titoli indie) di Gratuitous Space Battles, lo sviluppatore Positech Games ha annunciato Gratuitous Tank Battles, ibrido tra strategico in tempo reale e tower defense ambientato in un universo alternativo nel quale la Grande Guerra non è mai terminata, tanto che nell'anno 2114 ancora imperversa in tutto il pianeta. Il giocatore vestirà i panni del difensore o dell'attaccante in una se-



rie di missioni con visuale dall'alto, che dovrebbero condurre una delle due fazioni in battaglia alla vittoria. Come il predecessore, il gameplay permetterà di personalizzare le unità, sarà presente un editor di missioni per modificare, creare e condividere nuove mappe, e non mancheranno le sfide difensive da giocare online che tanto sono piaciute in GSB.



UN GIOCO DI GOLF MOSSO DAL CRYENGINE 3!

Se qualcuno voleva una prova della versatilità del nuovo motore grafico di Crytek, quello utilizzato per Crysis 2, potrà ritenersi soddisfatto nell'apprendere che il publisher GameCampus pubblicherà presto Tour Golf Online, un gioco di golf



free-to-play mosso proprio dal CryENGINE 3. Per quel che riguarda modalità di gioco e tutto il resto, sappiamo giusto che saranno presenti i più famosi tracciati di tutto il mondo, con tanto di condizioni climatiche perfettamente simulate. Inoltre verranno messi a disposizione dei giocatori i campi di allenamento e le migliori attrezzature presenti sul mercato. Al-



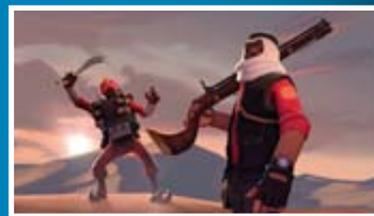
la grafica spettacolare del CryENGINE3 si aggiunge la tecnologia proprietaria Trajectory Engine per la simulazione delle traiettorie delle palline. Se volete seguire lo sviluppo del gioco, potete farlo dalla pagina ufficiale facebook.com/TourGolfOnline. All'occhio, Tiger Woods!

TEAM FORTRESS 2 È DIVENTATO GRATUITO!

A fine giugno Valve ha apportato un - testuale - "Über Update" al suo Team Fortress 2, che ha aggiunto un sacco di oggetti per le diverse classi, nuovi personaggi e mappe, ma soprattutto si è concluso con la conversione del gioco in free to play. Avete capito bene: TF2 è diventato gratis. In cambio di che? Di nulla. Non c'è pubblicità o altro, e le microtransazioni si limitano a oggetti estetici come cappellini e fuffaglia analogo. Il succo del gioco, il suo ultra-frenetico e raffinatissimo gameplay, le numerose modalità, le classi ottimamente bilanciate e tutto il resto sono gratis per chiunque.

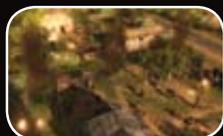


Dobbiamo ammettere che si tratta pur sempre di un titolo con diversi anni sulle spalle, ma che Valve ha continuato a supportare in maniera assolutamente unica con costanti aggiornamenti (più di duecentoventi!), che l'hanno reso uno dei prodotti più ricchi e completi per chi ama gli scontri online. E adesso che è pure gratis, non c'è davvero più nulla che vi possa fermare! Neanche il fatto di essere dei "n00b": il gioco permette infatti di farsi le ossa offline con tutte le modalità, da Capture the Flag a Payload e King of the Hill.



1C E I SUOI EROI CONDANNATI

Il publisher russo 1C Company ha annunciato Men of War: Condemned Heroes, l'ultimo capitolo della serie strategica in tempo reale ambientata nella Seconda Guerra Mondiale, sviluppato dallo studio interno 1C-Softclub e previsto per l'inizio del prossimo anno. Il gioco racconta la storia di uno dei famigerati battaglioni penali sovietici istituiti da Stalin, composti da ufficiali condannati dalla corte marziale a cui veniva data un'opportunità di riscatto affrontando le missioni più difficili e pericolose della guerra. La campagna single player, basata su fatti raccontati dai sopravvissuti di questi battaglioni (e che sarà possibile leggere grazie a un'enciclopedia integrata nel gioco), è composta da quattro missioni ambientate dal 1942 al 1945, dall'Ucraina all'operazione Bagration a Brest, passando per Varsavia e l'assalto alla Germania verso la fine della guerra.



ANNUNCIATO PLANETSIDE 2

Sony Entertainment Online ha annunciato ufficialmente il seguito del suo shooter massivamente online, anche se i dettagli sono al momento ancora piuttosto scarsi: pur sapendo che si tratterà di MMOFPS e che ci sarà una fase di beta testing prima dell'uscita, non sappiamo per quando è prevista, né quale sarà il modello di business del gioco.

Per quel che riguarda il gameplay, sul sito ufficiale (che si trova all'indirizzo planetside2.com, l'avreste mai detto?) leggiamo che i combattimenti saranno su larga scala e coinvolgeranno non più decine, ma migliaia di giocatori in ogni istante, che saranno presenti veicoli di terra e di cielo ad affiancare il lavoro "sporco" delle truppe, che le missioni di conquista del territorio richiederanno lavoro di squadra e riflessi pronti; per finire, il mondo di gioco sarà persistente, e nel corso della partita i giocatori potranno via via sbloccare diversi ruoli per il proprio alter ego e migliorarli grazie a un profondo albero delle skill; una volta sbloccate, le classi potranno essere cambiate a piacimento nel corso delle missioni.



MASSIVENEWS

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

Ben ritrovati sulle pagine più massive della rivista che avete tra le mani, pagine che scriviamo nel periodo post-E3 e pre-GamesCom, ossia quello solitamente più avaro di novità di grido per i videogiochi di qualsiasi genere. Ben felici di smentire questa convinzione vi diciamo che le novità non sono comunque mancate, sia in termini di uscite sia per quanto riguarda le anticipazioni. L'ultimo bimestre ha infatti registrato l'uscita di diversi nuovi MMORPG, purtroppo accomunati dal fatto che non siano proprio da urlo. Ci riferiamo a **Faxion Online**, free to play che pone i suoi giocatori nell'eterno conflitto tra Bene e Male (tanto che il modo di gioco si divide tra Purgatorio, Paradiso e Inferno) proponendo un end-game PvP istanziano che non ha convinto a fondo e un PvE che non ha convinto affatto, oltre a una realizzazione tecnica tutt'altro che di prim'ordine. Ma se in questo caso UTV True Games sta correndo velocemente ai ripari con una robusta patch dopo l'altra per risolverne le magagne, lo stesso non si può dire per **Gods & Heroes: Rome Rising**, il gioco risorto dalle ceneri di una prematura cancellazione grazie a Heatwave Interactive che, però, a quanto abbiamo avuto modo di constatare provandolo in prima persona, avrebbe fatto meglio a lasciarlo

dov'era. Prima di tutto perché si tratta di un titolo a canone mensile e in secondo luogo perché questa ha tutti i connotati della mera operazione commerciale atta a spennare sprovveduti fan, visto che il gioco presenta ancora tutti i difetti e le imperfezioni che, se ammissibili in una beta del 2007, certo non lo sono in una release del 2011. Terza e ultima novità è **Rise of Immortals** di Petroglyph, nuova personificazione del gameplay a la Defence of the Ancients di cui francamente non si sentiva la mancanza, sia per l'ingombrante presenza del ben più attraente League of Legends sia perché presto arriverà l'attesissimo Dota 2 targato Valve.

Detto delle non indimenticabili uscite dell'estate in corso, passiamo a quei titoli che indimenticabili promettono di essere, a cominciare dal più prossimo, ovvero **Star Wars: The Old Republic**. Il mese scorso vi avevo anticipato la data d'uscita e quella d'inizio beta. Nel momento in cui leggete, quest'ultima (intendiamo quella allargata ai "comuni mortali") dovrebbe esser già bella che iniziata, mentre per la release resta valido un più che probabile Natale o giù di lì (secondo me sarà prima. Non di molto, ma prima... ndToSo). Ciò che c'è di nuovo è il

lancio del pre-order, avvenuto in grande stile con ben tre diverse versioni: Standard, Deluxe e da collezione.

Contando che SW:TOR sarà un gioco che richiederà l'abbonamento per essere giocato, possiamo dire che non sono stati praticati prezzi popolari: 50 € per la prima, 70 € per la seconda, che offre alcuni bonus digitali, e ben 149 € per la terza, che oltre agli item virtuali offre un action figure e le solite cosucce fiche messe lì apposta per dissanguare i fan. Visti i risultati di vendita annunciati da Electronic Arts è difficile dargli torto: certo è che i tempi di crisi questo MMORPG proprio non volerli sentire, anche considerando che i seppur scontati dettagli del modello commerciale che adotterà non sono ancora stati comunicati, e la "minaccia" della possibile presenza di un item shop oltre i costi dell'abbonamento resta plausibile.

Passando al principale concorrente del titolo BioWare, quel **Guild Wars 2** che dovremo attendere sino al 2012 inoltrato, ArenaNet ha recentemente presentato un altro paio di feature davvero interessanti. La prima è il combattimento subaqueo, che in pratica presenterà un gameplay a sé stante con



[FAXION] Angeli del Paradiso o diavoli dell'Inferno. Qualunque sarà la vostra scelta, questo nuovo free to play andrà benone per espiare i vostri peccati...



[G&H] ...ma se proprio volete farvi del male, pagando, non c'è davvero niente di meglio di Gods & Heroes. Definirlo giocabile è riduttivo!



[Rol] Qualcosa di decisamente più apprezzabile, seppur certo non si tratti del miglior titolo nel suo genere, è il battle arena multiplayer di Rise of Immortals.



[SW:TOR] Pronti a fare un mutuo per giocare al prossimo capolavoro di BioWare? Stiamo esagerando, certo... ma nemmeno tanto!



[GW2] Una buona fetta del mondo di Tyria sarà sommersa dall'acqua, popolata da creature che non vedremo in superficie, e molto altro.



[TSW] Se pensate di aver già visto tutto nel panorama dei giochi di massa aspettate *The Secret World*, che sta a *WoW* come *Cloverfield* sta a *Mars Attacks!*



[PS2] *Terran*, *New Conglomerate* e *Vanu* presto torneranno a dar-sele di santa ragione su *Auraxis*. Non vediamo l'ora!



[PS2] Armi, armature, veicoli e i continenti stessi avranno un look del tutto nuovo.

abilità e addirittura quest dedicate, con un vero e proprio "underwater world" sviluppato per sfruttarle al fine di offrire un'esperienza pressoché unica per il genere (escludendo *Dungeons & Dragons Online*). L'altra novità consiste nella presentazione del primo dungeon del gioco, ovvero *Ascalonian Catacombs*, situato nelle profondità della città di *Ascalon* e popolato dagli spiriti maledetti dei soldati dell'esercito che vi venne sconfitto, oltre naturalmente al loro re comandante che costituirà il boss finale dell'istanza.

Un altro titolo che l'anno prossimo farà sicuramente molto parlare di sé è **The Secret World** di Funcom, MMORPG che offre un loro decisamente originale basato sulle leggende del XX secolo, dalle società segrete ai mostri e ai misteri nati dalla penna del geniale H.P. Lovecraft e non solo. Negli ultimi mesi la soffice norvegese ha alzato il sipario su molte delle location che costituiranno l'ambientazione del titolo, dalla già nota cittadina del Maine *Kingsmouth* sino alle città sede delle tre fazioni giocabili *Illuminati*, *Templari* e *Dragoni*, ossia *Londra*, *New York* e *Seoul*. C'è veramente di tutto, dalle sabbie del deserto egiziano alle tenebre delle foreste del Nord Europa per un gioco che punta a fare del suo originale background il principale punto di forza, anche se certo non mancano altri spunti interessanti come il sistema di progressione privo di classi allo scopo di permettere al giocatore di costruirsi un personaggio completamente libero da vincoli. E nell'anno che viene, grazie a Sony Online

Entertainment, ci sarà un gradito ritorno che farà la gioia di tutti gli appassionati di MMOFPS. Perché al SOE Fan Faire di Las Vegas dello scorso luglio è stato presentato **PlanetSide 2**, il sequel dell'apprezzatissimo titolo del 2003 che per primo diede la possibilità di confrontarsi su un campo di battaglia dinamico e persistente attraverso il gameplay tipico degli sparattutto. Questa nuova incarnazione, oltre a proporre ovviamente un comparto tecnico totalmente rinnovato, presenterà moltissime novità di rilievo: uno skill system decisamente più profondo

e articolato, con abilità che si potranno apprendere anche stando offline come su *EVE Online*, un *Auraxis* (il pianeta che fa da sfondo alle battaglie) più vario, con ogni continente decisamente caratterizzato, oltre naturalmente a moltissime nuove armi e veicoli che amplieranno la già ottima offerta del predecessore. Ma ciò che più di tutto contraddistingue questo titolo è sicuramente il sistema di dominio territoriale, che permette di controllare le risorse chiave del pianeta attraverso la conquista e la difesa degli esagoni in cui quest'ultimo è suddiviso, come vogliono gli strategici. Ebbene, questo sistema verrà completamente rivisto e migliorato tramite un editor di missioni che verrà messo a disposizione dei player, dandogli modo di "plasmare" il conflitto in base alle loro scelte. Un titolo davvero promettente, insomma, su cui torneremo non appena se ne saprà di più. E anche per questo mese è tutto, ci rivediamo a ottobre con il reportage completo dal GamesCom di Colonia!

IL MMORPG DEL MESE: ARCHEAGE

Volete un sandbox che prometta davvero bene e non vi faccia cadere nella disperazione come i disgraziatissimi *Darkfall*, *Mortal Online* ed *Earthrise*? Ebbene continuate a seguire questa rubrica perché questo titolo di XLGames (software house recentemente entrata nell'orbita Take2) promette di dare agli appassionati quel qualcosa che cercano da tempo ormai immemore, ovvero un titolo solido che faccia della profondità il suo cavallo di battaglia. Perché oltre a combattere per conquistare e difendere città e avamposti in un ambiente fantasy decisamente immersivo e ispirato, *Archeage* offrirà ai suoi giocatori la possibilità di forgiare completamente il mondo di gioco. Il sistema di combattimento e di progressione del personaggio saranno piuttosto tradizionali, ma mentre il primo si appoggerà su un complesso motore fisico come nessun gioco prima d'ora, il secondo verterà sull'assoluta necessità di unirsi in corpi gruppi per riuscire a sconfiggere qualsiasi bestia o nemico.



BETAMACHINE

DAWN OF FANTASY

Quando i browser game incontrano RTS ed RPG...

L'attuale panorama dei giochi di massa molto di rado propone titoli che si segnalano per particolari spunti innovativi. Perciò, quando questo succede, è il caso di soffermarsi un attimo. Ed è quello che facciamo con Dawn of Fantasy, prodotto di debutto dei francesi di Reverie World Studios, che si propone di alzare l'asticella della profondità degli strategici in tempo reale portandola nel contesto di un universo persistente. Non è un qualcosa di totalmente inedito in termini di gameplay, visto che su queste stesse pagine un paio di mesi fa vi ho parlato di Elements of War, altro MMORTS di "nuova" generazione decisamente intrigante, ma qui cambia decisamente il contesto. Molti di voi avranno già sentito parlare di giochi come Lords of the Realm della mitica Impressions oppure della serie Stronghold di Firefly (che in buona sostanza ne è l'evoluzione, visto che gli sviluppatori sono praticamente gli stessi). Ebbene, si tratta di titoli che mettono al centro dell'esperienza ludica l'assedio o la difesa di un castello medievale da parte di un esercito. Con, naturalmente, costruzione del maniero e sostituzione delle truppe messe in mano al giocatore tramite le ben collaudate

meccaniche della raccolta di risorse e via dicendo. Un qualcosa di un po' più "hardcore" di un Age of Empires, seppur lungi dall'avere pretese di fedeltà storica, tanto che l'ambientazione ha più i tratti del fantasy che del medievale. Si ha dunque a che fare con una caratterizzazione di unità e battaglie ben demarcata che, pur mescolando diversi generi (navale, campale e via di questo passo) si concentra principalmente su catapulte, torri e arieti, ricercando una certa velleità simulativa oltre il mero scontro nel contesto di una mappa più o meno estesa.

La principale novità di DoF consta nel fatto che i giocatori saranno chiamati a scontrarsi tra loro e non contro un'intelligenza artificiale più o meno complessa, abbracciando una struttura sino a oggi di esclusiva competenza dei browser game più famosi e "famosi", Travian su tutti. Ecco, quindi, che i player saranno chiamati a costruire e gestire il proprio regno (di cui il castello è appunto l'elemento fondamentale) e a confrontarsi con quelli vicini in un vasto mondo persistente all'interno del quale occorrerà progredire passo passo seguendo le quest (ossia le campagne) per arrivare preparati al confronto diretto con gli

avversari. Va da sé che il gioco offre tutte le feature proprie del genere browser (scambi economici, dichiarazione di guerre o alleanze, saccheggi) eliminandone però la parte peggiore, ossia la staticità del combattimento, sostituendola con quel che è il tattico e dinamico punta e clicca degli RTS, di cui ovviamente riprende pure interfaccia e grafica, con la tipica visuale a volo d'uccello.

Insomma una vera fusione di generi che vuole prendere il meglio dell'uno e dell'altro con l'obiettivo di offrire un qualcosa di lungamente desiderato e che, da quanto abbiamo visto in beta, pare avere tutte le carte per riuscire. Notevole il fatto che sia presente anche il single player per allenarsi o per lasciar godere dell'indiscutibile profondità del titolo quelli che cercano null'altro che un sequel di Stronghold pur al costo di privarsi della modalità di gioco più interessante, quella multigiocatore di massa. La nota stonata è che, per quanto abbiamo avuto modo di apprezzare in beta, l'ambizioso comparto tecnico è tutto fuorché ottimizzato a dovere: problemi di lag e crash improvvisi al momento rovinano un po' un'esperienza di gioco altrimenti immersiva e interessante come poche altre.



MODALITÀ: **OPEN BETA** STATUS: **Attiva**
SITO: www.dof.reverieworld.com USCITA: **Q3 2011**

SPARATORIA A MEZZOGIORNO



BENVENUTO NEL NUOVO SELVAGGIO WEST



Combatti insieme a 3 giocatori in modalità co-op e competi per diventare il migliore



Gioca alla nuova modalità multiplayer Poliziotti contro Gangster



Preparati ad un viaggio infernale per consegnare il Cartello alla giustizia.



CALL OF JUAREZ the CARTEL

Disponibile dal
21 Luglio*
*Versione PC da settembre

18
www.pegi.info



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE

PC DVD ROM

WWW.CALLOFJUAREZ.COM

© 2011 Ubisoft Entertainment and Techland. All Rights Reserved. Call of Juarez is a trademark of Ubisoft Entertainment and Techland. Techland and the Techland logo are registered trademarks of TECHLAND. Ubisoft and the Ubisoft logo are registered trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. XBOX360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "A", "PlayStation", "PS3", "P3" and "18" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



TECHLAND



UBISOFT



TALES OF ACTION ROLE PLAYING



Che faccio, scrivo un articolo dal taglio lacrimevole, ricordando i bei tempi passati, o apro al futuro che avanza con le sue controversie e le sue possibilità? Lo scoprirete solo leggendo...

Ci scuserete se, in alcune occasioni, abbiamo utilizzato la definizione di GdR senza accompagnarla dalla parola "action", anche quando sarebbe stato formalmente corretto. Il fatto è che per un videogiocatore, di breve o lungo corso non importa, l'identità dei Giochi di Ruolo rischia di coincidere con la loro declinazione più istintiva e violenta: la reazione a una minaccia mortale è all'ordine del giorno, e per

affrontarla ogni tanto si può spendere qualche parola, ma molto più spesso bisogna menare le mani. E per suggellare questa affermazione non è nemmeno necessario prendere a esempio i classici Hack 'n' Slash, rivolti alla parte più istintivamente assuefante di un RPG, perché per avere un quadro preciso bastano i videogame diffusamente considerati come capolavori, da *The Eye of The Beholder* a *Neverwinter Nights*,

L'EVOLUZIONE VERSO SOLUZIONI IN TEMPO REALE HA FATTO SÌ CHE, NELLA SOSTANZA, DIMINUISSE LA PRECISIONE CON LA QUALE LE REGOLE DI RUOLO POSSONO ESSERE APPLICATE

da *Wasteland* a *Fallout*. E, badate bene, per introdurre l'accezione "action" non è nemmeno necessario distinguere tra "real time" e game-play a turni, perché in entrambi i casi questa componente può comunque risultare centrale, anche solo come conseguenza di un tentativo dialettico fallito: casomai, l'inevitabile

evoluzione verso soluzioni in tempo reale ha fatto sì che, nella sostanza, diminuisse la precisione con la quale le regole di ruolo possono essere applicate. Tra *Fallout* e *Fallout 3* c'è un'enorme differenza di approccio, giusto perché la presenza di un giocatore in grado di muoversi e reagire prontamente, senza essere legato al

Questa immagine farà la felicità di un utente del forum di TGM Online. È *Neverwinter Nights*, naturalmente, affiere di un'epoca non troppo facile da rievocare.



Un mostro di *Kingdom of Amalur: Reckoning*, il gioco su cui sta lavorando Ken Rolston, già lead designer per *TESIII: Morrowind* e *TESIV: Oblivion*.

Un'immagine di Morrowind, che ricorda notevolmente il suo prossimo erede, Skyrim.



lancio di dadi virtuali, non può che introdurre un'incognita impazzita (e dunque da "domare") in una struttura di stampo "matematico" come quella di un RPG. Tuttavia, la materia di questo articolo non si rivolge alla storia dei videogiochi, alla nascita del genere e a tutte le declinazioni degli action RPG che nel tempo sono seguite; un excursus del genere è ancora interessante, per quanto sia stato più volte oggetto di analisi, ma forse è arrivato il momento di guardare al panorama attuale e domandarsi, lecitamente, che fine abbia fatto la scrupolosità che un tempo regnava sul genere, e se questa è davvero necessaria per fregiarsi dell'acronimo di GdR. La risposta non può che essere personale, anche su una rivista dove si provano le medesime esperienze digitali, ma almeno gli elementi sul campo possono essere guardati con una certa oggettività: ad esempio, diventa sempre più rilevante un fattore anagrafico che non riguarda solo gli appassionati della prima ora, che hanno lasciato spazio a generazioni con gusti e tendenze diverse, ma coinvolge una parte importante della stessa struttura produttiva dei videogiochi. Negli anni '80 e '90 l'evoluzione degli action RPG è stata legata a un lavoro di

adattamento, dai riferimenti cartacei ai nuovi modelli d'intrattenimento digitale, compiuto dalle stesse persone che, nello stesso periodo o in quello appena precedente, si impegnavano nelle declinazioni più classiche degli RPG, armati semplicemente di matite, fogli di carta e una vasta conoscenza delle tecniche narrative di Ruolo; con questo non vogliamo annunciare la definitiva scomparsa di professionisti di questo tipo, come una specie di Cassandra dei GdR, bensì sottolineare il fatto che le nuove leve hanno meno nelle loro corde il dedicarsi a certosine, e difficili, tarature dei sistemi di gioco. In questa direzione, per citare il protagonista di una preview su questo stesso numero (quella di Kingdoms of Amalur), vanno anche le dichiarazioni di Ken Rolston, un tizio che ha contribuito alla classica era dei giochi di ruolo cartacei, con "credits" relativi a marchi come Dungeons & Dragons e aziende come Games Workshop, e poi al successo planetario dell'universo videoludico di The Elders Scroll: per Rolston, com'è ragionevole pensare, una volta che la generazione dei board game se ne sarà andata non ci sarà un vero ricambio, e sarà molto più difficile trovare persone capaci di creare in tempi strettissimi, magari in

Drakensang: The River of Time, ancor più del predecessore, presenta un impianto visivo governato dal gusto e dalla cura per il dettaglio.



TRAILER

In genere, i dossier su TGM sono articoli assolutamente "stand alone", che magari non possono esaurire l'argomento ma si sforzano di dare una lettura critica di una certa materia. In questo caso, però, anticipiamo la tematica di un approfondimento sul prossimo numero, dedicato agli RPG in soggettiva: il territorio è di fatto contiguo rispetto all'analisi di questo dossier, e anzi permette una riflessione ancora più approfondita su cosa oggi siano gli action RPG, e su cosa potranno diventare in futuro. È vero che si sono perse, nel tempo, alcune importanti caratteristiche, o la cura opportuna per le stesse, ma è anche vero che i videogame si sono arricchiti di dettagli e interfacce grafiche capaci di un alto grado di coinvolgimento, per motivi diversi ma comunque rilevanti. Entri nello sguardo del tuo eroe, lo porti in giro per un enorme teatro interattivo, e cambi il suo destino insieme a quello delle popolazioni che lo circondano: personalmente, davanti a simili orizzonti, sono pronto a perdonare qualche eccesso di modernità, a patto che l'esperienza complessiva ripaghi le perdite. E voi, che ne pensate?

IN DRAKENSANG, IL CALCOLO IN BACKGROUND DELLE CONDIZIONI IMPOSTE DALLE REGOLE PUÒ ESSERE PALESTATO DAI TURNI, NEL COMBATTIMENTO, OPPURE TOTALMENTE OCCULTATO DAL FLUIRE DELL'AZIONE

un paio di giorni, sistemi di gioco coerenti e funzionali, a uso e consumo di un'industria sempre più frenetica. Questa, naturalmente, è anche una tipica posizione da "vecchia scuola", un pochino piegata alla nostalgia del passato, ma è indubbio che gli esempi più rilevanti, per rievocare le rigorose regole del passato, si siano concentrati dove la tradizione dei GdR cartacei è più forte e longeva. E qui inizia la nostra storia...

PASSAGGIO A EST

Partendo in un viaggio ideale, dalla Germania verso i paesi dell'est Europa (tanto non è che dobbiamo andare al mare...), è possibile rilevare come in queste terre il "peso dei numeri" nei GdR sia ancora sentito e coltivato, insieme alla tradizione dei board game, riversandosi con convinzione nei videogiochi. Magari, guardando ai titoli di primo piano, gli esempi non sono tantissimi, ma si contrappongono al panorama pressoché deserto delle produzioni occidentali, in termini di action RPG "duri e puri": la saga di Drakensang va a dimostrare questa tendenza, con il suo tentativo di riportare in auge un glorioso sistema di gioco tedesco, The

Dark Eye, laddove nelle produzioni "mainstream", spesso rivolte al mercato multiplatforma, l'ultimo (serio) tentativo di rivitalizzare D&D risale a più di un lustro fa, se non si contano le espansioni di Neverwinter Nights 2. La software house Radon Labs ha chiuso i battenti, travolta da una bancarotta nel 2010 (uffici e personale, però, sono stati acquisiti da Bigpoints, casa specializzata in browser game), ma i suoi 10 anni di attività hanno portato allo sviluppo di una saga che, se non ha incassato cifre miliardarie, ha comunque convinto stampa e giocatori, per coraggio e qualità complessiva dell'esperienza: non è nemmeno il caso di riesumare le principali caratteristiche del rule set originale, trasposte in Drakensang e citate nelle nostre recensioni, anche perché i due capitoli trovano nella gestione dei turni la loro caratteristica più rilevante ai fini della nostra analisi. Di sicuro, l'idea potrebbe essere sfruttata anche da altri titoli, magari ispirati da D&D: in D:The Dark Eye e in D:The River of Time, l'impostazione in real time non è altro che uno spesso diagramma illusorio (eh?), che nasconde i meccanismi primigeni senza sacrificarli



Al di là dell'appagante sistema di Ruolo, i due capitoli di The Witcher offrono una delle migliori rappresentazioni di sempre di un universo fantasy.

Molti passaggi di *The Witcher 2* sarebbero stati eccezionali anche per un action "puro". Ma, come sappiamo, l'RPG di CD Projekt Red offre molto di più.



sull'altare dell'azione. Il che significa, in parole povere, un calcolo in background delle condizioni imposte dalle regole (con l'eccezione, parziale, degli spostamenti sulle mappe di gioco), che può essere palesato dal ricorso ai turni nel combattimento, oppure totalmente occultato dal fluire dell'azione. In realtà, e qui vengono i problemi (almeno a livello di gusti predominanti), per giocare *Drakensang* in real time bisogna "tollerare" un necessario scollamento fra le animazioni e l'effettivo andamento dei turni, senza contare i colpi inferti ai neofiti dalla complessità del sistema di crescita (che pure, alla fine, non incorpora nemmeno la metà delle funzioni presenti nel TDE cartaceo). La Germania, peraltro, ha ospitato le glorie e il controverso destino di Gothic, il cui spirito è oggi confluito nelle interessanti avventure di *Risen*, ma è nella vicina Polonia che è nata una fulgida speranza, per chi vuole un futuro RPG non troppo semplice e automatico: la strada seguita da CD Projekt Red, diversamente da quanto fatto da Radon Labs, non proviene da rule set noti e già usati dai videogame, anche se una discendenza di rilievo non manca certo sotto il profilo della narrazione, direttamente dai romanzi dello scrittore polacco Andrzej Sapkowski. Il carisma del personaggio di Geralt è stato usato come un ariete per sfondare le resistenze dei meno avvezzi al genere, e

regalare anche a loro decine di ore di gameplay GdR ad alti livelli: non un prodotto "puro" in termini di gestione dell'eroe e delle sue azioni, ma un titolo capace di coinvolgere profondamente il giocatore, con vecchi e nuovi stratagemmi, accarezzando i suoi sensi mentre gli vengono propinate le notevoli opportunità "di ruolo". A scanso di equivoci, chi scrive è convinto che *The Witcher 2*: *Assassins of Kings* rappresenti il miglior action RPG degli ultimi anni, e che occupi una buona posizione anche nella storia del genere; ciò, però, non impedisce di riconoscerne i limiti, che ancora una volta si concentrano in un controverso combat system, che dall'indecisione statica del primo episodio si è spostato su una dinamicità sin troppo marcata (vicina, negli aspetti più superficiali, alle movenze "fluide" di *Assassin's Creed*). Ma una volta capito che i migliori alleati non sono i balzi tra un nemico e l'altro bensì la simil-pausa tattica con il rallenty per i poteri e gli item, le schermate per la gestione del personaggio tornano ad assumere tutto il loro valore, dalla differenziazione delle skill (o "Segni", nel particolare contesto) alla creazione degli oggetti da battaglia. E poi c'è l'appagante crafting, magari con la costruzione di un'armatura previo smembramento di un boss, accanto all'affascinante pratica della meditazione, che "costringe" il gio-

A me il genere piratesco non è mai piaciuto particolarmente, ma *Risen 2: Dark Water* è un sequel da seguire con molta attenzione.



Two Worlds II: l'argomento non portava l'articolo su strade nuove, ma il titolo resta una delle migliori sorprese dell'anno.

IL CARISMA DEL PERSONAGGIO DI GERALT È STATO USATO COME UN ARIETE PER SFONDARE LE RESISTENZE DEI MENO AVEZZI AL GENERE

catore a entrare nel modo di pensare di Geralt, ascetico anche nella preparazione di un combattimento. E la lista delle produzioni est europee di rilievo si allargherebbe ancora, con il notevole "colpo di coda" dato da Reality Pump con *Two World II*, a maggior ragione se ci spostiamo nel vicino ambito degli RPG strategici a turni, con la rivitalizzazione di serie nate in Occidente, come *King's Bounty* o *Disciples* (distanziati, però, da un notevole gap qualitativo, a favore del primo), oppure con gemme trascurate come *Fantasy Wars*. In realtà, però, la conclusione di questo viaggio preferiamo portarla, all'improvviso, dall'altra parte del mondo, anche per inquadrare meglio la situazione dal punto di vista del mercato: nessun videogame citato fin qui, nemmeno *The Witcher 2*, può vantare gli incassi macinati da una qualunque produzione di BioWare o Bethesda; nel caso degli autori

di *Baldur's Gate*, in particolare, il cammino di "smarcatatura" dalle rigide regole degli RPG è passato dalla fantascienza, per sua natura propensa al "balenare di raggi gamma", e alla fine è arrivato nelle ambientazioni classiche dell'High-Fantasy, le stesse che avevano dato il via a un esordio molto più rigoroso, in termini di interpretazione del Ruolo. Come ha messo in evidenza anche il ToSo, nelle recensioni dei due *Dragon Age*, oggi BioWare è capace di sfornare videogame di valore, ma è impossibile proporre queste produzioni, specie la seconda, a un vero appassionato di RPG senza informarlo sulla vera natura di quanto giocherà. Poverino, è un nostro lettore e non ci ha fatto niente.

ASPETTANDO IL DIAVOLO (ECCO, ORA CI DENUNCIANO)

La saga di *Diablo* ha davvero le spalle larghe, in termini di hype e fiducia sulle sue possibilità. Altrimenti, gli

Questo screen di *Space Siege* suona dissonante, in mezzo al Fantasy delle altre immagini. Si tratta, però, di uno dei pochi esperimenti di Hack 'n' Slash fantascientifico (fallito, purtroppo).



No, l'immagine non proviene da Diablo III. È uno dei primi screen del progetto Drakensang: Online, nato dopo l'acquisizione di Radon Labs da parte di Bigpoint Games. Staremo a vedere.



Dungeons Siege III può essere visto come un action vario e divertente, oppure come un RPG fin troppo elementare. Fate voi.



Anche mentre scriviamo, Steam si sta popolando di proposte RPG di matrice indipendente, dall'aspetto grafico leggero e retrò.



sviluppatori di Blizzard dovrebbero correre come matti per ravvivare la fiamma degli Hack 'n' Slash prima che si spenga. O, meglio, prima che le reinterpretazioni moderne diano il colpo di grazia agli appassionati di vecchia data. Per Dungeon Siege III e Obsidian Entertainment, ad esempio, è possibile fare un discorso simile a quanto detto su Dragon Age e BioWare, pur con le dovute distanze in termini di qualità e origine del marchio (anche se la stessa OE ha mostrato con Fallout: New Vegas di saperlo fare ancora, un action RPG profondo e complesso): il gioco è dotato di una sua coerenza, con snodi interattivi della trama e un'elementare crescita dei personaggi, ma semplificare uno schema già di per sé tendente all'accessibilità, come quello degli Hack 'n' Slash, non può che portare a un risultato insufficiente, per chi ricerca una profonda

anima di Ruolo. Come vogliono i gusti attuali, DSIII porta in dote il co-op ed è anzi strutturato intorno a questa caratteristica, un po' come l'emulo massacrato nella review che troverete tra qualche pagina: Dungeons & Dragons: Daggerdale prova a essere più preciso nel proporre le meccaniche di ruolo, ma si infrange contro una mediocrità di fondo che tocca qualsiasi settore, dal gameplay allo scalcinato comparto tecnico. Che bisogna fare, allora, se si ama un sistema di controllo old style e una gestione un po' meno "niubba" del personaggio? Sedersi e invecchiare aspettando Diablo 3? Va beh, quest'ultima cosa l'abbiamo già fatta, e poi non è il caso di essere così drammatici: Torchlight è stata una delle più belle sorprese degli ultimi anni, ed è lecito aspettare il sequel con un alto grado di fiducia, guardando a tutte le riusci-

te caratteristiche del primo episodio. Si va dalla generazione casuale di item e dungeons al sistema di crescita semplice ma appagante, fino all'intelligente ricorso al pet, utilizzato come strumento di gioco e come ulteriore tocco d'atmosfera. E Torchlight offre anche uno spettacolo grafico assolutamente godibile senza nemmeno sfidare la concorrenza sul piano tecnico. Reinterpreta visivamente il fantasy e lo rende attuale senza snaturarlo, rivestendolo di una patina grottesca e fumettosa. Il sistema di controllo è classico, in linea con Diablo, con il mouse a indicare spostamenti e nemici da attaccare; è anche vero, però, che un diver-

so approccio può rendere giustizia a gameplay similari, sia a livello di controlli sia in termini di scrematura dello schema di gioco: al di là del già nominato DSIII, che sotto questo profilo è ben riuscito, anche un gioiellino come Deathspank permette di muoversi con i tasti direzionali (come la maggior parte dei MMORPG, d'altronde) o una levetta analogica, proponendo una gestione del personaggio piuttosto contenuta, senza che venga meno il godimento per le sue grottesche atmosfere. Ma come? Non avete ancora provato Deathspank, nemmeno sotto consiglio del Cinese? Molto male, molto male. ■

TORCHLIGHT OFFRE UNO SPETTACOLO GRAFICO ASSOLUTAMENTE GODIBILE SENZA NEMMENO SFIDARE LA CONCORRENZA SUL PIANO TECNICO



Un nugolo di corpi si butta sull'eroe, fino a nascondere dalla vista del giocatore. Una situazione particolarmente amata dal Barbaro di Diablo III...



Le leggere variazioni sull'interfaccia non impediscono di riconoscere le basi di Torchlight, con la furia di un guerriero nel secondo capitolo.

MODULO D'ABBONAMENTO

Sì, desidero sottoscrivere l'abbonamento a The Games Machine al prezzo di:

€ 39,90 per 12 numeri

DATI PERSONALI

COGNOME _____

NOME _____

*DATA DI NASCITA GG _____ MM _____ ANNO _____

E-MAIL _____

TELEFONO _____

*CELLULARE _____

Desidero ricevere l'abbonamento al seguente indirizzo

VIA _____

N° _____ CAP _____

LOCALITÀ _____ PROV _____

(scrivere in stampatello una lettera per casella) * dati facoltativi

METODI DI PAGAMENTO

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

- Versamento su CCP 91540716 intestato a Sprea Editori S.p.A. Abbonamenti**
Causale: The Games Machine
- MAV. Pagherò il bollettino Mav (che mi spedirete a casa) in posta o alla mia banca**
- Assegno (non trasferibile) intestato a Sprea Editori S.p.A.**
- Carta di Credito. Autorizzo il prelievo di € 39,90**

Sono accettate tutte le carte dei seguenti circuiti:



COGNOME _____

NOME _____

NUMERO _____

SCADENZA MM _____ ANNO _____ CW* _____

Data _____ Firma del titolare _____

*Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito

SPEDIZIONE

Indica con una **X** uno dei seguenti metodi di invio del coupon:

- Posta a: Sprea Editori S.p.A. - via Torino, 51 - 20063 Cernusco s/N (MI)**
- Fax al numero: 02 700 537 672 (solo per pagamento con Carta di credito, Mav e CCP)**

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali - (Codice Privacy d.lgs. 196/03)
Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51,
è il Titolare del trattamento dei dati personali che vengono raccolti, trattati e conservati ex d.lgs. 196/03.

Gli stessi potranno essere comunicati e/o trattati da Società esterne Incaricate.

Ai sensi degli artt. 7 e ss. si potrà richiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei dati,
ovvero l'esercizio di tutti i diritti previsti per Legge. La sottoscrizione del presente modulo deve intendersi
quale presa visione, nel colophon della rivista, dell'Informativa completa ex art. 13 d.lgs. 196/03,
nonché consenso espresso al trattamento ex art. 23 d.lgs. 196/03 in favore dell'Azienda.

Non perderti neppure un numero di



ABBONATI ORA a soli € 39,90*



(*anziché € 47,88
per 12 numeri)

SE NON VUOI RITAGLIARE LA RIVISTA PUOI INVIARE LA FOTOCOPIA

Scad. offerta: 20/08/2011

Cod. riferimento: The Games Machine N° 276

Puoi scegliere tra 5 modi comodi per abbonarti

- 1 Posta.** Spedisci in busta chiusa il coupon al seguente indirizzo: **Sprea Editori S.p.A. via Torino, 51 - 20063 Cernusco s/N (Mi)**
- 2 Fax.** Invia il coupon al numero **02.700.537.672** (solo per pagamento con carta di credito, Mav e CCP)
- 3 Web.** Abbonati con tre semplici click sul sito **www.tgmonline.it/abbonamenti** (solo per pagamento con carta di credito e Mav)
- 4 Telefono.** Chiama il numero **02.871.681.97** e comunica i tuoi dati personali (solo per pagamento con carta di credito e Mav)
- 5 E-mail.** Mandala il coupon per e-mail (oppure scrivi tutti i tuoi dati - gli stessi del coupon) a: **abbonamenti@tgmonline.it**

Super offerta digitale

Un anno di
The Games Machine
direttamente
sul tuo computer, clicca:
www.sprea.it/digital
a soli
€ 14,90*

Valida solo con pagamento
carta di credito on line

* Promozione valida fino al 30/09/2011



La tua OFFERTA SPECIALE di abbonamento prevede:

- **Lo sconto di quasi il 20%** sul prezzo di copertina di The Games Machine. Ogni numero ti costerà solo € 3,32.
- **Nessun numero perso.** In caso di smarrimento o danneggiamento durante il trasporto la rivista ti sarà rispedita o, a tua scelta, ti verrà prolungato l'abbonamento.
- **La garanzia "soddisfatto o rimborsato".** In qualsiasi momento se non sarai soddisfatto del servizio potrai richiedere il rimborso delle copie che non hai ancora ricevuto.
- **La postazione web personalizzata** (solo se ci fornirai il tuo indirizzo e-mail). Potrai controllare autonomamente il tuo abbonamento potendo perfino spostarlo o sospenderlo quando vai in vacanza e rinnovarlo a condizioni molto vantaggiose alla sua scadenza.



DEUS EX RELOADED



Vi piacerebbe un gioco moderno intitolato più o meno così, con tutte le caratteristiche del primo, leggendario episodio della serie? Ecco, non lo avrete mai...

La speranza è sempre l'ultima a morire, ovviamente, e lo stesso terzo episodio della saga appare ammantato di una luce nuova, come scoprirete leggendo la recensione redatta da NKZ su questo stesso numero. Tuttavia, al giorno d'oggi persino il più compiuto retexturing di Deus Ex è invecchiato (Project HDTP), mentre le contaminazioni RPG-FPS sembrano essere diventate qualcosa di più lineare e scontato, rispetto agli esperimenti a cavallo tra il vecchio e il nuovo millennio.

Per lo stesso motivo, anche se la metafora suona retorica e sdolcinata,

Deus Ex lo sento ancora come una sorta di "amor perduto": incontri una donna meravigliosa, vivi con lei una storia luminosa che consuma le energie di entrambi, e per anni ti rammarichi della sua assenza, ricercando in ogni sguardo le stesse, ineguagliabili qualità. In diverse occasioni hai la sensazione che simili emozioni stiano per tornare, ma tutte le volte ti accorgi di poter godere di altri sorrisi, mentre quelli del vero amore (sto per auto-infliggermi la nausea) sono destinati a rimanere unici. E poi, se vuoi sopravvivere a una storia del genere, cerchi di trovare razionalmente il

AD ACCLAMARE DEUS EX C'ERANO SOLO GLI UTENTI PC, PRONTI AD APRIRE TUTTE LE DITA DI UNA MANO IN MODO INNATURALE E GROTTESCO, PUR DI ARRIVARE ANCHE AL PIÙ RECONDITO COMANDO SULLA TASTIERA

bandolo della matassa: principalmente, una struttura ludica paragonabile a Deus Ex non è più tornata per le difficoltà crescenti che un simile progetto avrebbe implicato, in termini di tempo, persone e budget a disposizione, visti gli onerosi progressi tecnici introdotti nell'ultimo decennio. Come shooter ha bisogno di essere adrenalinico e bello a vedersi, come RPG deve essere rigoroso, mentre a livello narrativo ci sono da scrivere migliaia di

righe di testo, con annessi scenari, personaggi e diramazioni alternative della trama. E il secondo capitolo, in particolare, ha dimostrato (ancora una volta) che proporre sulla carta feature simili al capostipite non significa assolutamente riuscire ad amalgamarle, in modo altrettanto inestricabile e compiuto, soprattutto se si sceglie di accompagnare il marchio sul cammino delle nuove console (in particolare, la prima Xbox). Ad acclamare Deus Ex

All'inizio di System Shock, l'agente antiterrorismo della TriOptimum, Rebecca Lansing, ci informa di qualche piccolo problema occorso sulla stazione...



Lezioni di anatomia da quadro settecentesco sfociano nel mito di Icaro, in una sfida agli dei, nel trailer di Deus Ex: Human Revolution.

Sulla sinistra potete vedere un povero disgraziato, che ha scritto in preda a una possessione un monito riferito al primo episodio di System Shock.



c'erano gli adepti del tempio del gaming, all'epoca il PC, pronti ad aprire tutte le dita di una mano in modo inusuale e grottesco, pur di arrivare al più recondito comando sulla tastiera; ad accogliere tiepidamente (se non peggio) Deus Ex: Invisible War c'erano anche loro, ma c'era anche un intero mercato da saggiare e contro-battere, per acquisire nuovi giocatori e "rubarne" altri, caparbiamente attaccati alle loro console made in Japan. E il povero Alex Denton è rimasto vittima di questa battaglia, nemmeno troppo

lontana dagli scontri tra mega-corporazioni degli scenari cyberpunk... Per la verità, non ha avuto seguito nemmeno la complessità di System Shock 2: come sappiamo (e come rievocheremo nel dettaglio, doverosamente) il gioco di Looking Glass e Irrational Games è considerato l'immediato predecessore di Deus Ex, e con lui rappresenta una specie di "manifesto" di come può essere intesa un'esperienza videoludica in prima persona. Un manifesto difficile da imitare, che "contiene" - e dunque



Tutta la forza de Il Maggiore di Ghost in The Shell, capace di ispirare sul piano visivo un'intera generazioni di sviluppatori.

Tra gli FPS con elementi RPG degli anni '90 si trovano anche titoli minori, come CyberMage: Darklight Awakening.



IL CLUB DI DEUS EX

La prerogativa principale del gameplay di System Shock 2 e Deus Ex va al di là, probabilmente, della visione classica degli RPG. L'attenzione è certo stretta sulla crescita del personaggio, ma è anche volta a consentire al giocatore tutte le opportunità d'azione coerenti al particolare contesto, nei limiti di una "simulazione" (prendete questo termine con un'accezione semplificata) necessariamente imperfetta. Se la questione viene guardata in quest'ottica, tra i migliori proseguitori della tradizione rientra sicuramente S.T.A.L.K.E.R., che condivide con System Shock 2 e Deus Ex la struttura dell'inventario e la degradabilità delle armi da fuoco (riferita solo a System Shock, ovviamente), ed è invece privo di un meccanismo di crescita del personaggio: fucili e pistole sono migliorabili, nei successivi sviluppi della serie, e la non linearità del primo capitolo è basata su un modello sofisticato, anche rispetto a Deus Ex, mettendo la condotta etica e le scelte del giocatore al servizio di una rete di veri e falsi finali. Sotto questo profilo, invece, BioShock appare come il prosecutore del solo System Shock 2, pur attenuandone fortemente i contenuti di ruolo. La trama, ad esempio, cerca un simile lieto fine nel lungo inganno perpetrato verso il protagonista-giocatore sulla reale situazione di Rapture, riecheggiante della trama ordita sulla Von Braun da SHODAN; risulta molto semplificata, invece, la struttura degli upgrade, anche se ogni elemento risponde a una coerenza formale davvero unica, con gesti e stili di gioco associati alle decisioni morali. Infine, per dare uno sguardo al futuro, chissà che non sia Prey 2 a raccogliere degnamente l'eredità di giochi come System Shock 2, Deus Ex e S.T.A.L.K.E.R., dopo aver abbandonato il protagonista del primo capitolo al suo destino. Insieme a lui, la serie si è lasciata alle spalle la struttura lineare dell'azione, e sembra pronta per esplorare un mondo nuovo, letteralmente.

sovrasta, almeno a livello di complessità - le idee che avrebbero generato 8 anni più tardi le meccaniche e le atmosfere di BioShock: il nuovo "shock" di Levine è nell'olimpo dei videogiochi come fonte di godimento narrativo e artistico, per come riesce ad amalgamare alla perfezione il gameplay al suo grottesco teatro interattivo; il tipo di coinvolgimento offerto da DE e SS2, però, preciso e implacabile come solo i veri RPG sanno essere, sembra sia rimasto cristallizzato nel tempo, imbrigliato in un'Intelligenza Artificiale con i vezzi di un dio.

LA MARIONETTA DI SHODAN

Anche se può apparire inappropriato, nel cammino che porta fino a Deus Ex non sentiamo il bisogno di spingerci troppo a fondo nella descrizione del primo System Shock.

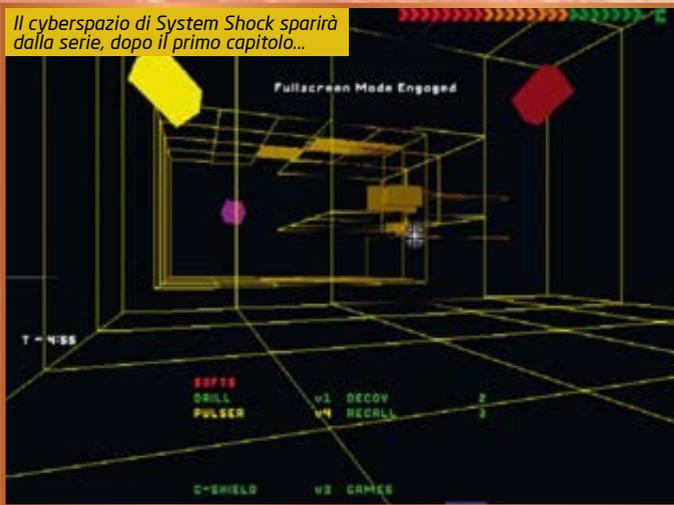
In qualche modo, diversi elementi indicano l'appartenenza a un'epoca diversa dei videogiochi, come rivela anche a una prima occhiata l'interfaccia "Ultima-Underworld-style", piena di indicazioni e strumenti a vista; il cursore-mirino è libero di muoversi per sparare, selezionare una funzione o interagire con l'ambiente, diversamente dai successivi VG con visuale mouse-controlled, crosshair bloccato al centro dello schermo e puntatore autonomo, nell'eventualità di una schermata gestionale. E System Shock 2, anche in questi elementi "superficiali", può essere inquadrato come un vero elemento ponte, che ha traghettato le soluzioni del primo episodio, oppure di esperimenti come CyberMage: Darklight Awakening, verso gli orizzonti tecnici della de-

SYSTEM SHOCK 2 PUÒ ESSERE INQUADRATO COME UN VERO ELEMENTO PONTE TRA DUE GENERAZIONI DI IBRIDI FPS-RPG

L'interfaccia "a scomparsa" di System Shock 2 è bella a vedersi anche oggi: da notare l'inventario a caselle, ripreso da altri FPS-RPG.



Il cyberspazio di System Shock sparirà dalla serie, dopo il primo capitolo...



cade successiva. A margine, però, è necessario ricordare come, paradossalmente, nei videogame cyberpunk si siano rarefatte le sequenze collocate nel cyberspazio, come quelle di System Shock, fin quasi a scomparire: nel secondo episodio sono state già eliminate, e nell'ambito dei titoli in soggettiva simili digressioni sono tornate in modo compiuto solo nel multiplayer Dystopia, opportunamente variate con la necessità di proteggere l'hacker impegnato nell'impresa; si tratta, di fatto, di intere porzioni di gameplay da progettare con estetica e meccaniche uniche, magari per venire applicate in una ridotta frazione del gameplay. Anche per questo motivo, in System Shock 2 si è pensato di sacrificarle per concentrarsi sulle altre componenti di gioco, bisognose di cure e infiniti aggiustamenti: innesti per upgrade fisici, deterioramento delle armi, classi, statistiche e inventario in stile marcatamente RPG, tutte caratteristiche destinate a essere vi-

viseionate e trasformate negli anni successivi, per servire le più disparate declinazioni di action game, dagli shooter ai survival horror, passando per altre combinazioni tra FPS e giochi di ruolo. La presenza contemporanea di simili feature, al servizio di una coinvolgente soggettiva, può però cambiare il volto dell'esperienza, a maggior ragione se il gameplay risponde a un livello di difficoltà elevato e senza sconti, com'è stata la "regola non scritta" per quasi un ventennio di evoluzione videoludica. Nondimeno, con il secondo capitolo della serie siamo di fronte a una miscela narrativa ancora più compiuta e intelligente, rispetto all'esordio, basata peraltro su presupposti completamente diversi dal successivo DE: laddove le avventure di JC Denton ci inseriscono, come vedremo, in un mondo vasto e circostanziato sotto tantissimi aspetti, costume e società compresi, System Shock 2 è l'alfiere dei videogame d'orrore ambientati nello spazio, con tutti

PARADOSSALMENTE, NEI VIDEOGAME CYBERPUNK SI SONO RAREFATTE LE SEQUENZE COLLOCATE NEL CYBERSPAZIO, COME QUELLE DI SYSTEM SHOCK, FIN QUASI A SCOMPARIRE

SHODAN... chi altro?



... ma verrà omaggiato apertamente dalle sequenze di hacking del multiplayer a squadre Dystopia.

gli elementi che possono caratterizzare questa branca della sci-fi. Gli hack di sistema, le interfacce digitali e la presenza della manipolatrice SHODAN, l'intelligenza artificiale introdotta in System Shock, sono tutti elementi di uno scenario cyberpunk, mentre l'infestazione organica chiamata "Many" e il computer centrale della nave, Xerxes, proiettano il giocatore verso incubi spaziali già sperimentati e amati al cinema. Proprio SHODAN, Xerxes e Many rappresentano l'ossatura di System Shock 2, alimentando la trama e gli obiettivi dell'eroe con la loro ferrea volontà: il cervello elettronico dell'astronave Von Braun vuole proteggere la struttura e il personale, com'è proprio di una IA militare (anche se Alien ci ha insegnato qualche piccola variante...), mentre l'organismo collettivo di Many vuole ribellarsi al dominio della creatrice, la stessa SHODAN, che a sua volta si difende con le antiche armi della menzogna e della manipolazione, ai danni del povero giocatore. Queste condizioni hanno antecedenti narrativi importanti, nella trama imbastita dalla malvagia IA nel capitolo precedente, ma in System Shock 2 trovano il loro climax e confluiscono

più in profondità nelle vicende umane, negli stratagemmi di SHODAN per circuire il protagonista e persino nella storia di singoli membri dell'equipaggio. Il gioco, d'altronde, è il risultato di un "brain-storming" così potente da spazzare via un'intera città, se i partecipanti avessero avuto poteri ESP: semplificando all'ennesima potenza, la propensione verso le soluzioni RPG più profonde sembra provenire da Looking Glass e Warren Spector, per offrire il più alto numero possibile di opzioni a disposizione del protagonista, mentre il valore quasi "ipnotico" della trama, così come il perfetto intreccio fra narrativa e gameplay, appaiono come tratti caratteristici di Levine e Irrational Games; naturalmente, però, una simile banalizzazione è quasi da stigmatizzare, visto che nel quadro rientrano le tendenze e le idee condivise, insieme all'ampio spettro di possibilità concesse a uno sviluppatore di fine anni '90, nel portare il gameplay nella direzione voluta senza preoccuparsi d'altro. In questo senso, al di là delle altre affinità, System Shock 2 e Deus Ex sono allo stesso tempo il punto di congiunzione con i videogame del periodo

La gestione delle Augmentation in Deus Ex è uno dei principali motivi di rigiocabilità del titolo, insieme alle drammatizzazioni della trama.



Sono riuscito a diminuire al minimo gli spoiler, e certo non vi colpirò a tradimento con le immagini. In uno dei finali di Deus Ex, però, il legame con Ghost in The Shell è forte.



successivo, e il segno di un'epoca che si è chiusa per non tornare più. Lacrimuccia?

AUGMENTATION FEVER

Imbastire una specie di System Shock 2 Vs. Deus Ex è una pratica che può andare bene in qualche disimpegnata discussione tra redattori di una rivista di videogiochi, all'interno di un forum o dove volete voi, ma a livello di analisi diventa alquanto sterile. Quando si raggiunge lo status condiviso di capolavoro, co-

me si può dire di entrambi i titoli, simili confronti non sono più necessari né interessanti. Tuttavia, Deus Ex ha saputo cogliere e ampliare le tematiche Cyberpunk al momento giusto, non appena la tecnologia ha permesso di rappresentare con "dignitosa" (per come la vediamo oggi) precisione le sfaccettature dell'ambientazione, mentre l'immaginario collettivo aveva debitamente digerito le componenti del genere, attraverso libri, film, fumetti e gli stessi videogame. E una nuova strada, per

L'HUD di Deus Ex: Invisible War non provoca troppa nostalgia, anche perché sotto il profilo della funzionalità ha influenzato diversi titoli.



HDTP è il nome di un progetto di retexturing per DE, che ha alzato considerevolmente il livello di dettaglio originale. All'epoca della pubblicazione, s'intende.



INNESTI INDIPENDENTI

Mentre siamo in chiusura di rivista, e io sto finendo di scrivere il testo che avete sotto mano, ho potuto provare per alcune ore E.Y.E. Divine Cybermancy, oggetto di una speranzosa preview qualche numero addietro. Il titolo, aperto al co-op e concettualmente vicino a Deus Ex, fa molto ben sperare per la prova completa che apparirà sul prossimo numero: fin dall'inizio spicca la creazione del personaggio, oggetto di una miscela di "geni" con caratteristiche umane e aliene, e nel prosieguo si è investiti da un oceano di abilità e opzioni, inserite nel gioco con una fortissima impronta RPG. È inutile, in questa sede, entrare nel dettaglio delle caratteristiche, tra skill, innesti e poteri ESP, ma almeno l'impressione generale indica un atteggiamento ben poco timido nell'affrontare feature complesse, dai livelli di emotività del personaggio agli effetti di alcune skill, nonostante le dimensioni davvero ridotte del team di sviluppo (qualcosa di più di una decina di persone). Al momento gli aspetti propriamente narrativi sembrano emergere di meno rispetto all'atmosfera generale, e non manca qualche bug sparso qua e là, ma il resto sembra in grado di scagliare il giocatore in un vortice di dipendenza ludica, come solo il cavalli di razza sanno fare.

differenziarsi dai titoli precedenti, non poteva che essere seguita scendendo nelle strade di una città del futuro, per poterle vedere con i propri occhi: abbiamo già avuto modo di sottolineare, nel dossier dedicato al Cyberpunk videoludico, le fonti di ispirazione per la New York del 2052, scenario principale di DE (ci sono anche Parigi e Hong Kong), che si perdono tra la rappresentazione data in "1997: Fuga da New York" da John Carpenter, della stessa metropoli americana, e il fitto intreccio di interessi economici, tecnologia, terrorismo e religione imbastito da William Gibson per i suoi romanzi di culto, da Neuromancer in poi. Il quadro scenico, dunque, è infinitamente più aperto rispetto a System Shock, e ciò si riflette nella scelta di offrire diverse diramazioni della trama, concentrate sull'abbraccio della tecnologia e sul rifiuto della stessa, verso tre finali lontani per conseguenze e significato. Curiosamente, addentrandoci nelle feature del gameplay di Deus Ex, sembra che siano stati i "demeriti" di un titolo altrettanto mitologico, come Thief - The Dark Project, a spingere Warren Spector verso le

soluzioni che conosciamo: nelle parole del game designer, coautore con Looking Glass di System Shock 2, e fondatore della sezione di Ion Storm ad Austin (a Dallas le cose sono andate molto peggio, in seguito all'insuccesso di Daikatana), Deus Ex è stato un vero guanto di sfida lanciato agli sviluppatori contemporanei, per dimostrare come gli elementi stealth e di combattimento potessero convivere, con la medesima profondità, senza costringere il giocatore a scontrarsi inevitabilmente con il nemico, prima o poi, come avviene in Thief (una simile dichiarazione appare quasi incredibile, considerato il rigoroso approccio alla silenziosità di Garret il ladro, ma anche questo bizzarro dettaglio va inserito in un clima creativo differente). Per dar vita a una simile complessità, Spector e compagni si sono serviti di un personaggio unico, JC Denton, abbastanza carismatico da far dimenticare l'assenza delle classi, e di una serie di opportunità per far evolvere il protagonista, con feature RPG precise ed efficaci: da una parte ci sono Augmentation e Canister, ovvero gli innesti bio-meccanici e i contenitori degli stessi, entram-

DEUS EX HA SAPUTO COGLIERE E AMPLIARE LE TEMATICHE CYBERPUNK AL MOMENTO GIUSTO, ANCHE IN TERMINI DI APPEAL DEL GENERE SULL'IMMAGINARIO COLLETTIVO

In E.Y.E. Divine Cybermancy è possibile che il nostro personaggio impazzisca, in una simile situazione, vittima dell'entropia di un sistema complesso...





Da quello che abbiamo visto fino a oggi, *Prey 2* c'entra poco con gli RPG. Tuttavia, Human Head Studios sembra aver intrapreso strade altrettanto interessanti.

ADAM JENSEN CRESCE PIANO PIANO, VALUTANDO LE PROPRIE IDEE "POLITICHE", LA QUANTITÀ DI MODIFICHE CIBERNETICHE E IL RAPPORTO CON LA CONTROVERSA MEGA-CORPORAZIONE PER CUI LAVORA

bi rivolti a una crescita "selettiva" di Denton (il contenuto degli involucri riguarda sempre la stessa zona anatomica, ed è necessario scegliere fra 2 protesi con funzionalità opposte); dall'altra, abbiamo skill con 4 livelli di crescita, da acquisire attraverso appositi punti esperienza, che rappresentano le nozioni imparate dal personaggio in modo "umano", tra hack di sistemi informatici, scasso, medicina e uso delle armi (in tutto, le abilità sono 11), laddove gli AUG Canister incarnano la civiltà tecnologica del "tutto e subito".

Il passo indietro compiuto da *Deus Ex: Invisible War*, sul quale concorda praticamente la totalità degli utenti (compresi quelli console, che nel 2002 hanno potuto giocare al remake del primo episodio), è dovuto in gran parte alle modifiche apportate sugli equilibri appena esposti. Augmentation e skill vengono riuniti nell'uso dei "biomod", 15 potenziamenti da scegliere e collocare in un massimo di 5 slot, con 2 livelli di crescita ciascuno, meno specializ-

zati e più canonici a cominciare dal nome; come conseguenza di questo riassetto, e anche come precisa volontà di semplificazione, il giocatore non è più penalizzato nella mira e nell'uso degli oggetti quando non ha le apposite abilità, vanificando la perfetta rispondenza fra crescita e azioni del personaggio vista in *Deus Ex*. Per compensare un poco le mancanze si è cercato di ampliare lo spettro delle possibilità narrative, con la presenza di nuove fazioni e così di nuovi interessi "politici" e religiosi (poco importa, invece, della decisione sul sesso di Alex, del tutto ininfluente): anche qui, però, le diramazioni e i 5 finali non aggiungono molto all'universo di *Deus Ex*, e anzi sembrano "stiracchiare" le tematiche e gli epiloghi già proposti con il predecessore. Come avrete notato, tutti i difetti elencati per il secondo capitolo emergono dal confronto con *Deus Ex*: la guerra invisibile del discendente di Denton non si è concretizzata in un brutto videogioco, ma il tentativo di semplificare il gameplay



Sul sito fittizio di Sarif Industries sono presenti schede degli innesti, come questa, oltre a veri e propri spot pubblicitari "live".



BioShock Infinite immerge il giocatore in vasti scorci visivi. Speriamo che gli orizzonti siano ampi anche per il gameplay.

originale si è rivelato un'arma a doppio taglio, avvicinando pochi nuovi giocatori e deludendo i fan più accaniti. In questo senso, il terzo capitolo sembra essere dotato di una personalità più forte: il protagonista è fuori dalla dinastia dei Denton, e lo scenario è stato sottoposto a un forte processo di revisione, risalendo la meta-storia della saga fino all'anno di grazia 2027, 25 anni prima delle vicende di *Deus Ex*. Adam Jensen cresce piano piano, valutando le proprie idee "politiche", la quantità di modifiche cibernetiche e il rapporto con la controversa mega-corporazione per cui lavora, la Sarif Industries, leader nella produzione delle augmentation. Alcuni di voi, come il sottoscritto, probabilmente si sono

avvicinati alle tematiche più specifiche, intorno alle fittizie attività della compagnia, accedendo alla perfetta riproduzione di un sito a carattere commerciale, tutt'ora raggiungibile all'indirizzo Sarifindustries.com, vittima di un'aggressione informatica che "casualmente" occorre mentre il visitatore sta curiosando fra donate pubblicità e offerte di innesti. Il browser, nel mio caso, è andato veramente in crash proprio in corrispondenza delle finte distorsioni dell'attacco hacker, per cui sono rimasto inebetito per un minuto (massima concessione a uno scherzo del genere) a capire se il problema fosse dovuto a un'ulteriore trovata "scenica". Forse è meglio che mi faccia rivedere l'impianto neurale. ■



Da *Call of Pripyat* in poi, nella saga di S.T.A.L.K.E.R. sono stati introdotte le modifiche alle armi, accanto a inventario e degradabilità dei pezzi in odor di *System Shock 2*.



Una mano spara, l'altra ha i plasmidi, nessun inventario di sorta. Ma *System Shock* è comunque soddisfatto del suo lontano parente.

NEVER FACE F.E.A.R. ALONE

F.E.A.R.

WWW.FEAR3.IT

- Modalità cooperativa divergente che permetterà ai giocatori di usare le abilità di entrambi i fratelli
- Combattimenti frenetici in prima persona con copertura a 360°
- Nuove terrificanti creature nemiche provenienti dall'universo parallelo "Almaverse"
- Contorte ambientazioni multiplayer
- Con la collaborazione dei maestri horror John Carpenter e Steve Niles

Il terzo capitolo della terrificante saga survival horror vede Pointman unirsi all'entità paranormale del fratello morto, Paxton Fettel, per fermare la potente forza che minaccia di distruggere l'intero pianeta: la loro stessa madre, Alma Wade!

PC
DVD
ROM

XBOX 360

XBOX
LIVE



PS3
PlayStation 3



18
www.pegi.info

F.E.A.R. 3 software © 2010 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Day 1 Studios, LLC. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Microsoft, Windows, die Windows Vista Startfläche, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox Logos sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe und "Games for Windows" und das Windows Vista Startflächen Logo werden unter Lizenz von Microsoft benutzt. "PlayStation", "PS3", "PS3" und die "PS3" sind registrierte Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

F.E.A.R. 3 and all related Characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. WB GAMES LOGO, WB SHIELD, TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (310)

FACEBOOK.COM/FEAR3ITALIA
WWW.FEAR3.IT

DAY 1 STUDIOS



TMB's Intro

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



TERMOMETRO DELL'HYPE

1

DIABLO III

IL RITORNO DI UN GIOCO CHE HA INVENTATO UN GENERE.



2

BATMAN: ARKHAM CITY

L'ATTESO RITORNO DEL CAVALIERE OSCURO E DI TUTTI I SUOI NEMICI.



3

BATTLEFIELD 3

DICE LANCIA UFFICIALMENTE IL GUANTO DI SFIDA A CALL OF DUTY!



4

FIFA 12

IL MIGLIOR GIOCO DI CALCIO IN ASSOLUTO VUOLE DETTARE ANCORA LEGGE.



5

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

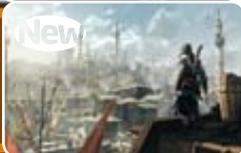
SI RINNOVA L'APPUNTAMENTO ANNUALE CON LO SPARATUTTO PIÙ VENDUTO DI SEMPRE.



6

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

LA TRILOGIA DI EZIO AUDITORE SI CHIUDE CON CON IL BOTTO!



7

MASS EFFECT 3

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



8

BIOSHOCK INFINITE

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



9

FAR CRY 3

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



10

HITMAN: ABSOLUTION

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



LISTA DELLA SPESA

Deus Ex: Human Revolution	26/08/2011	Eidos
Serious Sam 3: BFE	Agosto 2011	Devolver Digital
Driver San Francisco	01/09/2011	Ubisoft
Might & Magic: Heroes 6	08/09/2011	Ubisoft
Dead Island	09/09/2011	Deep Silver
Warhammer 40K: Space Marine	09/09/2011	THQ
Sengoku	13/09/2011	Paradox
Call of Juarez: The Cartel	15/09/2011	Ubisoft
The Cursed Crusade	16/09/2011	dtp Entertainment
Sword of the Stars II: Lords of Winter	20/09/2011	Paradox
F1 2011	22/09/2011	Codemasters
Pro Evolution Soccer 2012	29/09/2011	Konami
FIFA 12	30/09/2011	Electronic Arts
Iron Front - Liberation 1944	Q3 2011	Deep Silver
Jurassic Park	Q3 2011	Telltale Games
Lucha Fury	Q3 2011	Punchers Impact
Payday: The Heist	Q3 2011	SOE
Rock of Ages	Q3 2011	Atlus
Skylanders Spyro's Adventures	Q3 2011	Activision
Trine 2	Q3 2011	Atlus
Warsoup	Q3 2011	MoonGame
RAGE	07/10/2011	Bethesda
Le avventure di Tintin	20/10/2011	Ubisoft
Batman: Arkham City	21/10/2011	Warner Bros.
Winter sports 2012	28/10/2011	dtp Entertainment
Battlefield 3	28/10/2011	EA/DICE
Call of Duty: Modern Warfare 3	08/11/2011	Activision

TGM TOP TITLE

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

1 - PORTAL 2	TGM 273	97
1 - GTA: SAN ANDREAS	TGM 197	97
3 - HALF-LIFE 2	TGM 190	96
3 - BIOSHOCK 2	TGM 257	96
5 - STARCRAFT II	TGM 264	95
5 - COD4: MODERN WARFARE	TGM 228	95
5 - EMPIRE: TOTAL WAR	TGM 246	95
8 - THE WITCHER 2	TGM 273	94
8 - COMPANY OF HEROES	TGM 213	94
8 - DEUS EX: HUMAN REVOLUTION	TGM 276	94
8 - BATTLEFIELD - BAD COMPANY 2	TGM 258	94
8 - EVERQUEST 2: ECHOES OF FAYDWER	TGM 217	94
8 - FAR CRY 2	TGM 241	94
8 - BIOSHOCK	TGM 226	94
8 - DRAGON AGE: ORIGINS	TGM 254	94

TGM DI SETTEMBRE È CIBO PER LA MENTE!

Ah sì, io dovevo lavorare nella pubblicità o occuparmi del marketing di qualche multinazionale, giusto il tempo di proporre un'idea bislacca, tipo vendere una console vecchia con un brutto schermo 3D a un prezzo folle. Meno male che al mondo c'è gente molto più sveglia e preparata di me. Intanto qua, negli uffici di Cernusco, che è un po' la capitale del vizio (credo la gola, vista la stazza di taluni individui che gravitano da 'ste parti), ci possiamo permettere di guardare il mondo con un fare superiore, perché sì, finalmente i PC suonano la carica e possono squadrare le console dall'alto in basso, anche con un po' di strafottenza. Si sa, il mondo è una ruota che gira, l'importante è non essere un criceto, come diceva mia nonna (ho avuto un'infanzia difficile, ne vogliamo discutere? No). Ok, basta chiacchiere, è il momento di parlare dei contenuti, anche perché il numero che tenete fra le mani segna il ritorno di un titolo che ha fatto la storia sulla nostra piattaforma e no, non è Call of Juarez – The Cartel (sul quale avrei due cosette da dire). Va beh, è palese che, un po' come accaduto con Duke Nukem, vi tocchi ora un bella monografia su quel gran pezzo di game design altresì noto come Deus Ex: Human Revolution. Roba sopraffina, dall'indiscutibile qualità a quanto ci dice cyber-Nichini, di ben altra caratura rispetto alle ultime scorribande del Duca. Non ce ne vogliamo i tamarri del videogiochi, ma la produzione targata Eidos è un palese esempio di come si possano scomodare leggende del passato senza per questo cadere nel banale e nel citazionismo esasperato. Prendete nota, amiche software house! Ma non di solo hacking si vive e, a proposito di vita, chi meglio di Ivan Conte, uno

che sta al mondo (anche se non si capisce bene come) fin dai tempi di Garibaldi, poteva raccontarvi i retroscena di tre titoloni ormai in dirittura d'arrivo? Da una parte Batman: Arkham City, destinato a lottare per diventare gioco dell'anno, dall'altra i due eterni rivali della simulazione calcistica: FIFA 12, che finalmente trova la parità con le edizioni console, e PES 2012, serie sempre più in cerca di riscossa.

A chi invece preferisce menare le mani, virtualmente s'intende, consigliamo di leggere la recensione di Super Street Fighter IV Arcade Edition, che segna il ritorno in grande stile di Ryu e soci su PC, tanto da essere premiato con un bel 93 dall'espertissimo Danilo Dellafrana.

Meno bene è andata agli appassionati del Roland Garros (e non solo), visto che il quarto capitolo della serie Virtua Tennis, pur se divertente, non ha convinto appieno. Un destino veramente infame è toccato, invece, a Dungeons & Dragons: Daggerdale, a cui il Baccigalupi avrebbe preferito di gran lungo un torneo di racchettoni a piedi nudi sui carboni adenti. Lui sì che sa divertirsi, mica come noi che dobbiamo andare fino a Colonia per mangiare i wiener wüsthchen e vedere un po' cosa ci riserva l'autunno videoludico europeo. Ma non vi preoccupate, il prossimo mese il ToSo e il Keiser vi racconteranno per bene quanto di buono è stato presentato alla GamesCom, sempre che la birra non prenda il sopravvento...

Mirko "TMB" Marangon
tmb@sprea.it

COSA ABBIAMO FATTO TUTTO IL TEMPO?



DAVIDE "TOSO" TOSINI

Il nostro caporedattore è un po' come P.E. Baracus: no, non muscoloso, pieno di collane d'oro e con i capelli alla moicana (anche perché, ormai...), ma in compenso ha il terrore di volare. Quindi per andare alla GamesCom ha deciso di fare il giro largo e arrivarci in nave. Come, non lo sapremo mai.



MASSIMO "NKZ" NICHINI

Il Nik, da non confondere con il Nic (il grafico con disfunzioni follicolari), vive in un mondo tutto suo fatto di rock'n'roll (nel senso del locale/pub), corbellerie su internet e serie TV sconosciute alla maggior parte dell'umanità. Tipo quella dei dinosauri nazisti prodotta da Spielberg... o così mi pare di ricordare...



MIRKO "TMB" MARANGON

Quel maledetto di Ivan Conte continua a vendicarsi dei miei scritti costringendomi a recensire obbrobri d'ogni genere su GamesVillage.it. Del resto si sa, con gli anziani bisogna avere una gran pazienza, specie quelli affetti da demenza senile.



NICOLO "HONTO" DIGIONI

A parte lamentarsi sempre con il ToSo, solo perché gli fa impaginare le ultime 20 pagine della rivista in un quarto d'ora scarso (tze! Niubbo...), il NiColo, rigorosamente senza accento sulla O, ha recentemente speso una fortuna in cene con la fidanzata, piagnucolando poi miseria per tutto il tempo.



IVAN "KIKKO" CONTE

Quest'anno il Conte ha saltato l'appuntamento con... no, non il dottore, sciocchini, se salta quello è un uomo finito. Dicevo, ha saltato il giro in quel di Colonia. La Germania infatti ha categoricamente rifiutato l'entrata sul suo territorio di una tale piaga della natura, che già hanno dovuto fronteggiare l'escherichia coli, poveretti...



CLAUDIO "KEISER" TODESCHINI

Adesso che è diventato una persona adulta e responsabile (almeno, noi ce lo immaginiamo così), lo abbiamo imbarcato sulla stessa nave del ToSo, quella che va a Colonia insomma. Dai oh, non è andata poi così male, fra le varie ipotesi di viaggio c'era anche il carretto trainato dal mulo...

LEGENDA

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



da 80 a 84



da 85 a 89



da 90 a 94



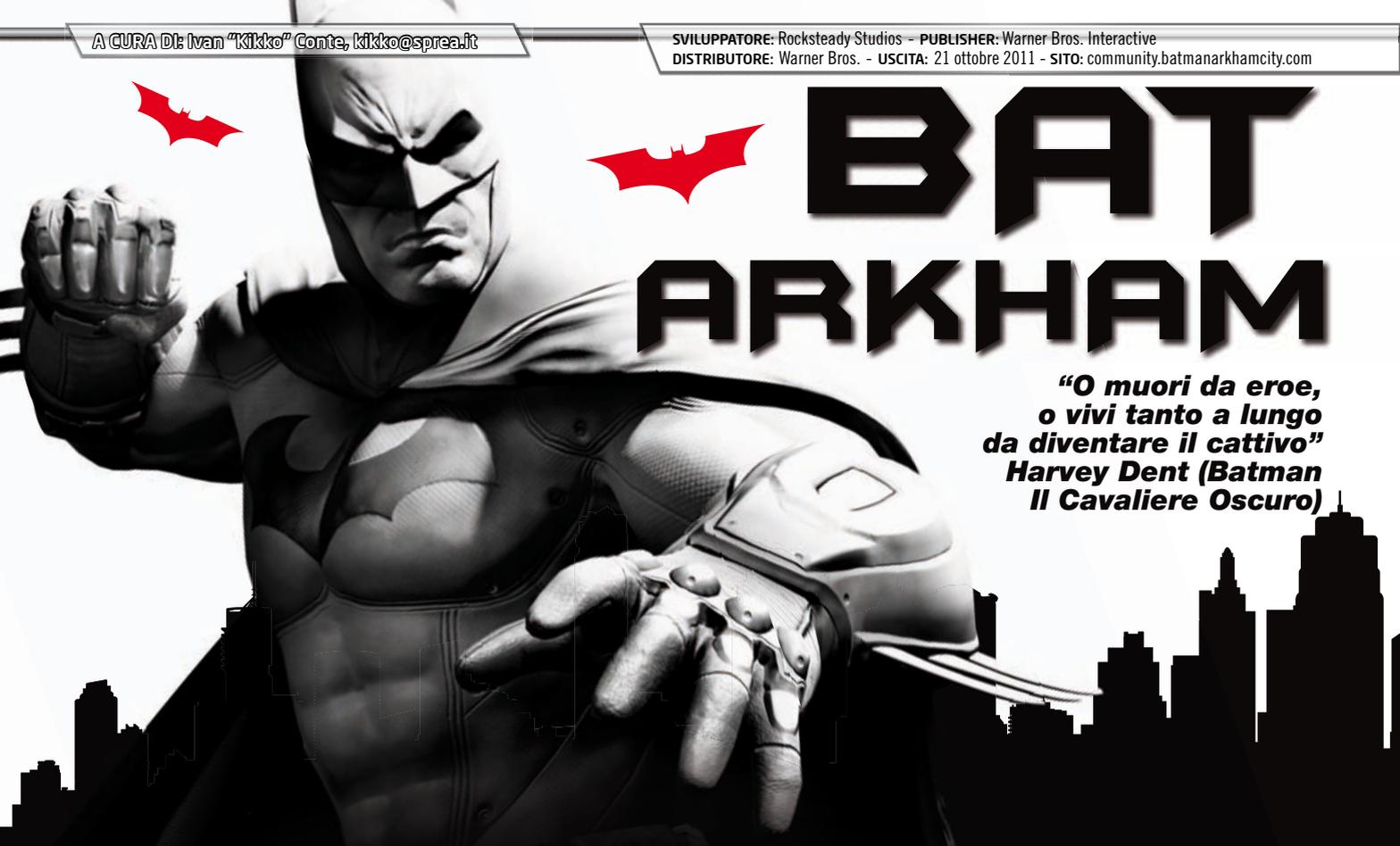
da 95 a 100

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



Certe cose non cambiano mai. Ma davvero mai mai. O forse no?





BAT ARKHAM

**"O muori da eroe,
o vivi tanto a lungo
da diventare il cattivo"**
**Harvey Dent (Batman
Il Cavaliere Oscuro)**

Chi mi conosce sa perfettamente quanta passione abbia per il personaggio di Batman. L'Uomo Pipistrello è un vigilante d'altri tempi. Uno che si è fatto da solo. Uno che non ha superpoteri, come invece buona parte dei supereroi in calzamaglia e mutande che anima-

no da sempre le pagine dei fumetti americani. Nessuna abilità gli è stata donata da esplosioni atomiche, da punture di ragno o dal semplice fatto di provenire da un pianeta diverso dal nostro. Batman è semplicemente un uomo che ha vinto le proprie paure e le ha riversate addosso alla malavita che attanaglia la sua città natale, Gotham City. Certamente, le poco umili origini lo hanno aiutato un tantino: il fatto di avere tanti di quei soldi da potersi comprare l'intero stato del Wisconsin e dichiarare guerra al Canada rappresenta un buon punto di partenza per ritrovarsi pieno di gingilli utili alla causa. Nel mio piccolo, quando alle elementari sognavo di costruire la mia Bat-Caverna nel campo di pannocchie dietro casa (pur non essendo il figlio celebre di qualcuno, che invece ha tentato di recente la stessa disastrosa operazione in centro a Milano), mi sono subito scontrato col proble-

BISSARE UN SUCCESSO COME QUELLO DI ARKHAM ASYLUM POTREBBE ESSERE UN BEL PROBLEMA, E IN ROCKSTEADY LO SANNO BENE

ma di non avere a disposizione una scavatrice, ma un semplice cucchiaino da caffè. Sigh. Batman, insomma, è Batman... poche storie! Non per nulla, è stato sufficiente produrre un eccellente videogioco per tirare fuori dal cilindro un successo commerciale senza precedenti, almeno per quanto riguarda il settore dei titoli dedicati a supereroi e affini. Arkham Asylum è stato un perfetto esempio di come si possano vendere milioni di pezzi (e ottenere consensi) senza bisogno di agganciarsi al bieco trenino del tie-in a tutti i costi. E, anzi, a liberare la fantasia è stato proprio il fatto che

Rocksteady Studios abbia avuto carta bianca su quasi tutto da parte di DC Comics. L'editore statunitense si è limitato a una semplice operazione di supervisione, così da evitare che qualcuno degli sviluppatori impazzisse e ci si trovasse a scalfare Batman con un reggiseno in testa. Bissare un successo come quello di Arkham Asylum potrebbe essere un bel problema: in Rocksteady lo sanno bene. Cosa fare? Modificare totalmente la struttura di gioco, mettendo a repentaglio tutto quanto di buono fatto in precedenza, o ripercorrere pedissequamente lo stesso percorso, col rischio di proporre un semplice aggiornamento senza carisma? In realtà, come quasi sempre accade, la cosa giusta da fare sta proprio nel mezzo...

Commento

Non nascondo di avere una fregola particolare che mi sta salendo sempre più su, mano a mano che si avvicina la data di lancio di Arkham City. Ancor più, a dirla tutta, dopo averlo provato ed essermi innamorato della nuova struttura più libera dai vincoli mostrati nel primo episodio. Il rischio di trovarsi di fronte a un titolo né carne né pesce è praticamente sparito dopo cinque minuti di gioco: tutto quello di buono che era stato mostrato un paio d'anni fa è rimasto, e le cose introdotte sembrerebbero funzionare più che bene. Rocksteady, insomma, si prepara a bissare il successo di Arkham Asylum. E io, da fan accanito di Batman, non posso che esserne enormemente felice.

Pro: È Arkham Asylum, in formato free roaming
Catwoman è uno spettacolo da usare
Mix calibrato di generi

Contro: L'aspetto "umano" di Batman potrebbe non essere sviluppato a dovere

Giudizio



Catwoman ha la sua "visuale detective", anche se si basa sui sensi di gatto piuttosto che su qualche strano gadget tecnologico.



TUTTA MIA LA CITTÀ

Se il gioco si chiama Batman: Arkham City esisterà pure un motivo. A disposizione del nostro Uomo Pipistrello c'è una porzione abbondante di Gotham City, da sorvolare a colpi di mantello e Bat-Rampino, un po' come si esplorava l'arcipelago di Pannau in Just Cause 2 qualche tempo fa. Si tratta di una superficie ludica cinque volte superiore a quella già non proprio piccolissima di Arkham

MAN: CITY



Non lasciatevi ingannare dall'aspetto femminile e dal seno prosperoso: Selina Kyle è agile come un felino e mena come un fabbro!



Asylum: è quindi ovvio che Rocksteady abbia optato per un sistema di gestione del mantello che consenta spostamenti veloci e indolori. In Arkham City, Batman può permettersi di librare per lunghi tratti, di volteggiare illuminato dalla rassicurante luce lunare e – teoricamente –

di attraversare l'intera mappa senza mettere i piedi per terra. Una topografia più estesa non significa di rimando un gioco più bello: ciò nonostante, le peregrinazioni per Gotham City sono più godibili e divertenti di quelle per l'isola manicomio del primo capitolo, proprio in virtù del concetto di "libero volo in libero spazio", che in Arkham Asylum era pressoché assente. Il contributo alla causa viene fornito anche da una verticalità non fine a se stessa, come può essere accaduto in passato in altri titoli free roaming dedicati ai supereroi (vi ricordate di Spider-Man 3? Ecco...), ma che aggiunge al piatto quella sensazione costante di vigilanza e controllo che un personaggio come Batman deve sempre avere nel proprio DNA. In questo senso, due colpi di Bat-Rampino e un paio di battiti di mantello sono sufficienti a raggiungere in pochissimi secondi i luoghi più elevati di

Robin da matti!

Diciamocelo. A quanti sta simpatico Robin? A me, personalmente, proprio per niente, non fosse altro per quella spocchia da ragazzino impertinente che si mette sempre nei guai perché crede di essere "cool" quanto il suo capo. C'è da dire che il Ragazzo Meraviglia non sarà presente in Arkham City nella trama principale, ma potrà essere selezionato come personaggio in una serie di sfide extra, dove dovremo eliminare ondate sempre più numerose e incattivite di nemici, proprio come in una sorta di Survival Mode. Robin sarà disponibile esclusivamente per tutti coloro che avranno pre-ordinato una copia di Arkham City, mentre ancora non è chiaro se (e in che modo) tutti gli acquirenti successivi alla data di lancio lo potranno sbloccare via digital delivery, piuttosto che rassegnarsi a utilizzare i personaggi predefiniti. Comunque sia, ce ne faremo una ragione.



LE PEREGRINAZIONI PER GOTHAM CITY SONO PIÙ GODIBILI E DIVERTENTI DI QUELLE PER L'ISOLA MANICOMIO DEL PRIMO CAPITOLO, PROPRIO IN VIRTÙ DEL CONCETTO DI "LIBERO VOLO IN LIBERO SPAZIO"

Gotham City, da dove ammirare un panorama unico, nonché avere sempre il massimo controllo su quello che avviene nelle strade sottostanti. Un level design più intricato e strutturato ha invitato gli sviluppatori a estendere il ruolo dell'Enigmista. Se nel predecessore la sua presenza era marginale e limitata alla risoluzione di piccoli enigmi proposti attraverso una voce fuori campo (per lo più risolvibili con un'attenta esplorazione), in Arkham City ci troviamo di fronte a un personaggio in carne e ossa. Tutta la città è disseminata di

centinaia di punti di domanda da collezionare, mentre lo stesso Enigmista può proporci diverse missioni parallele, lunghe, particolarmente complesse da portare a termine e che, magari, non hanno nulla a che vedere con gli ambienti e le zone che si visitano seguendo il plot narrativo principale. Una sorta di gioco nel gioco, dedicato non solo ai completisti, ma anche a chi vorrà mettersi alla prova con sessioni impegnative, sia dal punto di vista dell'azione, sia da quello prettamente logico.

In combattimento, tempismo e velocità saranno doti essenziali per riempire l'indicatore delle combo.





Gotham City è sporca e intricata proprio come ci si aspetterebbe da una città del crimine.



Arrivare dall'alto ha sempre la comodità dell'effetto sorpresa.

Botte da orbi

Se la sporadica presenza di Bane sul campo di battaglia dovrebbe garantire un aiuto sostanziale a Batman nell'eliminazione degli scagnozzi del cattivo di turno, nella maggior parte dei casi l'Uomo Pipistrello (o la sua antagonista Catwoman) saranno soli contro il mondo. I combattimenti di Arkham Asylum erano davvero uno spasso, grazie alla perfetta mescolanza di azione e tempismo. In Arkham City il dinamismo è stato opportunamente mantenuto, ma, vista la quantità maggiore di nemici da affrontare in contemporanea, sarà necessario un maggior senso del ritmo se non si vorrà interrompere prematuramente una proficua combo. Di contro, fare le cose per bene in combattimento significherà accumulare un sacco di punti da spendere, così da regalare a Batman un botto di abilità aggiuntive, proprio come avveniva nel precedente capitolo della serie.

UNA GATTA DA PELARE

Miao. Tra i grandi assenti di Arkham Asylum c'era proprio lei: Catwoman, al secolo Selina Kyle. La gattina tutta lattice e unghie avrà un ruolo di tutto rispetto in Arkham City. La sua presenza non sarà limitata a qualche "comparsata", come il resto della fauna di sbrocatti che rappresentano il bestiario dei nemici di Batman, ma terrà fede al suo ruolo di amante/antagonista. Il duale rapporto di amore e inimicizia tra l'Uomo Pipistrello e Catwoman è sempre stato uno dei punti di forza del fumetto, visto che è in grado di mettere a nudo l'anima umana di Bruce Wayne, quella combattuta tra l'attrazione per la Selina amante e la Catwoman criminale. Non è ancora chiaro come questo aspetto sarà sviluppato in Arkham City, anche se il Batman di Rocksteady si è fortemente contraddistinto per la componente "dura e cruda" del personaggio; in Arkham

Asylum, ad esempio, i pochi momenti di cedimento corrispondono agli incubi sulla morte dei genitori, esclusivamente indotti dalla droga dello Spaventapasseri.

La cosa certa è che Catwoman sarà un personaggio giocabile, che interverrà in alcuni momenti della trama principale in sostituzione di Batman. Per alcuni versi, la sexy-gattina potrà essere usata come un clone dello stesso Uomo Pipistrello, visto che disporrà di un'arma di stordimento dalla distanza (una coppia di bolas, da usarsi a mo' di Batarang) e potrà tenere testa anche a gruppi numerosi di nemici, per lo più in virtù di un'agilità felina superiore a quella del più muscoloso eroe principale. Tuttavia, alcune abilità personali garantiranno un approccio più stealth in molte situazioni, visto che Catwoman non solo sarà in grado di muoversi aggrappata a molti soffitti (a patto che sia presente una sorta di griglia di

CATWOMAN. LA GATTINA TUTTA LATTICE E UNGHIE, AVRÀ UN RUOLO DI TUTTO RISPETTO IN ARKHAM CITY

aggancio), ma potrà infilarsi in pericoli anche molto stretti, preclusi a tutti gli altri personaggi presenti nel gioco, Batman compreso. A pensarci bene, visto il "davanzale" che si porta appresso, si tratta davvero una cosa incredibile, non trovate anche voi?

IL NEMICO DEL MIO NEMICO È MIO AMICO

Come detto, Gotham City è un carosello di svitati, il luogo d'incontro di tutta quella svariata inumanità che compone l'universo dei nemici di Batman. Praticamente tutti i "cattivi" di Arkham Asylum saranno presenti in Arkham City. Dell'Enig-

mista vi ho già edotto, mentre è opportuno che vi illumini su alcune new entry. Quella che spicca su tutti riguarda sicuramente Oswald Cobblepot, più noto al mondo come Pinguino. Quello tratteggiato da Rocksteady è un personaggio estremamente arcigno, duro e senza scrupolo alcuno: d'altronde, ci sarà pure un motivo se gli scagnozzi di cui si circonda sono tra i più numerosi e faticosi da abbattere di tutto il gioco! Un altro nemico celebre che avrà un ruolo determinante nella storia sarà Due Facce, ovvero l'ex procuratore distrettuale la cui notorietà tra i non appassionati di fumetti è schizzata alle stelle dopo l'uscita de Il Cavaliere



Affrontare questo simpatico amico senza un minimo di attenzione significherà puntare dritti verso il più bieco dei game over.



Gli aiutanti di Pinguino saranno tra i nemici più numerosi e difficili da abbattere.

I pinguini sul pavimento tradiscono l'origine di questi scagnozzi...



... proprio come il trucco sulla faccia di questi altri.



Le missioni proposte dall'Enigmista promettono di mettere alla prova la pazienza anche dei videogiocatori più indefessi.



Oscuro di Christopher Nolan, il lungometraggio dove il compianto Heath Ledger ha vinto l'Oscar come Miglior Attore non Protagonista per la splendida interpretazione del Joker. A ogni modo, il personaggio più interessante in tutta la vicenda sarà una vecchia conoscenza, già incrociata in Arkham Asylum, ovvero Bane. Se nel primo capitolo il gigantesco bestione era uno dei nemici più ostici da eliminare, in Arkham City lo avremo addirittura come alleato. Controllato da un'intelligenza artificiale che si spera essere decorosa, Bane intervorrà di tanto in

tanto in aiuto di Batman durante le zuffe più corpose e "rischiose", menando fendenti a destra e a manca e aiutando il nostro Uomo Pipistrello a ripulire la zona. Quali siano i motivi per cui Bane sia improvvisamente diventato nemico di tutto il cucuzzaro di sbroccati non ci è dato al momento di saperlo; è comunque certo che il plot narrativo sarà decisamente più intricato di quello a tratti scontato di Arkham Asylum, con molteplici sfaccettature e un approccio alla narrazione tendenzialmente più adulto e in linea con i prodromi del fumetto. 🦇

GOTHAM CITY È UN CAROSELLO DI SVITATI, IL LUOGO D'INCONTRO DI TUTTA QUELLA SVARIATA INUMANITÀ CHE COMPONE L'UNIVERSO DEI NEMICI DI BATMAN

Onda su onda

Qui si parla del Cryptographic Sequencer, uno dei tanti aggeggi nuovi a disposizione del nostro ineffabile Uomo Pipistrello. Il gadget in questione sarà una sorta di coadiuvante alla visuale detective, consentendoci di captare tutte le onde radio che viaggeranno nell'etere di Gotham City, così da ascoltare tutte le conversazioni in essere. Il suo utilizzo non sarà secondario, visto che oltre a sbloccare numerose missioni parallele, sarà utile nell'identificare le zone attive della mappa da cui provengono fonti riguardanti il plot narrativo principale. Una volta ottenute tutte le informazioni del caso, le indicazioni sull'origine del segnale saranno ben visibili sulla mappa, consentendoci di non abusare della visuale detective e, quindi, di godere al massimo di tutte le prelibatezze grafiche che l'Unreal Engine 3.5, sapientemente gestito da Rocksteady, è in grado di regalare.



Hard Reset

Nel gioco di Flying Wild Hog non vi troverete a parlare dei massimi sistemi con un'IA filosofica e malvagia. Semplicemente, gli ridurrete il cervello elettronico in poltiglia.

Commento

Da quello che abbiamo potuto provare, *Hard Reset* sembra uno dei migliori emuli di *Painkiller* usciti fino a oggi, retto da una buona personalità e da notevoli capacità tecniche. Per la verità, la competizione non è molto accesa, visti i deludenti sviluppi semi-amatoriali del gioco di *People Can Fly*, ma il titolo di *FWH* riesce a smarcarsi e diventare autonomo, rispetto al modello principale: è presente un sistema di upgrade particolarmente ben fatto, con diverse migliorie per armi ed equipaggiamento, e anche la trama si dimostra semplice ma ben contestualizzata, pur facendo da contorno a un'azione distruttiva senza pause. Magari speriamo in una maggiore varietà, in termini di nemici e situazioni, ma per simili valutazioni è necessario aver di fronte il gioco completo.

Pro: Buon sistema per i potenziamenti
Impianto tecnico piuttosto prestante
Azione violenta e acefala, contro quintali di robot

Contro: Magari può anche non piacere, l'azione violenta e acefala
contro quintali di robot

Giudizio



Ormai, a qualche settimana dall'annuncio, dovrete aver saputo qualcosa di più di *Hard Reset*, e così aver sfatato il mito secondo cui il titolo sarebbe stato un ibrido fra sparattutto e RPG. In questo senso, non sono molto convinto che certe sparate dei PR facciano davvero bene alle produzioni, a meno che non ci siano magagne da nascondere amorevolmente, come farebbe una mamma (e noi, chiaramente, abbiamo il dovere di indagare): in realtà, *Hard Reset* non ha davvero niente che non va, a meno che non siate tra coloro che non li sopportano più, gli shooter dove si spara e basta, a prescindere dalla loro qualità generale; per quel che mi riguarda, invece, godrò senza pregiudizi del titolo completo esattamente come ho gustato i tre livelli del codice preview, adrenalinici e selvaggi come non capitava da un po' di tempo. Certo, quest'anno abbiamo già messo le mani su *BulletStorm* e su *Duke Nukem*, ma il punto di riferimento ludico di *Hard Reset* è molto più vicino a FPS come *Serious Sam* e *Painkiller*, oppure agli shooter della primissima ora: comunicazioni fuori-campo e strisce con fumetti "animati" ci danno tutte le informazioni che servono per la trama, più definita degli esempi appena citati, ma il ritmo e le soluzioni che abbiamo incontrato lungo il cam-

I POTENZIAMENTI SONO LEGATI A UN'INTERFACCIA "OLOGRAFICA" DUTTILE E BEN LEGGIBILE, PIENA DI OPPORTUNITÀ PER NUOVE ARMI, MIGLIE E DELL'ARMATURA, RECUPERO DEGLI SCUDI ENERGETICI E POTERI ALTERNATIVI

mino, fino allo scontro in tre fasi con un gigantesco androide, sono animate dalle emozioni più primordiali. Ciò non vuol dire che manchino tratti personali o più elaborati nel confezionare le caratteristiche di gioco: all'inizio si è quasi contrariati nel vedere due sole armi, per di più senza fuoco secondario, ma dopo aver incontrato la prima stazione per l'upgrade abbiamo capito meglio l'antifona; in pratica, come

in una versione lineare di quanto annunciato per *They* (FPS interessante ma attualmente fermo nello sviluppo, vedi box), le armi si modificano con i potenziamenti e assumono aspetto e funzionalità diverse anche per il fuoco alternativo, secondo due linee di crescita dedicate a varianti classiche, con munizioni ed esplosivi, e a modelli a energia.

Il sistema di upgrade lo evidenziamo



Noi abbiamo potuto provare lo scontro con il mega-androide, nell'immagine di apertura, ma non mancano altri colossali scontri. Il boss finale deve essere proprio grosso...

Alcune battaglie impegnano parecchio, se affrontate alla difficoltà consigliata dagli sviluppatori, in particolare quando lo spazio è relativamente ristretto.



Un'altra variante di androidi assassini: presi tutti insieme, i nemici visti in movimento offrono già una buona sfida, ma dalla versione completa ci aspettiamo maggiore varietà.



particolarmente, perché ci è piaciuto a livello estetico e funzionale: un'unica interfaccia "olografica" duttile e ben leggibile, che appare quando ci avviciniamo a una stazione, piena di opportunità per nuove armi, migliorie dell'armatura, recupero degli scudi energetici e poteri alternativi (come una sorta di berserker, che si attiva con scarsi livelli vitali), pronta a ricevere i punti esperienza accumulati con l'uccisione dei nemici e la scoperta dei segreti. Niente di nuovo, naturalmente, ma va anche ricordato come non si siano ancora visti, tra gli emuli di Painkiller, titoli con caratteristiche simili, e per la verità nemmeno videogiochi così prestanti sotto il profilo tecnico: al di là dell'ottimo design degli scenari, che hanno il solo difetto di non poter essere esplorati liberamente, l'engine

proprietario di Flying Wild Hog riesce a governare con leggerezza e precisione tutte le feature grafiche che servono a un videogame del genere e non solo, con buoni effetti, texture in alta risoluzione (in senso stretto, mica siamo qui a portare l'acqua con le orecchie a Flying Wild Hog) e un'ottima gestione della fisica, in termini di pura distruzione e anche di reattività degli elementi di contorno. E adesso, senza ulteriore indugi, godetevi l'intervista che il gruppo ci ha concesso, insieme alle immagini, molte delle quali in esclusiva, che vedete qui intorno. Tra le altre cose (non credetemi, quando dico qualcosa sugli indugi), sottolineo il particolare interesse suscitato dalle risposte del CEO di FWH Michal Szustak sulle ispirazioni estetiche e tematiche, che tratteggiano l'immagine di un team



CHE FINE A FATTO BABY THEY?

La maggior parte dei videogiochi citati nell'intervista, sui quali hanno lavorato i membri di Flying Wild Hog, sono quasi universalmente conosciuti. A meno di essere particolarmente informati, invece, la cosa potrebbe non essere vera per They, interessante FPS di fantascienza della software house polacca Metropolis; il team e il progetto sono stati acquisiti nel 2008 da CD Projekt RED, che ha impegnato i nuovi elementi sul seguito di The Witcher mettendo in stand-by lo sviluppo di They per un periodo indefinito. Attualmente la situazione è proprio questa, e in qualche modo Hard Reset sembra legato a un simile quadro, vista la provenienza di alcuni componenti di FWH: ci sono scenari che appaiono ispirati da simili suggestioni, con particolare riferimento alle architetture storiche di Varsavia, e anche il buon livello tecnico di entrambi i titoli sembra legato a un engine con capacità non troppo distanti. La caratteristica principale di They, nella fattispecie, consiste nella possibilità di potenziare a piacimento la propria arma, con centinaia di modifiche, magari cambiandone completamente l'effetto.

Ancora il robottone insettiforme, particolarmente abile nello sport di King Kong.



I RAGAZZI DI FLYING WILD HOG VANTANO ESPERIENZE CON EPIC, BIOWARE, TECHLAND, PEOPLE CAN FLY E CD PROJEKT RED. NIENTE MALE, NO?

particolarmente attento anche ad aspetti "nobili", intorno al massacro cibernetico di Hard Reset.

TGM: Hard Reset arriva davvero come un fulmine a ciel sereno, quindi avete un quintale di cose da raccontare ai nostri lettori... cominciamo con una presentazione di Flying Wild Hog: l'esperienza sembra che non manchi dalle vostre parti.

Michal Szustak: Beh, in effetti la squadra è composta di veterani con un sacco di esperienze alle spalle. Alcuni di loro hanno lavorato nell'industria fin dagli anni '90 su molti titoli differenti (come Gorky 17, Requiem Avenging Angel o Infernal) e in di-

verse software house (Metropolis, Techland, People Can Fly, CD Projekt Red e City Interactive). Inoltre, ci sono membri di FWH che hanno seguito con Epic lo sviluppo del leggendario Gears of War, oppure sono stati con BioWare su Dragon Age e su Blur insieme a Bizarre Creation, di cui abbiamo appreso la chiusura con dispiacere. E, naturalmente, i nostri ragazzi hanno lavorato su tutti i titoli polacchi di un certo spessore, da una parte su Necrovision e sul rimandato They, dall'altra su titoli di grande successo come Painkiller e su entrambi i capitoli di The Witcher.

TGM: Puoi fornirci una descrizione ac-

I combattimenti con i boss sono lunghi e composti da più passaggi, un po' come quelli del primo Painkiller, senza Quick Time Event di sorta.





Gli scenari sono pieni di elementi da sfruttare per aver ragione delle notevoli orde di nemici, come i generatori elettrici per rallentare i nemici.



curata del background narrativo di **Hard Reset**? Nello specifico, la ribellione delle macchine è un tema ricorrente nella sci-fi post-moderna, dal famoso racconto di P.K. Dick "Modello Due" alle tante digressioni cinematografiche, da **The Terminator** a **The Matrix**. Che ci puoi dire sulla storia, i personaggi e le linee di ispirazione? Anche il vecchio e insuperato **Blade Runner** sembra incontrare i vostri gusti...

MS: L'intero scenario ruota intorno alla digitalizzazione della mente umana e su un'Intelligenza Artificiale che diventa autonoma e cosciente di sé. Come nella celebre saga di **Ghost in The Shell**, la questione principale riguarda l'effettiva importanza degli "involuceri", ovvero la reale identità di una mente umana digitalizzata, a cavallo fra la sua specie e un software evoluto, oppure di un'essenza uma-

na contenuta in un corpo d'acciaio. Queste problematiche, d'altronde, sono spesso dibattute dalla letteratura **Cyberpunk**, e nel nostro plot compaiono molte influenze, più che un'unica fonte di ispirazione: la storia è un mix tra "Ubik" (ma vieni!!!!!! ndSecond-Variety) e **The Matrix**, con una piccola dose del citato **Ghost in The Shell** e di un altro anime di culto, "Megazone 23".

Nel mondo di **Hard Reset** l'umanità è stata quasi spazzata via durante una guerra contro l'IA autocosciente, e la città di **Bezoar** è uno delle ultime roccaforti rimaste. I cittadini sono capaci di trasferire la loro personalità nella Rete e ottenere una virtuale immortalità, pagandola profumatamente. È qui che si concentra il potere delle Corporazioni, nel business della digitalizzazione neurale.

*La pioggia incessante e le architetture, mix di high-tech ed edifici storici, riportano la mente a **Blade Runner**, ambientato a Los Angeles ma girato in parte a Parigi.*



Non ci è stato concesso di scattare immagini al codice preview. Gli screen qui intorno, però, rispondono esattamente alle qualità grafiche di HR.



"LA TRAMA È UN MIX TRA P.K. DICK'SUBIK E THE MATRIX, CON UNA PICCOLA DOSE DEL CITATO GHOST IN THE SHELL E DI UN ALTRO ANIME DI CULTO, MEGAZONE 23." MICHAL SZUSTAK, CEO FLYING WILD HOG

L'IA ostile a cui abbiamo fatto riferimento, dal canto suo, non è priva di difetti: di fatto è una singola entità, e per questo brama le menti umane contenute nella rete, per ottenere conoscenze, rompere i propri limiti e svilupparsi ulteriormente...

Dunque, di base, la gente che vive nelle città cerca di muovere la propria personalità nel network, e al contempo combatte le orde di macchine controllate dall'IA, bisognose di informazioni per crescere ed evolversi: in questo contesto si muove la sceneggiatura di **Hard Reset**, concentrandosi sul protagonista **Mr. Fletcher** e sul misterioso **Professor Novak**, che crea una breccia nelle barriere cittadine permettendo alle macchine l'invasione di **Bezoar**. **Fletcher**, come membro di un'unità speciale delle corporazioni, viene chiamato per fermare l'intrusione e assassinare **Novak**. Questo è quanto possiamo rivelare al momento...

TGM: Puoi spiegarci l'idea centrale su cui ruota il gameplay? Ci sono altre caratteristiche RPG, oltre alla crescita di armi ed equipaggiamento vista nel codice preview?

MS: Volevamo che il gioco suonasse

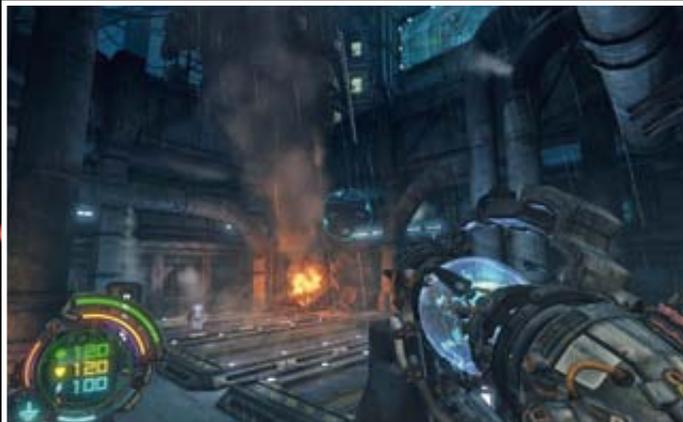
più possibile hardcore e "oldschool", perché la nostra principale caratteristica è proprio il divertimento: proponiamo un gameplay veloce, dotato di un ritmo molto sostenuto, che si rivelerà piuttosto impegnativo agli occhi del giocatore.

Non c'è la salute auto-rigenerante, mentre abbiamo classici **medikit** e **box** di munizioni, insieme ad altrettanto classiche aree segrete.

E, naturalmente, ci sono boss enormi e orde di nemici che filtrano da tutti i buchi della città. In merito alle feature RPG posso dirti che, in realtà, abbiamo introdotto gli upgrade per il personaggio e le armi, e questo è quanto.

In effetti, ripeto, volevamo che la giocabilità di **Hard Reset** si avvicinasse alla declinazione più semplice e istintiva di un FPS: non troverete statistiche o schermate gestionali, ma speriamo che il giocatore rimanga soddisfatto dalla gran varietà di opzioni inserite tra i potenziamenti. E le cose sono semplici come appare: più uccisioni ottieni, più segreti trovi, più forte diventi.

TGM: Possiamo trovare in HR qualcosa





Le immagini statiche non riescono a restituire la sensazione di "fisicità" degli scontri a fuoco, che è davvero a ottimi livelli.



L'HUD è bello a vedersi e di facile lettura: nell'elemento circolare in basso a sinistra sono riportati energia, scudi, munizioni ed esperienza da investire.

dei titoli sviluppati in passato da singoli membri di FWH?

MS: Di sicuro il primo titolo che mi viene in mente, in termini di ispirazione per il gameplay, è Painkiller: uno gioco semplice, in grado però di portare tonnellate di divertimento e soddisfazione. In Hard Reset troverete anche armi fuori di testa, liberamente ispirate ad altri giochi: magari il titolo non pretende di essere un secondo BulletStorm, ma possiamo comunque assicurare che ci sarà da godersela, nell'usare i nostri gingilli.

TGM: La rappresentazione visiva del mondo di gioco sembra un aspetto chiave della produzione: quali sono le fonti d'ispirazione estetica, fuori e dentro il mondo dei videogiochi?

MS: In effetti questa è una domanda delicata perché, al di là delle citazioni

a Blade Runner che anche tu hai evidenziato, ci sono riferimenti a ciò che fisicamente ci circonda, fuori dalla finestra dello studio di sviluppo: magari sono le strade di Varsavia in una notte scura, cupa e piovosa, oppure gli edifici dell'architettura monumentale socialista, che hanno alimentato il design delle strutture di HR secondo le tendenze degli anni '60, '70 e '80. Allo stesso tempo, Beozar ricorda un poco Midgar di Final Fantasy VII, con un nucleo operativo al centro e una città sopraelevata sugli "slum" e i quartieri minori. Come feeling generale volevamo che le strade sembrassero sporche e in qualche modo decrepite, lontane dalla fantascienza in cui tutto è asettico e ordinato.

TGM: Quali sono le capacità del motore grafico proprietario Road Hog? Si tratta



Gli sviluppatori di Flying Wild Hogs hanno omaggiato apertamente la città natale di molti di loro, Varsavia.



"NON C'È LA SALUTE AUTO-RIGENERANTE, MENTRE ABBIAMO CLASSICI MEDIKIT E BOX DI MUNIZIONI, INSIEME AD ALTRETTANTO CLASSICHE SECRET-AREA." MICHAL SZUSTAK, CEO FLYING WILD HOG

di uno strumento sviluppato intorno alle esigenze di Hard Reset oppure si presenta come un engine flessibile per una più ampia gamma di produzioni?

MS: Il nostro RH Engine è largamente adattabile e può facilmente essere usato per differenti generi, oltre che su altre piattaforme. In merito alle potenzialità, siamo stati attenti a metterle tutte in pratica negli scenari, nei nemici e negli effetti di Hard Reset: in generale, non mi piacciono le liste di caratteristiche, e mi limito a dire che il motore porta con sé tutte le moderne feature grafiche e una prestante gestione della fisica, come tu stesso hai potuto verificare (confermo, e sottoscrivo la noiosità delle liste. n.d.Second-Variety).

TGM: Potete darci un'idea della durata complessiva dell'esperienza? Avete progetti per sequel o qualche aggiunta, magari per il multiplayer?

MS: Un giocatore con buona esperienza dovrebbe riuscire a finire Hard Reset in circa 8/9 ore. Ma abbiamo inserito anche un Ex-Mode, che permette di rigiocare la campagna appena terminata con le armi e i potenziamenti acquisiti al primo giro di giostra. È possibile scegliere di

nuovo il livello di difficoltà (per quel che ci riguarda, consigliamo l'opzione "hard") (segnalo che c'è n'è anche una più estrema. n.d.Second Variety) e cercare di portare a casa tutte le armi e gli upgrade rimasti sul campo. In generale, almeno un paio di partite complete sono necessarie per sbloccare tutto lo sbloccabile. In particolare, ci siamo concentrati sull'uso delle armi per far diventare l'arsenale il principale motivo di rigiocabilità, con diversi approcci al gameplay d'azione. Il giocatore può decidere di spaccare tutto, in perfetto stile Rambo, con le armi più adatte agli istintivi del frag, oppure scegliere strumenti un poco più raffinati, grazie all'effetto di alcuni gingilli e agli elementi distruggibili sullo scenario. Infine, ci sono progetti importanti per il futuro, ma preferiamo tenerli segreti e stupirvi all'ultimo momento, proprio come abbiamo fatto con Hard Reset.

L'ultima informazione fornita da FWH riguarda il prezzo di Hard Reset, che ricordiamo essere un'esperienza esclusivamente single player: a meno di decisioni dell'ultimo momento, all'uscita il gioco dovrebbe costare intorno ai 30 dollari. Va bene, allora stasera niente pizza per tutta la famiglia. ■



A livello estetico, le due armi iniziali si evolvono a seconda delle nuove funzionalità. In questo caso siamo sullo shotgun-mode, o giù di lì.



RED ORCHESTRA 2: HEROES OF STALINGRAD

L'hype è davvero una brutta bestia, soprattutto quando non c'è. Stavolta è il caso di rimediare, strillando la nostra isterica approvazione per l'Orchestra Rossa di Stalingrado.

Commento

Non possiamo scommettere sui risultati commerciali di Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad, circondato da scarsa attenzione e rivoltò, senza tentennamenti, agli amanti degli FPS tattici di stampo realistico. Tuttavia, la qualità del gioco sembra tale da poter uscire, magari con un tam tam di recensioni e commenti positivi, dalla sfera delle produzioni minori: dai predecessori, mod e remake commerciale, RO2 eredita l'incredibile attenzione ai particolari, per riprodurre le condizioni di uno scontro armato nella WWII, e aggiunge una succulenta modalità campagna per vivere l'intera Battaglia di Stalingrado, in singolo, in co-op o in un raffinato multiplayer.

Pro:
Grande ricostruzione di mezzi e armi. Modalità campagna a dir poco intrigante. L'impianto tecnico rivitalizzato con competenza...

Contro: ... ma senza strafare.

Giudizio



L'attenzione di Tripwire Interactive per la "cara e vecchia Europa" mi ha sempre incuriosito. A volte, per questo talentuoso team americano, si è trattato di riferimenti sfumati e lontani, ad esempio nelle ambientazioni di Killing Floor e nell'accento inglese delle relative forze speciali, ma nel caso di Red Orchestra la storia contemporanea del continente è diventata un elemento centrale, con particolare riferimento alle vicende dell'est Europa nella Seconda Guerra Mondiale. Queste ultime non rappresentano certo una novità per le ambientazioni dei videogame a sfondo bellico, da Call of Duty in poi, ma la ricostruzione di Tripwire è stata così accurata e completa da convincere il publisher 1C Company a patrocinare la saga, per la pubblicazione in Russia e sui vicini mercati. E in qualche modo, con 1C Company si è instaurata un'affinità ludica, oltre che tematica, a giudicare dalle qualità di un mezzo capolavoro come lo strategico Men of War: Assault Squad, sviluppato dagli studi interni dello stesso editore moscovita: ecco, volendo trovare un parallelo tra i rispettivi generi, potremmo dire che la nuova fatica di Tripwire cerca di of-

NEL 2005, IL TEAM DI TRIPWIRE INTERACTIVE SI È DISTINTO CON LA TOTAL CONVERSION PER UT2004 RED ORCHESTRA: COMBINED ARMS

fruire agli appassionati di FPS tattici ciò che MoW:AS ha voluto dare agli adepti della strategia in tempo reale, in termini di complessità, attenzione al dettaglio e feature adatte all'ambiente online. Con la non trascurabile aggiunta di una campagna in single player, priva di una vera sceneggiatura ma basata sugli stessi

nobili concetti che animano il comparto co-op e competitivo. Per i meno informati, però, in premessa c'è ancora da spiegare il suffisso numerico accanto al titolo, oltre alla provenienza produttiva degli sviluppatori: nel 2005, il team di Tripwire Interactive si è distinto proprio con la Total Conversion per UT2004 Red Or-



Nelle intenzioni dei nazisti, il fucile d'assalto StG 44 avrebbe dovuto cambiare le sorti del conflitto. Ma era già tardi.



Grande enfasi è stata posta sulla ricostruzione degli abitacoli dei tank. Praticamente un sogno, che Tripwire ha coltivato fino a poterlo realizzare.

PER TRASPORRE LA COMPONENTE TATTICA DEL MULTIPLAYER IN SINGOLO E IN CO-OP, È STATA INTRODOLTA LA POSSIBILITÀ DI DIRIGERE LE SQUADRE CON SEMPLICI COMANDI

chestra: Combined Arms, di cui fra poco ricorderemo le caratteristiche centrali (in comune, fortunatamente, con remake e sequel commerciali), mentre negli anni successivi ha seguito insieme agli ideatori originali di Killing Floor lo sviluppo della versione retail dello stesso survival co-op, altro pezzo da novanta del modding, coccolato costantemente anche in termini di DLC. La saga di Red Orchestra, con la sua accuratezza ai limiti della simulazione, resta però il vero fiore all'occhiello del gruppo, capace com'è di riversare in faccia al giocatore ciò che altri FPS di guerra hanno accantonato, a partire da un'azione realistica e meno incline al gesto acrobatico...

LA BATTAGLIA DI STALINGRADO, SENZA SE E SENZA MA

La prima cosa rilevante da dire su RO2:HoS può essere presa anche come monito: chi ama lanciarsi da una finestra con armi a due mani, urlando nel microfono tutta la sua superiorità nei confronti del nemico, è meglio che si tenga lontano dalle atmosfere riflessive e misurate del gioco Tripwire. O, meglio, deve sapere fin da subito che la musica è diversa, e che un mancato coordinamento con la squadra difficilmente porterà a un risultato positivo, anche solo per il proprio bottino di frag. Sotto questo profilo, il nuovo esponente della serie è assolutamente in linea con i predecessori: grandissi-

L'ossessione del carro armato

Accanto alle mappe adatte alle scorribande della fanteria, in RO2 non mancano gli scenari pensati per l'intervento di mezzi corazzati (nella release iniziale, T34 76 e Panzer IV). In questi casi gli elementi urbani sono disposti in modo che i soldati abbiano vie di fuga e ripari a sufficienza per sfuggire alla furia dei carri; comprensibilmente, la simulazione non permette di controllare indicatori e singole leve, ma sono state comunque ricreate le condizioni di resistenza delle corazze, la velocità di movimento e l'esatta dislocazione dei posti all'interno dei mostri di metallo. In multiplayer, i piloti possono decidere se far montare a bordo altri giocatori, fino a occupare i tre posti disponibili, oppure lasciare che sia un equipaggio "virtuale" a gestire le varie postazioni, con relativi NPC guidati dall'intelligenza artificiale. I veicoli e le loro armi, peraltro, sono manovrabili solo in prima persona, con visuale libera sulle fenditure, sulle nostre mani e sui commilitoni, intenti a girare una manovella o caricare il cannone.



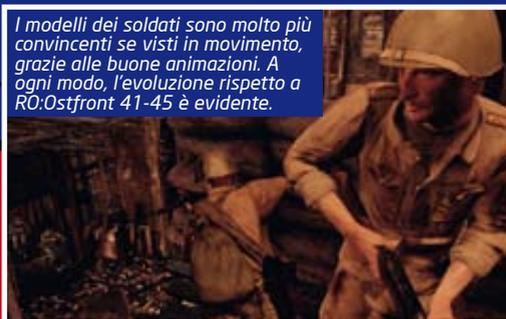
Se RO2 offre risorse militari paragonabili, da una parte e dall'altra, nella realtà storica furono la neve e il gelo a riequilibrare la situazione...

ma attenzione per la ricostruzione di armi e mezzi, anche sotto il profilo balistico, bilanciamento certosino delle forze in campo e nessuna concessione ad azioni smargiasse. E la rigorosa impostazione rimane tale e quale nelle decina di missioni single player e co-op, introdotte ex novo in RO2:HoS per calarsi nei panni di un soldato dell'Armata Rossa o di uno dell'Asse. Una volta introdotti con un briefing nel cuore dell'azione, in uno dei 3 "fireteam" di un reparto di

fanteria, è necessario prestare particolare attenzione a non sporgere la testa al momento sbagliato, perché basta un colpo ben assestato per mandare al creatore il nostro soldato; il calcolo del danno, come da tradizione della serie, riguarda anche le parti anatomiche dei fanti, che una volta colpiti alle gambe non possono far altro che strisciare in un nascondiglio, coprendo gli alleati fino al dissanguamento. Nelle missioni della campagna in singolo, alla morte del proprio milite si passa nel ruolo di un compagno di squadra, e le fila vengono rimpolpate con il raggiungimento di un obiettivo, tra sabotaggi, disperate difese e conquiste di avamposti. Per trasporre la componente tattica del multiplayer, inoltre, è stata introdotta la possibilità di dirigere le sotto-squadre, con semplici comandi di attacco, movimento e rinforzo delle fila alleate, attraverso un menù da attivare su un punto qualunque dello scenario, direttamente dalla visuale



Le squadre di fanteria sono composte da tre gruppi di fuoco, specializzati nelle armi e nell'equipaggiamento trasportato.



I modelli dei soldati sono molto più convincenti se visti in movimento, grazie alle buone animazioni. A ogni modo, l'evoluzione rispetto a RO:Ostfront 41-45 è evidente.



Red Orchestra: Ostfront 41-45 è stato uno dei primi FPS a mostrare un iron-sight poligonale. Il successore non poteva che migliorare ulteriormente la feature.



Le animazioni in prima persona, in questo caso, hanno un valore quasi "documentale". Il lavoro di ricerca di Tripwire è stato encomiabile.



Mettere le mani su una postazione come questa può significare molto: in fase di difesa, decimare gli avversari può anche portare alla vittoria finale.



SE SI METTE IL NASO FUORI DALLA COPERTURA LO SI FA A PROPRIO RISCHIO E PERICOLO, E PRIMA È SEMPRE MEGLIO ESIBIRSI IN UNA BELLA SVENTAGLIATA DI FUOCO ALLA CIECA

in prima persona. Da quello che abbiamo visto, tra le altre cose, le IA sembrano perfettamente in grado di reggere il peso della situazione, in attacco come in difesa, e le azioni di gioco ricordano qualcosa di vicino a un Brother in Arms "prima maniera", fino a sfiorare le doti dell'inarrivabile sovrano della verosimiglianza (ArmA, naturalmente). Ciò significa che la copertura e l'aggiramento sono il cuore del gameplay, ed è proprio in questo ambito che Tripwire ha voluto concedere uno dei pochi elementi d'apertura, verso le soluzioni dei più blasonati FPS: è previsto, infatti, un sistema per agganciarsi ai nascondigli con la semplice pressione di un tasto, in modo simile a quanto visto in altri shooter (come l'ultimo F.3.A.R.), peraltro senza tradire la rigorosa applicazione della soggettiva; solo uno sguardo in prima persona riesce a evitare irrealistici

vantaggi derivati da una visuale artificiosamente allargata, garantendo al contempo un'azione in fin dei conti plausibile, anche in un vero scontro armato. Se si mette il naso fuori dalla copertura, insomma, in RO2 lo si fa a proprio rischio e pericolo, e prima è sempre meglio esibirsi in una bella sventagliata di fuoco alla cieca (con relativa animazione in soggettiva, particolarmente efficace e bella a vedersi). Anche l'introduzione di un sistema di ranking si dimostra in equilibrio, tra le feature della concorrenza e lo spirito originale di Red Orchestra: nessun equipaggiamento speciale da guadagnarsi a suon di frag e di catture, bensì uno status di esperienza capace di migliorare le prestazioni di tutta la squadra, accompagnato da un minimo di evoluzione estetica (magari un'uniforme sdruccita o un elmetto liso, da vero veterano). Per

fare un esempio, se il nostro soldato si è evoluto fino al conclusivo "hero level" (da cui, per la cronaca, viene il titolo del gioco), la sua fazione riuscirà a prendere più rapidamente una posizione o un obiettivo, attraverso un parametro di "morale collettiva" calcolato a parte, sulla base del rank di tutti i soldati. E questa soluzione, nello specifico, è studiata per adattarsi a un'elaborata infrastruttura multiplayer, che accanto alle singole modalità propone una vera e propria campagna per la difesa o la conquista di Stalingrado: la città è stata divisa in 10 settori, a disposizione di un numero massimo di 64 giocatori, mentre una votazione degli utenti decide, fra un match e l'altro, le zone della città da difendere o attaccare; ogni team parte con la stessa capacità di rigenerare uomini e mezzi e può incrementare il suo serbatoio di unità e respawn conquistando nuove are-

e di Stalingrado (anche se la morte di troppi soldati può ottenere, di fatto, l'effetto contrario). Chiaramente è possibile affrontare i tre game mode separatamente, magari per la classica partita veloce di tarda serata, ma la campagna multiplayer si presenta come un passaggio irrinunciabile se si vuole assaggiare il meglio che RO2:HoS ha da offrire. A queste intriganti caratteristiche dovette aggiungere le qualità che già il predecessore, RO:Ostfront 41-45, è in grado di offrire: in primo piano ci sono le riproduzioni delle armi d'epoca, che non stiamo a elencare per non ripetere liste già sentite ma che rappresentano, per tempi di ricarica e potenza di fuoco, le copie pressoché perfette dei gingilli originali; anche il numero dei proiettili è lo stesso che si poteva trovare nel caricatore di una mitragliatrice PPSH o di un fucile Gewehr 43, e soprattutto la quantità di cartucce non è cumulabile con le scorte raccolte sul terreno o sul corpo di compagni e nemici. Una volta cambiato il caricatore, le munizioni all'interno di quello vecchio sono perdute (alleluia).



I cecchini hanno un ruolo importante in Red Orchestra 2. Anzi, almeno in questo caso, i "camper" sono legittimati dalla realtà storica.



Finire le munizioni non è un'eventualità remota, nella saga di Red Orchestra. È meglio tener sempre pronta la baionetta.

Vere battaglie e semplici scaramucce

Le 4 modalità di gioco di Red Orchestra 2 possono essere giocate singolarmente, in un match "secco", oppure è possibile utilizzarle nella campagna di Stalingrado, per conquistare le singole zone della città. L'opzione "Territory" è di fatto una reinterpretazione della sola tipologia di scontro presente in RO: Ostfront 41-45: è necessario attaccare o mantenere le posizioni indicate sulla mappa, entro un certo tempo limite, fino alla vittoria totale o all'esaurimento dei rinforzi da una parte o dall'altra. In questo caso il respawn di giocatori e NPC avviene in modo costante, sempre che si abbiano ancora soldati da mandare sul campo, mentre nella modalità "Countdown" c'è solo una vita a disposizione per ogni obiettivo, al raggiungimento del quale le squadre vengono ripopolate (in caso contrario, quando scade il tempo limite, gli attaccanti hanno perso). Si fa presto, infine, a spiegare i contenuti delle opzioni "Firefight" e "Skirmish", in cui abbiamo a che fare con un semplice Deathmatch e con la necessità di sterminare gli NPC nemici presenti sulla mappa.

Al momento, in Red Orchestra 2 sono presenti due soli carri armati, il T34 76 e il Panzer IV. Il loro apporto, però, in alcune mappe è fondamentale.



Accanto alle aree all'aperto non mancano le ambientazioni "indoor", comunque in netta minoranza. Questo dovrebbe essere il leggendario municipio di Stalingrado.

I PILOTI DEI TANK POSSONO DECIDERE SE FAR MONTARE A BORDO ALTRI GIOCATORI, FINO A OCCUPARE I TRE POSTI DISPONIBILI, OPPURE LASCIARE CHE SIA UN EQUIPAGGIO "VIRTUALE" A GESTIRE LE POSTAZIONI

In alcuni dettagli, però, l'approccio simulativo di RO2 arriva ancora più lontano. Ad esempio, è possibile identificare un nemico anche dal modo in cui corre con il fucile, visto che le armi tedesche potevano essere trasportate in corsa con una mano sola; oppure, addirittura, è stata introdotta la possibilità, assolutamente realistica, che una mitragliatrice diventi definitivamente inutilizzabile se la canna è stata eccessivamente riscaldata dalla foga di un soldato inesperto. Insomma, la cura con cui è stata riprodotta l'azione di gioco, direttamente dalla Stalingrado del 1943, è così marcata da poter persino intimorire qualcuno alla ricerca di un'esperienza più semplice e diretta. Con armi indistruttibili, defibrillatori magici e guarigioni alla Wolverine...

STATE TRANQUILLI, È TUTTO SUCCO DI POMODORO

C'è da dire, proprio per non scoraggiare alcune fasce di giocatori, che la struttura di Red Orchestra 2 appare senz'altro più accessibile e "user friendly", rispetto agli implacabili genitori. Per fortuna, però, le facilitazioni non riguarda-



no le caratteristiche a cui abbiamo appena fatto riferimento: semplicemente, le missioni single player e co-op aiutano a entrare meglio nelle meticolose logiche di gioco, con diversi livelli di prestanza delle IA, mentre le indicazioni a schermo si dimostrano un po' meno brutali che in passato. Di default, la visuale presenta solo una piccola mappa circolare e una barra colorata in basso, per mostrare il rapporto delle forze in campo e, così, l'andamento della partita; tenendo premuto un tasto, invece, appaiono informazioni accessorie che possono riguardare gli obiettivi, lo stato del proprio soldato e le risorse a di-

sposizione. In nessun caso, comunque, abbiamo a disposizione il mirino al centro dello schermo, e l'iron sight rimane

l'unico strumento per prendere accuratamente la mira. Prima di passare alle considerazioni sull'impianto visivo, che diventeranno definitive solo nell'imminente review, vi rimandiamo ai box per le panoramiche sui mezzi, altro punto nodale della produzione, e sulle modalità di gioco presenti in RO2. Intanto, in merito alle questioni tecniche, occorre ricordare che l'evoluzione verso l'Unreal Engine 3 può significare tanto o nulla, a seconda delle capacità delle singole software house. Questa valutazione è valida per qualsiasi tool di sviluppo, naturalmente, ma si è dimostrata particolarmente vera per

gli strumenti di Epic, dalle vette di Batman: Arkham Asylum alle prove incolori di tanti altri titoli. Dal canto loro, gli sviluppatori di Tripwire sembrano aver approcciato la materia con lo stesso atteggiamento sfoggiato per il gameplay, piegando alle necessità del realismo anche le feature più raffinate e spettacolari: il dettaglio non è sproporzionato, ma gli effetti di sfocatura e motion blur sono tarati per restituire le condizioni di visibilità nelle varie situazioni, senza troppa enfasi cinematografica, accompagnati da animazioni in prima persona per ogni gesto, dalla semplice ricarica di un'arma ai movimenti nella pancia di un enorme tank. Una limitazione, di fronte alla più agguerrita concorrenza, potrebbe venire dal livello di distruttibilità degli scenari, buono ma non eccelso, giusto perché l'UE3 non è certo il Frostbyte engine... ■



FIFA 12



La parità dei sessi (e del gameplay) è finalmente raggiunta.

Commento

Se Rutter e soci riusciranno a risolvere le evidenti magagne dovute alla gioventù del motore grafico sulla nostra piattaforma, potremmo trovarci di fronte al titolo di calcio più entusiasmante della storia per home computer. Eh sì, perché FIFA 12 è foriero di un sacco di novità rispetto al già eccellente FIFA 11, e praticamente tutte azzeccate. Probabilmente, alla lunga verranno fuori anche i difetti, ma al momento le decine di partite accumulate con questa prima versione hanno avuto il solo risultato di far crescere l'hype. Per fortuna, il 30 settembre non è più tanto lontano.

Pro: Stessi contenuti della versione console
Impact Engine e sistema difensivo rivoluzionari

Contro: Tecnicamente ancora acerbo

Giudizio



Alla buon'ora! Electronic Arts ci ha messo un po' di tempo a capirla, ma – finalmente – anche noi giocatori PC avremo il nostro FIFA aggiornato, pari pari a quello della versione console, se non addirittura più bello, vista la maggior potenza di calcolo rispetto alle console. Se FIFA 10 era ancora parte di un retaggio legato ai momenti nefasti della serie, già l'episodio dello scorso anno aveva abbracciato la nuova filosofia targata David Rutter: simulazione senza compromessi. Quale fosse, poi, il motivo per cui FIFA 11 su PC si sia rivelata in realtà una mera conversione di FIFA 10 in salsa console resterà per sempre un mistero. A ogni modo, quello che conta è che FIFA 12 è ormai dietro l'angolo, e porta con sé tutte le meravigliose novità già annunciate da tempo per Xbox 360 e PlayStation 3. Evviva evviva!

SONO COMPLETAMENTE D'ACCORDO A METÀ COL MISTER

Tanto per cominciare, FIFA 12 su PC si gioca con in mano un joystick. Certo, le opzioni vi consentiranno sempre di controllare i calciatori sul campo utilizzando una tastiera se volete, ma bisogna essere davvero talebani dentro per non capire come la forza di questo gioco risieda proprio nell'analogicità che solo un

FIFA 12 RICHIEDE UN BEL RESET DEL CERVELLO. DIMENTICATE TUTTO QUELLO CHE AVETE FATIGOSAMENTE IMPARATO LO SCORSO ANNO...

joypad è in grado di fornire. Non per nulla, durante la prova che ho potuto effettuare durante un evento appositamente organizzato da Electronic Arts Italia, la tastiera era addirittura nascosta dietro al monitor! FIFA 12, ve lo dico subito, richiede un bel reset del cervello. Dimenticatevi tutto quello che avete faticosamente imparato lo scorso anno: in molti aspetti, FIFA 12 è una rivoluzione totale e – per taluni versi – inaspettata. A cominciare dall'im-

pianto difensivo, per esempio, dover il sistema di gestione del non possesso palla è radicalmente cambiato. Se lo scorso anno il tasto del pressing portava il nostro difensore a premere fisicamente contro l'avversario in possesso del pallone, adesso lo stesso tasto pone il giocatore sotto il nostro controllo in uno stato di attesa. In sostanza, questi si posiziona in fase di interdizione nella linea tra la porta e l'avversario, impedendogli di puntare liberamente la nostra

Difendere è diventata una pratica di tempismo assoluto.





Finalmente, anche le squadre un po' leggere in avanti come l'Arsenal, potranno dire la loro.

I portieri dovrebbero essere un po' più reattivi, magari facendosi uccellare di meno dai tiri di precisione.



area di rigore; in questa situazione, la levetta analogica non muove più il nostro atleta in modo assoluto rispetto al campo, ma lo fa in relazione al giocatore "agganciato", consentendoci di gestire in modo preciso la quantità del pressing, senza puntarlo come se il calciatore sotto il nostro controllo fosse un missile a ricerca. Un'altra novità assolutamente "impattante" è il rinnovato sistema di collisioni che – non per nulla – è stato chiamato Impact Engine. Diciamo finalmente addio a improprie penetrazioni poligonali e ad animazioni tronche che nulla hanno a che vedere con la fluidità e dinamicità di un gesto sportivo. L'Impact Engine – sia chiaro fin da ora – funziona alla grande e non si limita ad avere una mera valenza estetica. Ogni contatto tra le varie zone corporali dei giocatori (niente battute sconce, per cortesia!) porta a conseguenze diverse a seconda del tipo di impatto

e della "fisicità" propria di ogni atleta. Ecco, quindi, che un giocatore piccolo e agile come Messi potrà restare in piedi e proseguire l'azione se il piede di appoggio sarà appena sfiorato da quello di un avversario, mentre volerà letteralmente in aria qualora il ginocchio subisca una leva da una gamba possente come quella di un Lucio a caso. Tutto molto coerente, tutto molto bello.

IL PASSO DEL GAMBERO?

Le innumerevoli novità di FIFA 12 non si fermano certo qui, ma coinvolgono un sacco di altri aspetti, come la rinnovata modalità Carriera (con tanto di trattative serrate di calciomercato, che avverranno attraverso un'interfaccia degna di un manageriale) e l'EA Football Club, una sorta di social network dedicato attraverso il quale condividere col resto del mondo statistiche, risultati e un sacco di altri contenuti. Si



Grazie all'innovativo Impact Engine, le animazioni raggiungeranno lo stato dell'arte.

Kikko vs ToSo

Gli schiaffi. Ovvero, quelli che volano in redazione tra il sottoscritto e il capoccia della rivista che avete tra le mani. Quando leggerete queste parole, in redazione sarà già arrivato un codice tutto nostro di FIFA 12 con cui aprire un nuovo giro di contenziosi. Nel frattempo, giusto per non perdere l'abitudine alla sfida, negli ultimi tempi il ToSo e io abbiamo rispolverato FIFA 11 e innallato una serie di partite Italia vs Spagna che, al momento, viaggiano su un parziale di 16-8 in favore degli Azzurri. Lascio a voi il piacere di indovinare chi gioca con chi... (e lascio ai lettori il piacere di scoprire da quando ha cominciato a contarle. ndToSo).



Il dettaglio della versione PC dovrebbe essere impressionante... speriamo solo che gli sviluppatori riescano a risolvere in tempo utile i problemi di frame rate.

LA NUOVA MODALITÀ CARRIERA INCLUDE ANCHE SERRATE TRATTATIVE DI CALCIOMERCATO, CON UN "CRONOMETRO" CHE TIENE SOTTO CONTROLLO LE ORE CHE RIMANGONO PRIMA DELLA "CHIUSURA"

tratta sicuramente di una feature secondaria, ma molto interessante per chi vive di FIFA dodici mesi l'anno. Tuttavia, visto che lo spazio è tiranno, tocca rimandare l'argomento in sede di recensione. Quello che, invece, mi preme evidenziare in queste ultime righe è l'arretratezza del codice PC, che ancora necessita di parecchio lavoro di pulizia per essere giudicato in maniera serena. Tenendo presente che dal giorno del test a quello in cui leggete queste righe di acqua sotto i ponti non sarà comunque passata parecchia, si spera che il team di sviluppo concentri tutti gli sforzi delle ultime settimane di lavorazione nel ridurre

gli evidenti problemi di frame rate che FIFA 12 ha palesato nella sua incarnazione PCista. Sebbene il sistema di prova fosse di fascia alta (come era lecito attendersi), le esitazioni del motore grafico erano ben visibili. Oltretutto, l'immagine era piuttosto impastata, un po' come se la risoluzione utilizzata fosse inferiore a quella nativa del monitor: un evidente espediente per affaticare di meno un engine ancora troppo sofferente per risultare accettabile. A ogni modo, visto il buon risultato ottenuto con FIFA 11, non si può non avere un cauto ottimismo sotto il profilo tecnico: alla recensione il compito dell'ardua sentenza. ■



Terry osserva basito un contrasto aereo in area. L'IA farà in modo di mettere cross con maggior frequenza in presenza di attaccanti fisicamente possenti.



PRO EVOLUTION SOCCER 2012

Il cantiere aperto di Konami toglie le impalcature.

Ci eravamo lasciati l'anno scorso con una considerazione: Pro Evolution Soccer 2011 era un buon tentativo di rinnovare una serie stantia, ma purtroppo peccava di incompletezza e acerbità. Tante buone idee, quindi, sebbene per lo più incompiute, il cui sviluppo è stato frenato dalla necessità di uscire sul mercato senza saltare a piè pari il proficuo

periodo autunnale. Dopo un primo giro con Pro Evolution Soccer 2012, posso finalmente affermare con una discreta dose di sicurezza che la strada intrapresa da Seabass e dal suo team è stata percorsa nel modo migliore. Buona parte delle incompletezze dello scorso titolo sono giunte a maturazione, trasformando il brutto anatroccolo in un bianco cigno. Quanto questo cigno sia bello e imperioso sarà la recensione a deciderlo, ma solo il fatto di essere consapevoli della trasformazione dovrebbe far esultare sia chi è rimasto indefessamente legato nel tempo alla serie calcistica di Konami, sia chi negli ultimi anni è migrato verso altri lidi.

CONTROLLO SENZA COMPROMESSI

La prima cosa che salta all'occhio fin dalla prima partita è l'evidente maturazione del sistema di con-



San Siro e il derby: accoppiata magica!

LA PRIMA COSA CHE SALTA ALL'OCCHIO È L'EVIDENTE MATURAZIONE DEL SISTEMA DI CONTROLLO, ORA FINALMENTE PREGNO DI UNA GESTIONE A 360 GRADI DEL GIOCATORE.

trollo, ora finalmente prego di una gestione a 360° del giocatore in possesso di palla. La rigidità e il

preconfezionamento dei movimenti sono solo un lontano ricordo: ora ci si muove liberi da vincoli, pur dovendo tenere conto dell'agilità dei nostri atleti e dell'inerzia della corsa. Qualche perplessità la nutro ancora sui cambi di direzione improvvisi, che sembrano tuttora troppo repentini rispetto a quanto succede effettivamente su un campo di calcio; tuttavia, i passi avanti in questo senso sono stati davvero giganti, e la differenza col recente passato è notevole. Allo stesso modo, il movimento su binari, che tanto ha infastidito i puristi della simulazione nelle ultime edizioni, è stato fortemente ridotto. Qualche episodio sporadi-

Binho si fa beffe di un difensore della Roma, com'è giusto che sia.



Commento

Il processo iniziato lo scorso anno con Pro Evolution Soccer sembrerebbe giunto a maturazione. Il primo impatto con PES 2012 è stato più che positivo, e buona parte delle magagne storiche del passato parrebbero risolte o - quantomeno - ridotte ai minimi termini. I fan della serie saranno soddisfatti, mentre chi l'ha abbandonata per passare alla concorrenza dovrebbe seriamente ragionare sulla possibilità di una prova di appello, a patto di ricordarsi che le dinamiche di PES sono molto disuguali da quelle di FIFA, e che i due titoli vanno quindi apprezzati in modi differenti.

Pro: I passi avanti a livello di gameplay sono notevoli
Controllo a 360° finalmente completo

Contro: Comparto tecnico poco rinnovato
Ci saranno ancora problemi di netcode nelle partite online?

Giudizio



Dribbling e cambi di direzione ora sono più simili alla realtà, anche se c'è ancora qualcosa da sistemare in relazione all'inerzia.



Le animazioni, pur molto belle, ogni tanto mostrano fenomeni strani, come questo tentativo di Sneijder di staccarsi la testa dal resto del corpo.



co pare esserci ancora, ma deve essere cercato col lanternino e sicuramente non si tratta di show reiterati e continui come succedeva anche nel più recente Pro Evolution Soccer 2011. Nell'edizione 2012 il movimento di tutta la squadra sembra più organico e organizzato, tanto più che è difficile osservare giocatori che ignorano lo sviluppo dell'azione, muovendosi in modo incoerente. Anche in questo caso, qualche episodio isolato c'è ancora (è possibile, ad esempio, vedere un atleta che tenta di scattare in contropiede anche quando il pallone è già stato recuperato dalla squadra avversaria) ma siamo ben distanti dalle incertezze mostrate negli scorsi anni. Per fortuna, tutto quanto di buono era già stato rifinito con successo in Pro Evolution Soccer 2011 è stato conservato intatto, a cominciare dai completissimi menu e dalla lavagna

tattica, che danno la paga a qualsiasi altro gioco di calcio presente sul mercato. La gestione della squadra e di tutte le componenti tecniche è comoda e funzionale, oltre a mostrare un effettivo riscontro sul terreno di gioco.

FACCIA TOSTA!

Osservando per bene il motore grafico di Pro Evolution Soccer 2012 ci si rende subito conto di come, in un anno di sviluppo, Seabass e compagni di viaggio si siano concentrati principalmente sul gameplay. Vivamente, il titolo Konami è praticamente lo stesso dello scorso anno, a parte per alcuni particolari aggiunti come, ad esempio, le telecamere gru posizionate dietro le porte. Molti stadi sono stati comunque ridisegnati, mentre altri fanno la loro comparsa per la prima volta: su tutti, quello nuovo di proprietà della Juventus,

In queste immagini campeggiano le maglie dello scorso anno, ma non temete: quando il gioco sarà sugli scaffali, le tenute di Milan e Inter saranno quelle della nuova stagione.



Croce direzionale, addio

Era inevitabile. Tutti sapevamo che prima o poi sarebbe successo, e così è stato. Pro Evolution Soccer 2012 manda definitivamente in pensione la croce direzionale, in favore degli stick. Anche i giapponesi di Konami, finalmente, si sono resi conto di quanto fosse anacronistico sprecare quattro tasti (magari utili per il richiamo delle tattiche) al solo scopo di replicare i comandi che possono essere impartiti direttamente dalla levetta analogica sinistra; ancor di più in questa edizione, che segnerà la vera svolta della serie nel meraviglioso mondo del controllo a 360°. Se siete tra gli immarcescibili che hanno sempre tenuto duro su questo aspetto, ora è giunto anche per voi il momento di mollare il colpo e lasciarvi trasportare dal fresco vento del rinnovamento.



Un accigliato Robinho redarguisce l'ennesima cassanata del giocatore barese.

COME AL SOLITO, LA RESA DEI VOLTI È L'ELEMENTO DI SPICCO DI TUTTA LA PRODUZIONE. LA VEROSIMILGANZA CON I CALCIATORI REALI È NOTEVOLE ANCHE IN QUESTA EDIZIONE

davvero bellissimo da vedere. Come al solito, la resa dei volti è l'elemento di spicco di tutta la produzione. La verosimiglianza con i calciatori reali è notevole anche a questo giro, così come il taglio televisivo dei replay e di tutto quello che fa da contorno alla partita vera e propria. Peccato che, anche in questo episodio 2012, manchino alcune licenze importanti, seppur controbilanciate dalla presenza ufficiale della UEFA Champions League (dove la Juventus non potrà mostrare il suo nuovo stadio di cui sopra, purtroppo per il To-So e il resto dei "gobbi" italiani). D'accordo che una maglia non fa il gameplay, ma se Konami vuole recuperare definitivamente il terreno perduto con la concorrenza dovrebbe capire che è anche da qui che si deve passare.

Le ultime parole devono essere dedicate alla telecronaca, che perde José "Amisici" Altafini come commentatore tecnico, ma guadagna il meno appariscente ma più saggio Luca Marchegiani; a Pierluigi Pardo il compito di descrivere la partita e di dare con buona probabilità (e per l'ennesima volta) la pista all'inascoltabile duo Caressa/Bergomi della serie FIFA. ■



Frankie Lampard sa certamente come tirare una bomba da fuori!





Kingdoms of Amalur: RECKONING

Ci sono un giocatore di baseball, uno scrittore, un autore di RPG e un illustratore, tutti famosissimi. Il primo chiede agli altri: lo facciamo un bell'action RPG? Tutti rispondono di sì. Fine della barzelletta...

Commento

Una lista di nomi eccellenti non è sinonimo di qualità, naturalmente, per un videogame come per altri prodotti dell'entertainment, ma certo i personaggi intorno a Kingdoms of Amalur: Reckoning sollevano parecchia curiosità: al di là dell'intervento di R. A. Salvatore e Todd McFarlane, rispettivamente sulla trama e sugli aspetti visivi, la firma di Ken "Elder Scrolls" Rolston è l'unica davvero rilevante ai fini della giocabilità, nel contesto di un titolo che, per usare la definizione data da Curt Schilling, vuole essere un ibrido fra TES:Oblivion e God of War. Una bestemmia? Beh, staremo a vedere...

Pro: Un vasto universo, tutto da esplorare. Archetipi inseriti in un "Destino" dinamico. Quintalate di armi e poteri.

Contro: I mix rischiano sempre di scontentare qualcuno. Graficamente modesto.

Giudizio



La cosa bella è che l'incipit non è una barzelletta. Anzi, è l'estremo riassunto di una storia cominciata 5 anni fa, con un concretissimo progetto ormai prossimo alla release definitiva: il giocatore di baseball è Curt Schilling, vincitore nelle World Series nel 2001, 2004 e 2007, con Arizona Diamondbacks e Boston Red Sox, che un bel giorno ha annunciato alla moglie allibita la decisione di fondare (e guidare) una software house nell'insidiosissimo mondo dei videogame, invece di impegnarsi nelle telecronache e nella pubblicità come tanti ex colleghi. Un vero pazzo, carismatico e coraggioso sul campo come nella vita, passato attraverso la critica videoludica (con pubblicazioni autoprodotte e importanti collaborazioni, ad esempio con PC Gamer USA) prima di creare 38 Studios, con l'obiettivo di dar vita a un universo fantasy-RPG in grado di rimanere nella memoria dei videogiocatori. Non proprio un compito semplice, al di là delle intenzioni e delle risorse a disposizione, ma Schilling ha saputo coinvolgere uno dopo l'altro gli elementi giusti per realizzare il suo gioco (e, perché no, alzare un po' di sano hype): per la

KEN ROLSTON, AL LAVORO SU KOA:R, DOPO ESSERE STATO UN APPREZZATO AUTORE DI GIOCHI DI RUOLO CARTACEI È DIVENTATO IL LEAD DESIGNER PER MORROWIND E OBLIVION

base tecnica e ludica 38 Studios ha stretto una collaborazione con Big Huge Games (Rise of Nations), che ha fornito il motore grafico e una serie di validi professionisti, alcuni dei quali provenienti dalla saga di Elder Scrolls; fra questi spicca il nome di Ken Rolston, che dopo essere stato un apprezzato autore di giochi di

ruolo cartacei è diventato il lead designer per Morrowind e Oblivion, fino al ritiro dall'ambiente videoludico e l'improvviso ritorno, tra le fila di BHG, per lo sviluppo di Kingdoms of Amalur: Reckoning. Nemmeno con Rolston a bordo, però, il "dream team" è al completo: a supportare il progetto di Schilling,



Il Destino è assimilabile a una classe dinamica, che porta a ulteriori specializzazioni del personaggio.

Gli effetti di spell, combo e armi sono legati alla crescita del personaggio. Nei pressi dell'end-level possono raggiungere una potenza devastante.



Le logiche degli scontri con i boss non sono ancora chiare. Esistono armi a distanza molto potenti, come due dischi magici, ma non escludiamo Quick Time Event.



persuasivo come il pifferaio magico, sono arrivati anche lo scrittore best seller R. A. Salvatore e il mitologico disegnatore Todd McFarlane, creatore del sempiterno Spawn, per donare alla trama e al design visivo di KoA:R una marcata impronta autoriale. Va detto, prima di circoscrivere l'intervento di simili eccellenze, che la quantità di idee e personalità intorno alla produzione è giustificata da orizzonti produttivi ancora più ampi: in questo caso abbiamo a che fare con un'esperienza esclusivamente single player, comunque longeva al pari della diretta concorrenza, ma in cantiere c'è un altro ambizioso progetto, sviluppato parallelamente, che si collega alla passione di Curt Schilling per i MMORPG (specie per World of Warcraft). Proprio i giochi di ruolo massivi rappresentano l'ambito in cui si muoverà il "gemello diverso" di KoA:R, al momento conosciuto con il nome in codice Copernico, che condividerà con il predecessore il medesimo universo narrativo. Un mondo in cui il Fato guida la vita di tutti, con una "piccola" eccezione...

DESTINO CANAGLIA

Nell'incipit di Kingdoms of Amalur: Reckoning è facile riconoscere la mano di Rolston. Quello di Amalur, peraltro, non si presenta come un mondo particolarmente originale, nell'ambito del fantasy videoludico, ma esistono un paio di elementi connessi alla grande esperienza dell'ex Bethesda, oltre che all'intervento di uno scrittore esperto in videogame come Salvatore (autore di sceneggiature per VG, come di romanzi ispirati a mostri del videoludico): tanto per cominciare, la struttura di KoA:R fa in modo che il giocatore apprenda gli accadimenti parallelamente al proprio personaggio, senza abuso



di scene d'intermezzo, partendo da circostanze non certo inedite ma comunque efficaci, al fine di motivare l'azione; l'eroe è stato buttato esanime su una pila di morti, e torna in vita senza ben conoscere le ragioni della sua resurrezione e gli eventi che lo hanno portato nell'umida caverna in cui si trova. Subito, però, si fa strada un elemento in grado di unire la premessa della sceneggiatura e la base del gameplay di ruolo: dovete sapere, infatti, che tutti i suditi di Amalur hanno un Fato a cui sono inestricabilmente legati, mentre il nostro personaggio, per ragioni tutte da scoprire, ne è totalmente privo; proprio per questo, dopo avere scelto sesso e aspetto del carattere (con apposito editor, duttile e completo come nei giochi di BioWare e Bethesda), fra 4 razze giocabili e alcuni archetipi "di massima", scopriremo che il nostro eroe ha ulteriori specializzazioni da seguire e che queste caratteristiche corrispondono, nella fattispecie, al Destino che gli è stato negato. Sono le azioni sul campo, insieme alla distribuzione dei punti nelle skill, durante i passaggi di livello, a decidere se il personaggio diventerà un mago, un tank da mischia o un guerriero in equilibrio fra diverse tendenze (i Destini, assimilabili a classi dinamiche, possiedono

ulteriori diramazioni). Per il resto, va detto che la qualità dell'azione, spesa fra più di un centinaio di quest e uno stile decisamente "open world", si avvicina considerevolmente a quella di uno slasher spettacolare e fracassone, ed è l'abbondanza di opportunità, fra innumerevoli skill, armi e potenziamenti, a ricondurre il titolo nel novero degli action RPG (almeno per i giocatori meno puntigliosi ed esigenti). Diverse soluzioni, tra item magici e sistema di looting, ricordano l'impostazione elementare ma efficace di Torchlight, inserita in un contesto più vasto e sfaccettato, e particolare attenzione è stata posta sulla prestanza di armi e abilità lungo la crescita dei livelli, in modo da ottenere poteri ad area in grado di spazzar via legioni di troll, orchi o elfi oscuri (le razze hanno nomi precisi, ma lo stampo rimane molto classico). Dal canto suo, Ken Rolston assicura che KoA:R affiderà la sua anima di ruolo alla grande

varietà di quest e poteri, oltre che alle larghe possibilità di interazione con mondo di gioco e centinaia di NPC. E quando una cosa del genere viene detta da un canuto (letteralmente) genio del videludo, che ancora si diletta nella scrittura di classici pen&paper RPG, è il caso di dargli un minimo di credito. O no?

ALLA RICERCA DI TODD

Chi conosce i fumetti di Spawn o alcuni albi di Todd McFarlane su noti personaggi Marvel, come l'Uomo Ragno e Wolverine, sa bene quanto lo stile del disegnatore americano sia difficile da reinterpretare, in un'opera al di fuori dei comic. Muscoli e visi si tendono fino ad assumere connotati grotteschi, per esprimere pirotecniche azioni o semplicemente lo stato d'animo dei personaggi, in una misura assolutamente fuori dalla portata di un videogame (e di un film, a maggior ragione): anche per questo, l'intervento di McFarlane si sente di più nella palette cromatica, particolarmente accesa e riuscita, rispetto al design visivo di armi, creature e ambientazioni. Le animazioni e gli effetti dei poteri, infine, si dimostrano il cuore dell'impianto visivo, anche se il livello di dettaglio sembra richiamare ciò che ci aspetta l'anno prossimo, con i particolari del misterioso progetto "Copernico". Come dire che KoA:R ricorda graficamente un MMORPG di buon livello tecnico, ma nel solco di un videogame single player potrebbe essere annichito dalla concorrenza. ■

PRESTO SCOPRIREMO CHE SPECIALIZZAZIONI E POTERI DEL NOSTRO EROE CORRISPONDONO AL DESTINO CHE GLI È STATO NEGATO



La palette cromatica ricorda un poco DarkSiders, altro videogame realizzato in collaborazione con un grande dei comic americani.

INTERSTELLAR MARINES

Combattere squali nello spazio può essere un lavoro duro e costoso. Se poi i soldi li devono mettere anche i soldati, la guerra potrebbe essere lunga...

Per gli indipendenti di Zero Point Software, Interstellar Marines rappresenta il gioco della vita. L'affermazione può risultare banale e scontata, visto che il mondo è pieno di giovani sviluppatori "idealisti", impegnati senza remore sulla propria "indie-creature", ma per i danesi di ZOS il significato della frase è addirittura letterale: Kim Haar-Jørgensen

e Nicolai Grønberg, che poi sono rimasti il nocciolo progettuale del team, hanno buttato giù le prime idee per IM nel lontano 1993, dopo essere rimasti fulminati dall'action RPG *Hired Guns* (a grandi linee, paragonabile a un *Eye of the Beholder* in salsa sci-fi, con annessa visuale in soggettiva ante-litteram), per poi intraprendere una strada che lentamente è sfociata nella possibilità di realizzare davvero il gioco, passando attraverso finanziamenti privati (anche "in famiglia", dal cugino di Kim, poi entrato in ZPS come investitore), sostegno degli appassionati e diversi momenti difficili, in particolare negli ultimi anni. Nel 2009, lo shooter fantascientifico di ZPS stava persino per esordire con una demo multi-giocatore, realizzata con l'Unreal Engine, ma la crisi economica globale ha colto il gruppo nel momento peggiore, con il motore grafico acquistato "in prospettiva" e pochissimi fondi per chiudere la pratica con Epic. Pure sfortunati, dunque, perché

Commento

I matti con le idee chiare ci piacciono tanto. E non è una contraddizione: la SH indipendente Zero Point Software si è messa in un'impresa improba, appunto "da pazzi", nel tentativo di creare un FPS indie dalle caratteristiche in linea con l'agguerrita concorrenza, mantenendo il totale controllo creativo del progetto fino a compimento (l'usanza, tanto in voga negli anni '90, si è un po' persa...); contemporaneamente, la strategia dello studio è molto lucida, in merito ai contenuti del gioco ma anche sul modo di proporli, attraverso metodiche release via browser, così che i giocatori vedano crescere pian piano questo shooter a base di marine spaziali e squali OGM.

Pro: Coraggioso metodo produttivo. Preview giocabili promettenti. L'idea degli squali spaziali oscilla fra pulp...

Contro: ...e semplice trash. Troppi contenuti ancora da valutare.

Giudizio



Gli squali geneticamente modificati di Interstellar Marine, con il loro look da B-movie. Nella demo Enter the Vault potete quasi accarezzarli, tanto non mordono.

L'ENGINE UNITY 3D HA PERMESSO A ZPS DI AVERE DIVERSE FRECCHE AL PROPRIO ARCO, IN PARTICOLARE NEL "DIRECT-SHOW" DEI PRIMI SEGMENTI GIOCABILI DI INTERSTELLAR MARINES

poco tempo dopo la celebre SH ha rilasciato gratuitamente la versione più avanzata del suo SDK, quando gli sviluppatori di IM avevano già in-

trapreso una nuova strada, da quel momento percorsa con gli strumenti di Unity Technologies. Col senno di poi, non è stata nemmeno una brutta cosa: l'engine Unity 3D, insieme ai suoi versatili tool (praticamente, non esiste una piattaforma di gioco incompatibile, smartphone compresi), ha permesso a ZPS di avere diverse frecce al proprio arco, in particolare nel "direct-show" dei primi segmenti di IM, giocabili via browser e primi responsabili della nutrita comunità intorno al progetto. E, in fin dei conti, queste sezioni hanno ispirato anche questa preview, in parte basata su ciò che è stato messo a disposizione di tutti i giocatori, e non solo della stampa. Questa è gente fatta così.



Gli strumenti dell'engine Unity non sono stati ancora messi alla prova in un titolo di questo genere, ma sembrano in grado di reggere la sfida.



Questi sono gli androidi "trainer" di *The Running Man*, protagonisti del terzo dimostrativo divulgato da Zero Point Software.

"WILL YOU BELIEVE?"

Le 3 demo proposte fino a oggi, intitolate "Enter The Vault", "Bulles eye" e "The Running Man", dovrebbero essere propedeutiche a una corposa trilogia su fanti spaziali e misteriosi predatori, esattamente come le altre sezioni che saranno rilasciate nel corso del tempo. Il primissimo segmento interattivo ricorda il bonus-content alla fine di *Modern Warfare 2*, con la possibilità di passeggiare intorno ai modelli utilizzati nel gioco, in questo caso mostri e soldati spaziali, ben in evidenza sui piedistalli del "vault". *Bulles Eye* e *The Running Man*, invece, sono un filo più complessi: nel primo caso si è chiamati a un turno al poligono di tiro, con l'opportunità di imbracciare un assault-rifle e provare i controlli principali (in particolare, è da rilevare un uso "libero" dell'iron sight, senza limitazioni di velocità), oltre all'efficace risposta dell'ambiente al fuoco delle armi; l'ultimo segmento giocabile, invece, ci vede impegnati contro droni antropomorfi in un breve survival, in cui risulta ancora più evidente la professionalità con la quale si sta affrontando lo sviluppo di IM, in termini meramente tecnici. Gli ambienti e i robot, pur se realizzati con stile minimale, evidenziano un buon utilizzo di ombre dinamiche e ambient occlusion, mentre la soggettiva è gestita in modo stretto e accurato, grazie ai movimenti della visuale e all'implementazione di un HUD a tema (dall'interno del

casco, un po' come in *SW: Republic Commando*). Le IA nemiche, invece, si mostrano ancora troppo elementari per venir valutate, per quanto funzionali all'azione (cioè, gli androidi ci vengono contro e basta, anche se hanno il buon gusto di non incastrarsi nell'ambientazione); proprio le routine di intelligenza artificiale, in realtà, saranno particolarmente importanti per il buon esito dell'impresa, visto che gli FPS tattici più accessibili, con esplicito richiamo a *Rainbow Six: Vegas*, sono uno dei riferimenti principali del gameplay, per cui a semplici comandi contestuali dovranno seguire esecuzioni pronte e duttili, possibilmente senza stragi di alleati. Un altro nodo fondamentale della giocabilità, però, è legato a un'altra ispirazione avuta dal team diversi anni fa, all'uscita di un prodotto concettualmente più moderno di *Hired Guns*: il gioco è il leggendario *System Shock 2*, preso a esempio da ZPS per le sue meccaniche RPG e per l'implementazione di una modalità co-op più profonda della media (inserita in *SS2* pochi mesi dopo l'uscita, con una patch). Non è il caso, però, di scomodare ulteriormente il capolavoro di *Irrational* e *Looking Glass*, e d'altronde il progetto di ZPS sembra voler prendere una strada mediana, tra shooter moderni e soluzioni di matrice RPG (antiche ma ancora usate dalle stesse fonti, vedi *Bioshock*, in misura più moderata): nella modalità storia in singolo come in quella cooperativa, ampliata a 4 giocato-



L'iron sight permette di muoversi a una velocità quasi normale. Non è realistico, ma nemmeno gli squali dello spazio.

Space Jaws.

Un box piccolo picciò sul background di IM: un'organizzazione del futuro, la *Interstellar Treaty Organization*, crea versioni geneticamente modificate di animali terrestri, per usarli poi nelle guerre interplanetarie, ma una progenie di squali d'assalto gli scappa dalle mani. A noi il compito di farne delle succose cotolette di mare.

La gestione della fisica si appoggia sulle routine di *PhysX*, supportate in modo nativo dal motore grafico di *Unity Technologies*.



LUNGO LE AMBIENTAZIONI TROVEREMO TRE CATEGORIE DI "SHOP", RISPETTIVAMENTE DEDICATE AL POTENZIAMENTO DEL PERSONAGGIO, DELL'EQUIPAGGIAMENTO E DELLE ARMI

ri, troveremo lungo le ambientazioni tre categorie di "shop", rispettivamente dedicate al potenziamento del personaggio, dell'equipaggiamento e delle armi (nel senso di skill, corazze e accessori per i gingilli disponibili), previa uccisione dei nemici e conseguente accumulo di punti esperienza. Ovviamente, livello e rank dei soldati daranno accesso a migliorie più corpose, in un gameplay che sembra voler tenere in equilibrio le diverse componenti di gioco, alcune delle quali agli antipodi. Non si tratta, dunque, di un compito facile, ma che cos'è una SH indipendente senza un po' di sano rischio produttivo?

"AAA INDIE-GAME"

Nelle didascalie trovate alcuni commenti, necessariamente di massima, sulle doti grafiche di *Interstellar Marines*. In sede di chiosa finale, invece, preferiamo tornare brevemente sul percorso di sviluppo e sul sostegno economico al pro-

getto: in modo simile a quanto si sta facendo con *Natural Selection 2* (ma anche con altri titoli, compreso il fenomeno *Minecraft*), sul sito ufficiale del gioco è possibile acquistare il prodotto in un'anticipatissima prevendita; in questo caso, il prezzo (non proprio popolare) è pari a 31 dollari per il primo episodio, ma se riponete una fiducia smodata nel team potete acquistare la trilogia, con 48 "miseri" dollari. Gli acquirenti potranno provare in esclusiva i nuovi contenuti, dalle demo giocabili agli estratti della colonna sonora, per poi vedersi recapitare il codice finale "appena sarà pronto". Su questo fronte, però, potrebbero spuntare ulteriori offerte, visto che ZPS sta tenendo in considerazione la possibilità di rilasciare una versione completa da giocare via browser, in modo analogo alle demo già disponibili, accanto all'edizione in digital delivery. Staremo a vedere: di sicuro, l'intraprendenza non manca a questi ragazzi. ■



Quest'immagine illustra le varie tappe creative di uno dei modelli, dalla bozza a mano fino alla figura poligonale completa.

CALL OF JUAREZ: THE CARTEL

Dalla polvere di un deserto alla polvere di un deserto, a più di un secolo di distanza. Le pistole, d'altronde, sono decisamente più efficaci che un tempo...

Mentre io sono alle prese con il terzo episodio di Call of Juarez, in redazione c'è qualcuno che pone i suoi placidi polpastrelli sul codice preview di Dead Island, altro titolo sviluppato da Techland sfruttando il medesimo motore grafico. Questo particolare, per la verità, è già sufficiente a mettermi un poco di cattivo umore,

e in effetti motivi di giubilo non ne ho molti (anche se so, naturalmente, che DI è in buonissime mani): se da una parte, non la mia, abbiamo di fronte un titolo che prova a dire qualcosa di nuovo nel suo genere, come una specie di "Far Cry degli zombie", nel caso di The Cartel si ha quasi l'impressione di un passo indietro, non rispetto a un capolavoro ma nei confronti di una saga comunque interessante, nel contestualizzare la sua storia di violenza e riscatto. Il primo episodio, in particolare, insieme a Read Dead Revolver ha riportato le ambientazioni western nei videogiochi con un certo anticipo, rispetto alle glorie (meritate) di Red Dead Redemption, proponendo stili di gameplay separati per i due protagonisti (con concessioni allo stealth, troppo blande e ripetitive) e un'abbuffata di bullet time in salsa chili. I risultati commerciali (e, in misura minore, qualitativi) dei due CoJ, però, devono aver spinto Techland ver-



Speriamo che i protagonisti abbiano cose divertenti da raccontarsi, in linea con l'ispirazione "pulp" del gioco.

Commento

I giocatori che hanno apprezzato i precedenti episodi di Call of Juarez, seppur in misura contenuta, non consideravano certo l'ambientazione western tra i difetti della serie. Anzi, in qualche modo il focus stretto sui fratelli McCall, al confine con il Messico di fine '800, costituiva un tratto distintivo, con diversi momenti piacevoli a livello di trama: un po' a sorpresa, quindi, Techland ha deciso di dar spazio a 3 personaggi moderni, capitanati da un pronipote del Reverendo Ray, in una crime-story ambientata negli anni '80, fin troppo vicina ai contesti più abusati dagli action shooter.

Pro: Sparatorie, sparatorie e sparatorie.
Co-op corposo, fino a 3 giocatori.

Contro: Il cambio di scenario non convince troppo.
Tecnicamente pare semplicemente onesto

Giudizio



IL PARALLELO TRA WILD WEST E CRIME-STORY MODERNE NON È UNA NOVITÀ ASSOLUTA, PER IL CINEMA MA ANCHE PER I VIDEOGAME

so una sorta di reboot della storia, con ambientazione anni '80: d'altronde il parallelo tra Wild West e crime-story moderne non è certo una novità, nel cinema del passato come in quello

odierno, con i film di Robert Rodriguez, e non lo è nemmeno nell'ambito dei videogame, visto che Rockstar ha compiuto un percorso opposto ma formalmente simile, trasportando i suoi gangster free-roamer 150 anni indietro nella storia. Ma John Marston non è certo parente di Tommy Vercetti o di Niko Bellic, mentre uno dei personaggi di CoJ:The Cartel, Benjamin McCall, è il pronipote del prete "sui generis" conosciuto nei precedenti capitoli, come unico tentativo di giustificare un cambio di rotta che, a mio parere, corre il rischio di finire nella fiera dell'ovvio. Da qui in poi entrano in campo le capacità degli sviluppatori, naturalmente, che possono tranquillamente rispedire al mittente anche i dubbi più pressanti, maga-

Uno dei pregi del Chrome Engine è il buon livello di dettaglio sulle lunghe distanze. C'è da augurarsi che anche CoJ: The Cartel tenga conto di questa qualità.





Le caratteristiche dei personaggi, come la passione per il gioco d'azzardo di Eddie Guerra, sono piuttosto stereotipate.

I TRE PERSONAGGI HANNO LE STESSA ABILITÀ, IN MODO DA FORNIRE LE MEDESIME CARATTERISTICHE PER IL CO-OP, ABBANDONANDO LA TIMIDA DIFFERENZIAZIONE VISTA NEI PREDECESSORI

ri confezionando uno shooter in cui si spara come si deve.

DALLA COLT ALL'UZI

Vi evitiamo la noiosa tiritera del crimine che rimane uguale a se stesso, anche a distanza di un secolo, perché in realtà il commercio di droga ha senza dubbio ampliato le prospettive di crescita della malavita, pur non cambiandone i metodi. E i tre protagonisti di *The Cartel* si confrontano proprio con questo: Ben McCall, Eddie Guerra e Kim Evans, uniti da una comune esperienza nella guerra del Vietnam, collaborano contro il più potente Cartello del crimine organizzato, rispettivamente nei ruoli di uno sceriffo, di un poliziotto della DEA e di un agente dell'FBI; in particolare, i nostri eroi si trovano a fronteggiare una minaccia fuori scala (per loro, non certo per un videogiocatore), dopo che una pista li conduce al progetto di un grave attentato contro gli Stati Uniti d'America. I tre hanno differenze marcate sul piano scenico, proprio come i personaggi di un action movie, ma sono assolutamente identici in termini di capacità sul campo: al pari di Kane e di Lynch, i protagonisti possono imbracciare qualsiasi arma, tra pistole, mitragliette a due mani, fucili semiautomatici e quant'altro, abbandonando la timida differenziazione

delle abilità vista nei predecessori; il paragone con i personaggi di IO Interactive, al di là dell'affinità tematica, calza anche sul piano della struttura generale del gameplay, che questa volta si rivolge senza tentennamenti a un co-op aperto a 3 partecipanti. In single player si potrà scegliere un solo rappresentante della legge, con gli altri guidati dalle IA, mentre entrando in una partita cooperativa potremo vestire i panni degli PG rimasti, tra gli slot disponibili, come succede in altri titoli del genere. Le sezioni d'inseguimento, invece, si presentano concettualmente simili ai precedenti modelli western, con le automobili al posto dei cavalli: anche in termini di linearità le sequenze sono introdotte nello stesso modo, in punti specifici della trama, in questo caso portandoci lungo le highway americane insieme ai nostri nemici, ben armati dentro ai loro pick-up. E se vi state chiedendo il destino del *Bullet Time*, così amato dal reverendo Ray, possiamo dirvi che la caratteristica c'è, ma sembra aver imbroccato strade più canoniche rispetto a *CoJ* e *CoJ: Bound in Blood*. Della serie: sfondiamo una porta e ci diamo sotto con il rallenty.

MESSICO E YANKEES

Nella scelta degli scenari, per la verità, non mancano punti di contatto



Al di là del contesto da buddy-cop movie, l'ambientazione moderna rischia di portare *CoJ* su atmosfere più convenzionali.

Sceriffi contro il Cartello

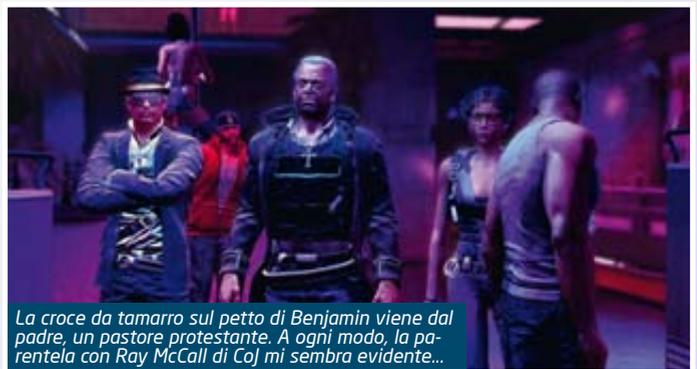
Un box piccolo e tenero per dirvi che *CoJ: The Cartel* propone, accanto alla modalità co-op su tutta la campagna, un paio di opzioni multiplayer per un massimo di 12 giocatori. L'offerta, ridimensionata rispetto ai capitoli precedenti, prevede un canonico *Deathmatch* e una modalità "Rapina" in cui i poliziotti si confrontano con i malviventi del Cartello, rispettivamente per difendere un obiettivo e per rubarlo. Una piccola peculiarità riguarda la partnership con i compagni, che potranno essere riportati in vita come avviene nello *storymode cooperativo*. Le opzioni multiplayer, peraltro, si arricchiscono con un sistema di ranking per sbloccare armi e migliorie decisamente ispirato alla concorrenza.



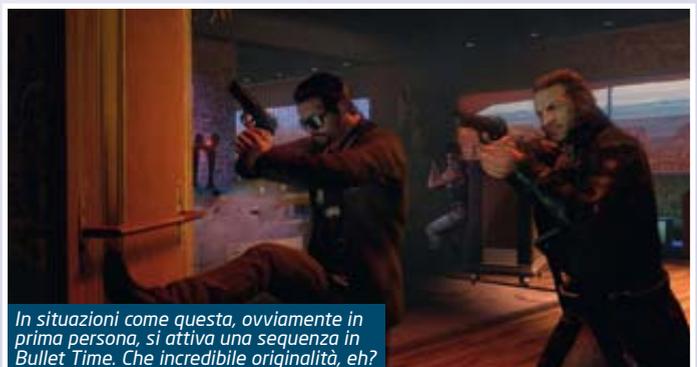
L'agente Kim Evans ricorda fisicamente Halle Berry. Che dite, mettiamo questa somiglianza fra i "pro"?

con i predecessori. In particolare, le missioni nei deserti messicani richiamano l'atmosfera classica della serie, insieme ad alcuni scontri armati e all'abbigliamento dello sceriffo Benjamin (con spolverino e cappellaccio, proprio come Ray McCall). L'impianto tecnico di *CoJ: The Cartel*, dal canto suo, riesce a rappresentare ambientazioni e personaggi senza scendere sotto la media tecnica del momento, operazione assolutamente nelle corde del *Chrome Engine 3* (che, invero, è capace di fare qualcosina in più). In attesa di provare la versione definitiva di *CoJ: The Cartel*, con una

recensione sul prossimo numero, chiudiamo citando le polemiche che hanno accompagnato il lancio del gioco, non troppo lontane da quelle sentite, qualche anno fa, per *Mercenaries: World in Flame*: in questo caso sono i politici messicani a essersi risentiti, per la rappresentazione data del loro Paese e del presunto tenore criminale della società. Almeno in questo caso, però, gli intenti del videogame ci sembrano provocatori come potevano esserli quelli di un film con Chuck Norris, proprio negli anni '80. Magari si può provare un po' di fastidio, ma non al punto da censurare alcunché. ■

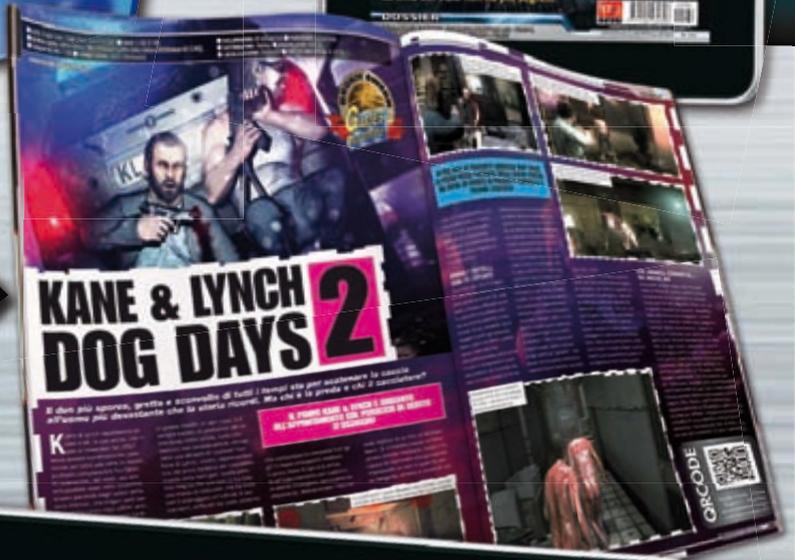


La croce da tamarro sul petto di Benjamin viene dal padre, un pastore protestante. A ogni modo, la parentela con Ray McCall di *CoJ* mi sembra evidente...



In situazioni come questa, ovviamente in prima persona, si attiva una sequenza in *Bullet Time*. Che incredibile originalità, eh?

THE GAMES machine



la tua rivista
PREFERITA
ora anche su

iPad

Potrai scegliere anche tra:



Scarica l'applicazione da iTunes

■ CPU: Dual Core 2.0 GHz (Quad Core 2.2 GHz) ■ RAM: 1 GB per XP, 2 GB per Vista/7 (4 GB)
■ SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce serie 8000/ATI Radeon HD serie 2000 (ATI Radeon HD 5850 o nVidia equivalente)
■ SPAZIO SU HD: 8.5 GB ■ CONNESSIONE: ADSL

■ SVILUPPATORE: Eidos Montreal ■ PUBLISHER: Square Enix
■ DISTRIBUTORE: Halifax ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 49,90

www.deusex.com



Deus Ex Human Revolution

Il nuovo Deus Ex è un titolo che ha l'ingrato compito di riappacificare i giocatori con una serie entrata nella leggenda. Impegno gravoso, ma rispettato in larga misura: la rivoluzione umana, infatti, soddisfa vecchi e nuovi utenti...

Sono passati undici lunghissimi anni dalla nascita del primo, indimenticabile Deus Ex. Un periodo eterno nel panorama dei vi-

deogiochi, talmente "importante" da rendere il titolo di Warren Spector e Ion Storm un classico intramontabile, una pietra miliare dei videogiochi,

insomma. In questo lasso temporale, rotto soltanto da un seguito per molti versi lontano dalle meccaniche del titolo originale, sviluppare un action game con elementi RPG è diventata la norma. Questo non significa però dimenticare dei pilastri del genere, e Deus Ex è proprio questo: un punto di riferimento per chi ama i titoli ragionati e ricchi di alternative di gioco. Abbiamo atteso undici anni per scoprire se, dopo la virata action del secondo capitolo, il capostipite della serie avrebbe avuto un figlioccio degno del

suo blasone. L'attesa è finita: abbiamo giocato per voi (in realtà più per noi, ma facciamo finta che sia stata una mera questione di lavoro) Human Revolution e ci piaciuto parecchio, senza troppi giri di parole. Perché? Beh, per questo è necessario per forza di cose entrare di più nel dettaglio e parlare di una trama profonda e accattivante, di un gameplay composto anche di parecchi elementi lasciati alla discrezione del giocatore, di un universo credibile e ricco di dettaglio, di una serie di feature non certo inedite, ma

Le città esplorabili, a partire da Detroit, sono ricche di vicoli, negozi, palazzi da scoprire...



COME NEL PRIMO DEUS EX, ANCHE IN QUESTO EPISODIO NON CI SONO SCELTE SEMPLICEMENTE BUONE O CATTIVE

Jensen in tutto lo splendore dei filmati in CGI. La mano di Square si vede tutta...



HUMAN REVOLUTION METTE A DISPOSIZIONE TUTTA UNA SERIE DI MIGLIORAMENTI E DI INNESTI ARTIFICIALI IN GRADO DI MODIFICARE PROFONDAMENTE JENSEN

“assembleate” in maniera da offrire a tutti quello che si cerca in un prodotto del genere. Una bella quantità di fattori, quindi, che cercheremo di sviscerare dal prossimo paragrafo in avanti.

2027, IL RITORNO AL FUTURO

Uno degli elementi su cui i fan di Deus Ex ripongono grandi speranze, per quanto riguarda questo nuovo capitolo, è senza ombra di dubbio la trama. Il primo episodio raccontava di un anno 2052 cupo e governato da multinazionali senza scrupoli. Il suo seguito, quel Deus Ex: Invisible War che in molti vorrebbero dimenticare di aver visto e giocato, spostava l'asticella temporale ancora più avanti, raccontando accadimenti del 2072. Ebbene, la notizia, non tanto a sorpresa per chi ha seguito i rumors degli ultimi mesi, è che Human Revolution è ambientato ben prima dei due titoli appena elencati. Ci troviamo nello stesso universo degli altri Deus Ex, ma nel più vicino 2027. In questo periodo storico, la Terra è già in larga misura in mano alle corporazioni e i governi faticano a mantenere la loro sovranità. Se questo non bastasse, la possibilità di installare impianti biotecnologici è ormai appannaggio dei consumatori di quasi tutti i livelli sociali, anche se la relativa novità

delle scoperte biologiche e ingegneristiche porta ancora a degli effetti collaterali non proprio trascurabili in più di un caso. Gli impiantati, o migliorati, possono accedere a braccia più forti, gambe più veloci, occhi più precisi, ma anche a riflessi più rapidi, cervelli più capaci di elaborare i dati e mille altri upgrade tecnologici sui generis. Peccato che gran parte di questi impianti obblighi a sostenere terapie antirigetto che rendono gli utenti dei veri e propri drogati, senza mezzi termini. Per questo motivo, alcuni fronti politici e alcune associazioni di cittadini sostengono il fronte della “purezza umana”, un movimento che al suo interno trova semplici protestanti e cellule terroristiche vere e proprie. Quello appena descritto è il quadro complessivo, che si dimostra capace di anticipare in tutto e per tutto quanto narrato nei “vecchi” Deus Ex. Per quanto riguarda il nostro ruolo in questo mondo tutto innesti e biotecnologie possiamo dirvi che interpreteremo un ex poliziotto di nome Adam Jensen. Recentemente assunto come capo della sicurezza presso una società di impianti cibernetici, la Sarif, Jensen vivrà un evento sconcertante nei primi minuti di gioco. La sede della società verrà infatti attaccata da un gruppo

CONTROLLI DEL FUTURO ANTERIORE

Deus Ex, per fortuna di noi appassionati PCisti, non soffre dei problemi tipici di molti titoli usciti in contemporanea anche per le piattaforme consolari. Sebbene, infatti, sia possibile usare un joystick per governare Adam Jensen, il gioco dà il meglio di sé con il tradizionale sistema di controllo che vede protagonisti mouse e tastiera.

L'inventario permette di modificare le armi equipaggiando nuovi gadget come mirini e smorzatori inerziali.



militare ben organizzato, che ucciderà gli scienziati, ruberà i prototipi e, soprattutto, ridurrà in fin di vita il nostro alter ego. Buio.

GENESI DI UN SUPERUOMO

La luce si riaccende sei mesi dopo, e ci mette di fronte un Jensen tutto nuovo, con un corpo costituito per buona parte di impianti di ultima generazione. Il fatto che Adam sembri portato per questa tecnologia non lascia certo il nostro eroe libero da dubbi morali. Gli innesti sono un progresso o una condanna? Chi ha attaccato la Sarif va considerato come un liberatore dell'umanità o come un semplice terrorista? Domande legate a doppio filo con le questioni morali di cui è perva-

so Human Revolution: come nel primo Deus Ex, anche in questo episodio non ci sono scelte semplicemente buone o cattive, ma infinite sfumature di comportamento che porteranno Jensen ad avere un ruolo chiave nell'evoluzione della civiltà umana...

CHI CERCA TROVA, O SI FA TROVARE

L'incipit di cui abbiamo parlato poco fa è il canovaccio su cui si basa la campagna di gioco principale, suddivisa in varie missioni che si sviluppano in blocchi di eventi nelle varie città che Jensen e i suoi amici colleghi visiteranno nel corso dell'avventura. Si parte da Detroit, dove c'è la sede della Sarif, per poi passare a mete ben più esotiche,

Durante gli scontri a fuoco, effetti di distorsione come questo o lampi accecanti sono all'ordine del giorno.



I cattivi di Deus Ex: Human Revolution. Ma saranno davvero cattivi? O forse siamo noi a lavorare per i malvagi? Beh, a voi scoprirlo!



I punti esperienza, e con essi punti Praxis per sbloccare gli innesti, si ottengono sia completando le missioni, sia dedicandosi a mini obiettivi, come riuscire a non farsi individuare in una base nemica.



I QUATTRO PILASTRI

Gli sviluppatori di Eidos Montreal, nel rilevare l'eredità di Deus Ex, si sono concentrati su quelli che loro stessi definiscono come i quattro pilastri portanti dell'intera serie. Qui trovate spiegate queste quattro diverse esperienze, complementari tra loro e a disposizione di qualsiasi giocatore e qualsiasi stile di gioco.

COMBATTIMENTO

Deus Ex non è un FPS votato all'azione. In Human Revolution è comunque possibile costruire un personaggio tutto muscoli e armi pesanti.

Nonostante Deus Ex non abbia mai fatto della frenesia il suo fiore all'occhiello (e quando ci hanno provato con Invisible War, il risultato non è stato certo dei più felici), in questo Human Revolution le cose sono decisamente diverse. Il combattimento, quando e se richiesto (personalmente sono riuscito a non sparare un proiettile per intere mezzore, ma dipende molto dal gusto del giocatore) non è certo arcade: gran parte si basa sull'uso di coperture, sulla scelta delle armi adatte e dei potenziamenti che possono essere montati su esse (sì, non è solo il corpo di Adam che può essere potenziato). Interes-



sante, ai fini del combattimento, la possibilità di attivare un innesto in grado di far vedere attraverso le pareti, o quella di sparare alla cieca da dietro un riparo: difficilmente colpirete il nemico, ma lo obbligherete a interrompere il fuoco, guadagnando il tempo necessario per muovervi dietro un riparo più favorevole.

STEALTH

Il sistema di coperture permette di saltare da una posizione all'altra o di proseguire seguendo il profilo di un oggetto.

Da sempre parte integrante di Deus Ex, le opzioni stealth raggiungono in Human Revolution il massimo visto nella serie. Per stessa affermazione degli sviluppatori, suffragata dalla mia esperienza diretta, è possibile, cercando le giuste strade e muovendosi al riparo da sguardi indiscreti, completare quasi l'intero gioco senza uccidere un solo nemico, eccezion fatta per gli inevitabili boss. Per migliorare le opzioni a nostra disposizione, il gioco pre-



vede armi come pistole e mitragliatori silenziosi, dardi tranquillanti e balestre, mentre tra gli impianti troviamo la possibilità di evidenziare sulla mappa i coni visuali di torrette e nemici o la possibilità, al costo di barre di energia, di rendersi temporaneamente invisibili.

HACKING

L'hacking è una gara di nervi mista a strategia pura: arrivare al nodo prima di essere scoperti, nei sistemi più complessi, è una vera impresa.

Il meccanismo di hacking di porte e computer implementato in Human Revolution è un mini gioco indipendente a tutti gli effetti. Nell'esempio raffigurato

in foto, il nostro compito è raggiungere il nodo che contiene i dati aprendoci una strada fino a esso. Ogni nodo in mezzo ha una probabilità di far scattare i sistemi di rilevamento, che viene diminuita dalle capacità di hackeraggio e dai punti Praxis spesi nell'hacking. A rendere ancora più vario l'irrompere nelle reti nemiche troviamo virus informatici che rallentano l'identificazione e bombe che garantiscono la conquista istantanea di un nodo.



INTERAZIONE SOCIALE

Il sistema di dialoghi permette di convincere gli NPC ad aiutarci o meno. Come ottenere questo risultato rimane tutto da scoprire...

L'ultimo elemento distintivo di Deus Ex è il comportamento di Adam. I dialoghi possono portare a vantaggi enormi: in molti casi un'opera di convincimento ben orchestrata può garantire accesso ad aree dove altrimenti

sarebbe necessario penetrare in silenzio o con grande consumo di proiettili. La gestione delle conversazioni si basa su una serie di ramificazioni del discorso che possono portare a diverse condizioni di vittoria o, in caso di passi falsi, di sconfitta. Capire come raggiungere l'obiettivo non è semplice e, spesso e volentieri, richiede al giocatore uno studio dell'interlocutore e della sua psicologia. Solo così fare la voce grossa o implorare aiuto avranno l'effetto desiderato.





La mappa di gioco non è certo delle più chiare. Attraverso di essa è comunque possibile raccapezzarsi tra città e palazzi.

come Shanghai e Montreal, per citarne un paio. Ogni città agisce un po' come un capitolo indipendente e questa è forse una delle poche limitazioni imposte dalla struttura di gioco all'utente, specialmente perché ogni luogo, come vedremo, è ricco di missioni facoltative e trame secondarie che vengono però inevitabilmente perse una volta che si cambia scenario. A parte questa imposizione, comunque, il parco missioni di Deus Ex: Human Revolution risulta decisamente ricco e in grado di soddisfare al meglio i fan della saga: stiamo parlando di oltre 30 ore di gioco per la sola questline principale, a cui ne vanno affiancate almeno altrettante per fare tutto quello che gli sviluppatori hanno messo nel calderone (missioni secondarie, aree esplorabili, negozi da visitare e cose del genere). Un discreto monte ore, specialmente perché, come ben sanno i fedeli di Deus Ex, ogni missione non può essere risolta in un solo modo, anzi. La libertà d'approccio,

unita al comportamento di Jensen, è in grado di generare a ogni partita situazioni diverse, alzando di molto il livello di rigiocabilità di Human Revolution. Volete un esempio? Bene, fin dalle prime missioni Adam si troverà a parlare con un suo ex collega poliziotto. Vuole entrare nella stazione di polizia per indagare su un corpo tenuto nell'obitorio, ma non vi dirò il motivo. Basti sapere che per entrare nell'edificio Jensen può cercare di convincere il commilitone attraverso una lunga serie di dialoghi ramificati, che spaziano dalle minacce alla comprensione e dalla rabbia alla pacatezza. Fallito il tentativo con le buone è ancora possibile tentare di entrare attraverso un ingresso secondario, sempre che si possiedano le giuste abilità di hacking e che poi si riesca a girare per la stazione senza farsi notare da guardie e telecamere. Rimane, infine, una terza opzione: imbracciare le armi e farsi strada a suon di proiettili. La struttura portante di Deus Ex: Hu-



Gli innesti possono essere migliorati e sbloccati: ovviamente i punti Praxis non basteranno mai a conquistare tutti gli upgrade.



Leggere il contenuto di email e computer dà modo di recuperare password utili in seguito.



Gli oggetti interattivi sono contornati da un alone giallo. A volte questo sistema evidenzia percorsi segreti, togliendo un po' di gusto nell'esplorazione.

IL NUOVO DEUS EX POSSIEDE UNA TRAMA LUNGA E RICCA DI CARISMA

man Revolution risiede tutta in queste alternative: ogni missione offre diversi tipi di approccio, basati sulle specializzazioni che vogliamo assegnare al nostro personaggio e a come si sviluppano gli eventi. Senza mai dimenticare di impianti e upgrade, ovviamente.

COME MR. POTATO, MA MOLTO PIÙ MINACCIOSO

Deus Ex: Human Revolution mette a disposizione tutta una serie di miglioramenti e di innesti artificiali in grado di modificare profondamente Jensen. Grazie alla sua naturale predisposizione per gli innesti (Adam è uno dei pochi umani a non necessitare delle pesantissime cure antirigetto di cui parlavamo poco fa) e al lavoro fatto dai medici per riciclarlo dopo l'assalto alle Industrie Sarif, il protagonista ha a disposizione un intero "arsenale" di opzioni. Per impedire al suo cervello di implodere con così tante appendici artificiali, e soprattutto per non consentire a noi giocatori di sfruttare fin da subito tanta potenza, gli innesti saranno sbloccati mano a mano che il corpo di Jensen si abituerà alla loro presenza. Traduzione: per usare certi innesti dovremo spendere punti Praxis. Questi saranno garantiti dai punti esperienza, conquistabili in vario modo: potremo portare a termine una missione o semplicemente trovare un cunicolo nascosto, o ancora convincere con il dialogo un NPC a fare qualcosa

oppure riuscire a raggiungere un luogo senza essere visti.

I punti esperienza, ovviamente, non saranno mai abbastanza per consentirci di sbloccare tutti gli innesti di Jensen. Al giocatore, quindi, spetta il compito di modellare il protagonista per seguire le sue volontà videoludiche: siamo particolarmente attratti dallo stealth? Bene, allora potremo spendere soldi per avere una visione a infrarossi per guardare attraverso i muri, un radar migliorato che indica il percorso delle guardie e magari un paracadute che ci permetta di atterrare sui nemici per stordirli. Siamo invece amanti dell'azione? Via con occhi bionici che garantiscono mirini sempre più precisi, braccia capaci di attutire il rinculo e inventari più capienti per portarsi dietro più armi. In mezzo a questi due estremi troviamo altre decine di upgrade: potenziamenti per le gambe, maggiore energia a disposizione (oltre alla salute, Jensen ha anche delle "pile" che vengono consumate quando usa delle abilità speciali), più opzioni per l'hacking e cose del genere.

UN PO' ROBIN HOOD, UN PO' RENEGADE, UN PO' LATTINA DI BIRRA...

Riassumendo, per ora abbiamo detto che il nuovo Deus Ex possiede una trama lunga e ricca di carisma (an-



Il gioco è ricco di giornali, e-book ed altri elementi che arricchiscono l'universo di Deus Ex, collegando in alcuni casi la trama ai due titoli precedenti.

Sparare da una copertura mette sicuramente in allerta i nemici, ma consente anche di sorprenderli con un primo attacco inaspettato.



In molti casi i percorsi secondari e segreti sono nascosti nei punti più disparati: chi direbbe che quello stendibiancheria permette di raggiungere un cunicolo di ventilazione?



che se le side quest potrebbero essere un po' meno incastrate a forza nella trama principale), un parco azioni e upgrade capace di modificare il protagonista per seguire lo stile dell'utente, aree esplorabili senza alcun rischio di linearità e decine di bivi tra cui scegliere, anche e soprattutto di natura morale. Un più che discreto gruzzoletto di feature interessanti, a cui dobbiamo ancora aggiungere gli aspetti tecnici. In questo ambito, in verità, l'entusiasmo mostrato sino a ora si fa leggermente più tiepido. Per quanto riguarda il motore grafico, le notizie sono confortanti, seppur non eccezionali. Molti di voi sapranno che dietro a Human Revolution c'è il Crystal Engine, lo stesso motore grafico sviluppato per il rilancio di un'altra saga leggen-

daria, quella dell'esploratrice Lara Croft nel prossimo reboot di Tomb Raider. Ebbene, questo nuovo pezzo di software sembra in grado di produrre texture di buona qualità in ambienti mediamente complessi. Quello che, in generale, viene a mancare è un po' di dettaglio: sebbene la mappatura degli elementi grafici e, contemporaneamente, le animazioni facciano di tutto per nascondere la cosa, le strutture all'aperto e la disposizione stessa degli elementi al chiuso sembrano piuttosto semplici nelle strutture principali. Questo rende Human Revolution gradevole alla vista, ma non certo un capolavoro assoluto: un gameplay così ricco meritava di sicuro di più, specialmente considerando alcuni fattori collaterali al mero impatto grafico. Prendiamo, per esempio, l'evidenziazione degli oggetti con cui è possibile interagire: un'idea di per sé innocua, che ha però il demerito di rovinare l'atmosfera con continui item

DEUS EX, QUELLO VERO, È TORNATO

L'inventario è limitato nelle dimensioni: i giocatori più votati all'azione potranno comunque espanderlo acquistando braccia bioniche più possenti.



COLONNA SONORA D'AUTORE

Considerando il fatto che sul comparto grafico abbiamo già puntato i riflettori nel corpo principale della recensione, abbiamo deciso di riservare questo box all'ottimo segmento sonoro. Un plauso va non soltanto alla localizzazione in Italiano dei lunghi dialoghi (con un recitato di buona fattura), ma soprattutto alla colonna sonora originale, di altissimo livello. Il motivo di tanta qualità è facilmente spiegabile: il responsabile della colonna sonora è Michael McCann! Acclamato compositore per centinaia di produzioni televisive e pubblicitarie, McCann è conosciuto nel mondo dei videogame per aver scritto, tra le altre, la soundtrack originale di Splinter Cell: Double Agent. Un lavoro che gli ha garantito svariati premi e la stima personale del sottoscritto, che in questo Human Revolution non può non riconoscere la mano di un così abile menestrello digitale!

I personaggi non sono sempre chiaramente "buoni" o "cattivi". Un boss della Triade, per esempio, potrebbe diventare un potente alleato contro terroristi senza scrupoli...



"fosforescenti", per non parlare del fatto che una scelta del genere svela in anticipo eventuali passaggi segreti o aree nascoste. Certo, questa opzione degli oggetti luminosi può essere disabilitata, ma già la sua presenza è una piccola offesa all'intelligenza dei giocatori più desiderosi di enigmi. Da applausi, invece, sono le sequenze filmate: non parlo tanto di quelle di ricordo all'interno delle singole missioni, sviluppate con lo stesso motore grafico, quanto dei filmati che collegano varie parti della trama principale. In questi spezzoni in CGI si vede la mano di Square Enix e del suo staff grafico in tutta la sua maestosità. Passando dalla grafica alle routine più nascoste, Deus Ex: Human Revolution mostra quelle che noi abbiamo interpretato come piccole stonature e che altri potrebbero considerare scelte di design volte a semplificare la vita al giocatore. Ci riferiamo, per esempio, alla struttura delle ronde: a qualsiasi livello di difficoltà, l'intelligenza artificiale che regola il tutto impedisce agli elementi della pattuglia di rilevare se un compagno è stato messo fuori combattimento, a meno che non ne vedano il corpo a terra.

Consentire ai nemici di notare l'assenza del compagno di ronda sarebbe stato preferibile, almeno al livello Deus Ex, ma capiamo che le cose, in quel caso, si sarebbero fatte a tratti drammatiche per il giocatore.

Al di là di questo, c'è da sottolineare come anche il design di alcune mappe sia piuttosto caotico: a Shanghai, per esempio, i cartelli indicano la direzione di un negozio di impianti, ma il percorso prevede passaggi tra buchi nelle reti e cumuli di spazzatura. Una maggiore attenzione, anche in

queste piccole cosucce, avrebbe aiutato un prodotto solido come una roccia a fare un salto di qualità ancora più deciso verso quel punto che manca per arrivare al "platino". Alla fine, però c'è di che fregarsi le mani: Deus Ex, quello vero, è tornato.

Massimo "NKZ" Nichini
nkz@sprea.it

Commento

Con Deus Ex: Human Revolution la leggenda del futuro tutto chip e innesti rivive, e per una volta lo fa senza lasciare alcun senso di nostalgia nei giocatori. Quello che i "vecchietti" cercavano c'è in tutta la sua bellezza: scelte morali, alternative di gioco (entro di soppiatto, convinco la guardia, spacco tutto) e decine di innesti in grado di cambiare radicalmente le abilità del protagonista. Il tutto appoggiandosi a un motore grafico forse meno appariscente delle aspettative, ma comunque in grado di soddisfare la vista. La trama è solida, ma soprattutto, il gioco è estremamente divertente e coinvolgente: un prodotto di altissimo livello, solo parzialmente "macchiato" da piccole, quasi insignificanti sfumature un po' meno brillanti. Consigliato a tutti, umani o impiantati che siate.

Pro: Coinvolgente come pochi altri titoli. Grandi ambienti da esplorare. Scelte di ogni genere da compiere.

Contro: Chiusura delle missioni secondarie discutibile, a tratti.

VOTO
94

www.streetfighter.com/us/ssfivae/



Super Street Fighter 4 Arcade Edition

Mortal Kombat, BlazBlue e Marvel vs Capcom: i picchiaduro stanno vivendo una nuova giovinezza su console. Capcom però non dimentica gli utenti PC, invitandoli alla festa con un'offerta che non si può assolutamente rifiutare...

La casa di Osaka non è mai stata restia a ricicli e seguiti vari riguardo alla saga di Street Fighter, basti pensare alle sei revisioni dell'originale SF2 e relativi seguiti e spin off come la serie Alpha. Anche in virtù di tale tradizione tutti avevamo dato per certo che la creatura di Yoshinori Ono sarebbe stata "riveduta e corretta" e, puntualmente, la storia si è ripetuta con Super

Street Fighter IV. Nuovi personaggi, meccaniche limiate e tanto altro con un solo problema... gli utenti PC, stavolta, erano rimasti a bocca asciutta dopo aver assaporato il prelibato titolo originale: un vero smacco dato che nel frattempo SSF4 trovava addirittura il tempo per uscire come titolo di lancio per il 3DS di Nintendo. Ma, magistrale colpo di scena (sono ironico), nell'Aprile



SUPER STREET FIGHTER 4 ARCADE EDITION SI PRESENTA UMILMENTE AL VOSTRO COSPETTO CON LA BELLEZZA DI TRENTANOVE SPIETATI PICCHIATORI, BEN QUATTORDICI IN PIÙ RISPETTO AL GIOCO BASE

Al contrario del "Ten" (cielo) di Akuma, il Raging Demon di Evil Ryu illumina il fondale con il kanji "Metsu" (distruzione).



2010 viene annunciata un'altra versione di SF4. Trattasi della versione arcade di SSF4, teoricamente il capitolo finale della saga, forgiata tra le fiamme dei feedback raccolti dagli appassionati e dal Tougeki Super Battle Opera, la competizione a base di picchiaduro organizzata annualmente in Giappone dalla rivista Arcadia,

la bibbia mensile del divertimento a gettone; questo fino a pochi giorni fa: Ono durante l' EVO2011 ha annunciato SSF4AE ver. 2012, le cui caratteristiche sono al momento sconosciute. Stavolta sul piatto ci sono ulteriori bilanciamenti, il ritorno dei gemelli Yun e Yang da SF3 e due boss ultrasegreti, talmente nascosti che una serie di leak imbarazzanti, non ultimo uno screenshot degli achievement della futura versione per Xbox 360, ne avevano rivelato la presenza mesi prima del loro sblocco sulle macchine arcade. A noi questa versione però interessa in particolar modo dato che è stata prontamente convertita per PC: eh sì, ci siamo persi il SSF4 "liscio"



Nel caso questo bonus stage non ci-tasse a sufficienza Final Fight, provate a completarlo utilizzando Cody o Guy...



GENESI DI UN ONI

Non è la prima volta che Capcom cerca di proporre una versione potenziata del già cattivissimo Akuma. Spesso abbiamo assistito a una squallida colorazione differente dello sprite, altre volte la creatività dello studio ha dato vita a capolavori del kitsch come Cyber Akuma, inguardabile versione cibernetica del lottatore con parti prese da Mazinga Z, Giant Robot e altri cliché dell'animazione nipponica. Oni prende il nome dai demoni del folklore giapponese e rappresenta finalmente un personaggio riuscito a tuttotondo, cattivo nell'aspetto e dotato di mosse uniche tra cui uno scatto aereo che gli conferisce un'ottima mobilità. Curiosamente la sua posa e il suo aspetto sono ispirati a questa illustrazione di Nona, artista al soldo di SNK/Playmore, per il pessimo SNK vs Capcom: Chaos.



Oni è l'unico personaggio che interagisce con l'avversario durante l'animazione di vittoria... e lo fa con le peggiori intenzioni possibili!

LE NOVITÀ INTRODOTTE SONO DAVVERO TANTE, SPECIALMENTE PER L'UTENZA PC, CHE HA DOVUTO RINUNCIARE AL CAPITOLO PRECEDENTE

l'anno scorso ma ora ci becchiamo questa ricca Arcade Edition. Nel caso non seguiate la scena dei picchiaduro e vi stiate chiedendo se vale la pena tirar fuori altri soldi dopo aver già comprato il vecchio SF4 alla sua uscita, la risposta è un secco, convintissimo "sì". Le novità introdotte sono davvero tante, specialmente per l'utenza PC che ha dovuto rinunciare al capitolo precedente; dulcis in fundo, questa versione ha tutte le carte in regola per essere quella definitiva, surclassando il risultato ottenuto su console. Da una parte c'è Capcom che tra installazioni smodate e performance scadenti ha dimostrato in questa generazione di non saperci fare con la macchina Sony: SF4 non fa eccezione e presenta un piccolo lag nell'esecuzione delle mosse, impercettibile per il giocatore

occasionale ma non per i professionisti che hanno snobbato il gioco su PS3. Dall'altra c'è la versione Xbox, considerata arcade perfect, che però mangia la polvere sotto l'aspetto grafico se confrontata con quella PC con risoluzione, dettagli e antialiasing sparati al massimo. Su Personal Computer, questo gioco è un vero e proprio spettacolo per gli occhi: con l'ultima patch, in dirittura d'arrivo mentre scrivo questa recensione, verrà anche aggiunto il supporto per l'Nvidia 3D vision. Ma cosa è cambiato sostanzialmente dal vecchio SF4? Un sacco di cose che andremo a sviscerare: sedetevi e mettetevi comodi.

ULTRA COMBO!

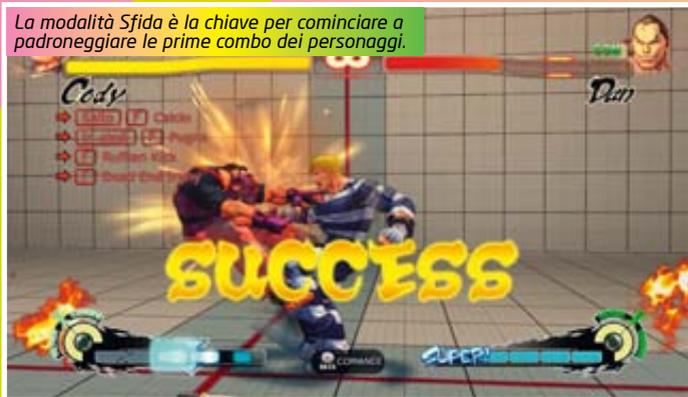
Cominciamo dalle Ultra Combo: stavolta prima di iniziare a menare le mani è possibile scegliere la preferita tra due, un po' come avveniva in SF3 con la scelta tra le 3 Super Arts. Questo vuol dire che i veterani del gioco originale, oltre a bilanciamenti più o meno subdoli, hanno una nuova Ultra a testa per il loro personaggio preferito con cui spe-

rimentare e, nel migliore dei casi, modificare il proprio schema di gioco. L'Ultra di Guile vi costringeva a giocare in maniera particolarmente difensiva o era eccessivamente difficile da eseguire? Con il nuovo Sonic Hurricane, preso in prestito dalla serie Alpha, potete punire chi abusa di hadoken e derivati e, in generale, avere a disposizione una mossa molto più facile da piazzare rispetto al vecchio Flash Explosion. Poi



Non perdetevi tempo a contarli, sono ben trentanove!

La modalità Sfida è la chiave per cominciare a padroneggiare le prime combo dei personaggi.



La proiezione di Gouken rimane anche in questa versione il modo più semplice, sicuro e anche un filo lame per piazzare lo Shin Shoryuken.

AL MOMENTO, IL GIOCO PRESENTA ALCUNI PROBLEMI DI RICONOSCIMENTO DI PERIFERICHE, CHE SI SPERA VERRANNO RISOLTI CON LA PROSSIMA PATCH

c'è il discorso personaggi: SSF4A-E si presenta umilmente al vostro cospetto con la bellezza di TREN-TANOVE spietati picchiatori, ben quattordici in più rispetto al gioco base. Dee Jay e T.Hawk si uniscono a Cammy e Fei long per completare il gruppo dei "New Challengers" introdotti nel 1993 in SSF2. Interessante, in particolare, il massiccio indiano, grazie al Condor Spire, una nuova mossa da avvicinamento e alla versione debole del Mexican Typhoon, la proiezione a comando, che non allontana il gigantesco pellerossa dall'avversario permettendo un'offensiva continua. Dalla serie Alpha abbiamo Adon, Cody e Guy, sostanzialmente immutati. I due protagonisti di Final Fight, assieme a due nuovi fondali ambientati a Metro City e alla presenza del nerboruto sindaco Haggard nel cast dei lottatori del recente Marvel Vs Capcom 3, ci ricordano quanto ancora oggi sia forte il ricordo del-

lo storico picchiaduro a scorrimento sebbene il suo creatore Akira Nishitani abbia abbandonato Capcom da lustri. Ma non divaghiamo: da SF3 arrivano il pugile Dudley, alternativa tecnica e ragionata alle furiose cariche del "collega" Balrog, la veloce kunoichi Ibuki e la karateka Makoto, caratterizzata da fulminei contrattacchi. Dallo stesso gioco provengono i gemelli del Kung Fu Yun e Yang, novità come già detto di questa Arcade Edition. Inizialmente concepiti come sprite alternativi per lo stesso lottatore (in SF3, scegliendo il personaggio con il tasto del pugno si utilizzava Yun, con quello del calcio il fratello), hanno guadagnato con il passare del tempo set di mosse ben distinti e una notevole popolarità, specialmente Yun, che ha militato come personaggio extra nella versione PSP di SF Alpha 3 e nel deludente Capcom Fighting Jam, sempre diretto da Yoshinori Ono. La cosa che



li accomuna è lo stile di combattimento aggressivo e votato al pressing continuo dell'avversario che, unito a ottime mosse e velocità, permettono di dominare tutti gli aspetti della battaglia. Già considerati "top tier" dagli esperti, sarà interessantissimo vedere come verranno usati dai giocatori di alto livello. E per finire qualche parola sui personaggi originali: Juri è una lottatrice di Taekwondo e ricorda nelle mosse Kim di Fatal Fury. In effetti, anche per la caratterizzazione sembra un personaggio della SNK dei bei tempi andati; in ogni caso poca stami-



Dopo il primo aggiornamento è spuntata nel menu iniziale la voce per fare acquisti su Steam. Pronti a scuire i dindi per i costumi extra?





Una delle Ultra di Oni è così lunga ed elaborata da sembrare un'evocazione di Final Fantasy!

na e movimenti rapidi definiscono il suo stile. Hakan è un praticante del ya li güre, la lotta turca che vede i lottatori fronteggiarsi ricoperti di olio. La scivolosa sostanza permette all'energumeno una sorprendente mobilità e alcune prese particolarmente buffe e umilianti per l'avversario; senza bisogno di dirlo, Hakan appartiene all'ormai sostanzioso gruppo dei grappler del gioco. Evil Ryu è una vecchia conoscenza: apparso per la prima volta in Alpha 2 e frutto della matita del mangaka Masahiko Nakahira, rappresenta l'ipotetico abbandono di Ryu al satsui no hado, la forza assassina che consuma Akuma. Possiede le classiche mosse delle precedenti incarnazioni videoludiche con l'aggiunta di un nuovo calcio con proprietà overhead (va parato alto e colpisce i personaggi abbassati) e alcune mosse corpo a corpo diverse dal classico Ryu "acqua e sapone": la cosa bella è che Capcom ha finalmente deciso di caratterizzare come si deve il personaggio con un aspetto grafico furioso, violento e distorto, considerando che in tutti i giochi in cui è apparso finora è stato pigramente rappresentato da un semplice color swap del giovane guerriero giapponese. L'ultimo personaggio è Oni che si è meritato il suo bel box. Ovviamente tutta questa folla di spaccaossa servirebbe a poco se non avesse alle spalle un signor gioco ma, ovviamente, non è il nostro caso. SSF4AE è il miglior picchia-

duro in cui potete investire i vostri soldi al momento, accessibilissimo per i neofiti e remunerativo per quei giocatori che vorranno investire tempo ed energie nel perfezionamento delle loro tecniche. Quale modo migliore quindi che sfidare altri appassionati online? Dopo ore e svariate decine di scontri combattuti sulla rete posso affermare che il netcode è decisamente migliorato rispetto al capitolo precedente: basta avere l'accortezza di accettare scontri da sfidanti dotati di buona connessione (c'è un apposito indicatore in bella mostra a fianco al nome del vostro potenziale contendente) e nove volte su dieci mi sono ritrovato ad affrontare eccellenti sfide prive di lag. Il gioco utilizza il servizio Games for Windows Live quindi avrete bisogno di un account gratuito prima di buttarvi nella mischia sulla rete; ovviamente con una simile infrastruttura alle spalle potrete sbloccare, per la gioia dei fan dei numerini, i famosi achievement tanto cari ai possessori di 360. Molto più interessanti e prestigiosi i punti che si guadagnano dopo ogni vittoria nelle partite classificate e che vi permettono di salire di classe partendo dalla D e, un gradino alla volta, affrontare antagonisti online sempre più forti; chi lo sa, magari tra un mese le classifiche testimonieranno che siete il miglior Ken del mondo. Nel caso non disponiate di una connessione a banda larga o più semplicemente non abbiate inten-

Oni è un personaggio versatile e potente in grado di polverizzare la CPU anche ai livelli più alti. Vedremo come sapranno sfruttarlo i professionisti.



RITORNO NELLE STRADE

Giusto in tempo per l'uscita di questa edizione, Street Fighter 2 compie la bellezza di vent'anni. Sembra ieri quando ci accalavamo davanti agli schermi di fumose sale giochi con le tasche colme di gettoni in pomeriggi di sfide. È stato uno dei titoli più seminali degli anni '90, e ha influenzato la totalità della produzione arcade successiva: in seguito al declino del mercato coin operated, tuttavia, sparì dopo l'eccellente terzo capitolo, penalizzato nella diffusione dalla costosa scheda CPS3. Tutto questo fino al successo di SSF2 Turbo HD Remix, remake in Digital Delivery che riaccese entusiasmi sopiti e convinse la direzione di Capcom a dar via libera al progetto SF4. Un ennesimo trionfo che ha dato vita a un nuovo boom dei picchiaduro, oggi come allora. Buon compleanno Street Fighter!

Hakan può oliare ulteriormente il suo corpo per potenziare la difesa e alcune mosse speciali.



SONO SPARITI IL SURVIVAL E IL TIME ATTACK, MA FORTUNATAMENTE LA MODALITÀ SFIDA È ANCORA AL SUO POSTO

zione di farvi massacrare da quegli invasati che mangiano pane e combo sulla rete, c'è sempre l'arcade mode con sequenze animate iniziali e finali per ogni personaggio che vi narreranno i motivi che li spingono a lottare contro l'organizzazione S.I.N. di Seth, il boss finale esteticamente più brutto di tutta la tradizione streetfighteriana. Qui vi troverete davanti il trionfale ritorno dei bonus stage, nello specifico l'auto da distruggere e i barili da spaccare al volo, assolutamente inutili e fortunatamente disattivabili prima di iniziare una nuova partita. Ovviamente potete sfidare in locale i vostri amici, tutti insieme appassionatamente uno a fianco all'altro che fa tanto vecchia scuola; a tal proposito il gioco presenta al momento alcuni problemi di riconoscimento di periferiche, che si spera verranno risolti dalla prossima patch. Per esperienza personale non ho avuto problemi con il Fighting Stick EX2 per 360 ma la mia tastiera, una G15 Logitech, non veniva rilevata e nemmeno un comune joystick USB. Sono spariti il Survival e il Time Attack, ma fortunatamente la modalità Sfida è ancora al suo posto. Ottimo banco di prova per padroneggiare le principali combo dei vari personaggi prima di mostrare al mondo di che pasta siete fatti, questa sezione vi metterà alle prese con tecniche e combinazioni mano a mano più complesse. La cattiva notizia è che i personaggi introdotti nella Arcade Edition sono tagliati fuori, quindi dovrete imparare direttamente sul campo o studiare i match dei professionisti nel-

la migliorata modalità replay. Un acquisto obbligato.

Daniilo Dellafrana
daniilo.dellafrana@gmail.com

Commento

Da fan dei picchiaduro non posso che ritenermi soddisfatto da questa nuova produzione Capcom. Il netcode migliorato garantisce scontri online stabili senza bisogno di pagare l'abbonamento Live come su 360 o imprecare contro gli attacchi hacker che hanno invaso il PSN. Graficamente la possibilità di godere di risoluzioni inedite ed effetti vari rendono questa versione la più appetibile, ma, orpelli a parte, SSF4AE rimane un titolo eccezionale che merita di essere giocato da qualunque amante del genere, indipendentemente dalla piattaforma. Peccato per i problemi con le periferiche non riconosciute.

Pro: Gargantuesca ricchezza di contenuti
Longevità virtualmente eterna per i fan del genere

Contro: Se non vi piacciono i picchiaduro e possedete già SF4, potreste ritenerlo un acquisto ridondante
Alcune periferiche non vengono ancora riconosciute

VOTO
93

■ CPU: Single Core 1.8 GHz (Single Core 2.0 GHz) ■ RAM: 2 GB (3 GB)
■ SCHEDA VIDEO: Una qualsiasi con 256 MB di RAM (Una qualsiasi con 512 MB di RAM)
■ SPAZIO SU HD: 500 MB ■ CONNESSIONE: Attivazione online, Steam

■ SVILUPPATORE: Telltale Games ■ PUBLISHER: Telltale Games
■ DISTRIBUTORE: Telltale Games ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO INDICATIVO: € 9.99

telltalegames.com/puzzleagent2

PUZZLE AGENT

2



L'agente dell'FBI a capo del Dipartimento Risoluzione Enigmi è tornato, e con lui gli assurdi puzzle che imperversano nella cittadina di Scoggins. Soprattutto, sono tornati i maledetti gnomi rossi!

Dopo la sua prima avventura (vedi box), Nelson Tethers è tornato nel paesello di Scoggins, con le sue cassette di legno e le strade ricoperte di neve, per indagare sulla scomparsa di Isaac Davner, il custode della fabbrica che costruisce cancellini per la Casa Bianca. Al termine del primo Puzzle Agent il caso era stato ufficialmente chiuso e l'azienda riaperta, ma il custode non è mai stato ritrovato. La cosa, potete ben immaginare, non va giù all'agente speciale: del resto, se non fosse una personalità un tantino ossessivo-compulsiva, non farebbe parte dell'ufficio di cui è a capo... Nelson decide pertanto di prendersi un po' di ferie arretrate per svolgere una sua indagine personale. Manco a dirlo, la gente del paese lo accoglie – si fa per dire – con sorpre-

sa e sospetto, in un clima ancor più cospiratorio del precedente capitolo, dove tutti appaiono colpevoli, chiunque sembra nascondere un mistero, e nessuno appare particolarmente felice della nuova visita dell'agente dell'FBI. Tra incubi notturni e misteriose apparizioni degli gnomi della foresta, il nostro Nelson si ritroverà ancora una volta a esplorare la cittadina e i boschi circostanti, a chiacchierare con gli abitanti del posto e a risolvere enigmi di ogni sorta. Il rompicapo sono in totale trentacinque, alcuni dei quali facoltativi; come nel precedente Puzzle Agent si tratta di enigmi perlopiù di tipo logico e matematico, con numeri da mettere in sequenza, immagini da riordinare e compagnia bella. Qualche volta ci saranno prese di corrente da collegare nella manie-

TOLTI GLI ENIGMI, IN PUZZLE AGENT 2 VI RITROVERETE A ESPLORARE GLI STESSI LUOGHI E A PARLARE CON LE STESSA PERSONE DEL PRIMO CAPITOLO

ra giusta, altre volte bisognerà ruotare dei quadranti, altre volte ancora indovinare codici segreti, tagliare più catene e lucchetti con un solo colpo, aiutare alcuni animali a superare un fiume, distribuire volantini di persone scomparse, e via di questo passo. Rispetto al primo PA la difficoltà appare un po' meno elevata, tranne in un paio di occasioni in cui sarà necessario "googlare" le prime cifre del pi greco (a meno che siate così nerd da saperle a memoria, chi può dirlo) o farsi una cultura sulle monetine in uso negli Stati Uniti. Merito di questo risultato

va anche alle brevi istruzioni che accompagnano gli enigmi, un po' meno criptiche e oscure che in passato. Se proprio siete in difficoltà, comunque, potete farvi aiutare dai tre suggerimenti concessi per ogni enigma. A tal uopo, e ancora una volta, l'impavido agente speciale riesce a "concentrarsi" meglio se mastica della gomma; purtroppo la cittadina di Scoggins ha messo al bando il chewing-gum, e per questo tocca prestare attenzione alle cicche abbandonate, sparse nelle diverse "location", che possono essere raccolte e messe nell'inven-



Il gioco non stravolge nulla del primo episodio, al contrario, ma i nuovi enigmi sono più divertenti e meno frustranti.



La presenza di tanti uomini in nero con gli occhiali scuri non è un buon segno... Voi che ne dite?



Poi c'è chi dice che la neurochirurgia è roba complicata! Figurarsi! Basta una torcia negli occhi e qualche specchietto!

IL PECULIARE STILE GRAFICO DI GRAHAM ANNABLE REGALA UN'ATMOSFERA MOLTO PIÙ CUPA DI QUANTO L'ASPETTO "FUMETTOSO" DEL GIOCO POTREBBE LASCIAR INTENDERE

tario. Una cicca, un indizio. E un bello schifo, a pensarci bene. Ogni puzzle può essere tentato più volte; maggiore il numero di aiuti utilizzato, minore il punteggio ottenuto per la sua risoluzione; entrambi i fattori, comunque, non hanno alcun impatto sul gioco vero e proprio.

IL PIACERE DELLA CHIACCHIERA

Oltre a risolvere i puzzle, Nelson deve anche chiacchierare con gli abitanti del posto, e questa volta i personaggi nuovi si contano letteralmente sulla dita di una mano: un antropologo che indaga sulla popolazione di Scoggins, una misteriosa dama appassionata di enigmi dall'accento straniero, e poco altro. Altrettanto sporadici i nuovi posti da visitare. In buona sostanza, tolti gli enigmi che sono tutti nuovi, in Puzzle Agent 2 vi ritroverete a esplorare gli stessi luoghi e a parlare con le stesse persone del primo capitolo. Invariata anche l'interfaccia utente: cliccando sullo schermo si disegna un "cerchio", come quelli lasciati sull'acqua da un sasso, al cui interno si evidenziano i punti cliccabili, i personaggi con cui è possibile interagire e le eventuali cicche usate da raccogliere ed eventualmente (bleargh) utilizzare. Il menu nella parte alta dello schermo consente invece di richiamare il diario, con il resoconto di quanto avven-

nuto fino a quel momento, compreso un breve ma efficace riassunto degli eventi salienti del precedente capitolo; ancora, da questa schermata è possibile accedere (e rigiocare, se a qualcuno la cosa può interessare) a tutti i puzzle già affrontati. Gli argomenti dei vari dialoghi sono riportati sotto forma di appunti su un taccuino, da cui vengono spuntati man mano che si affrontano; le parti di conversazione che "attivano" un enigma sono caratterizzate dall'icona di un puzzle accanto al nome dell'argomento.

Dove il gioco presenta qualche miglioramento rispetto al primo capitolo è la storia: non potendo più rappresentare una novità la riuscita ambientazione a metà tra Fargo e Twin Peaks, così come la presenza degli gnomi o degli abitanti di Scoggins ossessionati dai puzzle, la trama indaga un po' più a fondo sui misteriosi accadimenti della città, aprendo al tempo stesso un sacco di bivi narrativi assurdi e inspiegabili che portano a domandarsi in continuazione come andrà a finire la storia. È soprattutto questa curiosità ossessiva che spinge ad andare avanti: e anche se la conclusione della storia rischia di apparire un po' troppo affrettata, e molti dei quesiti rimangono senza risposta, non si può negare che il viaggio non sia degno di essere affrontato. In una sola occasione mi

Convincere l'albergatrice a darvi una camera sarà tutt'altro che semplice... Non vi conoscete, poi! Uhm... Che sia proprio per quello?



L'ORIGINE DELLA SERIE

Qui a TGM vale la seguente regola ferrea: i "box" presenti in un articolo sono pari al numero di pagine meno uno. Ergo, un articolo da sei pagine impone la bellezza di cinque boxettini. E credetemi, trovare qualcosa di interessante (o almeno non troppo noioso) ogni volta è tutt'altro che facile. Per fortuna, qui abbiamo una recipe da due pagine, ergo serve un solo box. E poi stiamo parlando di un seguito: cosa c'è di meglio che un pezzo dedicato all'originale? Sciambola!

In realtà non c'è moltissimo da dire: il



primo Puzzle Agent è uscito lo scorso anno nell'ambito del progetto "Pilots" di Telltale Games, e ha subito catturato l'attenzione per il suo stile grafico originale (merito del talentuoso Graham Annable - grickle.com), l'atmosfera tra il Twin Peaks e Fargo, e il gameplay fatto di puzzle ed esplorazione in perfetto stile Professor Layton. Il gioco è disponibile per 5 euro sullo store di Telltale o su Steam.



L'inquietante Korka, uno dei nuovi personaggi di PA2. Anche lei, manco a farlo apposta, con una passione per i rompicapo...

sono imbattuto in quel che potrebbe essere definito un "bug" narrativo: nella prima parte del gioco non è previsto che Nelson faccia ritorno nella propria stanza d'albergo prima di aver recuperato dall'ufficio dello sceriffo alcuni fascicoli dedicati alle persone scomparse a Scoggins negli ultimi anni. Io l'ho fatto, ma solo perché sono uscito dalla camera prima di aver risolto un enigma opzionale legato alla lampada sul comodino. Rientrando ho trovato pile e pile di scatoloni comparsi all'improvviso, di cui non riuscivo a spiegarmi l'esistenza, e su cui sarei riuscito a mettere le mani solo più avanti. Lì per lì, lo confesso, ho pensato a un altro misterioso fatto strano di Scoggins... di certo non sarebbe stato il meno inspiegabile!

Dal punto di vista tecnico Puzzle Agent 2 non regala sorprese, come tutto il resto: invariato il peculiare stile grafico di Graham Annable, con un'atmosfera molto più cupa di quanto l'aspetto "fumettoso" del gioco potrebbe lasciar intendere. La tensione è palpabile e si fa sentire, sicuramente più per quel che non viene detto o mostrato che per quel che accade sullo schermo. Sempre di ottimo livello anche le voci che doppiano Nelson e gli altri personaggi, e tutto in lingua inglese. Niente italiano, neppure i testi o i sottotitoli. Un ostacolo

che potrebbe rivelarsi insormontabile per molti, e di cui va tenuto debitamente conto.

Claudio "keiser" Todeschini
keiser@sprea.it

Commento

Più che un seguito, Puzzle Agent 2 avrebbe potuto tranquillamente essere un add-on, un "1.5". Tutto quanto, dalla struttura della trama a quella degli enigmi, passando per personaggi e luoghi, sa di già visto, perché è effettivamente già stato visto! Non che quel che c'è sia fatto male, tutt'altro, o che non sia divertente da giocare. Solo, ci si poteva legittimamente attendere qualcosa di più. Consigliato solo a chi ha adorato il primo titolo di Nelson Tethers, o chi cerca disperatamente un buon puzzle game su PC ed è stanco di aspettare la conversione dei titoli del Professor Layton.

Pro: Ottima atmosfera
Enigmi divertenti

Contro: Troppo, troppo simile al predecessore
Tutto in inglese

VOTO
68

Virtua Tennis 4

SEGA festeggia i dieci anni del suo gioco di tennis preferito con una nuova versione divertente e ricca di stimoli per gli amanti delle palle gialle e dei versi equivoci...

Il tennis è uno dei pochi sport al mondo a non aver praticamente mai cambiato le sue regole in oltre 150 anni di storia. "Realizzare un gioco innovativo su queste basi è pura utopia", si devono essere detti i ragazzi di SEGA quando hanno cominciato a mettere nel calderone gli elementi cardine di questa edizione del loro simulatore di palle e racchetta. Molto meglio sarebbe concentrare le forze su tutto quello che ruota attorno al campo vero e proprio: giocatori, stadi, il torneo mondiale con tutte le sue regole economiche come gli sponsor e i tifosi...

Il risultato di tutte queste elucubrazioni, alla fine, è Virtua Tennis 4, un

gioco che, come vedremo tra poco, riesce a rendere un po' più vario e divertente uno sport che di suo basa tutto sulla ripetitività più spinta (ora dovrei farti arrestare. ndToSo)...

IL RITORNO DEL BRACCINO...

Virtua Tennis 4 più che un simulatore vero e proprio è un arcade con qualche elemento mobile che permette di creare un giocatore unico o di prendere possesso di un famoso tennista reale (sono presenti i più forti giocatori dell'ATP, anche se SEGA non ha i diritti del campionato mondiale vero e proprio). Dal menu principale è possibile scegliere tra varie modalità di gioco: esibizione,

VIRTUA TENNIS 4, PIÙ CHE UN "SIMULATORE" È UN ARCADE CON QUALCHE ELEMENTO MOBILE

in singolo o a coppie, allenamento, partita classificata online (VT4 si appoggia a Games for Windows Live per il gioco in rete) e Tour Mondiale, di gran lunga la più interessante e accattivante. In questa modalità, oltre a giocare le partite dei vari tornei più prestigiosi al mondo (e relativi satelliti), il giocatore può sbizzarrirsi nel migliorare il proprio alter ego attraverso una decina di diverse fasi di allenamento e sperimentare la carriera del giocatore professionista a 360 gradi.

Chi vorrà dedicarsi a questa opzione dovrà impegnarsi in partite di esibizione, incontri con i fan, gestione delle sponsorizzazioni e molti altri eventi accessori al tennis "giocato". La modalità Tour Mondiale si sviluppa in quattro stagioni distinte, ognuna ambientata in un diverso continente: si comincia dall'Asia per passare poi all'Europa meridionale prima, a quella settentrionale poi, con il gran finale negli Stati Uniti. Ogni stagione è rappresentata da una specie di percorso obbliga-



Dieci anni dopo il suo esordio Virtua Tennis ritorna sugli schermi di un PC. E lo fa con un gameplay ormai rodato e di certo non rivoluzionario...



Graficamente gradevole, Virtua Tennis 4 riesce a non fare quel piccolo passo in più che lo porterebbe da divertente a immancabile... Peccato!

Tutti i più forti tennisti, da Federer a Nadal passando per Del Potro e Djokovic, sono presenti con tutta la loro bravura.



Dal servizio alle risposte, dai super colpi ai tuffi, niente di quello che vedrete in campo avrà un sapore diverso dal "già visto".

to, una sorta di gioco dell'oca o di tabellone di Mario Party, per fare un esempio più videoludico. Questo percorso, oltre a dividere tra loro le varie partite ufficiali e facoltative, è infarcito di "caselle eventi" tra le più disparate, tra cui troviamo i già citati allenamenti, gli infortuni, le opportunità promozionali, i giorni di vacanza e molto altro ancora. A ogni turno (definito in giorni che dividono l'utente dal torneo del Grande Slam di riferimento per quell'area) l'atleta pesca una carta per spostarsi di un dato numero di caselle e "gioca" una di quelle che ha a disposizione. La casella su cui si finisce si attiva e si potrà così prendere parte a un evento, allenarsi o cose del genere. Eccezioni a questo regolamento sono le "caselle negozio", che permettono di acquistare carte speciali, o i vari bivi del tabellone, che obbligano il giocatore a scegliere un percorso ben preciso. Arrivare al torneo finale è quindi solo una questione di tempo, quindi perché affrettarsi? Il perché è presto spiegato: i giocatori sono divisi sul tabellone generale del torneo in



Il Tour Mondiale: un enorme gioco dell'oca ricco di imprevedibili e possibilità. Ma non era il Monopoli, quello?

fasce in base ai punti stella raccolti. Questi, in pratica, definiscono quanto è bravo un atleta. Riuscire a evitare infortuni e imprevisti vari, a mantenere allenato il proprio tennista, a fargli frequentare un minimo il circuito delle promozioni commerciali e soprattutto vincere le varie mani-

festazioni sportive, porterà stelle alla classifica. Descritta così, la modalità Tour Mondiale può sembrare poco più di un divertissement: in realtà, dopo qualche minuto, ci si prende la mano e si rimane impigliati in quell'esibizione in maschera (dovreste vedere gli oggetti che è possibile sbloccare con i soldi guadagnati durante la stagione... le robe dei matti!), quella sfida al numero uno al mondo (vabbè rimango un fan di Federer, a prescindere dalla classifica)(ok, non ti faccio più arrestare. ndToSo), o quell'allenamento. Già perché attraverso gli allenamenti è possibile migliorare il proprio giocatore in attacco, in difesa, in movimento e tattica, le quattro "caratteristiche" fisiche che definiscono il tennista di VT4.

UN COLPO DI DRITTO, UNO DI ROVESCIO. E VIA COL PUNTO CROCE.

Una partita di VT4 è un'esperienza divertente e ricca di stimoli, sebbene non possa essere certo considerata una simulazione nel senso più serio del termine. Il sistema di gioco prevede palle normali, tese, pallonetti e smorzate, tutto quanto siamo abituati a vedere da dieci anni a questa parte. Quando ti aspetteresti di trovare tasti per imprimere effetto alla palla o qualche altro marchingegno scopri che non c'è nient'altro se non la pos-

IL PARERE DEL TO SO

Diciamolo subito: io sono per Top Spin, tutta la vita, sempre, a prescindere. Perché se voglio giocare al tennis, lo faccio su console, e con il titolo di 2K. La serie di Virtua Tennis - e non ne ha mai fatto mistero - di tennistico ha solo il nome: questo suo essere lontana dallo sport di Re Roger, però, non significa che non sia divertente. Gli stessi autori, consapevoli dei punti di forza del loro prodotto, lo hanno impostato in modo che sia un passatempo veloce, rapido e, a tratti, spettacolare. Tutto si gioca sulla frenesia dell'azione: i minigiocchi, spassosi, durano più o meno un minuto, e raramente si affrontano partite che vanno oltre ai quattro game. Tutto si decide in tre o quattro punti, escludendo ovviamente le manifestazioni più prestigiose, che "costringono" ad aggiudicarsi un set da tre game. Dovete chiedervi se sapete che il tennis è un'altra cosa e che su PC di alternative non ne esistono. Una volta stabiliti questi due punti fermi, se cercate un titolo frenetico e un clone di Pong non vi spaventa, Virtua Tennis 4 è un prodotto più che godibile e ottimo per sessioni di sano e ignorante divertimento.

sibilità di usare, una volta ogni tanto, un super colpo: niente colori o raggi della morte, solo un colpo assestato al meglio delle possibilità, persino prendibile, se sbagliamo a chiamarlo in causa. Bello ma un po' insipido, senza quel qualcosa di unico che farebbe gridare al miracolo: un concetto che, oltre alle modalità di gioco e al gameplay, ben si sposa anche per il comparto grafico, leggero e fluido anche su macchine non potentissime, ma per nulla "smascellosa".

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

ATTRAVERSO GLI ALLENAMENTI È POSSIBILE MIGLIORARE IL PROPRIO GIOCATORE IN ATTACCO, IN DIFESA, IN MOVIMENTO E TATTICA, LE QUATTRO "CARATTERISTICHE" FISICHE CHE DEFINISCONO IL TENNISTA DI VT4

Alcune location per i tornei più importanti del mondo sono davvero spettacolari



Commento

Virtua Tennis 4 è un buon gioco di tennis, specialmente considerando la modalità carriera ricca di novità rispetto al passato. Di certo quello che gli manca per essere un successo è un personalità più marcata: graficamente bello ma niente più, giocabile, ma senza alcun colpo realmente difficile da imparare a gestire, divertente ma non più di una, massimo due stagioni. Insomma, bello finché dura l'interesse, nonostante un multiplayer solido ed esibizioni assortite.

Pro: Divertente e simpatico
Facile da padroneggiare

Contro: Non sprona a dare di più
Sotto molti punti di vista, è semplicemente "funzionale"

VOTO **75**

■ CPU: Single Core 2,0 GHz (Single Core 2,2 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: Una qualsiasi con 256 MB
■ SPAZIO SU HD: 700 MB ■ CONNESSIONE: ADSL

■ SVILUPPATORE: Stainless Game Ltd ■ PUBLISHER: Wizards Of The Coast
■ DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: Internet
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 8,90

www.wizards.com



Magic The Gathering: Duels Of The Planeswalker 2012

Si può fare il reboot di un gioco uscito appena un anno fa? Se qualcuno ha seguito la pluriennale evoluzione di Magic: The Gathering, sa bene che in questo universo tutto, ma proprio tutto, è possibile...

Solo un anno e qualche manciata di settimane fa stavamo qui a parlare di Duels Of The Planeswalker, ennesima incarnazione di Magic: The Gathering, il celebre Customizable Card Game, in versione elettronica. A caratterizzare DotP rispetto le precedenti versioni di Magic su PC c'era tutto un background che giustificava alcune differenze di fondo: il gioco raccontava di viag-

giatori dimensionali dotati di mazzi pronti a combattersi per non ricordo bene quale motivo. Questo dava un senso al fatto che DotP non permettesse all'utente di assemblare un mazzo dal nulla, ma che tutto fosse preconfezionato: ogni "combattente dimensionale" aveva il suo mazzo e, una volta sconfitto nella campagna di gioco, si poteva accedere a quell'insieme di carte, magari

TORNANO I PLANESWALKER, I MAZZI PRECONFEZIONATI E LA CAMPAGNA SINGLE PLAYER PER SBLOCCARE NUOVI "MAZZI" DI CARTE

aggiungendone o eliminandone alcune di quelle bonus. Bene, DotP versione 2012 segue lo stesso canovaccio: tornano i Planeswalker, i mazzi preconfezionati e la campagna single player per sbloccare nuovi

"assemblaggi" di carte. Quello che è cambiato è solamente l'aspetto grafico, leggermente migliorato, le tipologie di carte presenti e una non certo trascurabile modalità di gioco online cooperativa.



Duels of the Planeswalker 2012: come riprendere il gioco dell'anno scorso, adattarlo al nuovo set di regole di Magic versione CCG e vivere felici.



Per gli utenti alle prime armi, tutorial e risoluzioni automatiche degli scontri sono un aiuto notevole per capire le meccaniche del gioco.



Le carte, con le loro illustrazioni, sono la parte più gradevole dell'intero comparto grafico del gioco.



Le modifiche ai mazzi dei dieci Planeswalker sono poche e si limitano a qualche carta extra per ogni mazzo.



Nella campagna single player, quando il campo è molto affollato, l'IA si prende il suo tempo per decidere le mosse da fare. Ed è troppo.

DUELS OF THE PLANESWALKER OFFRE QUELLO CHE SI CERCA IN UNA SIMULAZIONE DI MAGIC

appena inventati sono seri. Ma voi ci credete che un tizio ha lasciato la sua landa solo perché il comitato interglobale lo ha cacciato? Ma per favore! Trama a parte, DotP 2012 offre tre diverse campagne di gioco, in ognuna delle quali è possibile affrontare una decina di nemici differenti e, in alcuni casi, sperimentare l'inedita variante di gioco tre contro uno. In questa modalità, un utente umano e due alleati gestiti dal computer devono affrontare un boss che, a differenza del solito, possiede 40 punti vita (e non i classici 20) e soprattutto un mazzo di "imprevisti" che a ogni turno modifica radicalmente le regole del campo da gioco. Va detto che questo allenamento in single player torna utile una volta che ci si cimenta con la stessa modalità co-op online: in questo caso tre giocatori umani affronteranno un boss gestito dal PC. Varianti e variantine a parte, DotP 2012 offre quello che si cerca da una simulazione di Magic: ci sono le solite terre da TAPPare, le creature, le magie, gli instant e via di questo passo. Nulla da eccepire, se non che la IA, per quanto buona, tende a prendersi parecchio tempo per calcolare le mosse quando il campo di battaglia si riempie di creature, token e artefatti. A parte questo, siamo di fronte a

un buon titolo, forse un po' castrato dall'impossibilità di assemblare a piacimento il mazzo dei propri sogni, ma fortemente aiutato nella valutazione complessiva da un prezzo decisamente competitivo. Ah, c'è anche da dire che, come per il precedente DotP, i vari pacchi e pacchetti da meno di un euro possono essere acquistati in un unico bundle con il gioco, portando così la spesa complessiva a 22 Euro. Per 18 è invece disponibile la Special Edition, che include qualche gadget esclusivo. A 6 euro e novanta c'è l'happy meal. No, scherzo, ma non ditelo agli sviluppatori che potrebbero pensarci davvero a farlo...

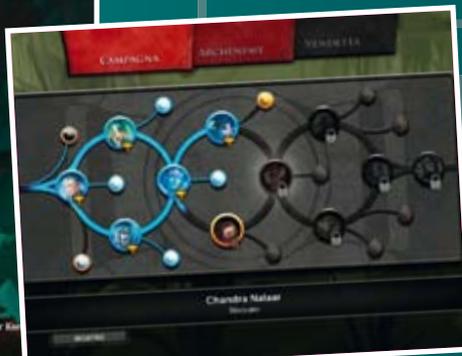
Massimo "NKZ" Nichini
(nkz@sprea.it)

FARSI UN MAZZO COSÌ NON CONVIENE

DotP versione 2012 riprende il leggero schema narrativo della precedente versione. Il malvagio Mushampo è scappato dal suo universo solo per scoprire che come lui un'altra decina di potenti guerrieri vaga da una dimensione all'altra scambiandosi amichevoli mazza-

te. Ci sono la strega Karissima, il re degli abissi Scampudemmare, il mago Voolkanhu e così via. Ovviamente nessuno di questi nomi corrisponde a verità, ma poco importa: nelle esilaranti schermate di caricamento il gioco fa di tutto per spiegare chi e cosa sono i vari Planeswalker dando delle giustificazioni alla loro presenza che in confronto i nomi

La descrizione di un Planeswalker. Se voi avete capito cosa significa fatemelo sapere, che io ancora ci sto riflettendo su...



Commento

Duels of the Planeswalker 2012 è un buon titolo, specialmente in virtù del suo prezzo base davvero interessante. Per quella cifra si riesce tranquillamente a sorvolare sui mazzi di carte bloccati e sull'esilarante biografia di molti nemici. A rendere appetibile il prodotto anche per chi ha acquistato la versione dell'anno scorso c'è una grafica leggermente migliorata (ma ancora lontana dal mettere i brividi), una nuova modalità multiplayer cooperativa e una community attiva e piacevole, almeno per gli appassionati di Magic. Da considerare.

Pro: Prezzo interessante
Un buon numero di sfide in singolo

Contro: Mazzi bloccati
Trama farfugliante

VOTO
80

■ CPU: Single Core 2,2 GHz (Dual Core 2,2 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: Una qualsiasi con almeno 128 MB
■ SPAZIO SU HD: 4 GB ■ CONNESSIONE: ADSL

■ SVILUPPATORE: Daedalic Entertainment ■ PUBLISHER: Adventure Productions
■ DISTRIBUTORE: Blu Entertainment ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Sottotitolato ■ PREZZO INDICATIVO: € 29,90

www.anewbeginning.it



A NEW BEGINNING

Un'avventura grafica tutto disegni e fumetti può raccontare una storia dal tema profondamente serio e maturo? Secondo i Daedalic sì...

Ci sono visioni del futuro che fanno pensare che i catastrofisti dell'anno 2012 forse non sono quelli con le vibrazioni negative peggiori. Prendete per esempio la trama di A New Beginning: in questa avventura grafica di stampo ultra classico ci viene raccontato di un mondo invivibile, di un'umanità costretta a vivere nelle caverne fino all'inevitabile devastazione. Qualcuno scambierebbe questo ipotetico anno 2500 con la fine del calendario Maya? Con questa ventata di ottimismo nell'aria, la nostra unica possibilità di risollevarci il

morale è scoprire quale sia questo nuovo inizio paventato dal titolo...

ECOLOGIA, QUANTA AMAREZZA

La trama di A New Beginning, dicevamo, inizia nell'anno 2500: la Terra è ormai invivibile e in procinto di venire ulteriormente piagata da una forte eruzione solare. Il nostro povero masso fangoso, ormai senza più un campo magnetico a proteggerne l'atmosfera, è destinato a diventare sterile e invivibile. La razza umana, sopravvissuta a fatica nelle viscere del pianeta, gioca la sua ultima car-

A NEW BEGINNING NARRA DI UN VIAGGIO NEL TEMPO SPERIMENTALE, PER EVITARE CHE ALCUNE CATASTROFI AMBIENTALI DEVASTINO LA TERRA

ta: uno sperimentale viaggio indietro nel tempo, prima che le catastrofi ambientali abbiano inizio. L'incarico viene affidato a una squadra di scienziati tra cui la giovane Fay non spicca certo per esperienza. La ragazza, maestra delle comunicazioni, ha però un destino molto più grande del suo ruolo nella missione. A causa della tecnologia dei viaggi del tempo e di calcoli sbagliati, la banda di

scienziati atterra su una Terra già devastata da un incidente nucleare di dimensioni spaventose. Insomma, i nostri fortunelli arrivano in un passato in cui le conseguenze dell'avidità energetica dell'uomo hanno già compromesso la situazione. Come se non bastasse, tutta la squadra, a eccezione dell'inesperta Fay e di un paio di suoi colleghi, è data per morta o dispersa. L'unica speranza, a questo

Un viaggio nel tempo in una terra devastata dai peggiori cataclismi ambientali. Gioia e allegria, in A New Beginning!



A New Beginning mette sul piatto fondali e personaggi bidimensionali disegnati con un dettaglio interessante.



Le animazioni, purtroppo, non sono all'altezza dei disegni...



Il menu contestuale permette di utilizzare ogni oggetto, eliminando gran parte dei comandi inefficaci.



punto, è contattare Bent Svensson, un professore che, prima delle catastrofi, aveva teorizzato l'utilizzo di un'alga per generare energia pulita e sostenibile. Forse contattando lo scienziato e convincendolo a riprendere le sue ricerche la Terra del futuro potrebbe avere almeno una speranza. Forse.



PUNTA E CLICCA IN PUNTA DI PENNELLO

Dal punto di vista della trama, A New Beginning è sicuramente coinvolgente e profondo, anche alla luce dei recenti incidenti nucleari giapponesi. Dal punto di vista tecnico, invece, il prodotto di Daedalic è decisamente meno accattivante, anche se a tratti offre alcuni spunti interessanti. Tra questi risulta lodevole l'aspetto estetico del gioco, tutto disegnato a mano sia nei fondali sia nelle aree esplorabili. Il risultato di

tanta perizia lo potete constatare voi stessi nelle immagini a corredo, mentre quello che per ovvie ragioni non potete vedere con i vostri occhi sono le sequenze di intermezzo, in puro stile fumettistico con tanto di vignette in movimento e baloon di dialogo. Uno stile particolare e curato, insomma, che di certo non dispiace. Altrettanto gradevole, poi, è l'accompagnamento sonoro, composto da tracce originali di musica orchestrale molto adatte alle atmosfere cupe tratteggiate dalla trama. E con questo i fattori positivi sono e-

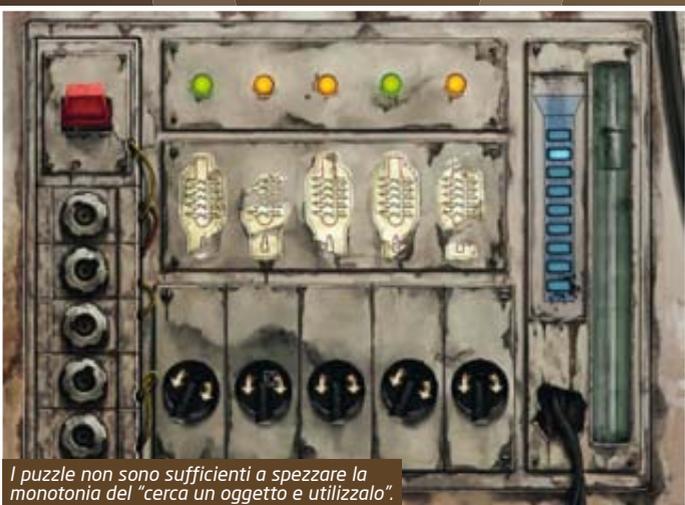


I tratti fumettosi sono molto più marcati nelle scene di intermezzo, veri e propri comics animati.

sauriti, ora è il turno dei rimpianti. Partiamo dalla struttura di gioco vera e propria, limitata alla più classica ricerca di oggetti pura e semplice: trova una scopa, combinala con un secchio, aspetta dieci minuti e vedrai che a qualcosa serve. Tutto qua... e il meccanismo viene interrotto solo occasionalmente da piccoli puzzle per niente impegnativi, peraltro evitabili senza che venga inflitta al giocatore alcuna penalità. A quanto detto va poi aggiunta la scarsa cura riposta nelle animazioni di personaggi ed elementi interattivi, che risultano approssimative, con movimenti macchinosi, innaturali e con pochissimi frame. Un modo come un altro per rovinare un'esperienza di gioco per molti versi intrigante, mannaggia a loro... Senza infamia e senza lode, invece, è l'interfaccia di gioco, basata sul più classico punta e clicca con tanto di inventario; si differenzia per l'uso di menu di azione contestuali: selezionando una manopola ci verrà offerta la possibilità di tirarla, e via così. Funzionale, certo, ma in grado di ridurre ancora di più le combinazioni a disposizione del giocatore, lasciando veramente poco spazio alla caccia vera e propria.

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

LA STRUTTURA DI GIOCO NON È PARTICOLARMENTE BRILLANTE, SPECIE NELLA SECONDA PARTE DELL'AVVENTURA



I puzzle non sono sufficienti a spezzare la monotonia del "cerca un oggetto e utilizzalo".

Commento

A New Beginning è un'avventura bidimensionale tutta disegni e cartoni animati che copre un tema decisamente poco radioso come la catastrofe ambientale in corso. Lo fa attraverso la chiave narrativa della fantascienza, portando nel nostro presente dei terrestri del futuro in cerca di un cambiamento per evitare un'estinzione umana annunciata. Con una trama così, supportata da un comparto visivo di tutto rispetto, ci si poteva immaginare un piccolo capolavoro. In realtà l'intera avventura si basa su poche e banali ricerche di oggetti e sul loro inevitabile utilizzo, senza originalità o momenti alti, che valga la pena vivere. Un brutto colpo anche per i meno avvezzi al genere: con un po' più di vivacità tra rompicapi e puzzle staremmo parlando di tutta un'altra storia...

Pro: Ottimo stile grafico
Trama matura

Contro: Animazioni 2D Anni '80
Pochi puzzle

VOTO
65

■ CPU: Single Core 1.8 GHz (Single Core 3.0 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATI Radeon HD 2900/nVidia GeForce 8800 (ATI Radeon HD 3870/nVidia GeForce 9800)
■ SPAZIO SU HD: 4 GB ■ CONNESSIONE: ADSL

■ SVILUPPATORE: Bedlam Games ■ PUBLISHER: Atari
■ DISTRIBUTORE: Steam, Koch Media ■ MULTIPLAYER: Internet
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 14.99

www.atari.com/daggerdale

DUNGEONS & DRAGONS: DAGGERDALE

Salve, sono un mostro incredibilmente originale mandato a risollevere la situazione. Ma... perché dormite tutti?

Pur nel contesto di una produzione senza troppe pretese, durante la prova il titolo di Bedlam Games e Atari è stato protagonista di un sali-scendi di sensazioni. Solo che, in altri casi, ci siamo trovati davanti a un'altalena di momenti di eccellenza e sezioni nella media, mentre per Dungeons & Dragons: Daggerdale l'appartenenza agli standard può essere considerato un risultato positivo, in mezzo a episodi di profonda mediocrità. Il titolo parte molto male, con una discutibile impostazione del gameplay e una serie di bug di diversa gravità, migliorando nel prosieguo in relazione a una linea narrativa classica ma godibile, condita da qualche feature di discreta fattura. Quando, però, eravamo quasi sul punto di perdonare i problemi sopramenzionati, facendoci prendere da una classica "febbre del looting", ecco che D&D:D è arrivato ai titoli di co-

da, corto ed elementare come pochi altri titoli nell'ambito degli action RPG. Per arrivare al combattimento contro il super-villain sono bastati un pomeriggio e una serata, per un totale di 6/7 ore all'unico livello di difficoltà disponibile, con una quantità di contenuti insufficiente per qualsiasi action adventure, figuriamoci per un gioco di ruolo pieno di errori e imprecisioni come D&D:D; ad aiutare la longevità ci sono gli altri personaggi giocabili e la modalità cooperativa, che ovviamente abbiamo saggiato a dovere, ma nulla che sia in grado di veicolare un vero riscatto ludico. Avevano molte più idee Advanced D&D: Cloudy Mountain ed Eye of the Beholder, rispettivamente 30 e 20 anni fa, anche se il lack creativo non è certo un male che affligge solo il gioco di Bedlam Games. Almeno sul fronte dei problemi, però, D&D:Daggerdale si distingue alla grande...

PER ARRIVARE AL COMBATTIMENTO CONTRO IL SUPER-VILLAIN SONO BASTATI UN POMERIGGIO E UNA SERATA, PER UN TOTALE DI 6/7 ORE ALL'UNICO LIVELLO DI DIFFICOLTÀ DISPONIBILE

REZLUS, NON HAI MICA TUTTI I TORTI

L'intento della produzione appare chiaro fin da subito: piegare il rule-set di Dungeons & Dragons alle necessità di un simil-Hack'n'Slash con controlli e contenuti marcatamente d'azione, pur mantenendo un calcolo abbastanza preciso di statistiche e bonus/malus. Operazione non nuova, naturalmente, ma in D&D:D le azioni necessarie per tenere sotto controllo la crescita del personaggio sono davvero elementari: la scelta iniziale, in co-op come in single player, avviene fra 4 eroi preconfezionati rispondenti alle principali razze e classi di D&D, ovvero un guerriero umano, un mago halving, una ladra elfica e un

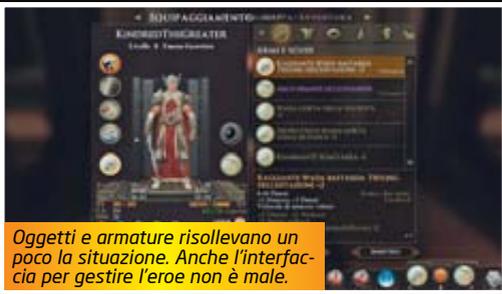
nano chierico; dopo questa decisione, ogni livello guadagnato porta a due punti da spendere nelle Skill (con tre gradi di crescita) e nei Talenti, mentre solo un passaggio di livello su due dà l'opportunità di distribuire punti anche sugli Attributi del personaggio, per aumentarne la Forza, la Destrezza, l'Intelligenza e via dicendo. Su ogni miglioria sono poste spiegazioni dettagliate, con riferimenti a "tiri salvezza" e altri particolari estrapolati dal rule-set, che confluiscono in una fruizione molto elementare, in cui è possibile arricchire con pochi click le capacità del particolare personaggio, magari con le armi e le statistiche di altre classi (in quest'ultimo caso, sfruttando una serie di Talenti

I Ghoul maleodoranti la pagheranno per avermi spuziolentato l'armatura nuova!



Se arrivi a ricorrere più volte a NPC così scarsi, vuol dire che i soldi sono finiti.





Oggetti e armature risolvono un poco la situazione. Anche l'interfaccia per gestire l'eroe non è male.

Ecco, bravo, brucia tutto che è meglio.



IL PARERE DEL TO50

Non di soli giochi belli, vive l'uomo. È che quando becchi un titolo brutto, in cui avevi anche riposto – malauguratamente – qualche speranza, è corretto finirlo ugualmente, prima di esprimere un giudizio. E le ore spese con Daggerdale sono state tra le più noiose dell'ultimo periodo, rendendo persino più divertenti lunghe sessioni con Word o Excel. Non riesco onestamente a consigliare questo titolo a nessuno, tantomeno a un fanatico di D&D.

Uno Zenth pensieroso, nelle illustrazioni che descrivono gli eventi tra un capitolo e l'altro.



Gli scontri in mischia sono caotici, ma basta gridare un po' e tenere il dito su una pozione, per uscirne vincitori.

LA LUNGA LISTA DELLE COSE CHE NON VANNO INIZIA CON UNA STRUTTURA AVVENTUROSA CHE FAREBBE ADDORMENTARE I NOSTRI PARLAMENTARI PIÙ FESTAIOLI

ad hoc). C'è da dire, alla fine, che le semplificazioni introdotte non risultano nemmeno così fastidiose, così come il sistema di looting riesce a regalare qualche timida soddisfazione, a livello di armature e poteri associati alle armi (comunque classici, fra fuoco, ghiaccio, fulmini e veleno): la lunga lista delle cose che non vanno, però, inizia con una struttura avventurosa che farebbe addormentare i nostri parlamentari più festaioli; quest e sotto-quest noiose e ripetitive portano a scorrazzare lungo cunicoli e stanze (la parola "Dungeons" va presa sin troppo alla lettera, mentre "Dragons" va riportata al singolare...) abbattendo nugoli di Goblins, Ghouls, scheletri, fantasmi e lucertoloni guerrieri, fino a confrontarsi con i veri nemici della storia, i Zhentarim (o Rete Nera, nella ver-

sione italiana di D&D) capitanati dal malvagio Rezlus. Se anche il giocatore riesce a convivere con tali difetti, che di fatto accentuano un limite insito in molti Hack'n'Slash, a peggiorare la situazione intervengono un quintale di imprecisioni e bug, al punto che in certi casi è difficile capire dove finisca l'errore e dove inizi un'applicazione inopportuna rigida delle regole di D&D. In alcune situazioni abbiamo avuto l'impressione di un cattivo auto-bilanciamento dei nemici, risultati 3 o 4 volte più forti dopo un passaggio di livello dell'eroe, mentre in altre condizioni appare lapalissiano il gap tecnico rispetto ad altri action RPG, anche di seconda fila: la prestazione delle IA, in particolare, non sarebbe nemmeno la peggiore mai vista, se non fosse per la letterale catalessi che colpisce i nemici con una

certa frequenza; per non parlare della mancata risposta dei controlli, in alcune occasioni, al ritorno in partita dopo un caricamento, o ai bug che affliggono la lista delle skill e le interfacce per associare i comandi ad armi e poteri. All'ingresso nel bacato mondo di gioco siamo stati persino costretti a editare un file di configurazione, questa volta per un problema grafico, in modo da non far assomigliare il nostro eroe a una specie di paggio bicolore...

RISPARMIARE SI PUÒ

In merito all'impianto tecnico, agguingiamo un particolare che le immagini qui intorno non possono riportare: vanno bene le illustrazioni statiche tra un livello e l'altro per la trama, e passi anche il linguaggio a mugugni dei personaggi (per intendersi, in stile LEGO-Qualche Cosa), ma vedere la stessa faccia di un NPC per un intero capitolo è davvero deprimente; la stessa incredibile "varietà" riguarda gli scenari, 4 in tutto, con texture e modelli ripetuti in modo ossessivo. Si salvano i modelli dei 4 protagonisti e in qualche misura anche i nemici, mentre il resto corrisponde a un uso molto "scolastico" dell'UE3, condito dai qualche divertente partitella. Se non altro, il co-op a 4 si fa giocare senza che venga meno (almeno al momento) la compagnia di altri giocatori: anche qui, però, poteva essere introdotta una qualche restrizione sul livello dei personaggi, per bilanciare meglio l'esperienza di gioco.

Mario Baccigalupi
secondvariety@sprea.it



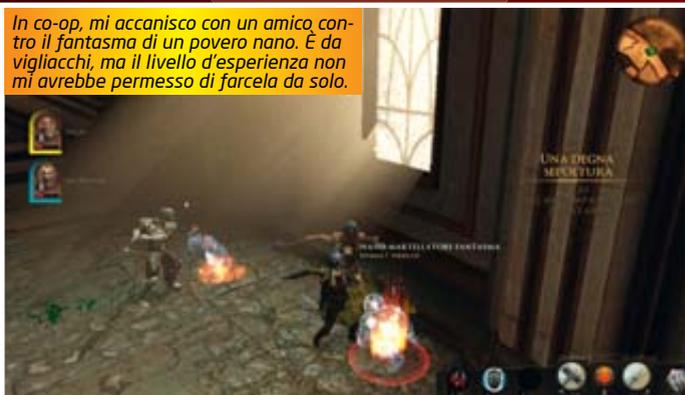
Commento

D&D:Daggerdale per PC al momento è migliore, rispetto alla versione console: semplicemente, è stato oggetto di una patch ancora latitante nelle altre edizioni, che ha un poco smussato i problemi tecnici a cui facciamo riferimento nell'articolo, senza tuttavia risolverli del tutto. Ciò non toglie che consigliare il gioco resti un'operazione impossibile, nonostante gli scampoli di divertimento arrivati durante la prova. È noioso e ripetitivo, anche per chi ama alla follia il genere degli Hack'n'Slash, e un impianto tecnico traballante non può che dare il colpo di grazia alla pazienza di chiunque. Magari, ecco, se volete una classica storia nei Forgotten Realms nel gioco di Bedlam Games la trovate, ma non chiedete troppo oltre a questo.

Pro: Qualche item interessante. In co-op è accettabile.

Contro: Perfetto se avete problemi di sonno. Lacune tecniche quasi irrimediabili.

In co-op, mi accanisco con un amico contro il fantasma di un povero nano. È da vigliacchi, ma il livello d'esperienza non mi avrebbe permesso di farcela da solo.



VOTO **50**



STRIKE IN SILENCE

Notebook serie ROG G74

Una sfida oltre ogni limite: oggi ancora più veloce, ancora più potente.

Progettato con l'obiettivo di garantire prestazioni estreme anche su piattaforma mobile, il nuovo ASUS G74Sx rappresenta l'offerta più evoluta della serie ROG, il futuro dei notebook gaming. Equipaggiato con un superveloce processore Intel[®] Core[™] i7 di seconda generazione, Windows[®] 7 Home Premium Autentico ed una avanzatissima sezione grafica NVIDIA[®] GTX 560M, offre eccezionale realismo e potenza, assicurando sequenze ed azioni mozzafiato e la più avanzata esperienza di gioco.



■ CPU: Single Core 1,4 GHz ■ RAM: 256 MB
■ SCHEDA VIDEO: Una qualsiasi
■ SPAZIO SU HD: 160 MB ■ CONNESSIONE: Nessuna

■ SVILUPPATORE: Brawsome ■ PUBLISHER: Adventure Productions
■ DISTRIBUTORE: Blue Label ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli ■ PREZZO INDICATIVO: € 19,90

www.brawsome.com.au/blog/index.php/games/jolly-rover/

JOLLY ROVER

Un potente incantesimo ci ha riportati nel 1990 e ha trasformato Guybrush Threepwood in un... cane!

In questo gioco tutti i personaggi sono dei cani. E non si tratta della solita metafora dispregiativa, bensì del senso letterale dei termini: sono tutti animali a quattro zampe ampiamente e sapientemente umanizzati, come succede nei classici di Walt Disney. Il nostro eroe Gaius James Rover è un bassotto, figlio di un clown, e la sua professione è vendere il rum prodotto in proprio, quel Jolly Rover che dà il titolo al gioco. Stava effettuando una consegna a Groggy Island (Monkey Island anyone?), per conto del governatore Guy DeSilver, quando la sua nave è stata attaccata dalla ciurma del capitano Howell e il suo carico fatto oggetto di un imprevisto cambio di proprietà. L'impossibilità di portare a termine la vendita e l'obbligo di restituire al Governatore l'anticipo già versato

spingono dunque James a diventare – suo malgrado – un pirata e a vivere una rocambolesca, quanto divertente avventura fra le isole dei Caraibi dove, seguendo il più classico dei cliché del genere, troverà anche una simpatica compagna di viaggio, una serie di strampalati incantesimi voodoo da imparare e ripetere più volte e, soprattutto, un'infinità di oggetti da raccogliere e combinare tra loro.

UN GIOCO DEL '94, MA BEN FATTO

L'impatto con Jolly Rover lascia davvero interdetti. La grafica è interamente disegnata a mano, con schermate da 800x600 pixel nel più classico 2D, senza mai disturbare gli shader delle nostre schede grafiche e permettendoci di giocare anche sui netbook. Per chi nel

frattempo si era già abituato al 3D firmato TellTale, o anche all'onnipresente 2.5D – che ormai è una sorta di marchio di fabbrica per le avventure – è un po' come fare un balzo indietro di almeno quindici anni. Fra le opzioni dell'audio troviamo un misterioso "volume delle voci", ma durante il gioco non parla nessuno (sarà un problema del mio computer?). Eppure, basta addentrarsi un po' nell'avventura per perdonare l'assoluta povertà tecnica di Jolly Rover, e concentrarsi piuttosto sugli altri aspetti, dall'elegante umorismo all'ottima caratterizzazione dei personaggi, senza naturalmente dimenticare il piacevole livello di sfida costituito dagli enigmi: mai troppo difficili, questo è vero, ma neanche troppo banali. Jolly Rover si può comprare stando in poltrona tramite digital delivery, ma la versione che possiamo acquistare in negozio ha qualcosa in più: i sottotitoli in Italiano, per altro ben tradotti, un bel manuale stampato a colori, gli artwork e la colonna sonora (che però va sbloccata pian piano proseguendo nell'avventura). Proprio il sistema di "awards" garantisce una maggiore longevità a un titolo che, combinando solo gli oggetti utili, si può finire in un giorno solo: sparsi in giro per le location, e in luoghi in cui è spesso necessario frugare più volte, ci sono i cracker (necessari per ottenere gli aiuti nei momenti di difficoltà), i "pezzi da otto" (moneta corrente del luogo) e alcuni pezzi di bandiera che, se raccolti, sbloccano i bonus più disparati. Proprio la voglia di scoprire tutto

ciò che ha da offrirci, ci spingerà ad affrontare l'avventura con calma e attenzione. In fondo se lo merita.

Paolo Besser
paolone@sprea.it

Commento

A parte lo sbigottimento per l'anacronistico impianto grafico del gioco, con le sue scene interamente in 2D, bisogna riconoscere ad Adventure Productions il merito di aver saputo raccogliere dal "movimento indie" uno dei suoi frutti migliori, e di averlo proposto con grande coraggio in un mercato già saturo di soluzioni più moderne e sontuose, puntando unicamente sulla carne messa al fuoco. Questa, lasciatecelo dire, è davvero una grandissima scommessa. Purtroppo la carne in questione non è tantissima, ma è piuttosto saporita e, soprattutto, è cotta con amore, con tanta cura per gli ingredienti, e senza scordarsi di apparecchiare bene la tavola. Insomma, Jolly Rover è un buon gioco, con i suoi difetti che qualcuno riterrà inaccettabili, ma che diverte. E l'importante in fondo è questo.

Pro: Interfaccia semplice e sempre funzionale
Humor pungente e buona traduzione

Contro: Davvero troppo classico
Tecnicamente obsoleto

VOTO **70**



Ci vuole poco a comprendere che il nostro potenziale cliente e salvatore, in realtà, è tutt'altro che una brava persona...



IMPOSSIBILE
STARE FERMI

GLADIUS

Linee decise che catturano lo sguardo, **motore V-twin** dal carattere sportivo, **telaio compatto** per una maneggevolezza ineguagliabile assicurano il massimo divertimento ad ogni curva. **Gladius movimentata la tua passione, restare fermi sarà impossibile.** Le nostre Concessionarie ti aspettano.



Way of Life!



Vincitrice in Giappone del premio
Good Design Award 2009.

Disponibile anche in versione depotenziata.

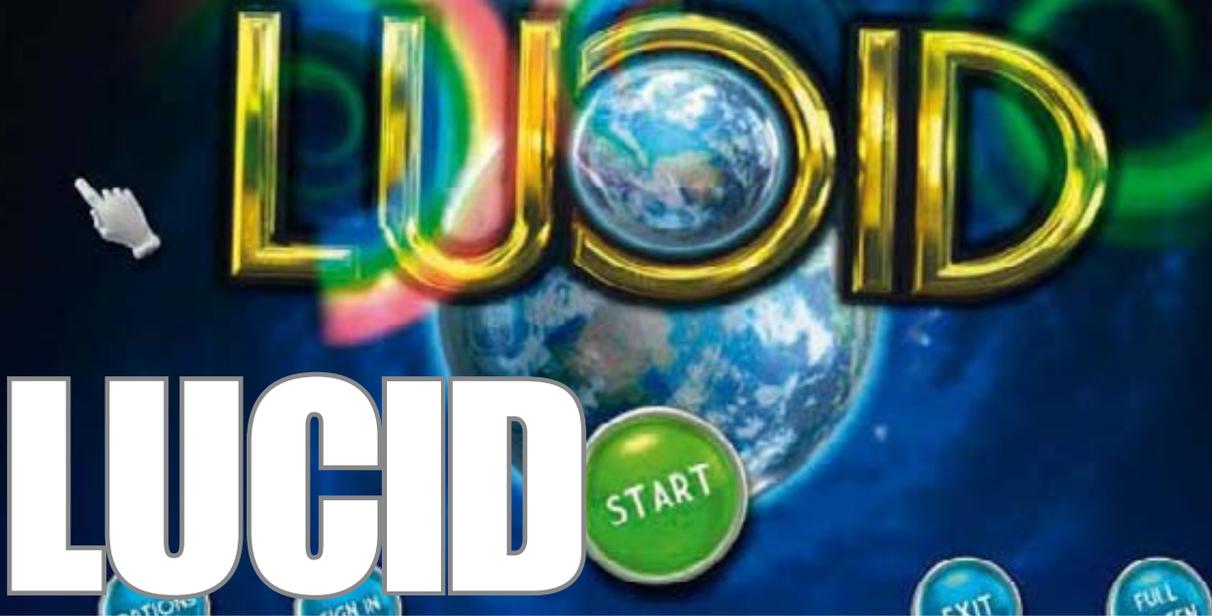
www.suzuki.it

Numero Verde
800-452625

■ CPU: Intel Pentium 4 @ 1 GHz ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: compatibile DirectX 7.0
■ SPAZIO SU HD: 40 MB ■ CONNESSIONE: ADSL

■ SVILUPPATORE: YeaBoing ■ PUBLISHER: YeaBoing
■ DISTRIBUTORE: YeaBoing ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO INDICATIVO: € 4.99 (Steam)

www.lucidpuzzle.com



In mezzo a tante sparatorie, missioni suicide, corse a perdifiato e conquiste dell'universo, un po' di relax di quando in quando ci vuole proprio. Non troppo, però, eh.

Ci sono titoli "casual" che fanno della frenesia e della velocità di riflessi il loro punto di forza; altri, come Lucid, che regalano al giocatore momenti di relax e di serenità quasi zen, nei quali non c'è nessuna fretta, nessun avversario da sconfiggere o nessun cronometro da battere. Il gameplay riprende quello del "match-3" reso celebre dai vari Bejeweled, con la differenza che in questo caso si abbinano tutte le gemme, in qualsiasi ordine e numero, purché siano del medesimo colore e collegate tra loro. Per passare di livello (ce ne sono cinquantacinque, di difficoltà crescente) occorre raggruppare le gemme del colore indicato nella casella "task"; nei livelli più avanzati può capitare che venga richiesto di combinare un numero minimo di gemme, comunque non più di tre o quattro. Non esistono limiti di tempo (non c'è neppure il tasto pausa, perché inutile!) né vincoli di sorta; l'unico modo perché la partita abbia termine è quando non ci sono più mosse disponibili,

li, e anche in quel caso è possibile ricominciare dall'ultimo livello affrontato. Cancellando gruppi molto grossi e aumentando il moltiplicatore possono comparire sullo schermo opportuni "lucid block", che se cancellati ri-arrangiano le gemme: ideali per le situazioni più spinose (e infatti nei livelli più avanzati, dove ce ne sarebbe un bisogno disperato, sono rari come mosche bianche); ancora, il gioco premia le combinazioni di gemme che disegnano una forma geometrica. In generale il punteggio sale così in fretta da raggiungere in men che non si dica livelli assurdi; uno stage ben giocato può fruttare anche quaranta di milioni di punti! Graficamente Lucid svolge il suo lavoro in maniera più che egregia, puntando più sui colori e gli effetti speciali che sulla tecnica pura: ogni livello è un tripudio di colori, di arcobaleni e fuochi d'artificio, ma la risoluzione è fissa, inchiodata a 800x600, la grafica è bidimensionale e i fondali si limitano a qualche semplice animazione. Praticamente nulla la

colonna sonora. A parte la possibilità di giocare a schermo intero, non esistono opzioni di sorta. Per sfide tutte interne alla propria cerchia di amici/familiari, Lucid offre un sistema di profili che mantiene gli high score e permette di salvare la partita corrente. Peccato che manchi una banale, ma essenziale, notifica che avverta dell'imminente cancellazione del salvataggio. La meccanica di gioco di Lucid è molto semplice, ben congegnata ed effettivamente rilassante, e verso la fine arriva a richiedere persino un po' di tattica nell'affrontare gli schemi più difficili: l'ideale, insomma, per distrarre la mente alla fine di una giornata di lavoro o tra uno shooter e un RPG. Peccato che oltre al gioco base non esista altro, ma proprio niente di niente. Senza voler indossare chissà quale cappello da game designer, è così impensabile l'inserimento di sfide extra in un gameplay di questo genere? I "task" da compiere potrebbero essere più complessi e non limitarsi ai colori, per esempio; ancora, le gemme sono sempre di cinque colori: perché non cominciare con qualcuno di meno e finire con qualcuno in più? Pur comprendendo l'idea dell'approccio "zen", con alcune modalità a tempo o challenge più impegnative la longevità ne avrebbe tratto grande beneficio. Attenzione, Lucid è solo in inglese: non che ser-

va capire chissà che per affrontarlo, ma meglio sprecare due righe perché lo sappiate. E per finire, sul sito ufficiale il gioco è venduto a quindici dollari, mentre su Steam sta a un sacco più ragionevole (anche per quel che offre) pugno di euro.

Claudio "keiser" Todeschini
keiser@sprea.it

Commento

Lucid costa poco (almeno su Steam), ma non offre molto di più. Ed è un vero peccato, perché l'idea di base del "match-all" è carina, divertente e ben implementata. Tecnicamente non c'è da strapparsi i capelli, ma chissene: è un titolo casual, pieno di arcobaleni e lucine sberluccicanti, e tanto basta. È un buon giochino per rilassarsi ogni tanto, una valida alternativa ai classici di PopCap, ma non può competere davvero con Bejeweled e compagnia bella. Sarebbe bastata qualche ulteriore modalità di gioco, e si sarebbe garantito una lunga permanenza sui nostri hard disk.

Pro: Gameplay divertente
Arcobaleni! Fuochi d'artificio!
Weeeee!!!

Contro: Nessuna modalità di gioco extra
Pessima gestione dei profili



Il gameplay ricorda Bejeweled, ma per certi versi è finanche più divertente. Se solo fosse stato sfruttato meglio...

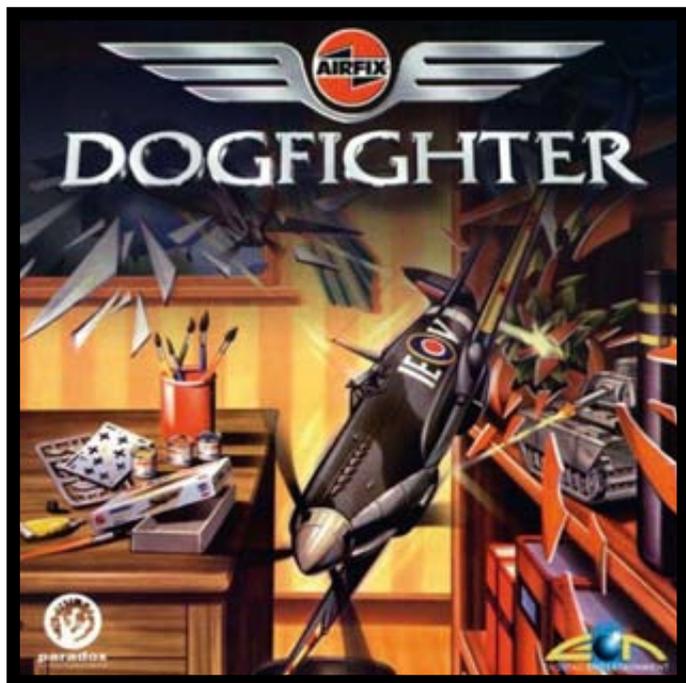


Schemi divertenti come questi rappresentano un piacevole diversivo. Peccato che si contino sulle dita di una mano.

VOTO **58**

AIRFIX DOGFIGHTER

Vi ricordate quando da bambini costruite gli aeroplanini di plastica e li facevate sfrecciare sopra il divano, e giù a rotta di collo verso il tavolino del soggiorno, a bombardare i gomitolini di lana per poi puntare dritti sul gatto? No? Che brutta infanzia che avete avuto.



Ho sempre trovato incredibilmente affascinante l'idea che i giocattoli non siano semplici oggetti di plastica inanimati, ma "vivano" con l'obiettivo di farci giocare, di renderci felici, di stimolare la nostra fantasia. E non a caso considero quella alla base di Toy Story una delle storie più belle della cultura moderna. Forse perché i giocattoli rivestono un ruolo davvero importante e unico: sono capaci con poco, con quasi nulla, di catapultarci in mondi fantastici, di trasformarci in eroi o criminali, ma soprattutto di plasmare la realtà che ci circonda. Con la nostra complicità e il nostro assenso, naturalmente: ma è a loro, più o meno direttamente, che la nostra mente affida il compito di trasportarci lontano da qui. Il loro potere è talmente grande, talmente forte, che la parte irrazionale della mia mente, la mia fantasia, non riesce ad accettare il fatto che siano semplici pezzi di plastica. Per lo stesso motivo adoro

tutti i videogame che ci permettono di giocare, letteralmente, con altri giocattoli, e scusate il gioco (!) di parole. Airfix Dogfighter è solo uno dei tanti esponenti di questo micro-sotto-genero (altri sono citati in un box apposito); probabilmente uno dei meno noti, ma non per questo meno adorabile o divertente.

Airfix Dogfighter è un arcade di combattimenti aerei come ce ne sono tanti, oltretutto "ambientato" (si fa per dire, e tra poco capirete anche perché) nella Seconda Guerra Mondiale, con la differenza che al posto delle campagne francesi, dei villaggi tedeschi e della steppa russa le battaglie si combattono nei

cieli della vostra... cameretta. E di tutto il resto della casa, con qualche capatina all'aria aperta, nel giardino sul retro. Ecco quindi che una libreria diventa l'inespugnabile fortezza nemica, le scale che portano al piano di sopra il punto da cui sbucca la controffensiva nemica, il letto il nascondiglio sotto cui si trovano preziose munizioni... Qui tutto è gioco, tutto è meta-ludo, a partire dalla schermata iniziale con le scatole dei modellini impilate una sull'altra al briefing delle missioni, dove tra un foglio battuto a macchina e l'altro si intravedono barattolini di vernice acrilica e pennelli, decalcomanie e pezzi di modellini sparsi sul tavolo.

Il tavolo da biliardo è ovviamente un punto nevralgico per il nemico, e non a caso è difeso da un nugolo di unità.



QUI TUTTO È GIOCO, TUTTO È META-LUDO, A PARTIRE DALLA SCHERMATA INIZIALE CON LE SCATOLE DEI MODELLINI IMPILATE UNA SULL'ALTRA

GIOCHI GIOCATI

Airfix Dogfighter non è l'unico "meta-gioco" in circolazione. A parte la serie LEGO, che fa storia a sé, e che tra Harry Potter, Indiana Jones, Star Wars, LEGO Universe, Pirati dei Caraibi e altri continuerà a divertirci ancora per parecchio tempo, vale la pena ricordare qualche altra

piccola perla: la lunghissima serie Army Men di 3DO, che vede contrapposte diverse fazioni di soldatini di plastica, e che secondo me ha dato il meglio con lo strategico in tempo reale del 2002; sempre in tema di soldati e combattimenti, il recente Toy Soldiers di Signal Studios, tower defence già uscito su Xbox LIVE Arcade e in arrivo su PC alla fine di quest'anno, nel quale è possibile anche controllare direttamente le unità sul campo di battaglia. Passando a tutt'altro genere, mi limito a citare (e a ripromettermi di tornarci su, magari in qualche prossimo TGM Classic) Re-Volt di Acclaim, gioco di macchinine radiocomandate che se la vedono tra corridoi, vialetti dei giardini e musei di storia naturale, e tutta la serie Micro-machines, che ha spopolato per anni anche nella redazione di TGM.



Le campagne sono due, una per gli Alleati e una per l'Asse: ciascuna è composta da una decina di missioni, e sebbene non siano molto lunghe, sono abbastanza ben costruite da offrire una buona varietà. Del resto, quando si devono affrontare sottomarini tedeschi di stanza nella vasca

Prepararsi per un bombardamento a tappeto! Ehm...



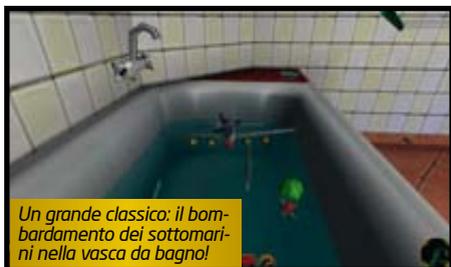


L'editor è piuttosto limitato, ma svolge dignitosamente il proprio lavoro.

IL FASCINO DI AIRFIX DOGFIGHTER STA NELL'USO "TATTICO" DELL'ARREDAMENTO, NEL COSTRUIRE CAMPI DI BATTAGLIA CON LIBRI, PORCELLANE E VASCHE DA BAGNO, NEL RISVEGLIARE IL BAMBINO DENTRO CIASCUNO DI NOI

da bagno, o respingere l'assalto di bombardieri che cercano di annientare la vostra base sul tavolo da biliardo, o assalire le torri di comunicazione nemiche nel garage, chi ha il coraggio di lamentarsi? Il gioco non se la tira troppo con la fisica realistica ma, ancora una volta, stiamo parlando di aeroplanini di plastica, non di veri bestioni dei cieli. E così non ci si stupisce di poter andare a sbattere impunemente contro ogni oggetto o parete senza subire danni (o quasi), o di realizzare manovre in aria altrimenti impossibili, anche a velocità assai ridotte; lo stesso dicasi per gli scontri, dove il giocatore è aiutato da un sistema fin troppo gentile di mira automatica, che permette di colpire il bersaglio a patto di trovarsi "grosso modo" con il naso dell'aereo rivolto verso di lui. Queste scelte da un lato corroborano l'assunto di base, ossia di star usando balocchi di plastica, dall'altro sopperiscono a uno degli aspetti meno riusciti del gioco, ossia i controlli, che con la tastiera non sono molto fluidi e precisi; esiste una patch che migliora il supporto per il joystick, ma anche smanettando un pochino non sono riuscito a far funzionare il pad della 360, probabilmente la periferica che meglio si sposa con Airfix.

I quindici aerei disponibili, che si sbloccano nel corso delle missioni (recuperando i relativi kit di montaggio, si capisce, con tanto di colla e pittura), offrono modelli di volo e prestazioni abbastanza vari, con caratteristiche diverse per velocità massima, controllo, corazza e carburante. A ulteriore riprova dell'approccio arcade di Airfix, sparsi nei livelli si trovano diversi power-up, più o meno nascosti, magari all'interno di oggetti da rompere come vasi, piatti e tazze, tra cui munizioni, carburante, kit per ripara-



Un grande classico: il bombardamento dei sottomarini nella vasca da bagno!



Non sembra, ma stiamo combattendo fuori casa, tra piscina e garage.

zioni e potenziamenti per le armi. L'arsenale complessivo è piuttosto ricco, ancorché poco plausibile (ma non serve che torniamo ancora sull'argomento, vero?), e contempla bombe, missili a ricerca, raggi laser, spirali Tesla, mine da paracadutare, e persino – ma solo nell'ultima missione – bombe atomiche.

Come per i velivoli, anche i livelli si sbloccano poco alla volta, dalla stanza della sorellina al bagno (centro di tutte le operazioni navali, ovviamente), passando per la cucina (dove il Duce e i suoi soldati devono difendere i propri spaghetti!), il garage e qualche sporadica incursione in giardino. Pur ambientato in una sola casa deserta, le ridotte dimensioni dei giocattoli sono tali da allontanare il rischio di claustrofobia, così come quello della noia. Certo i motori grafici di dieci anni fa non permettevano di scialare eccessivamente in poligoni e dettagli, ma nel complesso il risultato è più che apprezzabile, grazie alla possibilità di variare l'illuminazione degli ambienti, texture discretamente realistiche, e qualche effetto speciale non sgradevole come le scie sulle ali degli aerei e le esplosioni. Il motore è Direct3D, e sui computer odierni questo significa poter impostare tutti i parametri al massimo e soluzioni elevate senza troppi patemi.

La quasi totalità del fascino di Airfix Dogfighter sta nell'ambientazione, nell'uso "tattico" dell'arredamento, nel costruire campi di battaglia con libri, porcellane e vasche da bagno come neppure noi avremmo mai osato fare da piccoli, nello scuotere la fantasia e nel risvegliare con vigore il bambino dentro ciascuno di noi. Occorre tenere ben presente questo aspetto, perché altrimenti si rischia di dar troppo peso ai suoi difetti, che non sono pochi e non sono neppure trascurabili. A parte i controlli, alcune scelte di design appaiono oggi piuttosto datate e faticose da digerire, come il dover ripetere una missione da venti minuti perché si muore nel corso dell'ultimo dogfight, o la fase del "racatto" di bonus e power-up in quantità all'inizio di una missione, operazione tanto tediosa quanto necessaria per presentarsi sufficientemente agguerriti di fronte all'avver-



Il pianerottolo del secondo piano, uno dei "teatri" più battuti di questa stravagante Seconda Guerra Mondiale.



Ogni schieramento ha la propria base di sblocata in diversi punti della casa. Nella cameretta si trova quella degli alleati.

sario. A parte il multiplayer, a cui è dedicato un box a parte, il gioco possiede un paio di altre chicche su cui val la pena di soffermarsi alla fine di queste due pagine, ossia un editor di livelli e uno per decorare gli aeroplanini. Il primo consente di realizzare nuove mappe (e semplici missioni in cui far fuori tutti gli avversari) modificando quelle esistenti o costruendole a partire dalle stanze vuote della casa. La "paint room", invece, dà modo di modificare le livree degli aerei, e integra addirittura un semplice programma di disegno per cambiare i vari loghi e le decalcomanie. ■



Online si trovano diverse "skin" per modificare i propri aerei. Ecco quella del ToSo quando gioca con i suoi amichetti.



Un piccolo easter egg sblocca niente-meno che un UFO! Volando, con un po' di pazienza e qualche tool si possono anche far volare i carri armati.

DUELLI ONLINE

Il multiplayer di Airfix Dogfighter supporta solo scontri tutti contro tutti al massimo in otto persone, oltretutto in mappe che non permettono di girare liberamente per tutta la casa. Peccato, perché il titolo avrebbe le potenzialità per fare molto di più. Altra pesante limitazione tecnica è l'assenza di un motore di ricerca di server: questo significa organizzarsi prima per gestire le partite, comunicando manualmente l'indirizzo IP di chi ospita a tutti gli altri.

Se non conoscete abbastanza persone che potrebbero duellare con voi, o cercate una community già ben avviata in cui inserirvi, non potete che dirgervi su airfixdogfighter.co.uk, dove i suoi frequentatori organizzano partite quasi tutte le sere, e il forum è molto attivo (anche se con un po' di puzza sotto il naso, tipicamente british, del tipo che prima di postare devi andare a fare i saluti nell'area apposita e cose simili).



VIDEOGAMES



zone

Giochiamo a cambiare il mondo?

Uno degli ostacoli allo sdoganamento del "videogioco" come strumento di comunicazione "tout court", ammesso che la cosa, a qualcuno, interessi ancora, sta nel fatto che chiunque, indipendentemente dal suo essere più o meno informato sui fatti, si creda autorizzato a parlarne per giudicarlo, me compreso. In questi giorni, ad esempio, è stato particolarmente interessante il curioso scambio di battute (a distanza) tra Barack Obama e Al Gore, vice di Bill Clinton durante il suo mandato, nonché Nobel per la pace nel 2007. L'attuale Presidente degli Stati Uniti d'America, infatti, nonostante abbia dimostrato di saper fare largo uso delle nuove tecnologie attraverso la sua demagogica campagna elettorale, ha dichiarato, per la seconda volta, che ogni padre "ha delle responsabilità personali nel prendere le giuste decisioni per i propri figli, a incoraggiarli a spegnere i videogame e leggere un buon libro: a insegnare loro le differenze tra ciò che è giusto e ciò che è sbagliato". Pochi giorni dopo, in occasione del Games for Change Awards 2011, manifestazione che ogni anno premia i titoli che hanno contribuito maggiormente alla sensibilizzazione sociale, economica e politica dei giocatori, il non più snellissimo Al Gore si è lanciato in una lunga dissertazione incentrata sul fatto che, al contrario, "i media più popolari hanno il potere di sollevare questioni che possono sembrare incomprensibili o estremamente complesse. Attraverso i [videogiocchi, ormai diventati la norma per centinaia di milioni di utenti ogni mese, esse possono essere illuminate e presentate alla gente in un modo che le inviti ad impegnarsi nel cercare di risolverle!"]. Sorvolando su come lo speech writer di Al Gore sappia, furbescamente, catturare l'attenzione delle platee, ciò su cui è invece significativo soffermarsi è lo stato di confusione che imperversa nel pallido deserto cognitivo dell'opinione pubblica condivisa (statunitense o meno, non credo faccia ormai alcuna differenza). Ne dicono di tutti i colori: i videogiochi fanno bene, poi fanno male, quindi sono il futuro, ma inducono alla violenza, poi devono essere censurati, ma solo quegli oscurantisti dei tedeschi e degli australiani lo fanno, epperò anche in Cina...

BLA. BLA. BLA.

Hilary Clinton, Hugo Chavez, David Walsh, Rocky Delgadillo, Raupp Valdir: ognuno dice la sua e se non fosse per sorridere dell'ambigua etica di personaggi come Timothy Plan (autore dell'agghiacciante "An inside look into Video Games") o Jack Thomson (l'uomo simbolo della crociata contro l'oscenità e la violenza nei videogiochi), nessuno ne sentirebbe davvero la necessità. "Cosa c'entrano, in tutto questo, i giochi indie?" - direte voi. Ebbene, c'entrano nella misura in cui si scopre che in occasione del Games for Change Awards, appuntamento citato poco fa per contestualizzare la dichiara-



Hulk Hogan, Brotherhood, di Paul Hargrave (2011)

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

zione di Al Gore, gli sviluppatori indipendenti siano riusciti ancora una volta a dimostrare a tutti gli astanti quanto il videogioco, al pari degli altri mass media, possa essere utilizzato per fare informazione e agevolare la presa di coscienza su problemi quali la deforestazione, l'inquinamento, il dittatorialismo, la scarsità di risorse, la fame del mondo e chi più ne ha più ne metta. Da The Cat and The Coup (recensito sullo scorso TGM) a The Curfew (poche pagine più avanti), la selezione di giochi proposta dalla giuria è di quelle che non possono passare inosservate anche agli occhi dell'utente più smaliziato. Fermo restando, quindi, l'assunto che chiunque veicoli un messaggio, lo faccia comunicando, contemporaneamente, anche il proprio punto di vista sulla faccenda narrata (precisazione che fa tanto antropologo relativista), il consiglio da dare a tutti quei soggetti che si riempiono la bocca di frasi fatte e proclami contro la violenza digitale, è quello di andare sul sito ufficiale della manifestazione e godersi appieno la qualità dei titoli finalisti, ché se anche non fossero educativi, sarebbero sicuramente adatti a far capire loro che i nostri figli non solo non giocano esclusivamente ad Hot Coffee o a Canis Canem Edit, ma che hanno anche una valida alternativa all'indottrinamento politico tipico dei telegiornali che vanno in onda, senza censura, in prima serata. ■

«Parlo mai di astrofisica, io? Parlo mai di biologia, io? Parlo mai di neuropsichiatria? Parlo mai di botanica? Parlo mai di algebra? Io non parlo di cose che non conosco! Parlo mai di epigrafia greca? Parlo mai di elettronica? Parlo mai delle ditte dei ponti dell'autostrada? Io non parlo di cardiologia! Io non parlo di radiologia! Io non parlo delle cose che non conosco!». (Nanni Moretti - Sogni d'oro, 1981)

PROJECT ZOMBOID LA PREVIEW

A cura di Andrea "giopep" Maderna giopep@gmail.com

Ma come, un altro gioco di zombi? Sì, un altro gioco di zombi. E – occhio – un gioco di zombi che riesce ad essere particolare, fresco, interessante, al punto di spingerci a parlarne mentre è ancora poco più che una demo. Il fatto è che il team Indie Stone ha scelto un approccio tutto particolare a questo tema e sta provando a creare, una volta tanto, un mondo (apocalittico) virtuale simulato, all'interno del quale il giocatore dovrà muoversi tenendo conto di azioni, reazioni, conseguenze, pericoli e difficoltà. Quasi più un simulatore di apocalisse zombi che un'avventura o un gioco di ruolo, anche se, certo, il genere dei giochi di ruolo è quello che più si avvicina alle scelte di design che troviamo in Project Zomboid.

IL DRAMMA DEL SOPRAVVIVERE

La situazione di partenza, perlomeno nella beta attualmente disponibile, è semplice e agghiacciante: ci si ritrova a controllare un uomo normale alle prese con una crisi immediata. Nostra moglie è gravemente ferita a una gamba e dobbiamo recuperare degli antidolorifici e il materiale per prestarle primo soccorso. Una trovata semplice, ma che alza fin da subito la posta: non si tratta solo di sopravvivere, ma anche di preoccuparsi della sicurezza della persona più importante della nostra vita. Ovviamen-

te si aggiungono altri dettagli non da poco: la casa è sostanzialmente vuota, vittima di sciacallaggi assortiti, le strade sono invase dai morti viventi, il tempo è inclemente e – come da tradizione – ci sono in giro anche simpatici sopravvissuti dal grilletto facile.

Questa è la struttura base da cui parte il gioco, una sorta di drammatico tutorial che ci immerge subito nelle problematiche di sopravvivenza a cui dovremo dedicarci. Da quel che è emerso fino a oggi, l'idea è di dare vita a un'esperienza molto poco sceneggiata e assai incentrata su un gameplay emer-

gente, in cui la storia viene scritta dalle azioni del giocatore e delle intelligenze artificiali, oltre che dalle regole tramite cui funziona l'interazione del mondo di gioco e dal modo in cui queste forze dirom-

penti e in conflitto si combineranno fra loro. E già in queste prime fasi d'approccio, assolutamente rozze, incomplete, in corso d'opera, si intravede un potenziale emotivo, di interazione e di libertà pazzesco.



Un nuovo approccio all'apocalisse zombi.

LA DEMO È UNA SORTA DI DRAMMATICO TUTORIAL CHE CI IMMERGE SUBITO NELLE PROBLEMATICHE DI SOPRAVVIVENZA A CUI DOVREMO DEDICARCI



Gli sviluppatori lo dicono chiaro e tondo: in Project Zomboid si è destinati a morire.



Il gioco includerà un sistema di crescita del personaggio, tramite il quale imparare nuove abilità.

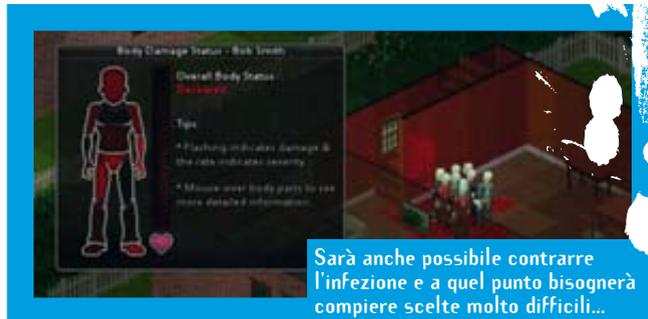


Ho provato ad affrontare le fasi iniziali più e più volte (anche perché, al momento, non esiste un'opzione per il salvataggio) e ne ho viste e vissute veramente di cotte e di crude. Intrappolato e mangiato vivo da un'orda di zombi mentre cercavo di recuperare della carne con cui sfamarmi, immobilizzato da un sopravvissuto armato di fucile e costretto a osservarlo mentre si dirigeva in camera di mia moglie pronto a divertirci, arso vivi nell'incendio provocato dalla cucina incautamente lasciata in funzione... il sistema di gioco è talmente ampio e libero che si rimane continuamente stupiti dai modi in cui si comporta. Chiaramente ci sono in realtà vincoli piuttosto concreti, ma del resto il pregio maggiore di un videogioco sta nella sua capacità di farti credere alle regole che propone, di convincerti che tutto è possibile tramite la bravura nel non farti sentire i limiti. In questo senso aiuta anche uno stile grafico tutt'altro che originale, immerso a fondo nella corrente pixel art, ma che si sposa alla perfezione con le idee alla base di Project Zomboid. Da un lato, come spesso accade, il forte contrasto fra le immagini caricaturali e la tragedia che ti fanno vivere rende tutta l'esperienza ancora più fastidiosa e capace di entrarti sotto pelle. Dall'altro, in una maniera implicita e chissà quanto voluta, di fronte a un impatto visivo del genere è facile rimanere stupiti dalle possibilità d'interazione offerte, perché viene spontaneo attendersi al contrario meccaniche piuttosto semplici.

DIFFICOLTÀ DI SVILUPPO

I limiti di Project Zomboid, almeno per quel che può emergere una prova dalla durata limitata, spiccano più che altro nell'impaccio di certe meccaniche di controllo, il cui sviluppo è del resto ancora tutto da definire. Il personaggio, per esempio, si sposta grazie al-

le frecce direzionali, cosa che in ambito isometrico risulta, a tratti, piuttosto scomoda. Il sistema di gestione degli oggetti è piuttosto arzigogolato (anche se è già stato rifinito e snellito dalla sua prima apparizione), ma ha dalla sua una punta di gradita profondità: in pieno stile gioco di ruolo, è infatti possibile "craftare", unendo fra loro diversi oggetti per ottenere risultati utili. E allora, ecco che una pentola e del cibo diventano materiale tramite cui cucinarsi una zuppa (e, come detto, rischiare di scatenare un incendio), mentre assi, chiodi e martello permettono di tirare su barricate grazie alle quali difendere se stessi e la propria moglie da visite indesiderate, come quella citata in precedenza. Le possibilità sono davvero grandi – specie se inseriamo nel mix il concetto di multiplayer persistente – e denunciano un livello di ambizione piuttosto alto, che giustifica il modello economico à la Minecraft scelto dal team di sviluppo. Di fronte a una demo del genere, bisogna essere piuttosto stolti per non voler sborsare quei pochi soldi e sperare in un futuro migliore in



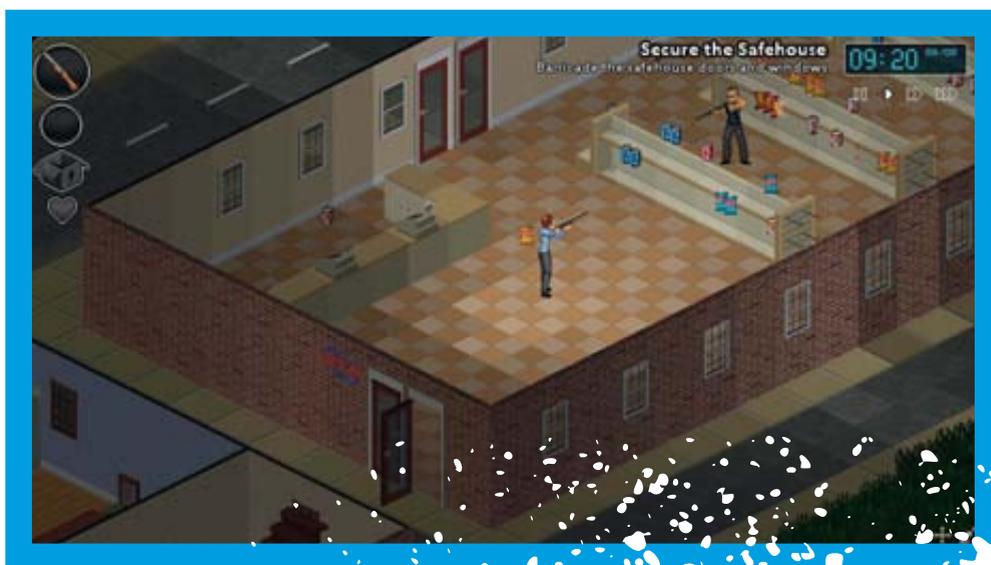
IL SISTEMA DI GIOCO È TALMENTE AMPIO E LIBERO CHE SI RIMANE CONTINUAMENTE STUPITI DAI MODI IN CUI SI COMPORTA

Project Zomboid saprà diventare una bella realtà. Eppure, di stolti è pieno il mondo.

PENSIERO STUPENDO

I ragazzi di Indie Stone non hanno mai particolarmente osteggiato il fenomeno della pirateria, che ovviamente preferirebbero anche loro veder sparire come per magia, ma contro cui solitamente non prendono misure di alcun tipo. Anzi, in passato sono addirittura giunti a consigliare l'utilizzo di copie pirata per ovviare a eventuali problemi di quelle "regolari", in attesa di riuscire a risolverli. Di recente, però, sono stati costretti a porre un freno al download non autorizzato di Project Zomboid. Allo stato attuale, è infatti possibile accedere solo a una demo giocabile in locale, mentre la beta online, che era stata inizialmente resa disponibile, è svanita dai link ufficiali. Come mai? Semplice: dei pirati hanno realizzato una versione craccata che contiene un pulsante

"Update now", grazie al quale ci si connette ai server e si scarica la build più aggiornata. Il problema è che, per come è strutturato il modello di business messo in piedi da Indie Stone, ogni download costa loro dei soldi. Ed è quindi chiaro che ciascuno di quei download illeciti non rappresenta solo un mancato guadagno (a che ti serve comprare il gioco se puoi scaricare gli aggiornamenti?), ma addirittura una perdita effettiva e ben superiore, visto che ogni singolo aggiornamento costa denaro agli sviluppatori. Il che, considerato che stiamo parlando di un gioco indipendente, è un po' l'ennesima occasione per osservare una situazione che lascia, se non basiti, quantomeno perplessi... ma d'altra parte – occhio, polemica sterile e qualunque in arrivo – in un mondo che è lo stesso delle App iPhone da 0,79 euro piratate da gente che spende cinquecento euro per comprarsi il telefono, non è che ci sia molto da stupirsi...



THE CURFEW

Roberto "il Cinese" Turriani turriani.roberto@tgmonline.it

80/100



"Le leggi devono essere comuni e fatte con il consenso di coloro a cui toccano". (Giovanni Boccaccio - Decamerone, giornata VI, novella VII, 1350)

The Curfew è una piccola avventura grafica in Flash che si gioca via browser. È stata realizzata da Littleloud, un giovane studio che sviluppa contenuti multimediali anche per settori come cinema, televisione e radio. Nel 2010, commissionato da Channel 4 (emittente pubblica britannica) e in collaborazione con Kieron Gillen (critico videoludico e autore di svariati fumetti), Littleloud sforna, per l'appunto, The Curfew, un titolo che nel voler proporre al grande pubblico una riflessione interattiva su tematiche quali libertà e privacy individuale, è stato selezionato per la categoria Transmedia (visto l'approccio crossmediale) al Games For Chance Awards 2011.

JOHNNY MNEMONIC VS. MINORITY REPORT

Il gioco è ambientato in una Londra futuristica (2027) caratterizzata da

un'atmosfera sintonica ad un ipotetico romanzo scritto a tre penne da Orwell, Gibson e Dick: a seguito di uno sventato attentato terroristico che avrebbe raso al suolo la capitale del Regno Unito, l'agenzia per la sicurezza nazionale The Shepherd Party riesce a far approvare un provvedimento che, nel tentativo di impedire qualsiasi atto criminale, impone un serrato coprifuoco e la catalogazione dei cittadini secondo una rigida classificazione che ne regola i gradi di libertà, tanto negli spostamenti quanto nella fruizione dei diritti civili fino ad allora considerati universali. Nei panni di un dissidente che trasporta le prove di uno scandalo capace di mettere in ginocchio il governo (Mirror's Edge anyone?), saremo costretti, braccati dalla polizia, a rifugiarci temporaneamente in una "casa base", al servizio dei cittadini di serie B che non sono riusciti

Durante i flashback, potremo utilizzare il telefono cellulare per evidenziare elementi aggiunti in puro stile "realtà aumentata".



IL GIOCO È AMBIENTATO IN UNA LONDRA FUTURISTICA CARATTERIZZATA DA UN'ATMOSFERA SINTONICA AD UN IPOTETICO ROMANZO SCRITTO A TRE PENNE DA ORWELL, GIBSON E DICK

a rientrare nelle proprie abitazioni prima del coprifuoco. Avisati del fatto che, ormai, le forze dell'ordine sanno dove ci troviamo e che stanno per venire a prelevarci, dovremo scegliere, tra gli altri ospiti della residenza (quattro, in totale), qualcuno di cui poterci fidare e a cui dare in custodia le preziose informazioni in nostro possesso. Come scoprire la persona giusta?

FMV

Gli sviluppatori, forse con l'intento di catturare l'attenzione dell'utenza televisiva di Channel 4, che in ogni caso ci aveva messo i quattrini, hanno adottato la tecnica del Full Motion Video, che prevede, quindi, l'interazione con veri e propri filmati girati in presa diretta. Grazie alla presenza di attori in carne e ossa (che, nonostante tutto, recitano anche piuttosto bene), il coinvolgimento emotivo è notevole e la qualità, con cui sono stati realizzati gli elementi digitali attraverso i quali andiamo di volta in volta ad interagire, garantisce che la sospensione dell'incredulità non vada a farsi benedire. Per riuscire ad individuare il soggetto a cui passare

— COMMENTO —

The Curfew è un gioco ricercato e pieno di spunti interessanti. Offre un'atmosfera fanta-politica suggestiva, una trama non scontata e una struttura di gioco che, se anche non innova il genere delle avventure realizzate con la tecnica del FMV, risulta molto funzionale e piacevole da utilizzare. In ultima analisi, quindi, ci troviamo di fronte ad un eccellente antipasto, da giocare appena prima di cena, con magari un bicchiere di prosecco a farci compagnia: se vi piace il genere di esperienza, il divertimento è assicurato. Ah, sì... che è completamente gratis l'ho scritto da qualche parte?

+ uuh! Fanta-politica!

- molto semplice

il testimone, quindi, dovremo indagare sul passato dei personaggi che ci troveremo di fronte, facendo domande e ripercorrendo, rivivendole in prima persona, le ore antecedenti il loro rifugiarsi presso la "casa base". Tanto la combinazione delle domande poste, quanto l'efficacia delle nostre conseguenti reazioni serviranno al far maturare (o meno) una sorta di relazione di fiducia tra noi e i nostri interlocutori, che, in caso positivo, ci confideranno i propri problemi permettendoci di capire, così, quanto potranno rivelarsi affidabili nel proseguire la nostra missione. Tra un dialogo e l'altro, inoltre, sono state inserite delle sequenze giocabili, decisamente più vivaci. Si tratta, per lo più, di semplici puzzle ambientali o altrettanto immediate cacce al pixel, che però donano dinamismo al contesto narrativo che fa da sfondo all'avventura e aiutano a spezzare la monotonia che solitamente colpisce i giochi con troppe righe di testo da leggere. Prima di andare al commento, è doverosa una piccola nota per chi non mastica l'inglese: farete fatica a seguire. □

PROUN

"We brought the canvas into circles. And while we turn, we raise ourselves into the space". (El Lissitzky, 1890 - 1941)

Roberto "il Cinese" Turini turini.robertoatgmonline.it

100
82/100



I Cinese: "Amore, secondo te posso cominciare la recensione di Proun con un "mamma mia che figata"?"

La moglie del Cinese: "No, però visto che è TGM..."

MAMMA MIA CHE FIGATA!

La prima cosa che ho fatto, appena uscito dal gioco, è stata capire chi fosse il genio responsabile della colonna sonora; la seconda è stata cercare il significato della parola utilizzata per il titolo; la terza, invece, è stata perdere una buona mezz'ora su Google Immagini per aver inavvertitamente digitato il nome di El Lissitzky, uno degli artisti che ha ispirato [l'ispirato] Joon "Oogst" Van Dongen, il game designer autore di Proun. Ma di che gioco si tratta? Ecco: in linea di massima, si può affermare, lasciando ampio margine ad ogni ragionevole dubbio, che Proun sia un gioco di corse basato sulla velocità e il time attack. Come dite? Negli screenshot non si vedono macchine, moto o astronavi? Sì,

tranquilli, non è colpa di Honto... in Proun non ci sono veicoli, bensì duttili palline!

MARBLE MADNESS NON C'ENTRA UN FICO SECCO!

L'obiettivo è quello di guidare il nostro "mezzo" di trasporto lungo un tortuoso percorso predeterminato e su cui poggiano solidi poligoni che, se urtati, causeranno un'impetosa battuta d'arresto al nostro moto perpetuo. Per evitarli e raggiungere velocità sempre più elevate, avremo la facoltà di "ruotare" il mondo di gioco, permettendo quindi alla pallina, saldamente ancorata al tunnel centrale, di dribblare agilmente gli ostacoli (anche se, nella pratica, saranno gli ostacoli a dribblare la pallina... ma si capisce anche così). "Dove sta la figata?", direte voi. Beh, il senso di fluidità e vertigine che il gioco trasmette bisogna provarli in prima persona, non c'è modo di scriverne... e cosa c'è di più facile, visto che lo sviluppatore ha adottato la [sempre rischiosa]

formula del "paga quello che vuoi", dando così a chiunque la libertà di scaricare il titolo "a babbo morto"?

POCO MA BUONO

Il gioco presenta, di base, appena quattro piste (in realtà sono cinque, ma solo per chi ha pagato) e per quanto ci sia la possibilità di scaricare gratuitamente i percorsi creati dagli utenti, al momento quelli disponibili per il download sono ancora troppo pochi per definire la cosa come un concreto "valore aggiunto". Le modalità di gioco sono tre (campionato, corsa singola e time trial), mentre il numero massimo di corridori che possono gareggiare contemporaneamente è quattro. Ogni prestazione viene automaticamente inserita nel classico e affollato circuito

COMMENTO

Una pallina al centro dello schermo; un solido mondo tridimensionale che ruota attorno all'asse centrale; colori pieni e caldi; una colonna sonora anni '60 che non avrebbe sfigurato nella serie televisiva "Il Prigioniero"; un unico circuito di ranking mondiale dove gareggiare persino con gli sconosciuti; la possibilità di installare mod generati dagli utenti; l'acquisto del prodotto avviene tramite la formula del "pay what you want": cosa volete di più? Un Lucano? Un altro?!

+ design e senso di velocità
- poche piste di base

di ranking mondiale, che registra le nostre percorrenze mettendole a confronto con quelle degli altri (e ce ne sono alcuni che battono dei tempi che nemmeno Valentino Rossi). Per quanto ridotta all'osso, però, l'infrastruttura di gioco deve essere giudicata prospetticamente a quello che Proun stesso vuole essere... e qualunque cosa questo voglia dire, di certo non siamo di fronte ad un titolo che nasce con l'idea di sbancare nella rincorsa agli acquisti i giorni antecedenti il Natale! Inoltre, per chi non se ne fosse accorto, fuori dalle finestre brilla il sole di agosto. Oddio, adesso è ancora luglio e piove... ma son sicuro che, tempo un mesetto... ☑

SI PUÒ AFFERMARE, LASCIANDO AMPIO MARGINE AD OGNI RAGIONEVOLE DUBBIO, CHE PROUN SIA UN GIOCO DI CORSE

Da ferma, la pallina assomiglia ad un batuffolo di cotone...



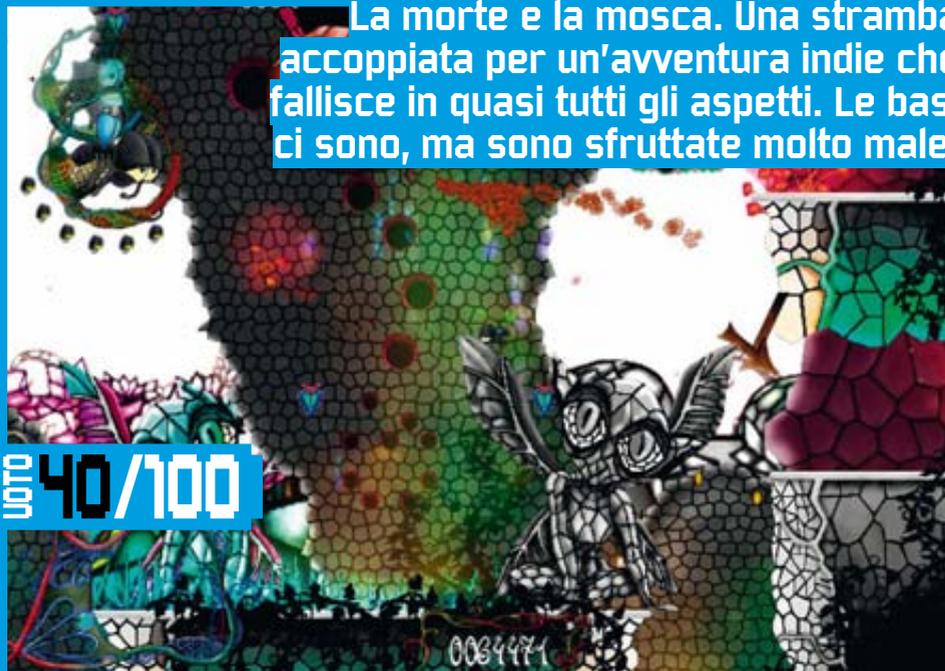
Se lanciata alla massima velocità grazie al "boost", la pallina si deformerà a causa delle forze che insisteranno su di essa.



DEATH AND THE FLY

Simone "Karat45" Tagliaferri simone.tagliaferri@gmail.com

La morte e la mosca. Una stramba accoppiata per un'avventura indie che fallisce in quasi tutti gli aspetti. Le basi sono, ma sono sfruttate molto male.



— COMMENTO —

Death and the Fly tradisce la promessa di essere un gioco indie pieno di stile e dal gameplay fresco e originale, e si rivela essere un festival del cattivo design, con una quantità astrusa di difetti che lo conducono verso il disastro. Ci vuole tanto, nel 2011, a capire che disegnare nemici che si confondono con il background non è più tollerabile? Il risultato è che si passa buona parte del gioco a combattere con i vari difetti di design e, quando finalmente gli sviluppatori sembrano aver trovato la strada giusta, finisce inesorabilmente, facendo rimpiangere i soldi spesi.

+ lo stile grafico
- realizzazione superficiale

A una prima occhiata, Death and the Fly sembra essere dannatamente ben fatto dal punto di vista visivo, godibile grazie alle meccaniche rotode di gameplay collaborativo e pieno di cose da fare per la presenza degli oggetti speciali da acquistare nel negozio di gioco. Peccato che sia solo un grandissimo abbaglio, un fraintendimento di cui vergognarsi. Il concept può intrigare: la morte e una mosca devono collaborare per superare una serie di livelli pieni di puzzle e nemici, ognuna sfruttando le sue peculiarità. Ad esempio la mosca può volare e sparare, mentre la morte può risucchiare le anime, saltare e usare alcuni poteri speciali come la telecinesi. Qualcuno in sala si ricorda di The Lost Vikings per Amiga (gli altri sistemi non li cito per razzismo)?

PROBLEMI PROBLEMI PROBLEMI

Death and the Fly è un titolo bacato con diversi problemi nella faretra. I più evidenti sono quelli grafici. Provato su tre computer diversi non ha mancato di mostrare artefatti o di comportarsi in modo strano. Il bug più evidente è che sembra refrattario a mantenere le impostazioni dell'utente, con

le opzioni di visualizzazione che si resettano continuamente alla microscopica modalità finestra. A seguire ci sono le difficoltà di avvio, con lo schermo che a volte rimane nero, pur caricando gli oggetti del menu (si capisce perché, conoscendone la posizione, si possono comunque selezionare) e la risoluzione fissa molto bassa, che non rende giustizia alla bellezza degli scenari e della palette cromatica utilizzata. Comunque, se Death and the Fly avesse problemi solo dal punto di vista tecnico, non lo avrei penalizzato con un voto simile. I veri drammi sono altri.

BREVE E RIPETITIVO

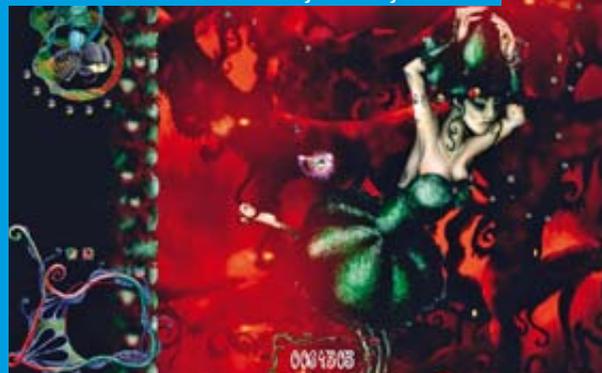
All'inizio, l'opera di Independent Programmer Group sembra avere delle enormi potenzialità: quanti magnifici enigmi si potrebbero creare con tutti quegli oggetti e sfruttando due personaggi così diversi? Purtroppo non è andata così e dopo pochi livelli ci si rende conto che tutto ciò che c'era da provare in termini di gameplay, a parte qualche elemento di contorno, si è esaurito nei primi schemi: si tirano leve fisse o a tempo, si elimina qualche nemico, si raccolgono monete da spendere nel negozio e si usano sempre gli stessi poteri per risolvere i fa-

cili enigmi. In caso di difficoltà si possono acquistare dei ninnochi che fanno da guida ufficiale: una freccia direzionale che punta verso l'uscita, la mappa completa del livello corrente o addirittura lo skip level completo. È possibile salvare la partita in due modi: tramite appositi checkpoint o, con Death selezionato, premendo verso il basso la leva dei movimen-

ti quando la barra dei salvataggi è carica. Comodo: praticamente si finisce per salvare a caso ogni volta che si scende da una scala o che ci si sbaglia a premere il tasto relativo! Infine, dopo una manciata di livelli, quando gli sviluppatori sembra stiano sfruttando meglio la materia a loro disposizione, si scopre che si è arrivati alla fine del gioco e l'unica cosa che rimane da fare è convenire sull'occasione sprecata. ☐

DOPO POCHI LIVELLI CI SI RENDE CONTO CHE TUTTO CIÒ CHE C'ERA DA PROVARE IN TERMINI DI GAMEPLAY SI È ESAURITO NEI PRIMI SCHEMI

Alcuni elementi del background sono molto belli, ma la risoluzione fissa molto bassa non gli rende giustizia.



LUME

"Fatto?". (Giovanni Mucciaccia Art Attack, 1998 - 2011)



PS 87/100

Il mondo di Lume è fatto di cartone...

C'EST PLUS FACILE!

...proprio come se qualcuno si fosse preso la briga di ritagliare delle sagome da uno scatolone e con i profili, così ottenuti, ne avesse modellato i contorni. Ogni ambiente è stato poi rifinito con fogli di carta colorati, utilizzati per caratterizzare le diverse superfici e complementi d'arredo che, fermo restando il loro essere sempre e comunque frutto di un'efficace combinazione di cartoncino e colla vinilica, sono stati rimodellati in computer grafica a seconda del loro essere passibili di interazione: "fatto?". Specificando allora che l'impianto grafico di Lume si basa sulla tecnica della ripresa a video di ambienti fisici statici, animati in stop-motion, con cambi di inquadratura e movimenti di macchina cinematografici, si può tranquillamente procedere ad illustrare in che cosa consista il gioco vero e proprio, ché di quanto sia bello da guardarsi ne parlano già abbondantemente gli screenshot allegati.

ENIGMISTICA

Lume è un'avventura grafica che appartiene ad un progetto più articolato, ancora in fase di sviluppo e di cui, in realtà, non si sa ancora granché. Il capitolo qui recensito, che si può allora considerare come il primo atto di una narrazione di maggiore respiro, si concretizza in un'oretta scarsa di gioco, per un totale di cinque location e appena una decina di quest da risolvere. Nei panni di Lumi, la giovane protagonista, avremo il compito di

LUME È UN'AVVENTURA GRAFICA CHE APPARTIENE AD UN PROGETTO PIÙ ARTICOLATO, ANCORA IN FASE DI SVILUPPO E DI CUI, IN REALTÀ, NON SI SA ANCORA GRANCHÉ

studiare un modo per ripristinare la corrente elettrica all'interno dell'abitazione dell'amato nonno, che per ragioni non meglio precisate ha subito un improvviso calo di tensione (la casa eh, non il nonno!). Nonostante, come già detto, la longevità sia ridotta ai minimi termini, le cose che la piccola nipotina dovrà fare, prima di riuscire nel suo intento, sono invero molte, foss'anche che, per risolvere i pochi enigmi proposti, si dovrà fare largo uso dell'ingegno e dell'intuito. Più che soffermarsi sulla fattura o la difficoltà dei singoli puzzle, però, è interessante sottolineare quanto sia tangibile la cura con cui sono stati realizzati e quanto intelligente sia stata la "mano", che ha scelto come declinarli in relazione alla struttura di gioco. Benché minuscolo, infatti, questo punta e clicca, anche se preso singolarmente, sembra vivere di una coerenza narrativa propria e capace di avere un'identità definita, senza manifestare il bisogno di

essere contestualizzato in una cornice di senso più ampia.

PECUNIA NON OLET

Venduto inizialmente al prezzo di quasi cinque sterline, Lume rimane un prodotto difficile da inquadrare e giudicare "un tanto al chilo", specie considerando, in primis, l'enorme lavoro artigianale propedeutico al suo sviluppo e, in seconda battuta, il chiaro messaggio ambientalista che sorregge l'ordito narrativo. Farlo proprio significa acquistare una piccola opera d'arte che, come tale, non dovrebbe esaurire il suo potenziale dopo la prima passata. In questo senso, il titolo di State of Play, privato di un qualsiasi supporto fisico a concretizzarne materialmente il possesso, dimostra quanto la pratica del digital delivery possa, in alcuni casi, inficiare il reale valore di un prodotto che, per quanto immateriale, meriterebbe di essere messo in bella mostra, dietro ad una vetrina.

— COMMENTO —

State of Play è uno studio indie davvero talentuoso. Per la realizzazione di Lume, un'avventura grafica dai toni scanzonati ma impegnati, si è munito di lastre di cartone, colla vinilica, fogli colorati, forbici, videocamera, Flash e idee; tante, tantissime idee. Il risultato è così notevole da far rimpiangere le vecchie scatole dei videogiochi, quelle in cui trovavano spazio cartoline e poster bell'e pronti per essere appesi alle pareti della propria cameretta, con la speranza di far morire di invidia gli amichetti nerd. Ne avessero fatto una Collector's Edition, sarebbe stato un acquisto quasi obbligato.

+ Fatto a mano
- finisce subito



Chi fa da sé...

L'interfaccia di gioco (a scomparsa) è davvero minimale.



CALENDARI

In anteprima solo

GLI ORIGINALI E INIMITABILI CALENDARI CON LE FOTO

cani • gatti • cuccioli • cavalli • maialini • coniglietti

IL FORMATO IDEALE per i PICCOLI SPAZI

15x42 centimetri



solo
€5,90

IL PRATICO POCKET con SUPPORTO da TAVOLO

16,5x15 centimetri



solo
€4,50

IN TRE PRATICI FORMATI PER VIVERE IN ALLEGRIA OGNI GIORNO DELL'ANNO!

IL GRANDE FORMATO che ESALTA le FOTOGRAFIE

28x30 centimetri



solo
€6,00

IN OGNI MESE:

I Santi del giorno • Le festività • Le fasi della Luna • Le ricorrenze da non dimenticare

2012 per TE!

PIÙ BELLE MAI VISTE PRIMA

Unico in Italia! II CALENDARIO-AGENDA per TUTTA la FAMIGLIA

30x42,5 centimetri



solo €6,00

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



PADRE PIO

33x38 centimetri

Il prezioso calendario dedicato a San Pio di Pietrelcina. La sua vita, i suoi miracoli, le foto più rare e significative. I suoi santi consigli per vivere ogni giorno dell'anno in piena serenità

solo €6,00

PADRE PIO CALENDARIO 2012

II CALENDARIO della FELICITA'

28x30 centimetri

Preziosi spunti e splendide immagini che ispirano alla meditazione per vivere al meglio tutto il 2012

solo €6,00



PRENOTALI SUBITO Non rischiare di perderli!

▼ Indica il quantitativo dei calendari che vuoi ricevere

CANI 28x30 cm	€ 6,00
CANI 16,5x15 cm	€ 4,50
CANI 15x42 cm	€ 5,90
PASTORE TEDESCO 28x30 cm	€ 6,00
PASTORE TEDESCO 15x42 cm	€ 5,90
GATTI 28x30 cm	€ 6,00
GATTI 16,5x15 cm	€ 4,50
GATTI 15x42 cm	€ 5,90
CAVALLI 28x30 cm	€ 6,00
CONIGLIETTI 15x42 cm	€ 5,90
PINK PIGS 16,5x15 cm	€ 4,50
PADRE PIO 33x38 cm	€ 6,00
MEDITAZIONE 28x30 cm	€ 6,00
FAMIGLIA 30x42,5 cm	€ 6,00
Totale quantità	Totale Ordine

Spedizione tramite posta tradizionale al costo aggiuntivo di	2,00
TOTALE COMPLESSIVO	

Compila il coupon in tutte le sue parti e invialo, insieme a una copia della ricevuta di versamento o a un assegno. In busta chiusa a:

Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. Via Torino, 51 20063 Cernusco s/N (MI)

Oppure via fax al numero: 02.700537672

Se invece vuoi ordinare in tempo reale

i calendari collegati al nostro sito:

www.spreadstore.it

Per ulteriori informazioni puoi scrivere a: calendari@sprea.it

o telefonare al numero: 02.87158224

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____

N° _____ C.A.P. _____ PROV. _____

CITTÀ _____

TEL. _____

E-MAIL _____

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI PAGAMENTO E ALLEGHO:

(Indica con una X la forma di pagamento desiderata)

- Ricevuta di versamento su CCP 99075871 intestato a Sprea Editori S.p.A. arretrati Via Torino 51 - 20063 Cernusco Sul Naviglio (Mi)
- Assegno bancario intestato a: Sprea Editori S.p.A.
- Carta di Credito

N. _____

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

Scad. _____ CVV* _____

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

Nome e Cognome del Titolare

Data _____ Firma del titolare _____



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

ordinali subito su www.spreadstore.it

HARDWARE

A cura di: Paolo Besser, paolone@sprea.it

Eccoci al consueto appuntamento con l'hardware di The Games Machine. Stavolta ci prendiamo una bella pausa dalle schede video, per parlare di oggetti molto più variegati.

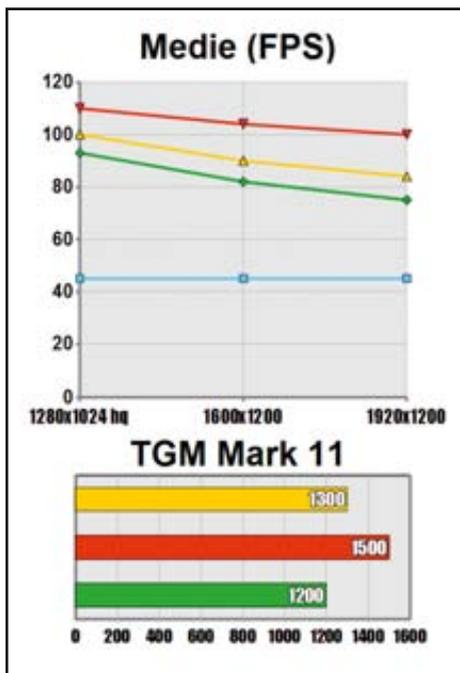


I NOSTRI BENCHMARK

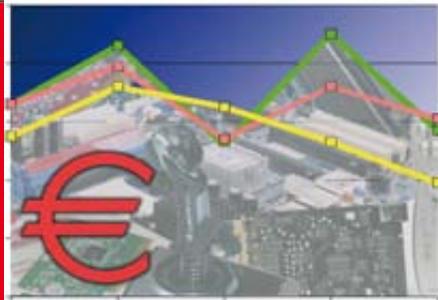
Il TGM Mark 11 è lo strumento con cui The Games Machine valuta l'efficienza di schede video e computer completi con i videogiochi, effettuando test di velocità su diversi titoli, caratterizzati dall'adozione di tecniche e librerie differenti: Crysis, Hawx 2, Far Cry 2, Alien Vs Predator e altri, pronti a intervenire in caso di necessità, tutti aggiornati alle loro ultime versioni. I test vengono effettuati, salvo in casi molto particolari, su un testbed composto da una scheda madre GigaByte GV790, con un processore AMD Phenom II X4 965 a 3,8 GHz, 4 GB di RAM A-Da-ta a 2 GHz e un disco fisso Seagate Barracuda da 7200 giri/minuto, il tutto alimentato da un Enermax Revolution 85+ da 1050 W. Le risoluzioni di riferimento sono 1280x1024, 1600x1200 e 1920x1200 pixel: le impostazioni sono scelte in modo che i giochi offrano la massima qualità visiva e un framerate ottimale, per cui possono cambiare in base al titolo

e alla risoluzione. L'andamento dei frame è indicato nei grafici con differenti linee colorate. Nello schema in alto, una linea orizzontale azzurra posizionata all'altezza dei 45 frame per secondo ci ricorda il livello ideale per la "fluidità" della grafica: l'occhio umano, infatti, comincia a percepire un movimento abbastanza fluido quando il computer riesce a visualizzare un numero di fotogrammi che varia, da persona a persona, tra i 30 e i 60 fotogrammi al secondo. Il valore del TGM Mark viene oggi calcolato in base al numero di fotogrammi prodotti da tutti i giochi, secondo una formula sviluppata all'interno della Redazione, e dovrebbe dare un'idea dell'effettiva potenza del computer o della scheda video recensiti.

Quando si valutano i processori centrali, invece, è possibile che vengano utilizzati altri benchmark di vario tipo, per sottolineare alcuni aspetti del prodotto o l'efficienza nella sua globalità.



IL BORSINO DELL'HARDWARE



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

mon	NEC 30" 3090WQXi ULTRASLIM	€ 2.560
cpu	INTEL CORE i7 EXTREME 990X	€ 879
vid	GEFORCE GTX 590	€ 635
vid	RADEON HD6990	€ 625
vid	GEFORCE GTX 580	€ 355
vid	RADEON HD6970	€ 265
vid	GEFORCE GTX 570	€ 250
cpu	INTEL CORE i7 2600k	€ 250
vid	RADEON HD6950	€ 190
vid	GEFORCE GTX560 ti	€ 175
cpu	INTEL CORE i5 2500k	€ 165
cpu	AMD PHENOM II X6 1100T	€ 160
vid	RADEON HD6870	€ 135
cpu	AMD PHENOM II X6 1055T	€ 129
vid	RADEON HD6850	€ 124
vid	RADEON HD6790	€ 105
vid	GEFORCE GTX 550 ti	€ 100
cpu	INTEL CORE i3 2100	€ 99
cpu	AMD PHENOM II X4 840	€ 85

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

Dopo un mese di totale immobilismo dei prezzi, si comincia a registrare qualche calo ma, in realtà, si tratta di ben poca cosa. Pochi euro in meno, addirittura un paio di caffè in più in alcuni casi, ma nulla per cui tirare un respiro di sollievo o gridare al miracolo. Hanno registrato i cali maggiori due schede video, le Radeon HD6870 e le GeForce 550 ti, ma per il resto non è cambiato proprio nulla. Forse conviene attendere la riapertura settembrina dei negozi per affrontare un acquisto più oculato...

NEWS IN BREVE

SANDY BRIDGE VA SUI SERVER

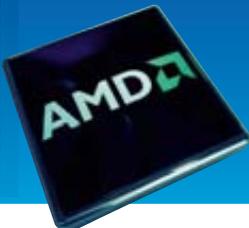
Intel si prepara a realizzare tre nuovi processori per sistemi server basati su Sandy Bridge-EP, una nuova revisione dell'architettura già in commercio. Fra le novità, l'integrazione di un controller PCI Express 3.0, un ring bus bidirezionale e una connessione Quick Path di nuova generazione. Non è ancora chiaro il massimo numero di core previsti, ma si sa che la componente GPU non sarà inclusa, in quanto ritenuta poco utile in ambito server.

AMD RISALE LA CHINA

Secondo i rilevamenti di Mercury Research, la quota di mercato detenuta dai processori centrali di AMD sta lentamente ma pervicacemente crescendo. Nell'ultimo trimestre avrebbe toccato il 19,4%, contro il 18,2% e il 17,8% dei periodi precedenti. Intanto si avvicina il 19 settembre, data della commercializzazione dei processori Bulldozer, i cui prezzi dovrebbero mantenersi sugli stessi livelli delle soluzioni Intel su socket LGA 1155.

INTEL DÀ SPESSORE AI TRANSISTOR

I nuovi processori Intel Ivy-Bridge saranno i primi a usare una nuova tecnologia produttiva a 22 nm. Allo scopo di renderla ancora più efficiente, Intel ha sviluppato una nuova tecnica di produzione che le permette di "sollevare" l'area di silicio su cui passa la corrente, minimizzando gli sprechi, i tempi di passaggio di stato e i costi aggiuntivi di produzione. Nella foto, un transistor tradizionale a sinistra e un nuovo "tri-gate" di Intel a destra.



IL PC IDEALE

I componenti giusti per creare tre configurazioni da gioco: top (per i maniaci), ottimale (miglior rapporto prezzo/prestazioni) ed economica (per risparmiare).

PROCESSORE



INTEL CORE i7 EXTREME 990X € 879

La nuova "fuoriserie" di Intel si piazza al vertice delle prestazioni, dall'alto dei suoi 6 core con HyperThreading e dei suoi 3,346 GHz. Peccato, però, che il socket LGA1366 non abbia più un roseo futuro di fronte a sé.

INTEL CORE i5 2500k € 165

Probabilmente il processore basato su architettura "Sandy Bridge" con il miglior rapporto tra prezzo e prestazioni. Basta poco per fare correre i suoi 4 core come in CPU molto più costose.

AMD PHENOM II X4 840 € 85

Quando possiamo avere quattro core a prezzo così basso, perché accontentarsi di ancora meno? 3,2 GHz spesi molto bene, con cui è possibile giocare degnamente a qualsiasi cosa.

MEMORIE



6 GB KINGSTON HYPERX KHX16000D3T1K3 € 352

Un kit contiene tre moduli da 1GB di velocissima RAM DDR3 da 1.800 MHz, perfetta per gli overclock più spinti. Il maniaco ne vorrà due.

4 GB KINGSTON KHX12800D3 € 117

Un quantitativo ideale di memorie DDR3 che unisce l'ottimo prezzo a buone prestazioni. La frequenza di lavoro è 1.600 MHz.

4 GB KINGSTON KHX8500D2K2 € 98

Due moduli da 2 GB ciascuno di memoria RAM DDR3, che costituisce ormai il minimo indispensabile per un PC pronto al futuro.

SCHEDA MADRE



MSI BIG BANG XPOWER X58 € 299

USB 3.0, SATA a 6 GBPS, possibilità di montare schede video in SLI e Crossfire, overclock stabile e facile da effettuare, a un prezzo tutto sommato accessibile.

GIGABYTE GA-P67A-UD3 € 115

Una scheda madre con socket LGA 1155 dotata di USB 3.0, porte SATA a 6 GB/s e possibilità di usare due schede video Radeon in Crossfire, a un prezzo davvero accattivante.

M4A88TD-V EVO/USB3 € 85

Vista la velocità con cui si evolve il mercato, meglio dotarsi di una scheda madre dalle caratteristiche più avanzate, capace eventualmente di ospitare un processore AMD a 6 core.

DISCO FISSO



INTEL X25-M 120 GB SSD € 199

I drive a stato solido sono la nuova frontiera e il 'taglio' da 120 GB è perfetto per sistema operativo e applicazioni usate più di frequente. Per i dati, basta un disco SATA secondario.

2x SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1.5 TB € 130

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

SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1 TB € 55

Ora il costo al gigabyte dei dischi fissi è ai minimi termini. Oltre alla capienza, questo disco assicura buone prestazioni grazie a 32 MB di cache e rotazione di 7200 giri/minuto.

SCHEDA VIDEO



RADEON HD6990 € 625

AMD e Nvidia giocano ad armi pari con due schede a doppia GPU (questa è la GeForce GTX 590). Questa però costa meno, e a parità di prestazioni...

GEFORCE GTX 560 ti € 175

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 HD6790 € 105

Il budget "minimo" per una scheda video si alza sensibilmente rispetto ai mesi scorsi, ma con i giochi più recenti è meglio disporre di più potenza. E la HD6790 offre tutta quella che serve!

MONITOR



EIZO SX3031W-BK € 2.200

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

SAMSUNG 2443BW € 240

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

LG W2242TE-DF TFT € 139

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

TOP

OTTIMALE

ECONOMICA

TOP

OTTIMALE

ECONOMICA

+ SCHERMO AMPIO MA NON TROPPO

La risoluzione di 1366x768 pixel è perfetta per uno schermo da 14 pollici, perché consente una visione piuttosto nitida di tutti gli elementi, testi in primis. Il sistema è dotato di una GeForce GT540M per giocare, ma per risparmiare corrente può usare la grafica integrata nel processore centrale.

+ PROCESSORE VELOCE

Il processore Intel Core i5 2410M può salire da 2,3 a 2,9 GHz in modalità turbo, dispone di 3 MB di smart cache e include una GPU HD Graphics 3000. I core sono 2 ma, tramite HyperThreading, può gestire fino a 4 processi per volta. La tecnologia Optimus consente un rapido passaggio alla GPU "discreta" targata Nvidia.

+ USB 3.0

Il TimelineX 4830TG dispone di due porte USB 2.0 e di una porta USB 3.0 che, all'occorrenza, può servire anche come sorgente per ricaricare le batterie di altre apparecchiature compatibili con lo standard mini-USB (cellulari, lettori Mp3, ecc).



! RICARICO O NO?

Alcune macchine di Acer permettono di attivare e disattivare la ricarica della batteria. Per farlo basta inserire una graffetta in un forellino. Un clic attiva la ricarica, un altro lo disattiva.



+ COMODO ED ELEGANTE

La tastiera a isola di questo portatile è, come da tradizione per la serie Timeline, estremamente comoda da usare. Le rifiniture, gli elementi e le scelte "cosmetiche" sono davvero azzeccate.



+ MEMORIA DA ELEFANTE

Ottima la dotazione di memoria: 6 GB di RAM DDR3, a cui si aggiunge un disco fisso da 640 GB. Sul fronte ottico, troviamo un masterizzatore di DVD che, purtroppo, non può leggere i blu-ray disc.

- UN PO' "SALATO"...

1.000 euro sono una cifra consistente per un portatile al giorno d'oggi, tuttavia la compattezza e la buona scelta di componenti hardware ci spinge lo stesso a consigliarvi caldamente questo computer. Va tuttavia segnalato che esiste anche un modello più economico, il 3830.

ASPIRE TIMELINEX 4830TG

Produttore: Acer Prezzo indicativo: € 1.000

Chi scrive ammira da diverso tempo la serie di portatili Acer Timeline: tempo fa se n'è addirittura comprato uno per lavoro, scegliendolo principalmente per la sua leggerezza e per la sua capacità di adattarsi a ogni genere di esigenza, senza mai strafare, ma anche senza mai deludere. Col passare del tempo Acer ha rinnovato questa gamma diverse volte, cambiandone l'estetica e aggiornandone i componenti interni, ma senza mai tradirne la filosofia di fondo. È dunque con molto piacere che abbiamo potuto provare il modello "medio", seppur con qualche piccola differenza rispetto

alla versione in commercio (poca cosa: 8 GB di RAM invece di 6. Praticamente ininfluyente) e, come prevedibile, ci è piaciuto. Il processore centrale svolge adeguatamente qualunque genere di compito, si tratta infatti di un "Sandy Bridge" di recente introduzione che, pur partendo da u-

na frequenza operativa nominalmente "bassa", 2,3 GHz, può salire automaticamente fino a quasi 3 GHz quando necessario (ma solo se uno dei due core è scarico di lavoro); integra inoltre le funzionalità di base per le tecniche di virtualizzazione, dispone di una scheda video integrata ma, come purtroppo ben sappiamo noi videogiochisti, la HD Graphics 3000 di Intel non è una buona soluzione per giocare. Fortunatamente, quando

la grafica integrata non basta, entra automaticamente in gioco una GPU GeForce GT540M e il passaggio del testimone è del tutto trasparente per l'utilizzatore. Con il suo aiuto, possiamo affrontare i videogiochi con maggiore scioltezza (ma senza spingerci troppo in alto con dettagli ed effetti speciali), decodificare i filmati in alta definizione e, perché no, lanciarcisi nelle applicazio-

ni GPGPU con CUDA e OpenCL. Duole un po' per l'assenza del lettore blu-ray, che in fondo in 1000 euro poteva anche starci comodamente, ma nessuno è perfetto.

SOTTILE MA NON TROPPO

La scocca dell'Aspire TimelineX 4830TG è stata realizzata con materiali di pregio. La cover di colore blu cobalto è realizzata in alluminio per offrire maggiore protezione al pannello LCD senza influire negativamente sul peso finale della macchina che, come da tradizione per questa gamma, risulta piuttosto contenuto: solo 2.170 grammi.



8.5

+ BANDITO IL GLARE!

Questo monitor è stato realizzato senza parti lucide nello schermo e nella cornice, così da evitare i fastidiosi riflessi che molti videogiocatori non riescono proprio a sopportare.

+ NERO DAVVERO

La tecnologia LED Blacklight consente di enfatizzare meglio i neri e di contrastare maggiormente le immagini. I Valori di luminosità e contrasto sono rispettivamente di 300 cd/m² e di 1000:1 che in modalità dinamica arriva fino a 10.000.000:1. Il tempo di risposta Gray to Gray è di soli 2 millisecondi. Valori ottimi per giochi e film!

+ ALTA DEFINIZIONE

Lo schermo offre una risoluzione full-HD di 1920x1080 pixel su una diagonale di 23,6 pollici, a una frequenza di aggiornamento massima di 120 Hz. È dunque in grado di sfruttare le modalità stereoscopiche offerte da Nvidia e AMD coi rispettivi sistemi 3D Vision e A3D. Non ci sono occhiali forniti in dotazione, però!

+ TUTTE LE PORTE UTILI

Possiamo collegare lo schermo a diverse sorgenti, usando una porta SVGA, una DVI o una HDMI, solo in versione 1.3 (niente 1.4a, ma del resto non c'è l'audio). Una funzione dello schermo permette di visualizzare contemporaneamente l'output delle due sorgenti digitali. Utile per chi ha più di un PC sulla scrivania.

**+ PERSONALIZZABILE**

Il monitor XL2410T può essere regolato nei minimi dettagli: lo schermo può essere ruotato verso destra/sinistra di circa 45°, inclinato da -5/20° e regolato in altezza con una escursione massima di 130 mm.

**+ FACILE E SPECIALE**

Il comodo menu OSD permette di personalizzare tutti i parametri e di memorizzare le nostre preferenze in due profili. Inoltre, si può cambiare il formato dell'immagine in modi diversi: intero 17" (4:3), 19" (4:3), L19" e L20", questi ultimi due in formato panoramico.



XL2410T

Produttore: BenQ Prezzo indicativo: € 499

Al proprio monitor un videogiocatore chiede sostanzialmente poche cose: che sia perfettamente nitido, che non lo disturbi con troppi riflessi, che non mostri scie fastidiose quando le immagini scorrono troppo velocemente e, soprattutto, che renda l'esperienza di gioco sempre piacevole. L'XL2410T di BenQ soddisfa molto bene tutte queste esigenze, perché è stato pensato e realizzato attorno alle necessità dei videogiocatori, senza il (per molti) fastidioso effetto glare dei modelli più "fighetti" e con una velocità di refresh assolutamente rispettabile. Inoltre, per chi vuole giocare in "vero 3D", entrando nel magico mondo della stereoscopia, questo monitor può ricevere segnali fino a una frequenza di 120 Hz, l'ideale per usarlo con la

UNO SCHERMO PREDISPOSTO PER IL 3D, CON CARATTERISTICHE OTTIMALI PER NOI VIDEOGIOCATORI

maggior parte dei kit attualmente in commercio (in particolare il kit 3D Vision di Nvidia, ma anche quelli compatibili con le schede Radeon di diversi produttori). Chi compra questo monitor, insomma, spende magari 100 euro in più rispetto a tanti altri modelli delle medesime dimensioni, ma fa un "investimento" che può sfruttare in seguito, quando si deciderà ad accompagnarlo con una scheda video e un kit apposta per la stereoscopia. Nel frattempo, potrà godersi immagini nitide e colori vivaci, in ogni situazione, visto che questo schermo si comporta bene con ogni genere di applicazione. Chi vuole, può anche ruotarlo di 90 gradi e usarlo in verticale, l'unico appunto che si può muovere in questo caso

9.0

è che, purtroppo, l'immagine non ruoterà automaticamente. Ma, del resto, il pannello di controllo dei driver della scheda video a qualcosa servirà, giusto?

PER CHI FRAGGA

Per gli appassionati di videogiochi, attraverso il menu OSD, è possibile selezionare una modalità "FSP - First Person Shooter". In pratica, attiva una serie di impostazioni pensate per offrire il meglio all'appassionato di sparattutto, in modo da avere sempre le massime prestazioni che il monitor è in grado di offrire. Ovviamente, i benefici della stessa vanno sempre presi con le pinze, visto che poi ognuno di noi è libero di preferirne altre...

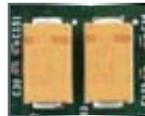
+ 25 NANOMETRI

Con questa serie di drive a stato solido, Intel è passata alle sue nuove memorie NAND Flash costruite con un sistema produttivo a 25 nanometri, che si traduce in una maggiore velocità di trasferimento dei dati e in tempi d'accesso ancora più bassi.



+ DOPPIO CONTROLLO

Il drive dispone di due tecnologie di protezione per i dati: sei condensatori si preoccupano di fornire la corrente necessaria al travaso dei dati dalla memoria SDRAM a quella NAND in caso di black out e, per sicurezza, prima di scrivere i dati controlla che l'array di destinazione non sia corrotto. Nel caso, lo riscrive automaticamente.



+ LONTANO DA OCCHI INDISCRETI

Se vogliamo, possiamo attivare la crittografia usando un algoritmo AES a 128 bit. In questo modo possiamo codificare l'intero contenuto del disco ed essere piuttosto tranquilli che, molto difficilmente, qualcuno non autorizzato riuscirà a renderli nuovamente comprensibili.

- SATA A 3 GBPS

Il collegamento al computer avviene per mezzo di un tradizionale collegamento Serial-ATA a 3 Gbps, quando sarebbe stato molto bello vederne uno a 6 Gbps. Tuttavia, è sufficiente a coprire i 250 MB al secondo ottenuti in lettura e i 220 MB/s – circa – in scrittura, emersi durante i nostri test.

+ SQUADRA CHE VINCE...

Il controller utilizzato è esattamente lo stesso della precedente serie G2, vale a dire l'Intel PC29AS21BA0. È stato comunque aggiornato il suo firmware, in modo da renderlo più efficiente che in passato.



SOLID-STATE DRIVE 320 SERIES

Produttore: Intel Prezzo indicativo: € 430

Anche se non stiamo ancora parlando di prezzi propriamente popolari – 430 euro sono sempre cinque volte il prezzo di un banalissimo disco fisso da 1 TB – i costi per l'utente finale dei drive a stato solido stanno costantemente, ma perveramente scendendo e, nel contempo, la progressiva miniaturizzazione delle celle di memoria permette la realizzazione di dispositivi sempre più capienti. La nuova linea di drive SSD "Serie 320" di Intel dà

LE CAPIENZE SALGONO, I PREZZI SCENDONO, LA TECNOLOGIA SSD SEMBRA AVER IMBOCCATO FINALMENTE LA VIA PER LA MASSA

piena conferma di questo trend, e mette sul mercato diversi modelli da 1,8 e 2,5 pollici con capienze comprese fra gli 80 e i 600 GB. Abbiamo potuto mettere sotto torchio un esemplare da 300 GB e le impressioni, lo diciamo subito, sono state estremamente positive. Il drive adotta ancora una connessione SATA da 3 Gbps, ma questo non costituisce affatto un problema, visto che la banda a disposizione per questo tipo di connettori è comunque sufficiente a garantire al dispo-

sitivo un funzionamento ottimale: abbiamo infatti rilevato un picco di 250 MB letti ogni secondo nella lettura sequenziale di file di grandi dimensioni, e di 230 MB scritti nelle medesime condizioni. Velocità che tendono ovviamente a calare a mano a mano che i file perdono peso, riducendosi a pochi KB di spazio occupato, ma questo è un comportamento del tutto normale. Anche in condizioni estreme, infatti, la velocità di lettura si è assestata sui 20 MB/s, laddove altri drive SSD

"economici" si fermavano a 8-12. Il tempo di accesso è sceso sotto la soglia del decimo di millisecondo, assestandosi a 0,068 ms, e non si può certo negare a Intel di aver prodotto una valida alternativa ai tradizionali dischi di sistema. Le cose, insomma, cominciano a muoversi per il verso giusto. Non abbiamo detto "girare" perché, in questo caso, forse non sarebbe stato molto appropriato...

8.5

I BENCHMARK

Le prestazioni sono buone anche se leggermente inferiori a quelle dichiarate da Intel, che indica la velocità di lettura a 270 MB/s e quella di scrittura a 205 MB/s. Con i test che abbiamo utilizzato siamo riusciti ad arrivare a quasi 250 MB/s in lettura e a 220 MB/s in scrittura. Non è il più veloce in assoluto ma offre altre funzioni e programmi non disponibili in prodotti concorrenti.

	Read [MB/s]	Write [MB/s]
5	245.9	217.8
5%	128.9	210.9
4K	20.12	40.51
4K	20.64	44.70

GAMING SERIES V2.0 2X4GB DDR3 2000 MHZ

Produttore: Adata Prezzo indicativo: € 130

La serie di memorie XPG Gaming Series è, come facilmente prevedibile, dedicata espressamente ai videogiocatori e soprattutto agli amanti delle grandi prestazioni. Ciò nonostante, il prezzo di questi due moduli è di facile portata, e le loro caratteristiche li rendono ancora più interessanti. Innanzitutto, banalmente, poter disporre di 8 GB di RAM (un quantitativo più che sufficiente al momento) bastano due moduli, lasciando quindi spazio ad altre eventuali espansioni. Poi sono compatibili con tutti i processori più moderni sulla piazza, garantendo – almeno in teoria – delle prestazioni eccellenti in overclock. Il discorso, tuttavia, si complica un po' con i processori Sandy Bridge di Intel, probabilmente i compagni più ideali per questo genere di memorie. Queste CPU devono lavorare con memorie a basso voltaggio, con un range ideale compreso fra gli 1,57 e gli 1,65 Volt. Oltre non si può andare e, in ef-

fetti, una volta montate assieme ai processori Sandy Bridge queste memorie vengono solitamente impostate a 1.866 MHz (in accordo con le possibilità del controller integrato) per 1,65v. Lo step successivo, 2133 MHz, va oltre le specifiche delle RAM e può essere impiegato portando i moduli a 1,75v, la tensione massima con cui questi moduli sono certificati per funzionare. Una tensione troppo alta, e pericolosa per il processore centrale. Rilassando i timing e mantenendo il voltaggio a 1,65, purtroppo, la piattaforma di test non è stata in grado di garantire la stabilità a 2.133 MHz, né è riuscita ad avviare correttamente il sistema

“limitandosi” ad alzare il bus principale per ottenere i “fatidici” 2.000 MHz. È piuttosto probabile che, a trarre maggiori vantaggi da queste RAM, saranno paradossalmente le altre CPU, magari quelle di AMD basate su architettura Bulldozer, ormai prossime al debutto. I timing di 9-11-9-27 potranno sembrare limitanti, ma non è assolutamente così. Volendo è possibile “inasprirli” un po', ma occorre scendere a 1.600 MHz: in ogni caso, checché ne dicano alcuni test sintetici per le memorie, nella “vita reale” è meglio puntare su frequenze più alte, piuttosto che su pochi punti nei timing. In definitiva, ci troviamo al cospetto di un buon prodotto sotto tutti i punti di vista.



- + Ben 8 GB in due moduli da 4 GB
- + Prezzo molto conveniente
- + Timing soddisfacenti vista la capienza
- ...ma per usarle al massimo occorre salire con la tensione

8.0

IXTREAMER

Produttore: Xtreamer Prezzo indicativo: € 239

I box multimediali sono fra le periferiche audio-video che segnano il nostro tempo, un po' come videoregistratori negli anni '80 e '90, e i lettori di DVD dal 2000 a oggi (blu-ray permettendo). Fedeli compagni del sontuoso schermo piatto Full HD che domina incontrastato in salotto (beh, non sempre, ma facciamo pure finta

che sia così – anche in tempi di crisi), questi aggeggi dispongono solitamente di un disco fisso (non in questo caso, ma possiamo mettercene uno), possono collegarsi alla rete domestica e quindi anche a internet, scandagliano i PC nelle vicinanze alla ricerca di contenuti riproducibili. Inoltre, manco a dirlo, permettono di riversare foto, musica e film sul nostro televisore, senza richiedere una laurea in informatica per funzionare. L'iXtreamer rientra di diritto nella categoria e svolge il suo lavoro in modo quasi impeccabile, offrendo due caratteristiche di un certo pregio: la possibilità di interfacciarsi direttamente con i dispositivi mobili di Apple e di collegarsi ad alcuni servizi in streaming che “vivono” su internet, seppure con risultati alterni. Chi vorrà usare l'iXtreamer con il proprio iPad, per esempio, sarà certamente soddisfatto dell'acquisto. Ma chi punta allo streaming, invece, dovrà fare i conti con diverse difficoltà ad accedere ai servizi, applicazioni da scaricare che però poi non funzionano, credenziali perfettamente valide che vengono rifiutate e così via, a cui si aggiunge anche una relativa povertà di interesse per i servizi che invece funzionano



correttamente. In definitiva, se abbiamo nella borsa un iPhone, un iPod o un iPad e desideriamo qualcosa capace di riprodurre i contenuti sulla TV di casa (comprensibile soprattutto per i primi due... un po' meno per il terzo), e nel contempo siamo alla ricerca di un buon box multimediale, l'iXtreamer fa sicuramente al caso nostro. In caso contrario, però, esistono diversi prodotti concorrenti venduti a prezzi inferiori, che svolgono decentemente gli stessi compiti.

- + Vano per iPhone, iPod, iPad.
- + Si collega alla rete di casa e supporta vari dispositivi.
- + La resa qualitativa è soddisfacente a tutte le risoluzioni.
- Servizi di streaming quasi inutilizzabili.

7.0



L'iXtreamer si interfaccia bene con i prodotti Apple. Chi sta cercando un box multimediale compatibile con loro, sa a cosa rivolgersi.



TUTTO

GAMES

NEWS, ANTEPRIME, APPROFONDIMENTI, RECENS

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

NUOVO!

SVILLAGE.IT

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

www.gamesvillage.it

IL DIVERTIMENTO RIPARTE ADESSO

IONI, PER ESSERE SEMPRE INFORMATO SU TUTTO!

AMD le prometteva da anni: le sue APU, fusione fra CPU e GPU, avrebbero rivoluzionato il mercato. Intel, però, è arrivata prima.



La mezza rivincita di AMD

L'ironia del destino può essere sottile come uno strato di transistor da 32 nanometri. Lo sa bene AMD che, subito dopo la costosissima acquisizione di ATI, annunciò in pompa magna che in futuro avrebbe realizzato la prima APU per i classici PC da supermercato, fondendo tra di loro le tecnologie di cui già disponeva – e con cui produceva degli apprezzabili processori – e quelle che era andata a comprare in Canada. Nacque così il tormentone di Fusion, dapprima nome in codice per i futuri processori ibridi, poi declassato a non meglio specificata nuova filosofia di mercato (ricordate lo slogan “the future is Fusion”? Ecco), quindi tornato prepotentemente in auge al momento della commercializzazione dei nuovi chip A4, A6 e A8 che, contrariamente a quanto i nomi lascerebbero presupporre, non sono dei semplici fogli di carta. Sarebbe stato un trionfo, se nel frattempo Intel non avesse già piazzato sul mercato almeno tre generazioni di processori x86 con una GPU integrata, includendo gli ultimi Atom nel conteggio. Se il tempismo purtroppo ha latitato, ciò che di sicuro non è mancata ad AMD è l'eleganza, e oggi vi spieghiamo il perché.

MEETING LLANO

Le nuove APU di AMD, note al pubblico anche con il nome in codice “Llano”, sono fondamentalmente dei processori ibridi in cui le componenti CPU e GPU sono strettamente a contatto fra di loro, immerse nello stesso die, ma unite tra loro secondo una logica sensibilmente diversa da quella che ha caratterizzato l'approccio di Intel con Sandy Bridge. Se l'eterna rivale ha preferito puntare maggiormente sulle prestazioni del “lato CPU”, limitandosi a fornirgli il supporto di una GPU entro i limiti della decenza, AMD ha risposto a tono dando libero sfogo al “lato GPU”, proponendo quindi una APU quasi del tutto auto-sufficiente per i compiti più gravosi, quali il decoding video e la grafica 3D. I core x86 restano invece quelli a cui gli Athlon II e i Phenom II ci hanno (pregevolmente, ma senza troppi entusiasmi) abituati negli ultimi due anni, con una piccola, sostanziale modifica: non è presente la cache L3 in comune dei Phenom, ma in compenso ognuno dei core dispone di una cache L2 da 1 MB, contro i tradizionali 512 K degli altri modelli.

Ecco com'è organizzato il die di un processore A6/A8. Sono visibili le varie componenti, qui differenziate da AMD stessa. Si noti la presenza di un northbridge (NB), del decoder audio/video HD UVD3 e di ben 24 linee PCI Express.

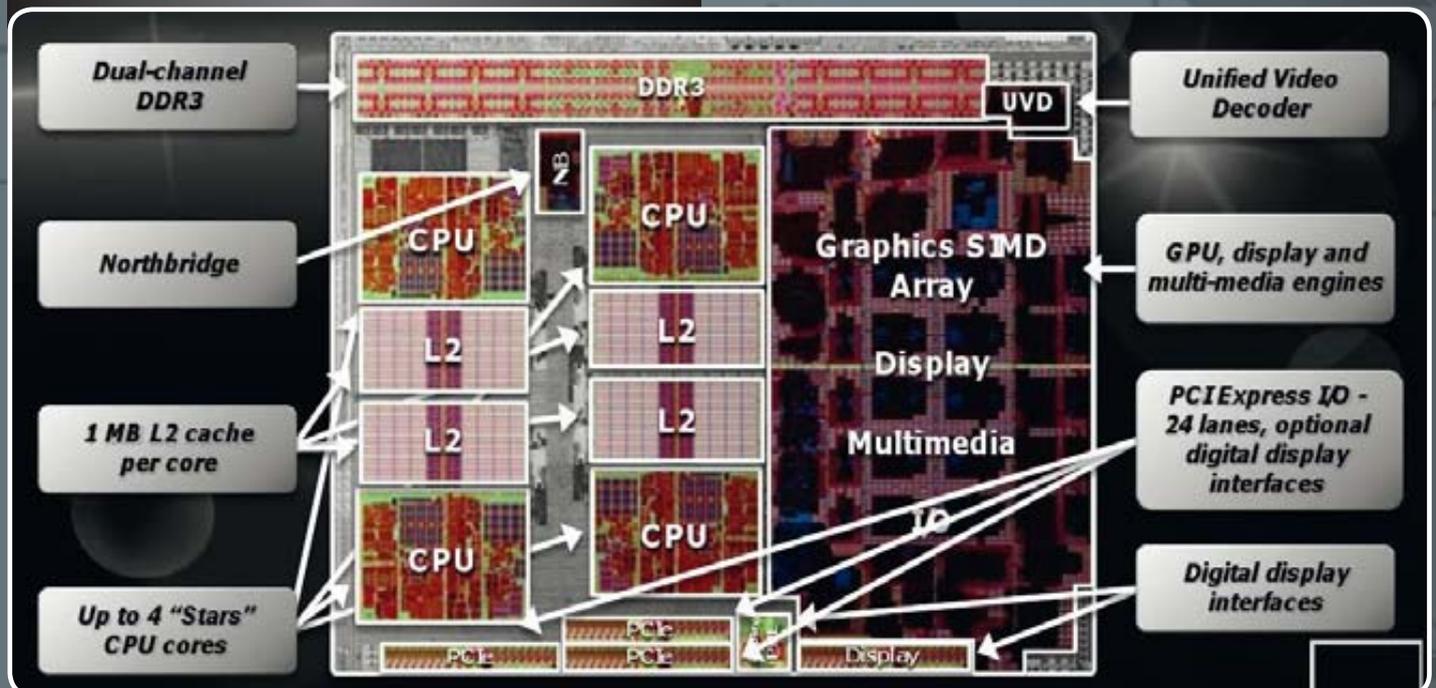
La GPU non dispone di memoria dedicata come avviene sulle schede video, ma in compenso il controller – inserito direttamente nel processore – le permette di accedere direttamente ai moduli di memoria DDR3 installati sul sistema, cercando un faticoso equilibrio fra le diverse esigenze delle due “anime” della APU. Diversamente da quanto avviene nei processori Intel, la GPU non ha accesso alla cache dei core x86, ma non è certo questa l'unica differenza fra le due architetture.

UNA SCHEDA VIDEO DENTRO AL PROCESSORE

La componente GPU di Llano non si limita a garantire buone prestazioni con le DirectX 9, o a limitare (nel 2011!) il supporto soltanto alle librerie DirectX 10.1, ma gestisce tranquillamente le medesime tecnologie delle schede video correnti: DirectX 11, OpenGL 4 e, soprattutto, OpenCL 1.0 e APP (la risposta di AMD a CUDA), trovando un bilanciamento migliore – rispetto a Sandy Bridge – con tutte quelle applicazioni che sfruttano i processori grafici per accelerare le proprie operazioni. Intel, da questo punto di vista, è stata un po' miope. Forse spinta dalla volontà di ribadire la supremazia delle CPU sulle GPU, forse indotta a sottovalutare l'impatto delle tecniche GPGPU, si è limitata a gestire buona parte di esse con funzioni fisse e, rigorosamente, a una sola condizione: che sul computer non fossero presenti e attivi altri processori grafici diversi da quello integrato. AMD ha fatto l'esatto opposto: non solo ha messo nei suoi processori una GPU oggettivamente migliore, tanto per caratteristiche quanto per prestazioni, ma ha inserito anche Dual Graphics, una particolare modalità Crossfire asincrona con cui è possibile associare ai processori Llano, almeno nelle declinazioni per i PC portatili, anche un secondo processore grafico dedicato, e di farli operare in concerto. La differenza rispetto al crossfire tradizionale, in cui due GPU si alternano i fotogrammi da produrre, è che in questo caso la GPU integrata realizza un fotogramma ogni due prodotti dalla GPU secondaria. Il risultato è un sensibile aumento delle prestazioni, grazie al quale i portatili che adottano questo tipo di soluzione riescono sempre a garantire una buona giocabilità, anche con i titoli più ostici.

NOMI DA MAL DI TESTA

Ciò in cui le aziende che operano nell'IT sembrano eccellere, purtroppo, è il modo in cui complicano la vita a chi deve scegliere i loro prodotti. Se il sistema di denominazione dei processori Intel non è più tanto chiaro dai tempi di Nehalem, stavolta AMD



non è stata da meno. Le sue APU si chiamano infatti A4, A6 e A8 seguite da un numero identificativo, più o meno come capita ai Core i3, i5 e i7 (notate la delicatezza: Intel ha scelto solo numeri dispari, AMD soltanto pari...). Per il momento, troviamo gli A4 solo nei portatili, e sono APU con 2 core x86 e 240 stream processor. La frequenza di questi ultimi è di 444 MHz. I processori A6 e A8 dispongono entrambi di 4 core x86, ma a fare la differenza fra di loro è il numero di stream processor sul lato GPU: soltanto 320 nel modello A6 e 400 negli A8. Poi, ovviamente, l'intervallo delle frequenze operative tende a essere più alto a mano a mano che ci spostiamo dagli A6 verso gli A8. Si va comunque dagli 1,4 GHz (2,3 GHz in modalità turbo) dell'A6-3400M agli 1,9 GHz (2,6 GHz col turbo) dell'A8-3530MX, mentre gli A4 fanno storia a sé, con frequenze comprese fra 1,9 e 2,1 GHz (entrambi arrivano a 2,5 GHz in modalità turbo). Ma è con l'aggiunta della tecnologia Dual Graphics che le cose si fanno davvero complicate: ci sono ben 9 differenti GPU dedicate che possono essere associate alle APU e, in base alla coppia, ottengono un nome diverso. Le combinazioni possibili sono venti, riassunte nella tabella sottostante:

GPU secondaria	Abbinamento con APU A8	Abbinamento con APU A6	Abbinamento con APU A4
Radeon HD 6770M	Radeon HD 6775G2	Radeon HD 6775G2	non previsto
Radeon HD 6750M	Radeon HD 6755G2	Radeon HD 6755G2	non previsto
Radeon HD 6730M	Radeon HD 6760G2	Radeon HD 6740G2	non previsto
Radeon HD 6650M	Radeon HD 6740G2	Radeon HD 6720G2	non previsto
Radeon HD 6630M	Radeon HD 6690G2	Radeon HD 6680G2	non previsto
Radeon HD 6490M	Radeon HD 6645G2	Radeon HD 6545G2	Radeon HD 6515G2
Radeon HD 6470M	Radeon HD 6640G2	Radeon HD 6540G2	Radeon HD 6510G2
Radeon HD 6450M	Radeon HD 6640G2	Radeon HD 6540G2	Radeon HD 6510G2
Radeon HD 6430M	non previsto	non previsto	Radeon HD 6510G2

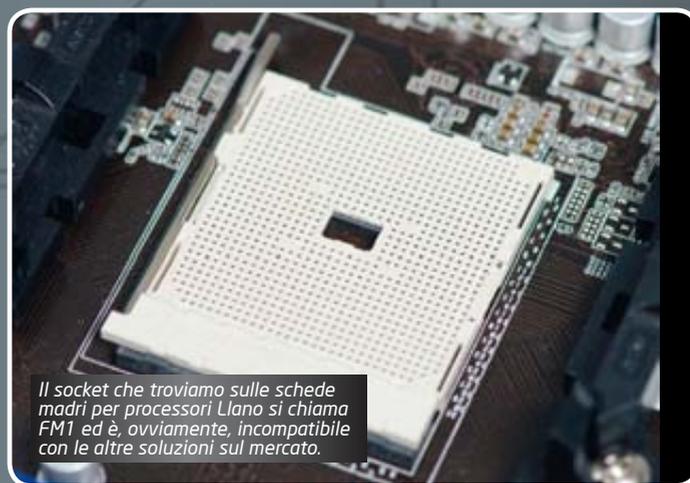
LUCI E OMBRE

Chi vuole adottare Llano su un computer da scrivania ha una vita molto più facile, dato che i modelli a sua disposizione sono soltanto quattro. La scelta di spingere queste APU principalmente nel settore mobile trova facilmente una giustificazione: nel mondo dei desktop una GPU integrata nel processore non è altrettanto importante poiché, al di fuori della "cerchia" dei media center (dove una APU A6 o A8

sarebbero indicatissime), chi è alla ricerca di un thin client o di un PC da ufficio non necessita di una GPU integrata di ottima qualità, mentre i videogiocatori preferiranno adottare comunque una scheda video di fascia più alta, capace di offrire prestazioni migliori a risoluzioni più elevate. Non dimentichiamoci poi che la "parte CPU" resta pregevole, ma pur sempre incapace di eguagliare l'omologa concorrente. Apprezabili, infine, gli effetti dell'overclock: modificando la frequenza di base di 100 MHz, ogni parte della APU ne sarà condizionata. Cambierà la frequenza dei core della CPU, ma anche quelle degli stream processor della GPU e del controller della memoria.



C'è già chi è riuscito a portare un processore A8 a ben 4,9 GHz. A rendere complicati gli overclock è soprattutto il lato GPU: può salire in frequenza, ma in cambio di un maggiore consumo energetico.



Il socket che troviamo sulle schede madri per processori Llano si chiama FM1 ed è, ovviamente, incompatibile con le altre soluzioni sul mercato.

TUTTI I PROCESSORI "LLANO"

Ecco una tabella riassuntiva di tutte le APU presentate da AMD per desktop e portatili.

Modello	GPU	TDP	Core	Cache L2	Clock	Turbo	Cores GPU	Clock GPU	DDR3
Processori per PC portatili									
A8-3530MX	HD 6620G	45W	4	4MB	1,9 GHz	2,6 GHz	400	444 MHz	DDR3-1600 DDR3L-1333
A8-3510MX	HD 6620G	45W	4	4MB	1,8 GHz	2,5 GHz	400	444 MHz	DDR3-1600 DDR3L-1333
A8-3500M	HD 6620G	35W	4	4MB	1,5 GHz	2,4 GHz	400	444 MHz	DDR3-1333 DDR3L-1333
A6-3410MX	HD 6520G	45W	4	4MB	1,6 GHz	2,3 GHz	320	400 MHz	DDR3-1600 DDR3L-1333
A6-3400M	HD 6520G	35W	4	4MB	1,4 GHz	2,3 GHz	320	400 MHz	DDR3-1333 DDR3L-1333
A4-3310MX	HD 6480G	45W	2	2MB	2,1 GHz	2,5 GHz	240	444 MHz	DDR3-1333 DDR3L-1333
A4-3300M	HD 6480G	35W	2	2MB	1,9 GHz	2,5 GHz	240	444 MHz	DDR3-1333 DDR3L-1333
Processori per PC desktop									
A8-3850	HD 6550D	100W	4	4MB	2,9 GHz	non prevista	400	600 MHz	DDR3-1866
A8-3800	HD 6550D	65W	4	4MB	2,4 GHz	2,7 GHz	400	600 MHz	DDR3-1866
A6-3650	HD 6530D	100W	4	4MB	2,6 GHz	non prevista	320	444 MHz	DDR3-1866
A6-3600	HD 6530D	65W	4	4MB	2,1 GHz	2,4 GHz	320	444 MHz	DDR3-1866

REPLAY

A cura di: Francesco Di Lazzaro prodocevano@spreal.it

La calda estate è alle battute conclusive e, anche se ormai è quasi tempo di tornare al lavoro, può darsi che qualcuno di voi se ne stia ancora spaparanzato sulle italiane spiagge con TGM in mano. Questo mese vi offriamo un'analisi sulle evoluzioni del Demul, software che negli anni è stato in grado di emulare in maniera sempre più credibile il Dreamcast. Inevitabile perciò parlare, in sede di recensione, di due classici che hanno fatto la storia del 32 bit Sega. Buona lettura!

I PROGRESSI DEL DEMUL

Il Dreamcast è sempre stata una delle console più difficili da emulare, principalmente per la sua architettura multiprocessore. Per anni i tentativi in questa direzione sono coincisi con roboanti fallimenti e, nella migliore delle ipotesi, ci siamo ritrovati con applicazioni molto limitate quanto deficitarie. Da circa un lustro a questa parte la situazione è cambiata con l'avvento del Demul (demul.emulation64.com), programma di origine russa ma tradotto completamente in Inglese, che nel tempo è riuscito a riproporre il 32 bit SEGA sui nostri monitor con risultati progressivamente sempre più soddisfacenti. Tralasciando i dati tecnici e l'analisi passo passo dell'emulatore, che abbiamo già affrontato tempo fa in un altro pezzo dedicatogli in questa stessa rubrica, è notevole constatare come in questo ultimo anno e mezzo Wind e il suo team siano stati ben lontani dal rimanere con le mani in mano e abbiano migliorato, e molto, la loro creatura, che è cresciuta release dopo release. Ma quello che ha colpito di più la scena sono i progressi compiuti negli ultimi mesi e che dovrebbero portare a ghiotte e nuove caratteristiche, che saranno disponibili a partire dalla release 0.5.7 (quasi certamente già disponibile quando leggerete queste righe). La notizia più succosa, annunciata sul forum ufficiale del progetto Demul, risale a febbraio, quando sono stati eliminati gli ultimi veli di segretezza intorno al chip Naomi. Questa scoperta ha permesso di rendere finalmente funzionanti tutti quei giochi funestati da diverse imprecisioni: fra i tanti è impossibile non segnalare Virtua Fighter 4, anche se la caratteristica più importante riguarda l'estensione della compatibilità con diverse produzioni fino a oggi non giocabili sull'emulatore (vedi l'attesissimo Giant Gram 2000 e la versione su cartuccia dello stesso VF4). Ma ci sono altre importanti novità previste per questa nuova versione: il pieno, e finalmente esente da bug, supporto per i processori 64 bit, che fino a oggi avevano risentito di varie limitazioni. La messa a punto del sonoro, oltre a migliori grafiche e di framerate per tutti i capitoli delle produzioni Atomiswave e Cave, molto attesi dagli appassionati. Poi non dimentichiamo la possibile implementazione, dopo anni di inviolabilità, di titoli basati sul sistema Model 3, a oggi ancora non emulato. Quest'ultima news, che farebbe tremare i polsi a chiunque segue con interesse l'evoluzione della scena Dreamcast, va però presa con le pinze: le notizie sul livello raggiunto in tale ambito sono infatti parecchio contrastanti e tutte da verificare.

Come si suol dire in questi casi, chi vivrà vedrà: è innegabile però che l'imminente versione del Demul, anche per alcuni fantastici screenshot diffusi sul web, sta facendo colare litri di bava dalle fauci dei migliaia di fan della splendida piattaforma targata SEGA.



Crazy Taxi

Arcaide automobilistico allo stato puro: questa frase può definire brevemente ma esaurientemente Crazy Taxi. Ci troviamo a vestire i panni di un tassista in una metropoli statunitense, impegnato in folli corse per portare i clienti da un punto all'altro della città. In questo caso però abbiamo un ristretto limite di tempo per riuscirci, esaurito il quale saremo condannati a un prematuro game over. Ovviamente non saremo costretti a rispettare tutti i limiti imposti dal codice della strada e dal buon senso, anzi, dovremo fare l'esatto opposto, in modo da non terminare la nostra partita anzitempo.

Sarà invece necessario esibirsi in ogni genere di virtuosismo e acrobazia, sfidando le leggi della fisica, per portare a termine le varie "missioni" che affronteremo col procedere del gioco. Un occhio va sempre tenuto sul cronometro, è ovvio, ma l'altro su un indicatore che ci segnala il grado di stress dei passeggeri: tale barra non dovrà mai raggiungere livelli critici, altrimenti il nostro avventore ci pianterà in asso, causandoci una letale perdita di tempo e denaro. Rispetto al coin-op la versione Dreamcast è arricchita dalla presenza di una seconda città e da alcuni sotto-giochi davvero godibili. Niente a che vedere con una simulazione di guida per chi ancora non lo avesse capito, ma un titolo indubbiamente divertente e molto giocabile.

Software House:

Sega

Sistema:

Dreamcast

Emulatore:

Demul (solo versione NTSC)

Anno: **2000**



Headhunter

Headhunter fu distribuito quando il Dreamcast stava esalando gli ultimi respiri, e anche per questo è un titolo passato piuttosto inosservato rispetto ai suoi meriti. Si tratta indubbiamente di un action game, che riesce però a veicolare elementi di altri generi, a cominciare dallo shooter in prima persona, passando per survival horror e caratteristiche stealth. Un crogiolo di influenze che contribuisce ad aumentare la giocabilità e l'appetibilità del titolo. Potremo scegliere se vestire panni maschili o femminili (Jack Wade o Angela Stern) e fin dalle prime battute dell'avventura ci accorgeremo che, sebbene sia importante essere abili con le armi da fuoco, debellare i nemici senza pianificare tattiche di avvicinamento precise, non porterà a nulla di buono. A spezzare la monotonia di scene che alla lunga potrebbero risultare un po' ripetitive ci pensano gli spezzoni di intermezzo, in cui guideremo una moto per passare da un livello all'altro. Niente di particolarmente esaltante, ma sicuramente una trovata simpatica. Molto bello l'impatto grafico: poligoni ben definiti e animati, framerate convincente, non mancano alcuni tocchi di classe, come i fori dei proiettili che compaiono nel muro a seguito di una sparatoria. Purtroppo anche usando l'emulatore non mancano lunghi e frequenti momenti morti legati ai caricamenti, che finiscono per spezzare l'azione di gioco e scoraggiare i giocatori meno motivati. Questa cattiva gestione delle risorse finisce per rendere Headhunter apprezzabile solo dai veri appassionati del genere.

Software House:

Amuze

Sistema:

Dreamcast

Emulatore:

Demul

Anno: **2001**



21 DICEMBRE 2012

I MAYA HANNO PREDETTO LA FINE DEL MONDO

Tutti i profeti come Daniele del Vecchio Testamento, le sibille greche e romane o anche Nostradamus, prevedono la fine del mondo: sia dell'umanità, sia della nostra Terra. E dai Maya abbiamo appreso una data precisa: il 21 dicembre 2012. Il loro calendario termina proprio in quel giorno. Forse questo popolo non era interessato a ciò che sarebbe successo dopo oppure da quella data in avanti tutto sarebbe cambiato a tal punto da non riuscire a fare previsioni. Certo è che queste previsioni catastrofiche ci fanno riflettere sulla nostra esistenza e amare ciò che abbiamo di più prezioso: la vita, di cui dimentichiamo sempre quanto sia fragile.

Se teniamo conto delle previsioni dei sacerdoti Maya, la fine del mondo sarà preceduta da una serie di catastrofi: forse stiamo già vivendo questa fase disastrosa, visti gli attentati e le sciagure di questi ultimi 10 anni, dalle Twin Towers del 2001 allo tsunami indonesiano del 2004, passando per gli attentati di Madrid (2004), Londra (2005), il tornando di New Orleans (2005), il terremoto di Haiti (2010), l'eruzione del vulcano islandese che ha paralizzato il traffico aereo per un mese (2010), per finire alla tragedia nucleare giapponese di quest'anno.

In compenso i Sumeri, civiltà mediorientale del 4.000 a.C., avevano scoperto l'esistenza di un pianeta, Nibiru, a noi tuttora sconosciuto, che potrebbe investire la Terra proprio nel 2012...



**SCOPRI TUTTO
QUELLO CHE C'E'
DA SAPERE
SULLE PROFEZIE
DELLA CATASTROFE**



In tutte le edicole a solo 2,90 €

CONSOLEMANIA CORNER

A cura di ToSo, Kikko e TMB

L'appuntamento di questo mese è dedicato interamente a tre dei titoli inclusi nella Summer of Arcade, un'iniziativa che "movimenta" il Marketplace di Xbox Live nei mesi estivi. Ci sono un sacco di piccoli capolavori che aspettano solo di essere giocati...

INSANELY TWISTED SHADOW PLANET

Insanely Twisted Shadow Planet è il terzo titolo della stagione Summer of Arcade, protagonista dell'estate sulla console Microsoft. Quello che ci si trova di fronte una volta lanciato il gioco è un "semplice" sparattutto, piuttosto intelligente ma corto. Il giocatore viene messo ai comandi di una piccola astronave e abbandonato a se stesso, senza alcun tutorial degno di questo nome a mostrare i primi passi. Gli sviluppatori considerano il titolo molto intuitivo, ma così non è, o almeno non subito. La nostra astronave può essere migliorata grazie a potenziamenti recuperati nelle mappe di gioco. Ce ne sono di diversi tipi, dal raggio analizzatore, che dà consigli su come affrontare nemici e puzzle, alla sega circolare, utile per eliminare i detriti che spesso bloccano la strada. Tra scudi energetici e missili



GLOBALE

85

XBOX 360

spaccatutto c'è anche un piccolo neo rappresentato dal braccio meccanico, non sempre preciso e immediato come gli altri strumenti. Le mappe di gioco sono costituite da aree interconnesse,

in cui è necessario accendere il cervello e capire quali sono gli "attrezzi" giusti da utilizzare per proseguire nell'esplorazione. Ogni tanto, inoltre, ci saranno da abbattere boss dalle dimensioni generose, che richiedono più attenzione della media. Le idee proposte da Insanely Twisted Shadow Planet non rivoluzioneranno il mondo dei videogiochi, ma quello che viene messo sul piatto ha uno stile tutto suo, e convince sempre e comunque. Forse non è il titolo più lungo della storia, ma rappresenta sicuramente un acquisto obbligato se cercate qualcosa che abbia stile da vendere, non sia particolarmente impegnativo e diverta intensamente. **ToSo**

FROM DUST

Dopo 13 anni di assenza dalla scena, torna il geniale Eric Chahi, un personaggio che i lettori di vecchia data conosceranno molto bene, autore di titoli leggendari come Another World ed Heart of Darkness. From Dust è il suo ultimo sforzo, una produzione decisamente singolare e originale, dove il giocatore si trova a combattere contro gli elementi, plasmando e modificando un piccolo mondo, abitato da strane tribù indigene. Questi piccoli autoctoni dovranno spostarsi da un totem all'altro, sbloccando nuovi poteri e permettendoci di in-



fluenzare il territorio in maniera più efficace, in costante lotta con tsunami, esplosioni vulcaniche e terreni che cambiano conformazione da un secondo all'altro. Ben presentato, con una simulazione fisica dell'acqua da premio Oscar, From Dust è una produzione intrigante, da non perdere. E, a breve, potremo giocarci su PC. **TMB**

87

GLOBALE

XBOX 360



BASTION

La Summer of Arcade sul Marketplace di Xbox 360 ha fatto il suo esordio con questo fenomenale esempio di giocabilità e stile. Bastion è una piccola perla nel mondo degli action-RPG, a tratti banalotta – se volete – ma talmente piacevole ai sensi che quasi non ci si crede. Il merito è di un comparto grafico con tanto di quel carisma che c'è il rischio che la TV non regga e si rompa dall'emozione, nonché da una profondissima voce narrante che racconta dinamicamente tutti gli accadimenti a schermo. Se pensate che tutto ciò è stato partorito da una software house al suo esordio e composta da sole sette persone, viene davvero da chiedersi come sia possibile vedere spesso e volentieri dei titoloni "tripla A" non raggiungere nemmeno l'orlo del decoro. **Kikko**



GLOBALE

90

XBOX 360

CINA MAGAZINE

La rivista che ti guida alla scoperta di una delle regioni più esotiche e particolari dell'intera Cina. **IL MERAVIGLIOSO YUNNAN** è una terra di confine, abitata da una mescolanza di etnie caratterizzate da costumi e da tradizioni molto forti e profondamente diverse. In questa vasta regione montuosa, attraversata dal Tropic del Cancro, si possono trovare praticamente tutti i climi. Dalle fitte foreste pluviali si passa senza soluzione di continuità alle altissime vette incastonate tra Sichuan e Tibet, propaggini del vicino Himalaya, dalle umide regioni del sud alle profonde gole alpine che segnano come cicatrici le regioni del nord. **CINA MAGAZINE**, novantotto pagine di itinerari, approfondimenti, fotografie spettacolari, curiosità e spunti per raccontare una terra che vale assolutamente la pena di essere conosciuta ed esplorata.



Sprea
ITALY

**In tutte le edicole
a solo 3,90 euro**

TIME MACHINE

RELOADED

A cura di Danilo Dellafrana (danilo.dellafrana@gmail.com)

Un viaggio a ritroso nella storia dei videogiochi attraverso gli occhi dei protagonisti che hanno segnato un'epoca.

GEOFF CRAMMOND - UNA SENTINELLA CORAGGIOSA

È difficile trasformare il proprio hobby in un lavoro a tutti gli effetti. Ancora meglio, è difficile farlo girando le spalle a un'occupazione sicura. Geoff Crammond ci riuscì con successo, ritagliandosi un posto nell'élite dei migliori game designer di sempre, nonostante abbia sfornato una manciata di titoli in circa trent'anni di onorato servizio. Qualità innanzitutto quindi, anche nella vita reale considerata la sua preziosa laurea in fisica e il successivo impiego alla Marconi, dove imparò il fortran e i rudimenti della programmazione su uno di quei giganteschi e ingombranti mainframe con 32k di RAM che tanto vanno di moda in questa rubrica. Più che ai videogiochi, la sua formazione scientifica lo portò principalmente a interessarsi alla possibilità di simulare il comportamento fisico di qualcosa attraverso questa nuova, intrigante tecnologia. Quel "qualcosa" prese inizialmente la forma di un rudimentale, assolutamente non definito modello di volo in un ambiente tridimensionale: fortuna volle che Geoff fosse presente alla presentazione del leggendario BBC Micro. Straordinariamente piccolo in confronto al mega PC della morte con cui faceva i conti a lavoro: attratto dalla possibilità di avere un PC a casa senza bisogno di sacrificare una stanza per contenerlo, lo fece suo attendendo ben sei mesi per vederselo recapitare. Erano gli albori dell'informatica per tutti in effetti, ma Geoff riuscì comunque a trovare similitudini tra il suo fortran e il basic, il linguaggio utilizzato dal Micro. L'idilliaco quadretto venne smorzato dalla lentezza: ogni linea di codice veniva interpretata dalla macchina in tempo reale al posto di essere compilata assieme a tutte le altre righe necessarie precedentemente. Armato di un pionieristico manuale sul linguaggio assembly Geoff



dedusse che grazie a quel linguaggio il Micro sarebbe stato in grado di compilare il codice necessario per far girare programmi fluidamente. Ora il problema era dimostrare la teoria. Accantonato quindi per il momento il progetto simulativo, Geoff ne abbracciò un altro con pretese molto più umili: un clone di Space Invaders. Un bel clone, a dirlo tutta: uscito nel 1981, Super Invaders è colorato, veloce e ben fatto. I videogiochi erano un mondo nuovo e Geoff muoveva i primi passi un po' alla volta, aggiungendo caratteristiche al gioco mano a mano anche grazie ai consigli del cugino. Per la fine del progetto aveva aggiunto dei convincenti cingoli alla sua torretta e un livello di difficoltà extra: il continuo sperimentalismo lo stava appassionando giusto in tempo per il suo provvidenziale ingresso nel business della distribuzione. Se inizialmente pensava di pubblicare inserzioni nei giornali locali per vendere il gioco, gli fu consigliato di mostrarlo ad Acornsoft e fu una mossa vincente poiché,



▲ La libertà di volo di Aviator era sorprendente per l'epoca, ancor più della grafica.

incredibile dictu, la softco non possedeva nessun derivato dell'arcade Taito. Una mossa talmente azzeccata che i dirigenti Acornsoft diedero carta bianca per il successivo progetto di Geoff, che vide l'occasione per realizzare il suo iniziale progetto simulativo. Se Super Invaders richiese tre mesi di lavoro, Aviator necessitò di un anno intero. Nonostante i limiti della piattaforma il gioco fu sensazionale per il 1983, includendo alcuni elementi ripresi nei simulatori successivi come la complessa strumentazione o la realistica implementazione dell'accelerazione di gravità in grado di strappar via le ali al nostro Spitfire nel caso di brusca picchiata. Per essere la prima volta che Geoff creava mondi tridimensionali, tutto era già al suo posto: colline, campi, laghi, addirittura un ponte sospeso su un fiume e una rudimentale città composta da un agglomerato di parallelepipedi. Sebbene fosse possibile aprire il fuoco contro degli alieni per evitare che raggiungessero la città facendo finire la partita, il bello era volare in quello scenario incredibile. Il gioco anzi incoraggiava la libera esplorazione elargendo punti extra agli intrepidi piloti in grado di sfrecciare sotto al ponte o in mezzo alle strade in volo rovesciato! Un grandissimo titolo degno di una presentazione in pompa magna presso il Royal Air Force Museum a Londra, vicino a un vero Spitfire e con un pilota della Seconda Guerra Mondiale come ospite. Nel 1984 ci fu la svolta decisiva nella vita di Geoff: la Acorn Computers stava sponsorizzando il pilota di Formula 3 David Hunt, fratello del campione di Formula 1 James Hunt, e chiese al nostro di realizzare una simulazione di tale sport, forte dell'eccezionale qualità di Aviator. Un'occasione assolutamente unica per Geoff, poiché avrebbe goduto del supporto di David in persona e del suo team, il prestigioso Eddie Jordan Racing, direttamente sul circuito di Silverstone. Le cose si stavano facendo veramente serie e creare un



▲ Modificare l'assetto e limare i secondi in REVS ha preceduto di anni i punti forti di giochi come Gran Turismo.



▲ Foto di gruppo della malvagia Sentinel e di uno degli altrettanto letali guardiani.

videogioco col tempo libero che avanzava dal lavoro alla Marconi non era più un'opzione accettabile: Geoff decise quindi di abbandonare il suo posto e dedicarsi completamente allo sviluppo di videogiochi. Per molti fu una mossa affrettata considerando la possibilità che il tutto potesse essere un business di passaggio ma, soprattutto, tenendo conto che la signora Crammond era in dolce attesa. Per Geoff, tuttavia, non c'era altra strada: avendo un passato da pittore e chitarrista, vedeva nei videogiochi il medium in grado di convogliare nello stesso prodotto finale il suo bagaglio artistico e la sua inclinazione fisico-scientifica. Da REVS in poi, per farla breve, trasformò quel curioso passatempo nella sua professione a tutti gli effetti. I mesi seguenti trascorsero all'insegna dell'apprendimento: dopo alcuni giri come passeggero di una BMW pilotata da David Hunt, Geoff capì che guidare un veicolo sportivo su tracciato era qualcosa di molto diverso dal regalarsi una scampagnata in utilitaria. La costante spinta accentuata dalla tecnica di un pilota professionista gli fece capire che l'accelerazione in curva era importante almeno quanto lo sterzo e lavorò sodo per replicare quel feeling; REVS richiese un anno di lavoro, ma stavolta il tempo di Geoff era completamente dedicato al progetto. Il circuito di Silverstone venne riprodotto con gran fedeltà grazie alle coordinate tracciate tridimensionalmente e, per



▲ Prima di ogni livello è utile dare uno sguardo a quel che ci aspetta in questa schermata panoramica.

spezzare la monotonia del paesaggio, il nostro si concesse anche il lusso di inserire cordoli bianchi e rossi all'apice e all'uscita delle curve. A tutti gli effetti il predecessore del fortunato Formula One Grand Prix, REVS possedeva un realismo impensabile per l'epoca; sebbene nelle prime partite fosse facile uscire di pista alla minima curva, la pratica e il continuo settaggio degli alettoni della monoposto erano la chiave per migliorare progressivamente il proprio tempo. La successiva versione per Commodore 64 aggiungeva Brands Hatch come seconda pista e, nel seguente REVS+, vennero aggiunti i tracciati di Oulton Park, Snetterton, Donington Park e il Nurburgring. Nel 1986 esce The Sentinel, uno dei più astratti, stranianti e

originali videogiochi di tutti i tempi. Lo scopo del gioco è sconfiggere la Sentinel, un'entità che torreggia sull'area di gioco assorbendo l'energia del giocatore grazie a un semplice "sguardo". L'utente, nel ruolo del Synthoid, un clone autoreplicante incapace di muoversi in modo convenzionale, deve riuscire a raggiungere la parte più alta del livello assorbendo l'energia di elementi del paesaggio come alberi o rocce per creare copie di se stesso in cui impiantare la sua coscienza. L'inghippo risiede nelle limitazioni: il clone può essere generato solo su una superficie piana visibile o su una roccia appena creata, quindi è inutile puntare lo sguardo in alto e creare immediatamente una copia alle spalle della Sentinel. Nei livelli più avanzati fanno la loro comparsa i guardiani, dal comportamento identico a quello della Sentinel ma posizionati nei livelli inferiori della mappa e quindi relativamente più semplici da assorbire. Un gioco dal concept originalissimo, riassumibile come un improbabile incrocio tra il nascondino e gli scacchi: la gestione delle copie e dell'energia necessaria per crearle può suggerire un'azione lenta e ragionata, ma non appena la Sentinel si accorge della presenza del giocatore il tutto diventa una nervosa corsa per sfuggire al suo sguardo. Ci sono DIECIMILA livelli da affrontare ma un sistema di password permette di ricominciare l'epopea a ogni accensione del computer. Sentinel Returns, uscito per PlayStation e PC nel 1998, è un seguito sul quale, però, il supporto di Geoff Crammond fu molto limitato. John Cook, il suo business manager, era un fan del gioco originale e il progetto è principalmente farina del suo sacco. Geoff fornì parte del codice originale come l'algoritmo di generazione dei livelli ma per il resto il nuovo team ebbe carta bianca. Le caratteristiche sono un'atmosfera più oscura e contorta, una colonna sonora firmata da John Carpenter in persona, azione di gioco più rapida e un'inedita modalità multigiocatore dove due avversari competono per l'assorbimento della Sentinel ostacolandosi a vicenda.



▲ L'oscura ed opprimente grafica di Sentinel Returns.

BOVABYTE

...che spinge a meditazioni profonde e anche no

A cura di: Noi Bovas bovabyte@bovabyte.com



PARENTAL ADVISORY
Si avvisano i gentili lettori e i genitori dei gentili lettori che noi, non ci siamo fumati niente di strano ultimamente.

È inutile nascondere... DARWIN CI STA FACENDO SERIAMENTE PREOCCUPARE

Se è vero che l'evoluzione di un popolo si misura principalmente dai suoi costumi, e che gli oggetti d'uso comune in ogni epoca sono lo specchio della generazione che li ha diffusi, noi videogiocatori siamo messi male. O, meglio, ci saranno dei videogiocatori messi meglio e altri messi peggio, a seconda dell'anagrafe. Non ci credete? E allora compiamo insieme questo viaggio semi-serio nell'evoluzione dei coin-op, dagli anni '50 del secolo scorso in poi, e vi convincerete!

ANNI CINQUANTA: IL CALCIO BALILLA

Detto anche 'foosball', 'calcetto' e 'biliardino', il tavolo che riproduce le fattezze di un campo di calcio in miniatura affonda le proprie origini addirittura nell'epoca dello stile liberty, in quegli spassosi anni '20 che seguirono la Prima Guerra Mondiale e che affogarono in una delle più spaventose crisi cicliche del capitalismo. La produzione industriale e la diffusione avvennero solo molti anni più tardi, a cavallo fra i '40 e i '50, dando origine a una serie di colorite espressioni come "attacco coordinato con la mediana", "rombo di tuono in attacco", "rollare", "anaconda" e mille altre ancora, fino ad arrivare al tragico "Umilio" che, secondo Wikipedia, "consiste nel muovere la stecca del portiere con l'anca e non con la mano sinistra, per umiliare l'avversario ormai sconfitto". In realtà, il calcio balilla è uno strumento demoniaco pensato apposta per sfottere i bambini più tordi all'oratorio, dopo averli sottoposti al classico scherzo del "senti come è caldo". Una moneta, in ogni caso, dava diritto a un numero di palline che decresceva a mano a mano che la gente se le portava via.



ANNI SESSANTA: IL JUKE BOX

Generazione decisamente meno portata per le sfide difficili, quella degli anni '60. Poco importa se verso la fine del decennio metà dei giovani si era messa in testa di cambiare il mondo, il coin-op più diffuso dell'epoca, vale a dire il juke box, disponeva di una

giocabilità estremamente limitata: una volta infilato il gettone, le uniche abilità richieste consistevano nel riuscire a trovare (e leggere) il numero corrispondente al proprio disco preferito e schiacciare i tasti giusti per riprodurlo. Insomma, quello che oggi si fa normalmente con un normale lettore MP3 da taschino. Per amore della cronaca, ci sarebbe da aggiungere che i giocatori di juke box raramente stavano nei pressi del loro gioco preferito, facendosi distrarre dalle ragazze e da altri tipi di divertimento, e forse per questo la partita durava soltanto per l'arco di due o tre minuti al massimo, poi finiva sempre.

ANNI SETTANTA: IL FLIPPER

Ancora una volta, ci troviamo al cospetto di un'invenzione decisamente anteriore, ma il periodo di massima diffusione del flipper – almeno qui in Italia – si può facilmente collocare nei tumultuosi anni Settanta, quando i giovani si distraevano al bar e nelle prime sale giochi nei periodi di calma tra un attentato e un altro. Il flipper è sostanzialmente un piano leggermente inclinato che tende a spingere, per effetto della forza di gravità, una pallina metallica sul fondo dello stesso. Il giocatore deve contrastarne la caduta cercando di respingerla con apposite palette (i flipper, appunto) verso l'alto, dove però ad attendere l'incauta sfera ci sono ammennicoli e respingenti di ogni tipo. Che il Belpaese fosse finalmente sulla strada dell'abbandono dell'analfabetismo fu chiaro proprio grazie ai flipper: a mano a mano che la gente studiava, capiva che lo scopo del gioco non era affatto scuotere la povera macchinetta all'inverosimile per mandarla in tilt.



ANNI OTTANTA: I PRIMI ARCADE

Galaga, Nibbler, Pac-Man, Space Invaders... sono nomi che a noi giovanissimi degli anni Ottanta fanno sempre scorrere qualche lacrimuccia di nostalgia, al punto che oramai ci organizziamo su Facebook in grup-



pi di supporto per vecchi dinosauri del videogioco, al patetico scopo di dirci che no, in fondo non siamo vecchi e che sì, i capelli lunghi alla Sandy Marton e quelli cotonati alla Ivana Spagna, le camicie hawaiane, le giacchette colorate, i balli in cui si scimmiettavano i movimenti dei robot, i grandi successi di Scialpi e i varietà condotti da Pippo Baudo non erano affatto orribili come possono sembrare oggi, quando li guardiamo su YouTube. In ogni caso, gli arcade dell'epoca offrivano, nella maggior parte dei casi, un effettivo coefficiente di sfida perfettamente equilibrato fra il "sei ancora un niubbo, ti lascio divertire per un po'" e il "cara la mia vittima a cui devo succhiare i soldi, eccoti 600 nemici sullo schermo messi apposta per prosciugarti le tasche a furia di game over". E poi erano ancora diversi l'uno dall'altro.



sbancare il jackpot e lo impoveriscono dello stipendio, della pensione e – nei casi peggiori – di qualunque sano rapporto umano. La vera sfida a migliorarsi, perno attorno al quale è sempre ruotato ogni game-concept, si è spostata dalle sale alle arene virtuali, nonché nelle case dei videogiocatori, per uscire al massimo in qualche LAN-party o in locali specializzati. I coin-op degli anni 2000 però sono stati proprio loro, i famelici videopoker. E ancora oggi, con la crisi che c'è in giro, stanno facendo soldi a palate.

ANNI NOVANTA: I CABINET DEDICATI

Quando le sale giochi, con le loro belle file di coin-op perfettamente omologati e con giochi infilati in cassoni standard firmati da Zaccaria o da qualche suo concorrente, iniziarono a mostrare i primi segni di cedimento, arrivarono i mega-cabinet dedicati a giochi come R360, After Burner e via dicendo, che portarono poi a due trend successivi: i cabinet giganteschi di giochi musicali e affini, con tappeti metallici su cui dimenarsi e finti strumenti musicali con cui diventare Eddie Van Halen per cinque minuti, e quelli ancora standard, ma dotati di mega-monitor retroilluminati da 54 pollici, sedile e joystick su un banchetto dedicato. Il loro unico scopo purtroppo era quello di spillare 1000 lire a partita, per gli stessi giochi che, pochi metri più in là, stavano in un normale cabinet e permettevano di giocare in cambio di un singolo gettone da 250 lire.



ANNI DIECI: LE GIOSTRINE PER I BAMBINI PACIOCCOSI

Chi era troppo piccolo per giocare ai flipper, abbastanza bravo per giocare a Pac-Man e ai suoi successori, e sufficientemente sgamato per dribblare i videopoker, oggi ha l'obbligo morale e naturale di passare tutto questo invidiabile bagaglio di esperienze ai propri figli che, però, sono inevitabilmente attratti dai coin-op del momento, maliziosamente dedicati proprio a loro: le malefiche giostrine a forma di macchinine, trenini, autobus, aeroplanini, cavalli, api e altri animali assortiti. Questi aggeggi infernali vengono piazzati strategicamente a ogni dannato angolo delle località di villeggiatura e concentrati in aeree ben in vista dei centri commerciali, in modo che ogni bambino che si rispetti dia luogo a un imbarazzante piagnisteo pur di convincerci a scurcirgli un "giro". Lo scopo del gioco è semplicemente infilare il gettone nella gettoniera, perché questa è l'unica difficoltà di un gameplay che prevede soltanto un movimento preconfezionato della giostrina stessa, talmente breve che non si può fare nemmeno in tempo a pensare a quanto siano sprecate tutte quelle monetine infilate là dentro. Ma, cosa vogliamo farci: pur di fare felici i pargoli questo e altro. E i gestori lo sanno.

ANNI DUEMILA: I VIDEOPOKER

Il nuovo millennio ha segnato il passaggio dalla ormai consolidata sfida "uomo-macchina" a quella più improbabile fra uomo e sorte: il risultato è stata una generale moria delle vecchie sale giochi, sostituite da improvvisati casinò dei poveri, in cui Pac-Man e soci furono rimpiazzati da rutilanti macchinette che attraggono il giocatore, lo illudono con la possibilità di





PROSOPOPEA - 16 LUGLIO 2011

[Forever Alone]

Blink blink. Schermo bianco, cursore lampeggia, pensiero in stasi. La sindrome del foglio bianco ben si sposa con il ritmo vacanziero di un weekend tra i monti. Un poco meno con la necessità di chiudere la TGM Mail, ma ci si abitua a tutto. Blink blink. Questa volta sono salito con meno velleità sportive e una console in più. E un proiettore. Non avevo mai dato tutta quest'importanza alla parete tra il boiler e il frigo, prima d'ora. E mentre contemplo la proiezione di un gioco a caso in quello che era fino a un

momento fa il tempio dell'anti tecnologia, per qualche ragione che solo questa situazione può rendere plausibile mi salta in mente un dato. Sono Live! ormai da parecchio tempo, ma ho sfruttato davvero poco questo servizio. Riassumendo (e ripetendomi), per me il gioco è ancora una questione intima, è ancora relax. Inteso come contrapposizione a tutte le dinamiche sociali sottese alla sfida online. Dove la partita è una gara, è un'occasione di tensione, con qualche piccola fase catartica, ma è anche aggregazione, è assunzione di impegno ("giochiamo?" - "Domani,

stessa ora, stesso posto" - "Giochiamo una mezz'ora e mi aiuti a sbloccare il tal achievement"). No. Ho voglia di godere dei miei tempi, di prendermi lo spazio che mi aggrada, nella mia giornata; ho voglia di dilatarli, questi tempi, come solo io posso, dimenticare una dinamica ludica e poi re-impararla, lasciare che mi colga una delle varriopinte espressioni del caso. Poi disamorarmi. E reinnamorarmi ancora. La chiamo libertà, ma forse sono solo misantropo. Blink blink.

Massimo Svanoni

PICCOLO E NERO

Gettato in una discarica, preso a pedate da un agente-robot che, con la straripante 'grazia' dell'autorità, incede verso i suoi doveri: così inizia la nostra storia nel mondo meccanico di Machinarium. Piccolo e nero, il protagonista è un robot dalla linea aerodinamica paragonabile a quella di una lattina, eppure ispira una tenerezza inenarrabile; incrollabile ci guarda sempre con quei suoi 'sensori' storti, forse un po' troppo ingenui. Nella sua scheda di memoria si alternano i dolci ricordi delle giornate serene trascorse con la fidanzata robotica e i ricordi amari dove il nostro è vittima dei soprusi più beceri

e delle cattiverie del teppismo di strada. In questa città del futuro, disegnata dagli sviluppatori Amanita Design con amore e perizia, i cittadini sono baristi-automati, suonatori-meccanici e animali a molla. La comunicazione avviene tramite baloon dai tratti naïf la cui efficacia è a dir poco sorprendente. Tramite queste vignette animate apprendiamo la storia, essenziale, ma efficace: c'è una bella da salvare e un trio di cattivi, la fratellanza Black Cap, che ha un piano tanto semplice quanto letale. Guardando meglio, ci accorgiamo però che Machinarium è una sottile allegoria del nostro mondo; di più, Machinarium è

il nostro mondo dove bullismo, violenza e sedizione occupano una parte della nostra vita più grande di quella che vorremmo. Eppure, in un mondo sterile e artificiale, c'è spazio per la poesia e per aiutare una dama-robot che ha perso il proprio compagno a quattro zampe. Fra le chiazze d'olio e i lampioni arrugginiti risalta l'amore di un robotino 'insignificante' per la sua dolce metà; la metà di quella mela meccanica che, anche nel mondo di Machinarium, si chiama amore.

Luca Sartori

Sai, Luca, i videogiocatori che conosco si dividono in due categorie: quelli che prendono il gioco "as is", come puro momento di divertimento e coloro che, invece, amano la dietrologia. Credo sia una questione di approccio all'esistenza, più che altro. Inutile raccontarti da che parte stia io, visto e considerato quello che ho scritto e pubblicato in questi anni. (Come più o meno scrivevo il mese scorso) mi piace da matti quando il videogioco diventa punto di partenza e lascia correre il pensiero, ma ancora più l'emozione verso un altrove. Machinarium possiede una delicatezza e una sottile poetica tanto semplici quanto evocative. Non so se sia più merito del suo impatto estetico o delle sue at-

A CHI LO SPEDISCO? DAI, CHE È FACILE!

TGM BAZAR

forumtgmonline.futuregamer.it/forumdisplay.php?f=263.

Vendete, comprate, fate quel che vi pare. Non ve ne pentirete!

TGM MAIL

TGM Mail a due passi dall'Inter (URGH!): www.tgmonline.it/contact.

LA REDA

Se volete scrivere una mail alla redazione tutta, l'indirizzo di posta elettronica è questo qui sotto: redazione@tgmonline.it

GUARDANDO MEGLIO, CI ACCORGIAMO PERÒ CHE MACHINARIUM È UNA SOTTILE ALLEGORIA DEL NOSTRO MONDO; DI PIÙ, MACHINARIUM È IL NOSTRO MONDO DOVE BULLISMO, VIOLENZA E SEDIZIONE OCCUPANO UNA PARTE DELLA NOSTRA VITA PIÙ GRANDE DI QUELLA CHE VORREMMO
LUCA SARTORI

mosfere e forse non è neppure il caso di porsi simili questioni: ammetterei la possibilità di dissezionare il videogioco per trovarne l'anima. Limitiamoci a lasciarci trascinare, dunque, e a chiacchierarne con gusto, come stiamo facendo ora. (Io so, Mirko, lo so che ti viene voglia d'ammazzarti quando leggi righe come queste; ebbene, fallo!) (esatto, mi vien voglia di ammazzarti ndTMB).

VIAGGIO AL TERMINE DELLA NOTTE

Ciao TGM, sono Domenico di CriticalCity Upload, un gioco di trasformazione urbana che ti fa fare le cose che non hai mai fatto! Ora, in occasione della chiusura della prima stagione di Upload, abbiamo pensato di

MAN VERSUS KATAMARI

So che siamo fuori contesto, ma il fatto che me l'abbia suggerito Mirko è già più che un buon pretesto per sfiorare. Del resto chi non conosce Katamari Damacy? Ecco, questa è la versione real life, ancora più real di quella dei Mega64 (tinyurl.com/mega64k). Io, personalmente, ci sto provando con le auto in strada... tinyurl.com/man-kata



MI RACCONTÒ UN CARO AMICO CHE GIOCA TUTTORA A TEAM FORTRESS, DI AVERE AVUTO GIOCHI IN CAMBIO DI CAPPELLI (SI PARLA DI TITOLI DI PRIMA FASCIA). MA È POSSIBILE ARRIVARE A QUESTI LIVELLI? A PAGARE DEI PEZZI DI CODICE LA BELLEZZA DI 40 O 50 EURO?

ALBERTO SUELLA

realizzare un evento gratuito unico in Italia: Viaggio al Termine della Notte, una corsa notturna per le vie della città di Milano. Il percorso sarà caratterizzato da 6 checkpoint, mappe, Chaser (oscuri inseguitori), fughe e arrivo finale in un posto speciale della città dove fare festa insieme a tutti i partecipanti.

tinyurl.com/vatdn

Secondo noi questo evento si sposa bene con il mondo dei giochi e dei suoi appassionati. Vi va di aiutarci pubblicando un post sul vostro gruppo FB? Grazie

Domenico

L'evento è passato e ci troviamo anche un tantino fuori tema, dunque per quale ragione ve la butto lì? Beh, si tratta di un'iniziativa curiosa, che ricorda molto, nelle dinamiche, un videogioco (il punto di incontro tra una gara in GTA IV - ma senza auto - e Mirror's Edge), con tanto di cari e vecchi checkpoint, le figure dei chaser, eccetera. Poi, l'evento è passato, vero, ma non è detto che il gruppo non rilanci con qualcosa'altro di questo genere. E, infine, ho sempre avuto un debole per Celine.

IL FENOMENO DEI GIOCHI DEL DIAVOLO

Salve a te, Xam. Stavo pensando (ebbene, capita di questi tempi e con questo caldo) al fenomeno delle microtransazioni.

Quel fenomeno che, se lo metti in un RPG coreano (Maple Story per esempio, l'unico che abbia giocato, quindi anche l'unico esempio che mi viene in mente), è una cosa "tipica", se lo metti in un RPG occidentale (Champions Online, per esempio) è il segno che il gioco non ha futuro.

E poi c'è Team Fortress 2. Ritengo che qualcuno ne abbia già parlato, ma dire la mia non mi dispiace affatto, invero. Team Fortress 2, come sappiamo, da poco è passato all'essere distribuito gratuitamente via Steam. A pagamento

saranno i "cappelli" (unico modo per personalizzare davvero il personaggio). In Maple Story a pagamento erano diversi oggetti (orpelli estetici di vario tipo, ma inutili ai fini del gameplay, ed Exp Cards) mentre in Champions Online in vendita ci sono poteri particolari, pacchetti di avventure, la possibilità di avere costumi alternativi e altri oggetti che ora non ricordo.

La mia domanda è: se il passaggio a Free-To-Play capita a un RPG occidentale è il segno che NON è l'Anti \$Giocodeldiavolo (sappiamo a quale titolo mi riferisco) e che non vende abbastanza da poter reggersi sulle sue gambe. Se capita a uno sparattutto che era parecchio divertente, ma che è andato incontro, SECONDO ME, a una serie di aggiornamenti e patch che hanno reso alcune classi più "sgravate" delle altre (ricordo il Meet The Engineer Update con orrore, si vedevano SOLO ingegneri nelle mappe), cosa vuole dire?

Che il gioco sta scadendo di qualità? Che non vende abbastanza? O che, come pensano in molti, Gabe Newell è ancora una volta avanti, ma "talmente avanti che la posta gliela recapitano là" (cit.), tanto da avere intuito che il futuro del gaming è quello?

Intanto chi, come me, comprò il gioco pagandolo a prezzo pieno o in qualche weekend deal, avrà accesso a contenuti in più (spazio, oggetti diversi e più rari ma sempre da dropare, migliore gestione del crafting e degli scambi).

Una cosa che non tutti sanno è che nel "mercato" dei cappelli succedono cose da matti. Mi raccontò un caro amico che gioca tuttora Team Fortress, di avere avuto GIOCHI in cambio di cappelli (si parla di titoli di prima fascia). Ma è possibile arrivare a questi livelli? A pagare dei pezzi di codice la bellezza di 40 o 50 euro? Nel dubbio, dopo averlo giocato ed essermi fatto un paio di aggiornamenti, ho preferito lasciare perdere. Non mi interessa più spendere per pezzi di codice che sono solo orpelli grafici (che in Team Fortress, tra l'altro, fanno salire e scendere statistiche) e che alla fine tolgono il gusto della skill per fare posto al farming (intervengo con cut selvaggio). Il pippone su Maple Story vs TF era roba da spararsi in bocca

AVVERTENZE D'USO

M'è capitato di leggere di lettori affezionati al punto da portarci ancora sotto l'ombrello (al trono direi che è l'opzione di default). Bene, come volete che vi ricompensi se non con un box dissetante come questo? Se poi ci aggiungete anche una granita siciliana è la morte sua.

BLINK

Onomatopea che, in questi giorni di relax e calura estiva, può anche essere accostata all'occholino languido diretto alla fanciulla dell'ombrellone a fianco.

BLOOPER

Quelle robe per cui quando reciti, il regista impreca, tu ridi come uno scemo e il DVD ringrazia. Fosse per me li includerei di fisso anche in tutti i videogiochi (quanto meno nelle versioni extra bonanza che costano metà dello stipendio di chiuone).

DD

Il digital delivery rientra di prepotenza nella classifica degli argomenti del mese. E bisogna dire che non gli spetta mai la parte dell'eroe buono. Tra l'altro, Steam, in questi giorni si rinnova con un servizio di download più massiccio.

FREETOPLAY

'sta ceppa!

FOREVERALONE

Espressione sovente utilizzata da quelli che giocano serio&duro sulla console Microsoft per sfotticchiare quegli altri che se la sguazzano dalle parti di casa Sony (quando il servizio online non viene bucato). Finiranno mai queste console war?



GIOCODELDIAVOLO

Per definizione, quello che ti prende per le... ehm... per la gola e non ti molla fino a quando non ti ha succhiato anche il midollo. Ma poi lo sappiamo tutti, dai: quel gioco lì.

LIBERTÀAAAAAAA

Concetto che, esportato dalla Sco-

zia del tempo che fu, riesce a trovare casa anche nel mondo dei videogiochi.

MACHINARIUM

Lo so che non vi è sfuggito dal momento che ve l'ho menata assai. Ma vale la pena ricordarvelo, assieme al nome degli Amanita Design. Mica che tocchi tenerli d'occhio solo a me.



MILANO

Città ove, occasionalmente, hanno luogo eventi davvero singolari (e che, questa primavera, ci ha regalato grandi soddisfazioni, ma questa è un'altra storia).



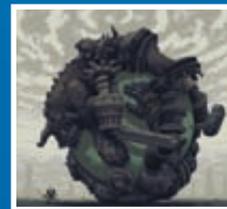
MISANTROPO

Creatura curiosa che ama nutrirsi di silenzi (e di pomodori, che, in questo periodo, sono assai ghiotti).



KATAMARI

Confessatelo, da quando esiste non guardate più i bidoni della monnezza allo stesso modo (nell'immagine un'inedita versione "colossal" che farà la felicità degli amanti di Fumito Ueda, come il sottoscritto).



ULTRAAA COMBOOOOOOO

Quella roba che quando ti esce viene giù la sala giochi (se sei in sala giochi), la sala (se sei in sala), lo studio (se sei in studio), i vetri del vicino (se hai l'ugola abbastanza robusta).

XAM

Uomo che ha capito che è giunto il momento di scofanarsi una quantità indegna di anguria.

MA QUESTO È 'NA FORTEZZA!

Il cosplay è una di quelle nobili arti che si pongono pericolosamente sulla linea di confine tra il serio e il faceto. Di serio c'è indubbiamente la passione, l'abnegazione con cui tutte queste schiere di eterni "bambini dentro" (come noi, eh, né più né meno) si cimentano nel preparare costumi, costruire armi e accessori vari. Finanche mettere in scena qualche gesta dei rispettivi personaggi.



ndTMB).
Ieri, giocando il co-op di Portal 2 ho pensato di prendere skin e cose simili, salvo poi rinsavire e lasciare perdere. È buonsenso o solo incapacità di accettare la direzione in cui si sta dirigendo il mercato? Tu che ne pensi, Xam? Nostalgie?
Alberto Suella

Io, Alberto, di primo acchito sarei tentato di risponderti che non me ne frega niente (all'luia ndTMB). Degli orpelli, dei cappelli, della meccanica dei contenuti a pagamento e di questo "nuovo" modello di business. Vado avanti a giocare in modo tradizionale, quasi avulso dai tempi in cui mi trovo, con un avatar (ovunque mi si conceda di averlo) agghindato con i quattro stracci base che ti consentono giusto di non mostrare i gioielli di famiglia al primo friend occasionale di passaggio. Ma peccerei di presunzione e anche di una discreta miopia. Perché è innegabile che il fenomeno esiste e probabilmente è anche più che remunerativo, probabilmente è proprio una direzione tra quelle principali. C'è il mega blockbuster della morte, c'è il free to play con robetta a pagamento, c'è il videogioco ad abbonamento. Tra i titoli di successo. E poi ci sono i videogiochi "normali", che

UNA MANO IMPUGNA CON FORZA IL JOYSTICK, L'ALTRA SALTA AGILMENTE DA UN PULSANTE ALL'ALTRO MA È TUTTO IL MIO CORPO A PARTECIPARE SOTTOLINEANDO UNA LABILE (FRAGILE) DISTANZA TRA ME ED IL MIO ALTEREGO VIRTUALE
GABRIELE

corrispondono un po' all'ultima ruota del carro, a quel che arranca e fa fatica. In questi casi la legge della giungla è spietata: non è raro che qualcuno ci lasci (economicamente) le penne. La vera bellezza di questo momento ludico, in realtà, sta nel micro. Non tanto inteso come transazione, quanto come sviluppo: gli indie, gli arcade (Live!), gli episodici. Che è un po' come dire il videogioco che torna al piccolo e si sbarazza di qualche cannibale logica di business e si concentra sull'idea (trascureremo a mero scopo di retorica il dettaglio che parecchi free-to-play con orpelli a pagamento nascono da questa nicchia).

ULTRAAA COMBOOOOOOO

Ricordo ancora quella voce [Available for your home in 1995] profonda, calda, potente [only on Nintendo Ultra 64] che in quell'anno segnò profondamente la mia esperienza di videogiocatore.

Quando arrivò [Killer Instinct] doveti apprendere un nuovo modo di combattere [Chief Thunder], un nuovo modo di intendere la sfida [Triple Combo]. Street Fighter II e Virtua Fighter ci avevano insegnato l'attesa, lo studio, l'approccio tattico. Rare deturpò tutto con la sua freneticità. Una sequenza di mosse veloci e precise in un crescendo di composizione. E come è possibile metter mano a una composizione per ampliarla, de-costruirla e ricostruirla; anche la combo è modificabile secondo la necessità del momento. Combinazioni lunghe e poi corte per non essere interrotti [Co-co-combo Breaker]. Come se i colpi inferti al joystick fossero reali colpi inferti alla controparte virtuale [Super Combo].

Una mano impugna con forza il joystick, l'altra salta agilmente da un pulsante all'altro, ma è tutto il mio corpo a partecipare sottolineando una labile (fragile) distanza tra me e il mio alter ego virtuale [Hyper Combo]. Le combinazioni di colpi

diminuiscono l'energia dell'avversario e ne intaccano (se umano) la sicurezza, rendendolo debole emotivamente [Brutal Combo].

Doppia asciata, ginocchiata e testata finale per scaraventarlo in aria come pupazzo. Salto indietro, attesa breve, sparo un tomohawk per colpirlo al volo e allungare la combo [Master Combo].

Mortal Kombat aveva intravisto una strada, ma è qui che iniziò una nuova filosofia [Awesome Combo]. Per noi non fu il PvP la parte preponderante, bensì lo show, la dimostrazione di potenza ed abilità attraverso un highscore basato soprattutto sul numero di colpi [Blaster Combo].

"Hai visto chi c'è nei primi 5 posti con Spinal?" Così ci si accoglieva in sala in quel periodo. I miei 44 e 42 di Orchid, rubati dalla sezione tricks di una rivista francese, avevano scatenato l'inferno, nonostante sostenessi (ma non riuscissi) di poter eseguire più colpi [Monster Combo].

Attaccai a una parete lo schema generale con i collegamenti tra i 6 tasti, utile a comprendere il meccanismo delle combo [King Combo].

Scoprii, in seguito, che più di uno si era fatto la fotocopia per studiarselo a casa.

Ciò che non svilupparammo mai fu l'aspetto PvP, se non i primi tempi attraverso timidi tentativi [Killer Combo].

Ma capitò quella volta che tu entrasti a sfidare noi della sala ritenendoci, da benpensante, solo dei fannulloni (ehm); la sorte scelse me come rappresentante. Sì, fu solo fortuna quando Jago inforcò i 23 colpi ma quell'urlo devastante che zitti tutti ti fischia ancora nelle orecchie [UUUUULTRAAAAA COOOOMB0000000000!!!]. Game Over, Continue? Grazie,

Gabriele

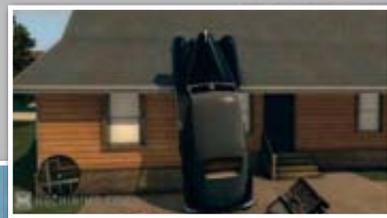
Tu appartieni a quella ristretta cricca di individui che il videogioco ce l'hanno scritto nel sangue. Tu non giochi per divertimento. E neppure per distrazione. Tu giochi perché è il tuo DNA a dirti di farlo, allo stesso modo in cui i polmoni prendono l'aria per respirare. Ti dirò, leggendo le tue belle lettere, mi piglia sempre un pizzico di invidia, ma, d'altro canto, mi si rinvigorisce la voglia di tornare in un mondo virtuale. Credo sia così anche per tutti i lettori. Grazie

AU REVOIR

Tra un minuto circa mi metterò davanti a quella parete di cui vi parlavo a sguazzare amabilmente in un qualche mondo virtuale mentre là fuori, da qualche parte, la luna starà occhioggiando dietro alle nuvole e alle montagne. Datemi pure del videodipendente.

BLOOP BLOOP

Sono consapevole di una (preoccupante) connotazione del mio carattere: quando vado in fissa su un titolo, finisce che me lo trascino dietro per mesi, tra citazioni, filmati di vario genere, minchiatelle assortite. Questo è il periodo L.A. Noire e il turno dei bloopers. Che, come concetto in sé, ho sempre trovato divertente.
tinyurl.com/Ilann





Adso da Melk è uno dei fondatori di NGI, si è occupato dell'organizzazione di eventi legati al gaming quali World Cyber Games, NGI Lan e Smau ILP. Stimato in redazione, il buon Luca si rivela prezioso da inseguire a ogni chiusura numero. E spesso anche oltre.

E QUINDI USCIMMO A RIVEDER LE STELLE

Dài che ce la facciamo a finire 'sta epopea coreana, con sommo rammarico del caporedattore che, sotto sotto, vorrebbe non finisse mai. Autolesionismo o Sindrome di Peter Pan? Ai posteri.

L'intenzione è chiara, icastica, financo draconiana: questo mese si chiude l'epopea sulle Olimpiadi del Videogioco. E questo nonostante il caporedattore (o quello che è diventato adesso, ché tra tutti 'sti movimenti nel mondo dell'editoria videoludica uno te lo ritrovi Coordinatore Tacitiano al Borderò che nemmeno che te ne accorgi) sia innamorato della Saga e si profonda in commenti tipo "mi piace il "eh, ora pensi che ti stia per raccontare" e invece aspetti il mese prossimo" che pare essere un adepto dell'"orgasm denial", pratica tanto cara alla comunità BDSM tutta.

Dài si chiude e non se ne parla più; o forse se ne parlerà ancora, chi lo sa. Ma sicuramente è ora di basta e bon.

[+] "E quindi uscimmo a riveder le stelle" (Inferno XXXIV, 139), è l'ultimo verso dell'Inferno della Divina Commedia di Dante Alighieri e vuole essere qui utilizzato come presagio del nuovo cammino di luce e di speranza dopo le tenebre precedenti; un modo, per il sottoscritto, per escorcizzare questa fase in cui mi sono infilato con la speranza, ça va sans dire, di uscirne come uomo nuovo, rinforzato e rinnovato (si capisce che scrivo queste cose alle 3 di notte dopo una giornata di lavoro di più di 12 ore?).

Il mese scorso ci siamo lasciati con tutta una serie di malcelate illazioni sulla serietà degli arbitraggi, o quantomeno di una certa tendenza a considerare l'inciucio una cosa normale e accettata, che aleggiava intorno al popolo coreano tutto.

Tutta una serie di luoghi comuni, di dicerie, di stantii "sentiti dire", di giri di parole astrusi (di quelli detti con la strizzatina d'occhio quando non con il colpetto di gomito nelle reni); insomma, quella sequela di congetture che il Maestro Fabrizio de Andrè ha ben raccontato nella memorabile "Un giudice" dall'album "Non al denaro, non all'amore né al cielo" del 1971.

Ecco, invece è tutto vero. I coreani sono dei "Bari Bastardi".

Ma passiamo alla fredda cronaca. I Nostri erano praticamente stati sbaragliati in tutte le discipline, alcuni nonostante i più rosei pronostici e auspici, per una miscellanea di ragioni: dall'avventatezza all'inesperienza, fino a quella forma mentis da "gita scolastica" che si è cercato più volte di descrivere nei mesi passati. E questo, lo ribadisco fortemente per la gazzionesima volta, nonostante i soldi, Soldi Veri e Tanti, in palio.

La speranza era riposta in un unico gioco/disciplina: quel FIFA duemilaequalcosa che ci vedeva ben piazzati sia nel 2 Vs 2, con Alessandro "El_Pallettero" Candelari e Davide "David 125" Anzalone, sia nell'1 Vs 1 con Francesco "Champion" Di Dio. Per i primi due nulla da segnalare, giocarono le loro partite (ricordo ancora una cosa curiosa di El_Pal-

lettero – lo so... guarda tu che nickname uno si deve scegliere.. boh –, che era uso salire sul palco indossando sempre un paio di occhiali da sole, tenendoli inforcati anche durante il gioco) piazzandosi infine al secondo posto e portando a casa un succulento assegno in dollari.

Per Champion, invece, il discorso è differente: lui era partito determinato e sicuro di vincere. Il nickname non a caso se lo scelse durante uno sconvolgente e sconcertante attacco di modestia; era convinto di essere lui il migliore, l'uomo da battere, il Campione. E tutte le sfide online stavano lì a dimostrarlo. Francesco, inoltre, fu l'unico ad avere un atteggiamento oggettivamente professionale, andando a dormire presto, cercando di non mangiare e/o bere le cose più strane e variopinte, e non interessandosi assolutamente alla seppur abbondante fauna setolosa locale, infischiosene del motto di Cetto La Qualunque che invece aveva ben attecchito nei rimanenti componenti del Team Italia. Champion se ne andò diritto come un fuso verso la finale o, come piaceva tanto ai non esperi organizzatori locali, al Grand Final.

E infine eccolo lì sul palco, di fronte a una fiumana di gente, di telecamere e di giornalisti. Lui, freddo come un rasoio, non si faceva scalfire da nulla, nemmeno dai tentativi di perculamento nella chat del gioco sparata sui megaschermi che tanto divertivano gli indigeni (ricordo l'esplosione delle risate quando l'antagonista, un certo Doo-hyung Kim detto "Jaguar", lo apostrofava con la parola "BABO"), facendomi comprendere anche lo scarso grado di sportività e fair play che regnava all'interno dell'immensa location dedicata all'evento.

La partita comincia e noi siamo fiduciosi; d'altronde questo Jaguar mi arrivava dal "loser bracket" della formula Double Elimination mentre Francesco non ne aveva persa una che fosse una. La formula prevede che il proveniente dalla loser debba, per vincere, battere per due volte il vincente del "winner bracket", mentre questi per guadagnare la vittoria deve vincere la prima e buona lì. La sfida è tesa: 'sto Jaguar ne sa a pacchi ma il nostro Champion tiene. 1 a 0, 1 a 1 fino al 2 a 2 allo scadere del tempo regolare. Si va ai supplementari e vale la regola del



golden gold. Si comincia e Francesco lo vedo tranquillo, fiducioso, ostentante una sicumera che gli invidia. L'azione parte e GOL!! Champion segna!!! Ha vinto!!!

Tutti noi italiani ci alziamo urlando e ricevendo l'abbraccio e i complimenti delle nazioni sedute vicino a noi. Ma tutti gli organizzatori salgono sul palco mentre sul video si vede l'admin che scrive in chat "NO GOAL! NO GOAL!". Prendo e corro pure io sul palco per trovare uno che parli un inglese a malapena comprensibile per capire cosa diavolo sta succedendo. Salta furori che, secondo Jaguar e l'admin, i due PC si siano sconnessi per pochi secondi prima del tiro di Champion, impedendo a Jaguar di giocare. Noi chiediamo se la cosa è prevista dal regolamento e sindaciamo sul fatto che sono coreani sia l'admin sia il giocatore. La cosa va avanti per un bel po' quando l'organizzazione decide con polso fermo che i supplementari vanno rigiocati e che il golden goal non è valido. Fischi e urla salgono dal resto dei giocatori di ogni nazione seduti in mezzo alla folla. Ma non c'è nulla da fare: si rigioca. E Champion ha perso la concentrazione, è confuso; credeva di avere vinto e ora tutta la carica di adrenalina sta scemando lasciandolo intontito.

Si rigioca ed il gol è di Jaguar, che travolge poi Champion nella partita successiva vincendo, tra i fischi e i "buuh" la finale di FIFA. Bene, è finita. Oddio, potrei raccontare altri retroscena e le discussioni e tutta una serie di commenti salaci sul crollo dell'organizzazione coreana, ma ora basta dai. Questa Storia è finita.



EUFORIA PARADOSSA

A cura di: Massimo "NKZ" Nichini euforiaparadossa@sprea.it

Ci sono molte declinazioni alla parola artista.

Un mastro petomane, per esempio, è destinato a far molto più rumore di un divo del cinema muto...

Euforotti ed euforotte tutte, bentornati alla paginetta destinata a strappare, si spera, un sorriso, magari rancido ma pur sempre un sorriso, dalle vostre vite meste e desolate. Un impegno veramente pressante, che noi (cioè io) dell'Euforia ParadoSSa prendiamo un po' come una missione divina. Siamo gli araldi del sorriso senza aggiunta di conservanti per dirla tutta, ma questo impegno ci permette quantomeno di appellarci al quinto emendamento della costituzione di TGM, che recita "Mal comune mezzo gaudio". Con questo spirito un po' ieratico e un po' fantozziano vi lascio quindi alle immaginette del mese in corso. Buona lettura, fate i bravi e mi raccomando, la maglietta della salute che i primi freddi, si sa, sono i peggiori.

LA SVEGLIA PIÙ EFFICACE CHE CI SIA



La mattina svegliarsi è un'impresa ciclopica? Siete di quelli che prima di avere un pensiero coerente rebootano passando per dieci schermate di selezione del sistema operativo? Vostra mamma si becca ogni giorno un affancuore che nemmeno Vasco Rossi a S.Siro riuscirebbe a emettere? Se avete risposto "sì" ad almeno una di queste affermazioni, fatevi curare. In alternativa potete valutare l'acquisto di questa sveglia intelligentissima, almeno per chi l'ha immaginata e realizzata: trattasi di un distruggi documenti adattato alle dimensioni di una banconota (americana, sono sempre loro, dal Chewing Gum in giù, a dettare legge). Quando è ora di alzarsi lo shredder inizia a lavorare, grattugiando la banconota in tante striscioline sottili sottili che non solo non puoi dire di no, ma non puoi nemmeno dire altro che non finisca in "oni" "zzo" e "oia". Forse l'unica cosa che può rincuorarvi è che le banconote americane, al cambio, sono un po' meno pesanti dell'Euro...

ADESIVI TUTTI MATTI

A volte proteggere i propri dati è una necessità impellente. Per essere sicuri di distruggere davvero il contenuto di un hard disk ci sono poche alternative: una di queste è praticare un foro con un trapano. Semplice, sicuro, a tratti persino elegante. Già, ma come fare per essere sicuri di mirare davvero l'hard disk? In vostro aiuto potrebbe venire questo pratico sticker che, con la sua sola presenza potrebbe assicurarvi un intervento di formattazione e di foratura senza pari.



QUESTI QUA L'ANNO PROSSIMO SONO A PORTO CERVO. MATEMATICO!

L'anonimato per i nostri amici vippi, è da sempre un problema. Ti chiami George e vuoi fare un giro in moto dalle parti di Como. Flash e sparaflash. Di cognome fai Totti e vuoi fare un cucchiaino, ma di stracciatella e lampone sotto un ombrellone? Flash e sparaflash. Ti chiami Silvio e ... beh, forse in questo caso se qualcuno ti sparaflasha poi sei tu a sparare a lui, e la cosa finisce



li. In tutti gli altri casi, comunque, potrebbero tornare utili questi splendidi occhiali "anonymizer": la loro funzione? Far uscire tutte le tue foto come se qualcuno ti avesse censurato la faccia. Geniale, a meno che non li portiate al battesimo di vostro nipote. Vai poi a spiegare ai parenti perché non volete comparire nelle foto ricordo...

AMERICA'S NEXT MAYBE TOPOMODELS

Questo mese le topomodelle sono delle wannabe. Da più parti mi sono state fatte pressioni affinché l'angolo della roditrice da fiera venisse dedicato, almeno una volta tanto, al mondo delle Cosplayer al femminile. Detto fatto: complice il ComiCon di San Diego, ecco a voi Terry e Sherry (ci piace immaginare che si chiamino davvero così). Le due ragazze sono state scelte dopo attente e lunghe riflessioni, non tanto per i loro costumi, non tanto per l'interpretazione dei personaggi, non certo per la loro capacità espressiva ma... beh, provate a immaginare voi perché le abbiamo scelte. E adesso, per qualche numero, basta chiedere di pruriginose ragazzine vestite da anime, per favore...



BACKSTAGE

A cura di: Rikkomba, La Vivente rikkomba@gmail.com

LASCIO IL FORUM (CIT.)

Deliri (semi)seri su un sacco di tematiche interessanti. Ma anche no.

Bentornati sulla pagina di Backstage, la rubrica dove cambiando l'ordine delle parole il significato non cambia. Dopo aver trascorso la bellezza di 0,3 periodico anni della mia vita professionale su TGM come columnist (in inglese: colonizzatore), ho finalmente raggiunto lo stadio ultimo della carriera di un giornalista: dopo tutto questo tempo, finalmente non so più cosa scrivere, evento fortuito che mi colloca nel recinto dei migliori editorialisti italiani. Eppure, prima di incagliarmi sulla prima pagina del Corsera ho ancora un bel po' di gavetta innanzi. Innanzitutto, la pirateria. A seguire, l'Arte nei Videogiochi. Quindi una bella tragedia personale, così il lettore empatizza e la lira s'impenna, tipo quella volta che per evitare un anziano che teneva un neonato in braccio mentre con i gessetti ricopiava col braccio monco un'illustrazione ravennati di Lula scaricata da internet ho fatto inversione a U in autostrada ingoiando per sbaglio il mio

chihuahua (o ciuaua, o cihuahua). Potrei magari giocarmi la carta Nostalgia. Tipo i bei tempi delle superiori, del fu "L. S. S. P. Bottoni di Milano", oggi "Liceo Secondo della Rikkomba di Milano", noto per avermi avuto tra i suoi alunni, almeno stando a Cesa, il mio ex compagno di banco (dice). Da vero bifolco, avevo dapprima scelto un liceo della provincia, il "Falcone e Borsellino" di Arese (EU). Struttura nuova, insegnanti motivati e, soprattutto, una quantità di mammelle al di là della comprensione umana (a onor del vero, quasi tutte femminili). E lì che Zia Pucci, professoressa di Latino o come si scrive, ha per sempre randomizzato i miei gusti musicali strappandomi il walkman incastonato di E&LST per restituirmelo con dentro roba tipo **Metropolis** o **The Celts**. Per non parlare del merendone, individuo hitchcockiano che tra focaccioni maionese e sottaceti e pizzette argilla e silicone celava dei leggendari panini al vitello tonnato.

Soltanto per amore sono riuscito ad abbandonare tutto ciò, complici le pizzette da 500 lire al chilo che mollavano in centro a Milano (RM). Sembra passato un secolo da quando durante l'intervallo - uno dei tanti - bastava scambiar-



si uno sguardo tra sconosciuti per lanciarsi in scivolate che nemmeno Holly e Benji. Per non parlare dei mosaici di pizzette sul soffitto, degli estintori per le interrogazioni a sorpresa e dello stage diving durante la fila al bar. Mi sono diplomato a malincuore, ma del resto l'università offriva opportunità infinitamente superiori, nonché modi collegamenti per il centro quando i panini finivano. In alternativa potrei stupirvi con effetti speciali o coi soliti anagrammi satanici, ma la verità è che questo mese c'è ben poco di cui stupirsi. O forse sì: nel caso ve ne siate dimenticati, questo Settembre si festeggiano i primi dieci anni di **tgmonline**, per non parlare del trentennale dell'Olivetti su cui gira. Trattasi di un evento a dir poco

storico, o, come direbbe il Keiser, "Fantastico, dieci! Grande!". Dai vecchi tempi (cfr. <http://tinyurl.com/tgmonline01>) ne è passato di silicio nei bidoni: una decade di news, di speciali, di anteprime, ma soprattutto di **forum**. Sopravvissuto d'eccellenza ai cambiamenti degli ultimi anni, esso rimane ancora oggi il posto migliore dove andare su internet. È sempre stato speciale: né bimbominkia come tanti forum liberi, né frustrato come innumerevoli emuli dove il forum è puro mangime per banner, dove le discussioni vengono dopo i PR e dove, oggettivamente parlando, fa tutto schifo. Ho sempre visto come attrattiva principale del Forum la sua varietà, estesa ben al di là dei soli viggi: per gli amanti degli animali c'è **The Sex Machine**; per gli appassionati di fantascienza, **l'Angolo della Topa**; per gli umanisti, **Just4Spam**; per i fanatici della Rikkomba e i suoi imitatori involontari c'è **Backstage**. Per gli spammatori incalliti ci sono diverse sezioni dedicate, dove è possibile imbrattare le pareti di un forum con argomenti tipo sport, lavoro e letteratura. Che si tratti di una Verità di Vox o dell'ennesimo Bronson, il forum di TGM ha dimostrato in questi primi dieci anni di avere posto per tutti, a parte pazzi, dementi, assassini, Hitler, Satana e il Cinese. Si potrebbero spendere pagine e pagine tessendone le lodi, ma se state ancora leggendo queste righe invece di fiondarvi su un thread dedicato, sappiate una cosa: siete stati segnalati. 😊



Nel prossimo numero

FIFA 12

È giunto il momento di scendere in campo. Lucidate gli scarpini!



Il numero di Ottobre sarà in edicola il 24 di settembre!

Inoltre, sul prossimo numero...

...trovi anche:

GamesCom

La più importante fiera europea vista dagli occhi dei redattori di The Games Machine!



LIMBO

Una recensione molto particolare per un gioco che ha fatto tanto parlare di sé!



E.Y.E: DC

Il cyberpunk non è solo Deus Ex. O forse questo è quello che vogliono farci credere le macchine.



www.gamesvillage.it
Mensile - 3,99 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
Nicolò Digiuni (Impaginazione)
Marina Albertarelli (segreteria)

Hanno collaborato:
Luca Cassia, Paolo Besser, Paolo Davide Lumia,
Massimo Nichini, Massimo Svanoni, Mario Baccigalupi,
Roberto Turrini, Claudio Todeschini

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.tgmonline.it/abbonamenti
Per informazioni: abbonamenti@tgmonline.it
oppure al fax 02.700537672

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 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

Distribuzione:
M-Dis Distribuzione S.p.A.
Via Cazzaniga, 19 - 20132 Milano

THE GAMES MACHINE
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il
19/09/1988 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.

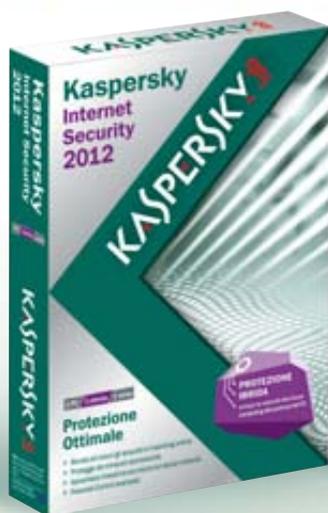
La Sprea Editori è titolare esclusiva della testata The Games
Machine e di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione in Italia.
L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche

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 esplicita
autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea
Editori S.p.A. per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque,
a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi
supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche
non della Sprea Editori S.p.A.), in qualsiasi canale di vendita e
Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non potrà
essere restituito.

IBRIDO



PROTEZIONE IBRIDA



La nuova **PROTEZIONE IBRIDA** unisce la velocità del cloud computing alla potenza del tuo PC.

La protezione ibrida di Kaspersky Internet Security 2012 rappresenta il grado di protezione ottimale per tenere lontane le minacce provenienti da Internet.

Per saperne di più su come i prodotti Kaspersky possono proteggere in maniera affidabile ed efficace il tuo PC, visita il sito www.kaspersky.it



KASPERSKY

**Nel corso del XXI secolo,
l'impareggiabile espansione della Cina
fa vacillare la supremazia mondiale
degli Stati Uniti.**

La guerra tra le due superpotenze è inevitabile...

AFTER THE WAR

Anno 2049. La guerra è finita. Ora comincia la vera battaglia.