

THE GAMES machine

IL RITORNO!

TOMB RAIDER

Una **Lara Croft** così non
l'avevamo mai vista!

IRRIVERENTE!

SOUTH PARK

Il **Bastone della Verità**
mette tutti in riga!

DA PAURA!

ANNA

Il genere **horror**
parla **italiano!**

DARKSIDERS II

"SI CHIAMAVA **MORTE** E GLI VENIVA DIETRO L'**INFERNO**" AP 6,8

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

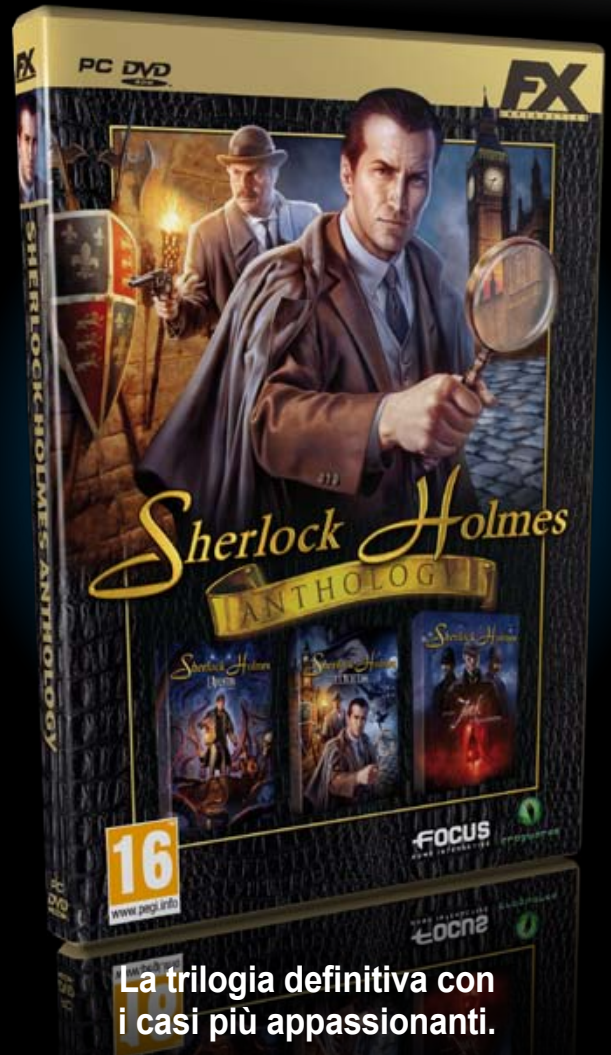
FX PREMIUM | COMPLETAMENTE

Strategia



Spiega la tua strategia sul campo di battaglia.

Avventura



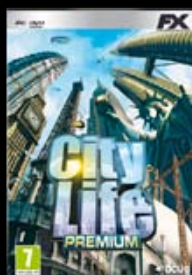
La trilogia definitiva con i casi più appassionanti.



Tropico
Collezionista



City Life
Premium



Imperivm Civitas
Anthology



Patrician IV
Edizione Oro



Drakensang
Anthology



Real Warfare
Anthology



Sniper Ghost Warrior
Edizione Oro



IN ITALIANO | A SOLI 9'95€

Automobilismo

Simulatore



Scontri, testacoda, salti...
Tutto è lecito per vincere.



Pilota i caccia più emblematici nelle Battaglie
aeree decisive della II Guerra Mondiale.



Dungeons
The Dark Lord

Race Drive
Grid

Colin McRae
Dirt 2

X-Plane 8
Flight simulator



www.facebook.com/giochiFX



www.twitter.com/giochiFX



www.youtube.com/giochiFX

NEL TUO NEGOZIO DI
VIDEOGIOCHI PREFERITO

9'95€



Come accedere con il cellulare ai contenuti speciali di



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

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

1 Scaricare e installare

il programma gratuito i-nigma

La procedura deve essere effettuata solo la prima volta.

Una volta scaricato e installato il programma per la lettura dei codici QR questo funzionerà per ogni successiva lettura.

Il programma per leggere i QR funziona su tutti i cellulari e smartphone

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

Inquadrare e scattare

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



EDITORIALE



Durante la lavorazione del numero che tenete tra le mani, ho avuto modo di passare un bel po' di tempo con Darksiders II, titolo che campeggia sulla nostra copertina. Vestire i panni di Morte mi ha divertito un sacco, al punto che, durante l'avventura, mi sono accorto che stavo bellamente ignorando le limitazioni tecniche del gioco di THQ. Il merito? Principalmente della trama, poi di un meccanismo oliato e funzionante alla perfezione, che dà soddisfazione da subito. E lo fa a prescindere dal numero di poligoni, o dalla presenza o meno di un gozziliardo di nemici pronti a farti la festa.

Quando penso a Darksiders II, però, l'ultima parola che mi viene in mente è "innovazione". Alla fine, offre le stesse portate del canonico menu degli action adventure. Si salta, si menano le mani, si cercano segreti, e via così. Come ai tempi di Lara Croft, per intenderci. Manca qualcosa? A parer mio, no. Tuttavia, sulla questione "creatività", che va a braccetto con l'innovazione, si è recentemente espresso Yves Guillemot.

"Siamo stati penalizzati dal mancato arrivo di nuove console sul mercato", dice il CEO di Ubisoft. "Capisco che i produttori di hardware non vogliano accorciare il ciclo vitale dei loro prodotti, perché è un'operazione costosa, ma è importante per l'intera industria avere nuove console. Aiutano la creatività. È molto meno rischioso, per noi, creare nuove IP e nuovi prodotti quando si è all'inizio di una nuova generazione. I nostri clienti sono molto ben disposti verso le novità, stanno riaprendo le loro menti, e cercano davvero il meglio. Alla fine del ciclo vitale di una console, vogliono cose nuove, ma in realtà non comprano cose nuove. Sanno che i loro amici giocano a Call of Duty o ad Assassin's Creed, quindi acquistano quei prodotti. Per questo motivo, la fine di un ciclo è molto complicata".

Stando a quanto detto quindi, non vediamo novità perché non vengono premiate da un mercato che attende oramai soltanto il bip definitivo sull'elettroencefalogramma delle console attuali. Le cose stanno realmente così? Nel macrocosmo dei videogiochi, sì, quella di Guillemot è una spiegazione logica. Ma se proviamo a pensare a quanto si diceva all'inizio, e restringiamo il cerchio in modo che includa il solo genere degli action adventure, allora le cose sono diverse, almeno a mio modo di vedere. Quanti cambi di hardware ci sono stati, da quando Lara Croft faceva bella mostra di sé sulla prima PSX? Una tonnellata. E di passi in avanti reali, concreti, creativi, innovativi? A naso, nessuno epocale, anche se possiamo parlare di una serie di micro mutazioni graduali che ha portato a tanti sotto generi, in primis quello dei free roaming. Una console nuova potrebbe, quindi, far compiere un balzo in avanti al nostro attuale modo di videogiocare? Personalmente credo di no, ma di certo potrebbe dare il coraggio di rischiare un po' di più, perché non c'è il pregiudizio del blockbuster da battere. Da qui ad aspettarsi che qualcuno reinventi la ruota, però, ce ne passa...

Daide "ToSo" Tosini
iltoso@sprea.it

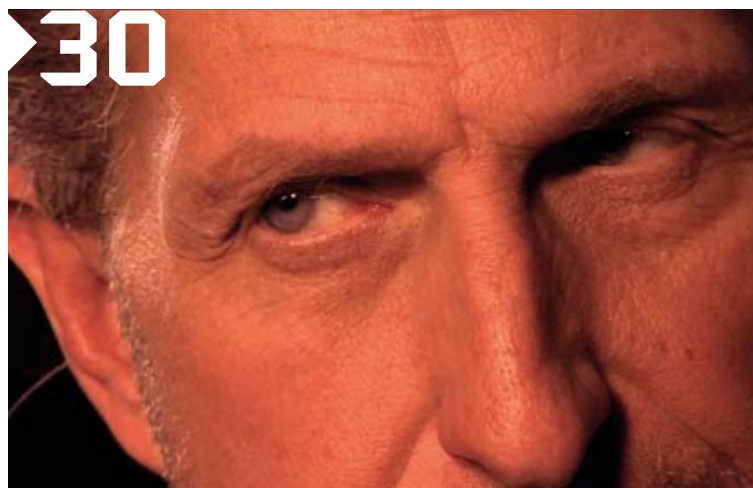
**"È MOLTO MENO
RISCHIOSO, PER NOI,
CREARE NUOVE IP E NUOVI
PRODOTTI QUANDO SI È
ALL'INIZIO DI UNA NUOVA
GENERAZIONE"**

IDENTIKIT

NOME: Davide Tosini
SOPRANNOME: ToSo
TWITTER: @ToSo77
GamerTAG: ToSo77
OST del mese:
youtu.be/fWNaR-rxAic



SOMMARIO



RUBRICHE

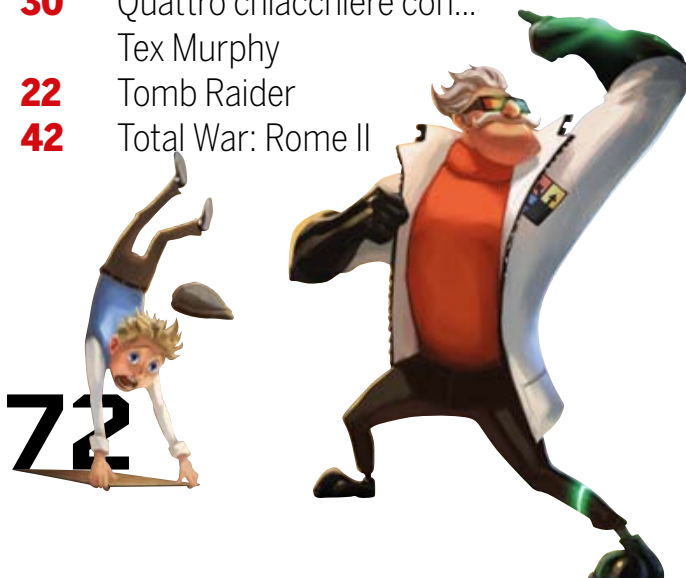
- 111** Adso!
- 113** Backstage
- 106** Bovabyte
- 104** ConsoleMania Corner
- 5** Editoriale
- 112** Euforia Paradossa
- 8** GamesVillage.it
- 92** Hardware
- 85** IndieZone
- 100** TecnoTGM
- 82** TGM Classic
- 108** TGM Mail
- 102** Time Machine - Reloaded
- 20** TMB's Intro
- 10** Voci di corridoio

DOSSIER

- 12** Enhanced Reality

PREVIEW

- 34** Aliens: Colonial Marines
- 46** Company of Heroes 2
- 38** FIFA 13
- 50** Pro Evolution Soccer 2013
- 48** Sins of a Dark Age
- 26** South Park - The Stick of Truth
- 30** Quattro chiacchiere con...
Tex Murphy
- 22** Tomb Raider
- 42** Total War: Rome II



**IL PROSSIMO
NUMERO ESCE IL
22 SETTEMBRE**

54



REVIEW

- 60** Anna
- 54** Darksiders II
- 74** LEGO Batman 2
- 76** London 2012
- 78** Pro Cycling Manager 2012
- 72** Quantum Conundrum
- 70** Resonance
- 80** SBK Generations
- 68** The Walking Dead - Ep. 2
- 64** Zerkura - La Città Perduta

22



26



38





Quando c'è chi si dispera pensando a 12 ore di treno, ecco che tiri fuori il jolly: tante belle pasticchette da prendere per svenire non appena appoggi la schiena sul sedile dell'aereo. Come P.E. Baracus, insomma.

In questi afosi giorni di agosto, mentre voi siete probabilmente caldamente

accambiati su un lettino in qualche assolata spiaggia a godervi il meritato riposo, la

edizione tutta è alle prese con gli ultimi preparativi che precedono la partenza per Colonia. Anche questa volta ho pensato fino all'ultimo istante che sì, il treno sarebbe stato il nostro mezzo di trasporto per raggiungere la fiera... poi, per fortuna di Claudio, mi sono ravveduto e abbiamo prenotato un fantastico volo Lufthansa, che ci porterà

nelle lande teutoniche nella settimana di ferragosto, accompagnati da Call Me Maybe. Ora, io ai tedeschi voglio anche bene (?), ma non capisco davvero qual è la visione che ti porta a piazzare una fiera importante come quella di Colonia nel bel mezzo della settimana che, in Italia, significa una sola cosa: vacanze. In realtà, il problema è solo nostro e degli spagnoli, e considerando come vengono viste

Spagna e Italia in Europa in questo periodo, probabilmente l'anno prossimo andrà pure peggio. Lasciamo momenta-



▲ PlayStation All-Stars: Battle Royale è una scopiazatura. Lo dice Hideki Kamiya... e c'è da credergli.





▲ Codemasters ha ufficialmente annunciato GRID 2. Qualcuno pensava davvero che non lo avrebbero realizzato?

neamente da parte l'arte del whine, che tanto non serve a far cambiare le date, e vediamo cosa è successo nell'ultimo mese sul vostro sito di videogiochi preferito. Uno degli articoli che ha fatto più scalpore è quello dedicato alle affermazioni di Hideki Kamiya, una delle menti che si celano dietro a "titoletti" del calibro di Bayonetta, Okami, Resident Evil e Devil May Cry. In

seguito a una voce di corridoio che voleva Viewtiful Joe nel cast di PlayStation All-Stars: Battle Royale, Hideki ha twittato il suo parere sul lavoro dei ragazzi di SuperBot Entertainment, bollandolo come "una scopiazzatura", un qualcosa che proprio non gli va a genio. Se avete presente il titolo di cui si sta parlando, non è che gli si possa dare proprio torto: il picchiaduro di Sony può essere definito, in maniera



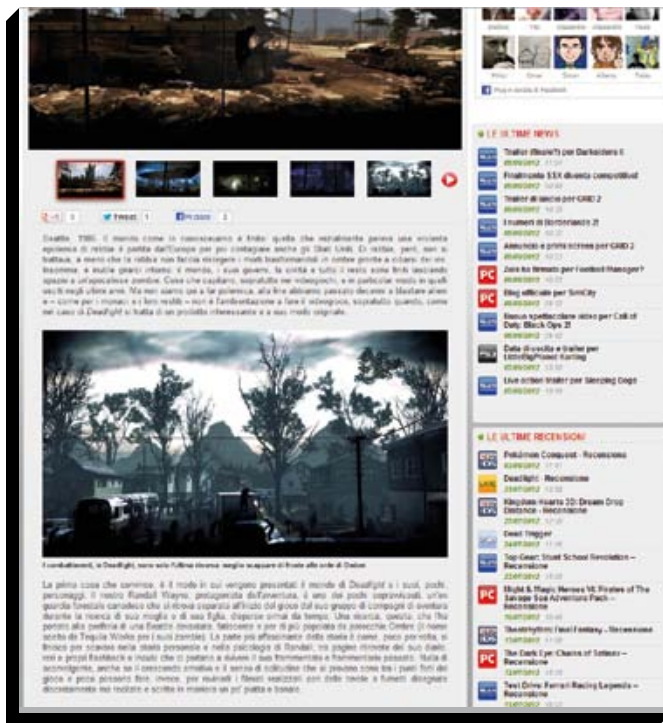
▲ Gli amanti dei Pokemon hanno un nuovo titolo da spolpare. Ma è tutto oro quello che luccica?

eufemistica, un gentile omaggio a Super Smash Bros. di Nintendo. Sempre su twitter è nato un vivace botta e risposta tra lo stesso Kamiya e alcuni suoi follower, che hanno risposto stizziti alle affermazioni in questione. Il nostro ha risposto però a tono, e ha affermato che per accontentare i fan si può fare qualsiasi cosa, anche se moralmente discutibile. Personalmente capisco la presa di posizione di Hideki, e c'è da sottolineare un coraggioso non indifferente per aver detto quello che in molti, tra gli addetti ai lavori, pensavano da un po'. All'atto pratico, però, che piaccia o meno al protagonista di questa vicenda, l'ultima parola per l'inclusione o meno di Viewtiful Joe nel titolo di SuperBot Entertainment spetta a Capcom, e non a lui. Chissà se le teste pensanti del colosso autore di Devil May Cry terranno in considerazione le parole di Hideki oppure no...

censito sul prossimo numero), quello dedicato al motore che muove Assassin's Creed III e il trailer di lancio di GRID 2. Dei primi tre sappiamo già un sacco di cose: concentriamoci sul titolo Codemasters, previsto per il 2013 su PC, Xbox360 e PlayStation 3. GRID 2 sfrutterà l'ultima versione dell'EGO Engine che, a detta degli sviluppatori, è capace di spingere fisica, IA e resa grafica oltre ogni limite. Ci sarà l'immacabile modalità Carriera, accompagnata da una bella vagonata di macchine che andranno a pescare da marchi arcinoti in Europa, Stati Uniti e Giappone. *

Spostiamo ora i riflettori da un'altra parte, per illuminare alcuni dei video che sono stati resi disponibili durante questo periodo. Tra tutti, spiccano quelli di Call of Duty: Black Ops 2, Sleeping Dogs (che troverete re-

◀ Su GamesVillage.it potete trovare la recensione di Deadlight, lavoro d'esordio di Tequila Works. Un buon esperimento, che dura forse troppo poco.



Vivendi scarica Activision Blizzard

In un periodo caratterizzato da tanta incertezza, fa quasi spavento scoprire che Vivendi, la casa che controlla Activision Blizzard, ha deciso di vendere la sua maggioranza azionaria del colosso videoludico di Call of Duty e World of Warcraft, con l'obiettivo dichiarato di raggranellare denaro utile a ripianare i propri buchi di bilancio. Purtroppo la stagione è grama per tutti, e per un motivo o per l'altro i potenziali acquirenti si stanno lentamente defilando: Time Warner, Walt Disney, Take-Two e Microsoft si sono chiamati fuori dopo aver dimostrato un (molto) moderato interesse, lasciando aperta la strada a due società cinesi, Tencent e Nexon, anch'esse riluttanti a un acquisto in denaro sonante, che è invece l'unica cosa che interessa Vivendi. Vi terremo aggiornati sugli sviluppi.



Pronti a tornare nelle terre di Britannia?

Dopo aver "concluso" l'esperienza di Dragon Age: Legends, che è diventato un titolo single player, BioWare ritorna nell'universo dei free-to-play con Ultima Forever: Quest for the Avatar, il nuovo capitolo della immensamente

popolare serie RPG previsto per PC e iPad entro la fine dell'anno, con un intrigante supporto crossplatform.

All'inizio si potranno scegliere due classi (guerriero o mago, a cui seguiranno in un secondo momento quelle di druido e paladino), mentre lo scopo del giocatore sarà ancora una volta diventare l'Avatar, persona che racchiude in sé tutte e otto le Virtù. Il combattimento sarà in stile Diablo, la visuale isometrica come Baldur's Gate, si potrà giocare da soli o con i propri amici. Serve sapere altro? Sì: ci si può iscrivere alla beta alla pagina ultimaforever.com!



Codemasters annuncia F1 Race Stars

Con una licenza succosa come quella della Formula 1, bene fa Codemasters a sfruttarla in ogni modo, anche il meno scontato. Accanto al titolo "grosso", F1 2012, e quello giocabile via browser, F1 Online, il prossimo novembre arriverà anche quello casual-arcade con piloti e vetture super-deformed, giocabilità al limite dell'assurdo e circuiti ufficiali con variazioni fatte di giri della morte, piattaforme e lingue di asfalto che si sollevano verso il cielo in improbabili quanto spettacolari derive acrobatiche. Giusto per non farsi mancare niente, i tracciati saranno costellati di potenziamenti di vario genere. Oltre a una lunga modalità carriera con diversi campionati (compreso naturalmente quello "ufficiale"), F1 Race Stars offrirà modalità di gioco in locale per quattro, e il multiplayer su internet per un massimo di dodici piloti.



Un gioco per il Batman "classico"?

Dopo i più gradevoli Arkham Asylum e Arkham City, Rocksteady starebbe lavorando a un terzo capitolo della serie del giustiziere mascherato, solo che questa volta potrebbe essere ambientato nella cosiddetta "Silver Age", ai tempi della nascita della Justice League of America e del ritorno sulla cresta dell'onda dei supereroi DC.

Se confermata, sarebbe una notizia di quelle da leccarsi le orecchie (del cappuccio, si intende).

Fortnite arriverà il prossimo anno

Nel corso della Comic-Con di San Diego, Epic Games è tornata a parlare di Fortnite, il suo nuovo co-op sandbox (clamorosamente assente all'E3 di Los Angeles) previsto per il prossimo anno nel quale i giocatori devono collaborare tra loro per recuperare materiali di scarto da utilizzare per costruire - durante il giorno - fortificazioni contro le orde di mostri che arrivano di notte.

La notizia interessante è che Fortnite sarà uno dei primi (il primo?) titoli a utilizzare il nuovissimo Unreal Engine 4, il che significa, con ogni probabilità, che sulle console non si vedrà proprio, o che arriverà solo su quelle di nuova generazione.

id Software non si è dimenticata di **RAGE**

Decisamente sottotono la presenza id, sia all'E3 sia alla prossima Gamescom di Colonia: impegnata com'era dodici mesi fa a promuovere il suo RAGE, nel 2012 si limita a una riproposizione su console di Doom 3. Eppure, ci fa notare Tim Willits, della software house texana, "Abbiamo un po' di cose che annunceremo presto. Non ci siamo dimenticati di RAGE". Ecco. Bene ha fatto a specificarlo, perché l'impressione era proprio quella. Qualcosa bolle in pentola, insomma, e speriamo di poterne parlare quanto prima.

Una serie web per **Hawken**

- Dopo il successo ottenuto dal gioco, l'annuncio del debutto in anteprima su GaiKai (per tutti arriverà il 12 dicembre, e sarà gratuito), il trailer live action con l'attore TV Gonzalo Menendez ed Edi Gathegi, Warner Premiere
- ha deciso di cavalcare l'onda del successo annunciato dello shooter con i mech di Adhesive Games e assicurarsi i diritti di una serie per il web che
- racconterà alcuni elementi cruciali della trama e di come si è arrivati al mondo post-apocalittico che fa da scenario agli scontri tra robottoni.

Il videogioco di **The Walking Dead** (un altro)

Dopo quello di Telltale Games, che si ispira alla graphic novel esplorando un filone narrativo inedito, Activision e Terminal Reality hanno annunciato un action in soggettiva basato sulla serie TV di AMC: protagonista sarà Daryl Dixon, uno dei sopravvissuti, cacciatore ed esperto nell'uso della balestra, che insieme allo scapestrato fratello maggiore Merle cercherà di raggiungere la città di Atlanta. Vestendo i suoi panni dovremo aggirarci con cautela nelle nuove aree da esplorare, stando attenti a non attirare i morti viventi, e, nel caso si dovesse essere scoperti, rischiare di affrontarli combattendo o muoversi in maniera stealth per proseguire oltre. In tutto questo, la scarsità di risorse, di munizioni e medicine costringerà a pianificare al meglio ogni missione, e a contare tanto sull'abilità nei combattimenti quanto nella capacità di improvvisare.



Un DLC per **Serious Sam 3**

Croteam e Devolver Digital hanno annunciato per ottobre – dopo un bel pezzo dall'uscita del gioco – Serious Sam 3: Jewel of the Nile, un DLC che aggiungerà una nuova campagna in solitaria. A questa si aggiungeranno il ritorno di un paio di vecchie facce, anche se al momento non è ancora dato sapere quali, e un paio di armi viste negli episodi precedenti



(il fucile laser e quello da cecchino) con cui farle scoppiare in allegria. La storia? A dire il vero non se ne sa troppo, e forse, considerando il background di Serious Sam, non è necessariamente un male.

L'angolo della celluloide (**Need for Speed, Deus Ex**)

Personalmente credo che la serie Fast and Furious possa essere considerata a buon diritto la versione cinematografica dell'arcade di corse di Electronic Arts, ma deve pensarla in maniera diversa il publisher americano, che ha stretto un accordo con Dreamworks di Spielberg per realizzare un film basato proprio su Need for Speed. La pellicola sarà sceneggiata dai fratelli Gatins (Real Steel e il prossimo Flight, con Denzel Washington) e diretta da Scott Waugh, stuntman passato dietro la macchina da presa. Il film arriverà solo nel 2014, ma già sappiamo che la storia non si baserà su nessun gioco in particolare, quanto piuttosto sulla "cultura dei film automobilistici degli Anni '70". Che con il videogioco non è che c'entri tantissimo, diciamolo... Passando a tutt'altro genere, CBS starebbe

valutando un adattamento cinematografico di Deus Ex: Human Revolution, che potrebbe essere prodotto da Adrian Askari (già dietro i film di Kane & Lynch e Hitman). Al momento non sappiamo granché, salvo che lo studio intende lavorare in stretta collaborazione con gli sviluppatori del gioco, e questa è già comunque un'ottima notizia.



High Moon Studios si cimenta con **Deadpool**

Activision e High Moon Studios, quelli della serie videoludica di Transformers, hanno deciso di realizzare un videogioco che vede protagonista Deadpool, uno dei supereroi Marvel più bizzarri e controversi: volgare, violento, narcisista, sovente consapevole del suo essere un fumetto, sempre in preda ad assurdi monologhi interiori infarciti di citazioni di film e canzoni. Aspettiamoci quindi ultraviolenza, qualche comparsata dai suoi amichetti X-Men e una serie di dialoghi al fulmicotone che metteranno in crisi i traduttori del gioco.

Per seguire le gesta del folle in calzamaglia potete già collegarvi alla pagina deadpoolgame.com





ENHANCED REALITY

“There is a fifth dimension between science and superstition, and it goes from the pit of man’s fears to the summit of his knowledge. It is an area which we call...”

Non ho potuto chiudere la citazione contenuta nella intro, visto che la frase contiene diverse libertà sul testo originale, e non posso nemmeno affermare la perfetta attinenza delle suggestioni “a là Twilight Zone” con la tematica di questo articolo. È indubbio che la materia al centro delle prossime pagine, insediata nella zona di confine tra il mondo reale e la finzione fantastica, in diversi casi possa essere messa in relazione con l’inquietudine per un futuro incerto, oscuro e in qualche modo “surreale”, tipica di alcuni episodi de “Ai confini della realtà”; allo stesso tempo, però, difficilmente gli autori della serie creata da Rod Serling si sono posti il problema di espletare il background dietro alle idee narrative, e men che meno di spiegare nel dettaglio le tecnologie alla base di civiltà del futuro e invenzioni avveniristiche (con la stessa distanza di approfondimento che può intercorrere tra un racconto e un romanzo). Così è anche per “I Sing the Body Electric”, l’episodio di Twilight Zone scaturito dal genio di Ray Bradbury: il racconto di tre orfani di madre, a

cui viene proposta una nuova tutrice robotica (che mai li abbandonerà, in virtù del suo corpo indistruttibile), è la perfetta dimostrazione di come la tecnologia possa assumere il ruolo di metafora dei desideri e delle paure umane, transcendendo se stessa per suggerire qualcosa di più vasto e profondo. Quindi, in qualche modo, il serial sci-fi da me più amato (altro che Terranova...) riesce comunque a racchiudere lo spirito di una fantascienza che, in tanti casi, è addirittura riuscita a tracciare il progresso tecnologico e sociale, incedendo in vere e proprie intuizioni: lo spazio di analisi

IN DIVERSI CASI, LA FANTASCIENZA È RIUSCITA A TRACCIARE IL PROGRESSO TECNOLOGICO, INCEDENDO IN VERE E PROPRIE INTUZIONI



La vista “espressionista” di un cieco, attraverso la fittizia tecnologia di “Fino alla fine del mondo”.



è tanto ampio da far stare insieme i mezzi futuribili di Giulio Verne e le visioni tecno-psicanalitiche di Philip Kindred Dick, passando per l'analisi di Asimov, i potenti contrasti di Heinlein e gli affreschi sociali di Orwell, Vonnegut e Burgess. Guardando alle opere di questi autori, la capacità di "predizione" sembra quasi indistinguibile dalle qualità prettamente artistiche, sull'onda di ipotesi che uniscono razionalità e immaginazione fino a risultare sorprendentemente credibili e lungimiranti. Non a caso, ognuno dei modelli citati contiene qualcosa che, in tempi più recenti, è andato a comporre lo sfaccettatissimo quadro del cyberpunk: alcune opere

LE TECNOLOGIE MOSTRATE IN WATCH DOGS FANNO GIÀ PARTE NELLA NOSTRA REALTÀ, BENCHÉ RISPONDANO A CRITERI (APPARENTEMENTE) PIÙ INVASIVI

L'Information Warfare è l'oceano in cui sguazza Aiden Pearce, protagonista di Watch Dogs.



"Everything is connected" è il motto di Watch Dogs, ed è anche il fondamento di parte del gameplay.

appartenenti al genere, codificato da Gibson e Sterling più di 25 anni fa, possono addirittura risultare avulse dalla "vera" fantascienza, almeno agli occhi di chi è abituato ad associare le opere fantascientifiche ai viaggi spaziali, agli incontri con gli alieni e alle pirotecniche battaglie tra astronavi. E i profani hanno in qualche modo ragione, dal momento che le visioni del cyberpunk si avvicinano a una versione "amplificata" della nostra realtà, più che all'accezione data alla sci-fi per più di mezzo secolo, come risulta evidente in film come New Rose Hotel di Abel Ferrara, oppure in videogame di grandi speranze come Watch Dogs.

E proprio da qui partiamo, senza con questo scordare di aver dedicato, non più di un anno fa, un intero dossier al cyberpunk: non ci muoveremo solo all'interno del genere, in effetti, e anzi lasceremo a tempo debito le fascinazioni digital-elettroniche per dar spazio a qualcosa di diverso, ritornando dalle parti di Giulio Verne con un carico di biogenetica e utopia sociale. Lui ne sarebbe contento.

DO ANDROIDS DREAM OF ELECTRIC DOGS?

Nel mondo dei videogame, è quasi impossibile trovare un titolo sci-fi "serio" (meno fracassone di un [Prototype] a caso, insomma) costruito intorno all'idea di un futuro quasi contemporaneo, con una società pressappoco identica alla nostra. Anche per questo Watch Dogs è stato un fulmine a ciel sereno, per me e per altri appassionati di fantascienza videoludica: nei cosiddetti titoli tripla A, così come nella gran parte delle piccole e medie produzioni, le suggestioni fantascientifiche più note e "chiasose" la fanno quasi sempre da padrone, anche nel caso di VG a sfondo cyberpunk, così da inquadrare inequivocabilmente il genere di appartenenza; gli sviluppatori tendono a evidenziare il più possibile le tecnologie lontane dal nostro presente, oppure

Nei videogame di guerra, i visori e i gadget semplificano parecchio il compito del giocatore. Fin troppo.



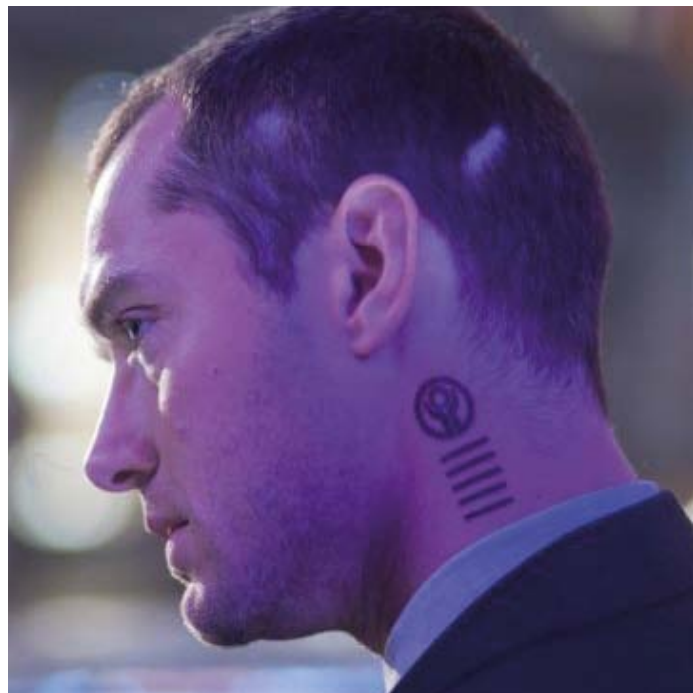
arricchiscono gli elementi più comuni, come uno schermo o un terminale, con dettagli dal gusto quasi "esotico" (o "alieno", se volete). Nel cinema il panorama è più vasto e sfaccettato, per intenti e rappresentazione formale, pur comprendendo opere dalle qualità artistiche tra loro imparagonabili: in ambito (quasi) puramente commerciale mi vengono in mente Gamers e il meno conosciuto Repo Men, dove, rispettivamente, avveniristiche forme di VG e compravendita di materiale genetico (organi umani clonati, nella fattispecie) occupano un ruolo centrale nella trama, con storia e dialoghi da film d'azione; in una terra di mezzo, fra i blockbuster annunciati e le opere di culto, può invece essere collocato Strange Days di Kathryn Bigelow, in cui brilla l'idea di un dispositivo capace di commercializzare le esperienze sensoriali, a lato di un intreccio narrativo non altrettanto originale; su un registro ben più complesso e approfondito, invece, si muovono film come Fino alla fine del mondo di Win Wenders, che descrive con intenti intimistici una tecnologia simile allo "SQUID" di Strange Days, oppure il citato New Rose Hotel, trasposizione dell'omonimo racconto di William Gibson, brutale e desueto come si confà a un regista "contro". Ciò che questi film hanno in comune, sul piano scenico, è l'aver utilizzato architetture e tecnologie avveniristiche già esistenti, al massimo ricorrendo – come nel film della Bygelov – a prototipi di automobili e dispositivi portatili, per dare l'idea di un futuro vicinissimo e simbolico. Nella fattispecie, tornando a bomba nel mondo dei VG, una simile impostazione rappresenta il primo punto d'interesse intorno a Watch Dogs, nell'ambientazione come nel gameplay: tutto ciò che nel gioco viene mostrato fa già parte nella nostra realtà, benché risponda a criteri (apparentemente) più invasivi, dall'onnipresenza dei congegni elettronici alla possibilità di hackerare gli stessi, anche in una rete wireless, fino alla sostanza di una qualsiasi metropoli contemporanea, gonfia di etnie e interessi economici. Il background della trama, semplice e apertamente distopico, ruota intorno a una serie di mega-computer che controllerebbero, in un 2012 alternativo, tutti i dispositivi elettronici delle città più grandi e popolate; questa sorta di Grande Fratello telematico, però, involontariamente permette agli hacker più bravi, come il nostro cinico Aiden Pearce, di controllare il tessuto urbano alla stregua di un enorme e duttile meccanismo, con gli iper-tecnologici cittadini a fare da ingranaggi. Così, in questo caso, la fantascienza passa da un piano quasi immateriale, sovrapposto a una fotografia solo lievemente rimaneggiata (in termini estetici, per la struttura urbana staremo a vedere) dell'attuale Chicago: segni grafici stilizzati vanno a rappre-

LE SUGGERIZIONI FANTASCIENTIFICHE PIÙ NOTE E "CHIASSOSE" LA FANNO QUASI SEMPRE DA PADRONE, ANCHE NEL CASO DI TITOLI A SFONDO CYBERPUNK

INTERACTION WARFARE

Se i potenti di Watch Dogs si scontrano a colpi di "Information Warfare" per il controllo e l'utilizzo delle informazioni, nel mondo reale i produttori di hardware combattono un'altra difficile battaglia, volta al predominio delle augmented reality: Nintendo non ha fatto in tempo a lanciare sul mercato Wii U, con il suo controller display, che subito Sony ha sbandierato l'utilizzo complementare di PS3 e PS Vita, grossomodo con la stessa funzione di "moltiplicatore" delle possibilità ludiche. D'altronde, idee di questo genere non sono certo una novità, come sa bene chi ha visto i propri bambini giocare a Invizimals su PSP, magari da anni: le possibilità garantite dalle nuove tecnologie, in realtà, vanno ben oltre gli allevamenti di simil-Pokemon, e potrebbero giustificare progetti ancora più arditi e rischiosi, come quello di Valve per il suo "hardware indossabile". La casa di Steam si dovrà impegnare parecchio per superare i limiti naturali del dispositivo: la tiepida accoglienza riservata al 3D domestico, complici gli scomodi shutter-glasses, dimostra lo scarso interesse degli utenti per gli accessori più invasivi; allo stesso tempo, però, Gabe e soci sembrano intenzionati a offrire qualcosa di realmente complesso, in termini di intreccio fra grafica digitale e immagini dal vero. Io comincerei subito da un incontro domestico con Gordon Freeman, visualizzato nella mia cucina: avrei diverse cose da chiedergli.

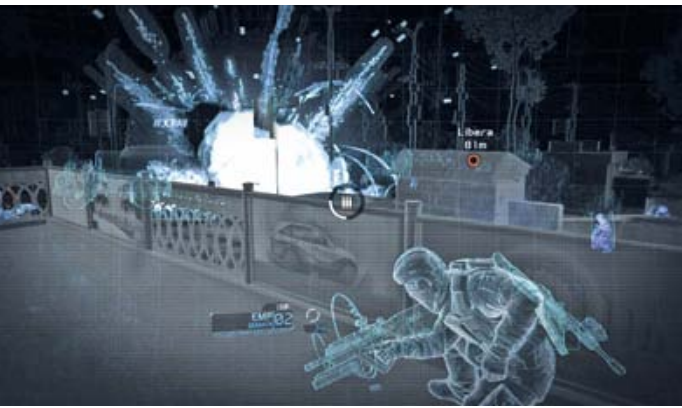
sentare connessioni e flussi di dati, ormai presenti intorno a noi in qualsiasi momento e in qualsiasi luogo, mentre la vita della città si muove secondo logiche doppiamente consuete, per l'aderenza all'immagine reale di un centro urbano e per la contestualizzazione in uno dei generi videoludici più conosciuti. Naturalmente è presto per cantare le lodi di questo peculiare free-roaming, anche perché gli aspetti appena descritti si uniscono a caratteristiche ludiche decisamente più frequenti e diffuse, attraverso un amalgama di elementi sparattutto, stealth e puzzle-oriented ancora da valutare nella loro interezza. Di sicuro, però, l'ambientazione di Watch Dogs ha il merito di portare il concetto di "augmentation" su un piano diverso e più plausibile, rispetto al facile effetto degli innesti biomeccanici: le suggestioni di Deus Ex risultano ancora spettacolari ma sono diventate estremamente comuni, nel novero dei videogame occhieggianti al cyberpunk, quasi come un tablet, uno smartphone o una console portatile nella nostra fantascientifica realtà.



Nel film Repo Men, gli organi clonati vengono trattati come gli innesti di Deus Ex, alla stregua di prodotti commerciali.

ESERCITI E SERVIZI DI INTELLIGENCE SONO STATI I PRIMI A BENEFICIARE DELLA COSIDDETTA "AUGMENTED REALITY"

onde cerebrali", per comandare le macchine con la mente. Con grande evidenza, dunque, la distanza più grande tra realtà e finzione è determinata dall'uso estremamente specializzato che si fa delle augmentation, nel mondo reale, legato in prevalenza alle pratiche mediche e per questo lontano dall'orgia di profitti e pubblicità descritta nelle opere fantascientifiche, da Deus Ex: Human Revolution a Il Mondo dei Replicanti (il titolo originale, Surrogates, è molto più attinente alla tematica del film). D'altra parte, l'aggettivo "augmented" è associato a tecnologie diffuse addirittura su scala globale, oggi protagoniste di un momento di velocissima espansione: come è accaduto con tanti altri progressi della tecnica, eserciti e servizi di intelligence sono stati i primi a beneficiare della cosiddetta "augmented reality", ovvero di display capaci di sovrapporre informazioni accessorie su ambienti reali e schermi complementari; stavolta, però, non è passato molto tempo prima che tutti potessimo usufruire degli



Adam Jensen è l'eroe più "augmented" che esista nei videogiochi. Per la cronaca, l'immagine è tratta dal DLC The Missing Link.



AUGMENTED LEGENDS

Naturalmente, le qualità del background di Watch Dogs non tolgono valore ad altre e più diffuse speculazioni, circa le tecnologie del prossimo futuro. In questo senso, basta guardarsi intorno per rilevare pezzi di cyberpunk un po' dappertutto: le protesi di un atleta come Pistorius sembrano l'antefatto storico degli innesti di Sarif Industries, e così sarebbero senz'altro ricordate se la linea di ricerca sfociasse in qualcosa di appetibile sul piano commerciale, come avviene in Deus Ex; una cosa simile si può dire degli studi atti a restituire ai non vedenti il senso della vista, pur se in forma digitale, attraverso complesse stimolazioni nervose, oppure dei servo-robot usati in chirurgia e dei caschi "a



Per promuovere DE: Human Revolution sono state utilizzate le finte pubblicità di Sarif Industries, inneggianti al transumanesimo.





PETER THIEL, CEO DI PAYPAL, STA CERCANDO DI REALIZZARE QUALCOSA DI MOLTO VICINO ALLA RAPTURE DI BIOSHOCK

stessi strumenti, tenendo comodamente in tasca dispositivi destinati, fino a qualche anno fa, al controllo di mezzi militari e droni. Microprocessori elaborano "on the fly" i dati rilevati con giroscopi, connessioni GPS e sensori per il computo di distanza, forma e posizione degli oggetti, attraverso utilizzi che spaziano dalla mera pratica alle più avanzate implementazioni videoludiche. Congegni e software comprendono centinaia di prodotti già sul mercato, dagli smartphone ai tablet, dalle console portatili agli speciali controller, insieme a progetti particolarmente importanti per chi aspetta, da anni, l'implementazione di nuove forme di interattività anche su PC (possibilmente, con una soluzione stabile e largamente diffusa): il famigerato "hardware segreto" di Valve, ad esempio, indiscrezione dopo indiscrezione sta assumendo i connotati di un visore costruito sul concetto di "realtà migliorata", capace di mischiare le immagini del reale e le illusioni digitali (magari, chissà, con un survival horror ambientato nella casa del giocatore). La diffusione di simili tecnologie mette in evidenza, una volta di più, l'imprevedibile direzione che il progresso può prendere, rispetto alle intuizioni della fantascienza: in effetti, gli esseri umani hanno realizzato esternamente al loro corpo più di quanto la "chirurgia biomec-



L'inventario di Zombie U (titolo per Wii U, naturalmente) diventa una specie di mini-gioco, da gestire con le dita.



Le autorità sportive sono divise, in merito ai vantaggi prestazionali derivati da protesi come quelle di Pistorius.



canica" del cyberpunk sia riuscita a ipotizzare, con microchip e protesi da inserire nelle carni. Gli "innesti" li teniamo addosso, in tasca o in una borsa, ma possono essere considerati alla stregua di veri impianti cibernetici, creati per amplificare le capacità umane: anche per questo, qualsiasi elemento della redazione di TGM può essere paragonato a un cyborg, primo fra tutti il ToSo. Provate a rubargli lo smartphone, e vedrete la reazione di un uomo a cui è stato strappato un braccio...

RYAN'S UTOPIA

Lontano dagli argomenti appena trattati, addirittura in mezzo all'oceano, troviamo un altro varco tra realtà e immaginazione, questa volta vicino alla pura utopia. Il creatore di questa "fenditura" è il gigante della finanza Peter Thiel, CEO di Paypal, che sta tentando di realizzare qualcosa di molto vicino alla Rapture di BioShock, almeno sul piano dell'impegno filantropico: fin dal 2008, Thiel finanzia istituti di ricerca ed esperti di diritto territoriale per realizzare, in acque internazionali, le comunità autonome di Techtopia, sul cui suolo artificiale le qualità di artisti e scienziati potrebbero esprimersi liberamente, lontano da leggi, religioni e diktat morali. Peraltro, tra gli esempi di insediamenti utopici finanziati con soldi privati, non manca nemmeno una specie di Andrew Ryan in salsa nostrana, protagonista di una delle rivolte più singolari del burrascoso 1968: anche in questo caso, il fondatore della micronazione, l'ingegnere

TECHNO WAR

Tutte le volte che si parla di congegni ai limiti della fantascienza, un cenno alle tecnologie militari diventa inevitabile. Assistenti virtuali, display interattivi e robot da guerra sono una realtà già da diversi anni, a disposizione degli eserciti più tecnologicamente avanzati: sarà per questo che i gadget di Ghost Recon Advanced Warfighter, simili a quelli usati dall'esercito americano, sono stati superati nel nuovo episodio da marchingegni ancora più avveniristici, in linea con le ricerche su nuovi equipaggiamenti mimetici e droni da terra. Tutta questa tecnologia bellica, d'altra parte, sembra decisamente più efficace sui campi di battaglia virtuali, rispetto ai risultati conseguiti nelle (vere) guerre moderne...



VALVE SEMBRA INTENZIONATA A OFFRIRE QUALCOSA DI REALMENTE COMPLESSO, IN TERMINI DI INTRECCIO FRA GRAFICA DIGITALE E IMMAGINI DAL VERO

bolognese Gianni Rosa, ha scelto il mare come luogo del progetto autarchico, collocando al largo del Mar Adriatico una piattaforma da mezzo chilometro quadrato, a 500 metri dalle acque territoriali italiane. Invece dei Ricombinanti, però, l'anno successivo Rosa ha dovuto affrontare le forze dell'ordine, intervenute dopo ripetuti ordini di cessazione lavori (iniziati nel 1966) e dopo la provocatoria proclamazione della "Repubblica Esperantista dell'Isola delle Rose". In questo caso, dunque, il punto di contatto fra realtà e fantasia non è la tecnologia, bensì la volontà di interpretare la con-

vivenza civile in modo ideale, anche puntando su modelli diversamente "elitari", come quelli di Thiel, di Rosa e, appunto, di Andrew Ryan. Al centro del prossimo capitolo di BioShock, peraltro, non ci sarà più il sogno di un solo uomo, finanziatore e teorico del progetto, bensì la tensione di un intero paese verso l'egemonia economica e culturale. È come se le dimostrazioni di forza degli Stati Uniti, durante la seconda metà del secolo scorso, fossero proiettate nel 1912 in una veste tecnologica consona ai tempi: un'enorme città mongolfiera prende il volo gloriosamente, perdendosi fra le nuvole, con lo stesso nome del più famoso fra gli shuttle americani, il Columbia, andato distrutto nel 2003 durante il rientro nell'atmosfera. E c'è tanto Giulio Verne anche in BioShock Infinite, naturalmente, in accordo con lo spirito Steampunk: lo scrittore francese è il padre delle speculazioni scientifiche più lungimiranti, contestualizzate sul fondo del mare, nel cielo e addirittura sul suolo lunare, capaci di influenzare illustratori, romanzieri e registi per oltre un secolo. Oggi ci sono anche gli sviluppatori videogiochi, tra i creatori di mondi fittizi, ma il discorso resta sempre lo stesso: se lo sai intravedere, il futuro è già qui. □

Quando il gioco si fa duro, i duri diventano invisibili...



SEMPRE CON TE!



APP di iTunes Store *Scegli il numero che vuoi!*



TERMOMETRO DELL' HYPE

1

ASSASSIN'S CREED III

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



2

FIFA 13

Si rinnova l'immacabile appuntamento calcistico di EA Sports.



3

DEAD SPACE 3

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



4

DISHONORED

Arkane Studios prova a rivoluzionare il genere stealth.



5

BORDERLANDS 2

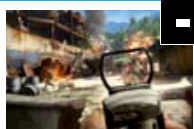
Hype a manetta per uno dei giochi più interessanti degli ultimi anni.



6

FAR CRY 3

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



7

GUILD WARS 2

Cinque anni di sviluppo e tanta voglia di rivoluzionare i MMORPG.



8

SIMCITY

Lo strategico/gestionale più famoso di tutti i tempi.



9

WATCH DOGS

Ubisoft scrive una nuova pagina del genere Cyberpunk.



10

CRYSIS 3

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



LISTA DELLA SPESA

Brothers in Arms: Furious 4	Q3 2012	Ubisoft
Mechwarrior Online	Q3 2012	Infinite Game Publishing
Of Orcs and Men	Q3 2012	Focus Home
Star Trek	Q3 2012	Paramount
Guild Wars 2	28/08/2012	NCSOFT
Port Royale 3	31/08/2012	Kalypso
ShootMania	settembre 2012	Nadeo
Borderlands 2	21/09/2012	2K Games
Rocksmith	13/09/2012	Ubisoft
Dishonored	12/10/2012	Bethesda
XCOM: Enemy Unknown	12/10/2012	Firaxis/2K Games
Medal of Honor: Warfighter	25/10/2012	Electronic Arts
Assassin's Creed III	31/10/2012	Ubisoft
Call of Duty: Black Ops II	13/11/2012	Activision
Hitman: Absolution	20/11/2012	Eidos
Far Cry 3	29/11/2012	Ubisoft
Defiance	2012	Trion Worlds
Prime World	2012	Nival Interactiv
Raven's Cry	2012	Topware
Shadow of a Soul: Chapter I	2012	Vivec Entertainment
World of Warplanes	2012	Wargaming.net
Metro: Last Light	Q1 2013	THQ
Company of Heroes 2	Q1 2013	THQ
Aliens: Colonial Marines	12/02/2013	SEGA
Bioshock Infinite	26/02/2013	2K Games
Tomb Raider	05/03/2013	Eidos
South Park: The Stick of Truth	05/03/2013	THQ

TGM TOP TITLE

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


**L'EROE
DEL MESE**

TGM DI SETTEMBRE! L'UNICA RIVISTA CHE SCONFIGGE L'ANTICICLONE!

Bella l'estate. Belle le belle giornate con il bel sole e le belle ragazze bellamente semi nude. Tutto molto bello (l'ho già scritto?), ma al trentesimo giorno con temperature intorno ai 40 gradi, ecco, magari, se la finiamo qua è meglio. Che l'autunno poi non fa così schifo, anzi, per chi è un vero giocatore iniziano gli appuntamenti con il periodo più grosso&grasso dell'anno. Noi, che non ci facciamo mancare nulla, **stiamo per partire per Gamescom, a vedere cosa ci aspetta da qua a Natale**, e il mese prossimo ve ne faremo un bel riassuntone, proprio su queste pagine. Ora, però, tuffatevi in quel che avete fra le mani, anche perché non è proprio male, anzi! Il vostro narratore preferito (ehm) si è dedicato alla stesura di un paio di anteprime

piuttosto significative: ho toccato con mano la nuova Lara e vi posso garantire che merita più di un giro (ehm, pt.2). Sorprendente, ma parecchio, il tie-in in salsa RPG di South Park, probabilmente una delle cose più spassose e dissacranti con cui abbia mai avuto a che fare. Non meno interessante è Aliens: Colonial Marines, che sembra davvero la risposta a tutte le preghiere dei fan della saga degli xenomorfi (me compreso). Ovviamente non ci siamo dimenticati dalla passione numero uno degli italiani... il calcio, cosa avevate capito? **Ben sei le pagine dedicate all'immane appuntamento annuale con FIFA e Pro Evolution Soccer**. Chiaramente, come avrete intuito vagamente dalla copertina, il vero eroe del mese è Morte. Prima che vi tocchiate nelle parti basse, ci stiamo ovviamente riferendo al protagonista

di Darksiders II, che è davvero un gran bel gioco fra l'altro. Chi invece vuole provare qualcosa di diverso, non dovrebbe perdersi la recensione di Anna, titolo che al nostro Baccigalupi è piaciuto parecchio, mentre sempre in tema di avventure grafiche anche Zerzura si difende più che bene, per non parlare del secondo episodio dell'ottimo The Walking Dead, a cui si affianca un vero e proprio tributo all'epoca 16-bit, Resonance. **E come se non bastasse, abbiamo pure LEGO Batman 2: DC Super Heroes, che insieme a London 2012 ha dominato la classifica inglese per intere settimane.** Insomma, chi l'ha detto che d'estate non esce niente d'interessante? Però ora basta con 'sto caldo, eh... **Mirko "TMB" Marangon**

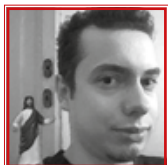
COSA ABBIAMO FATTO QUESTO MESE?



Davide "ToSo" Tosini

In una prova di forza che sfida la complessità dell'atterraggio di Curiosity su Marte, il ToSo ha deciso di prendere ancora un aereo per andare a Colonia. La fine del mondo è vicina. **#avevanoragioneimaya**

Twitter: @ToSo77



Mirko "TMB" Marangon

Dopo aver visto South Park e Tomb Raider mi sono chiesto come mai a Parker e Stone non sia venuto in mente di fare una "puntata/parodia" su Lara Croft. Ma forse è meglio così... **#rememberparishilton**

Twitter: @tmb666



Ivan "Kikko" Conte

Il Conte è momentaneamente assente. Se volete comunicare con lui dovete andare su Facebook, chiedergli l'amicizia e poi beccarvi foto su foto del suo enorme zampone. **#lenticchie**

Twitter: @PamelaPatty



Claudio "Keiser" Todeschini

Ogni volta che Claudio parte per la Germania si risveglia in lui lo spirito del partigiano. A questo giro pare pretenda la resa incondizionata della Merkel. **#altrochespread**

Twitter: @keiseroxol



Nicolò "Honto" Digiuni

Da quando è diventato vegano ha ovviamente perso il rispetto di tutti i suoi colleghi, che sono avvezzi a grigliate di bestie d'ogni genere. Ma sta per cedere: io lo so, lui lo sa, noi lo sappiamo. **#doublewhopper**

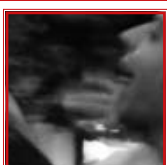
Twitter: @thegamesmachine



Max Rovati

Siccome la redazione di TGM è sempre alla ricerca di nuove leve da inserire nell'organico, abbiamo preso a lavorare con noi questo giovane e promettente rEgazzino. **#eppuremiricordaqualcuno**

Twitter: @thegamesmachine



Roberto "il Cinese" Turrini

Il Cinese assomiglia un po' allo Xam. Non fisicamente per sua fortuna, ma in compenso ha a tendenza a scoprire giochi dopo 4 o 5 anni dalla loro uscita. Che poi non gli piacciono. **#old&polemico**

Twitter: @ilcinese



Mario Baccigalupi

Marietto nostro produce una quantità spropositata di caratteri ogni mese, ma su Alien(s) ha fatto accendere più di una discussione in redazione. Comunque ci ha fatto venire la scimmia brutta. **#nuclearizziamo**

Twitter: @Ilvariety

SVILUPPATORE:
Crystal Dynamics
PUBLISHER:
Square Enix

SOPRAVVISSUTA

TOMB RAIDER

Anche per Lara Croft è giunto il momento di rifarsi il look. Si riparte da zero, ma state tranquilli: questa volta non è solo una mera operazione di make up.

Cara Lara, quanto tempo è passato dal nostro primo incontro? Eravamo due perfetti sconosciuti: tu, con i tuoi prorompenti seni a punta, io, con il mio joystick grigio griffato Sony. Era il lontano 1996 e il mondo stava cambiando. Tramontava l'era del 2D, delle battaglie fra Amiga e Atari ST, del duopo-

lio console di SEGA e Nintendo. C'era un nuovo concorrente in città, si chiamava PlayStation e, volenti o nolenti, alla fine è riuscito a cambiare radicalmente le carte in tavola. Ma anche su PC la rivoluzione correva: c'era il Voodoo da queste parti, la magia nera di 3dfx che permetteva di giocare con una grafica da sogno. Poi il tempo è passato e le cose hanno preso una brutta piega. Lara, diciamoci la verità, ti sei montata un po' la testa. Il tour con



COMMENTO

Mi riesce sempre molto difficile essere imparziale quando parlo di Tomb Raider. È una saga che ormai porto nel cuore, nonostante gli alti e i bassi, quindi ammetto di attendere questo reboot con un certo, malcelato, entusiasmo. Spero solo di non venire deluso, perché da quello che ho visto questa potrebbe diventare tranquillamente la migliore avventura di Lara Croft mai apparsa sui nostri schermi. Survival, stealth e una buona dose di cattiveria sembrano davvero gli ingredienti giusti per realizzare un titolo di altissimo livello.

- ⊕ Ottima regia cinematografica
- ⊕ Un reboot per nulla prevedibile
- ⊕ Una visione di Lara decisamente interessante
- ⊖ A tratti fin troppo crudele

GIUDIZIO: 

ALL'INIZIO DELLA SERIE C'ERA IL VOODOO DA QUESTE PARTI, LA MAGIA NERA DI 3DFX CHE PERMETTEVA DI GIOCARE CON UNA GRAFICA DA SOGNO

Non fidatevi mai di nessuno, questa è gente con il coltello facile.



gli U2, i film con Angelina Jolie... i soldoni che hanno trasformato la piccola Core Design in quel gigante chiamato Eidos. Forse è stato proprio quello il problema: il vile denaro. La voglia di strafare. Il credere che quella nuova scatola prodotta da Sony, quel benedetto monolite nero, sarebbe stato foriero di incassi milionari senza il benché minimo sforzo. Invece no, hai peccato d'ingordigia e di superbia, e il dio dei videogiochi, un tipetto assai vendicativo fra l'altro, ti ha punita severamente cacciandoti in un limbo dal quale





Mani strette da una robusta corda dietro la schiena, nessuna possibilità di difendersi... angoscia a gogò.

Si, Bambi è carino, dolce e fa tanta tenerezza. Ma è ottimo anche alla brace, come ci insegna Lara.



LARA NON È PIÙ UN'ESPLORATRICE NAVIGATA SENZA TIMORE ALCUNO. NON DICE "AH-AH" OGNI VOLTA CHE TROVA UN ANTICO MANUFATTO

sei emersa solo molti anni dopo. C'è voluto un intervento a cuore aperto da parte di Crystal Dynamics per riaverti indietro bella come prima, anche se lo sai meglio di me, quando si torna assieme a una ex, è sempre una minestra riscaldata. Nel tuo caso un'ottima minestra, avercene, però, però...

TURN THE PAGE

I giochi in frattempo si sono evoluti, e non poco. Anche i cosiddetti action adventure hanno subito mutamenti, staccandosi dai cliché del passato e diventando via via sempre più spettacolari, complessi e più simili a un film hollywoodiano di quanto non lo sia mai stato un qualsiasi Tomb Raider. A questo proposito ha "settato" un vero e proprio standard Uncharted: l'eccellente

trilogia a opera di Naughty Dog, esclusiva PlayStation 3, ha dimostrato come sia possibile racchiudere in unico pacchetto un'ottima storia, una buona dose di esplorazione, enigmi interessanti e un bel po' di sparatorie degne di uno sparatutto in terza persona. E proprio partendo da queste basi, Crystal Dynamics ha optato per un vero e proprio reboot della saga, tagliando i ponti con la Lara vista fino a oggi, sbattendola in tutta una serie di circostanze che definire spiacevoli non reneanche lontanamente l'idea. Il tutto lo possiamo racchiudere in un'unica definizione: survival. No, non c'è horror, perché questo non è Silent Hill né tantomeno Resident Evil, ma in realtà

l'orrore è quello insito nell'animo dell'essere umano e nella natura selvaggia che non conosce mezze misure.

Lara non è più un'esploatrice navigata senza timore alcuno. Non estrae dalle fondine due pistole e si mette a sparare come un novello Neo in Matrix. Non dice "ah-ah"



SEX RAIDER

Se ne è parlato in lungo e in largo sul web, dopo che in una sfortunata intervista con Kotaku, il produttore esecutivo Ron Rosenberg si è lasciato andare a dichiarazioni non proprio rassicuranti sul destino di Lara Croft. Catturata dai villici dell'isola, sarebbe stata preda di un vero e proprio tentativo di stupro, rappresentato durante una delle sequenze di gioco. In realtà, a parte il sensazionalismo e l'onda di indignazione che hanno creato queste parole, il passaggio in questione è talmente sublimato da risultare piuttosto innocuo, affogato fra l'altro in un banalissimo Quick Time Event.



"Mors tua vita mea" dovrà diventare il vostro motto o diventerete presto la cena di qualche lupo.



Amico o nemico? Non sarà affatto facile distinguere gli alleati dalle carogne pronte a venderci.

UNA DELLE PRIME SEQUENZE DI GIOCO CI INTRODURRÀ ALLA CACCIA: CON ARCO E FRECCHE DOVREMO ABBATTERE UN CERVO

ogni volta che trova un antico manufatto. Lara è una ragazzina in un mondo che non le appartiene. Naufraga su una misteriosa isola al largo delle coste giapponesi: è sola, indifesa, con una preparazione degna di un boy-scout, con tutto il bene che possiamo volere alla sopraddetta categoria. Qua ci sono da scalare relitti di aerei sospesi sopra un burrone, bisogna attraversare stretti crepacci, strapiombi che farebbero venire la tremarella a Bear Grylls e, proprio in merito a tale personaggio, bisogna imparare l'arte di arrangiarsi in un ambiente che non è solo ostile, ma ci odia proprio.

WOMAN VS. WILD

Ci sono tante grandi/piccole novità nell'ecosistema che regola questo Tomb Raider. Anzitutto, bando ai meccanismi assurdi e alle ambientazioni al limite dell'esoterico.

La questione qui verte tutta sull'arte dell'arrangiarsi, tanto che toccherà muoversi nelle diverse ambientazioni alla ricerca di armi, oggetti utili alla bisogna e cibo. Già, perché occorrerà nutrirci e non sarà una passeggiata di salute procurarsi da mangiare. Una delle prime sequenze di gioco, infatti, ci introdurrà alla caccia, dove con arco e frecce dovremo abbattere un cervo, per poi scuoiarlo in una sequenza piuttosto cruenta. Interessante anche la disposizione dei checkpoint, che qua diventano dei veri e propri campi base, dove tornare dopo ogni missione (primaria o secondaria che sia) non solo per salvare i propri progressi, ma soprattutto per investire i punti esperienza in nuove abilità e miglioramenti per la propria attrezzatura. In tutto questo non bisogna dimenticare che dovremo confrontarci con un bestiario



TOMB RAIDER



TOMB RAIDER

PROFESSIONE CAMERAMAN

Se ci fosse una classifica delle cose più cool di questo Tomb Raider, la telecamera sarebbe sicuramente al primo posto. I designer hanno compiuto un lavoro superbo, introducendo tutta una serie di effetti post-processing che simulano la presenza di una vera ripresa videotelevisiva, quasi ci fosse un operatore invisibile a seguire le nostre gesta. La lente si sporca, si bagna, prende schizzi di sangue e contemporaneamente traballa, cambia fuoco e indugia sui particolari quando occorre, sottolineando le fasi più concitate. Davvero notevole.

assai più inferocito di un cervo spaventato (che pure potrebbe incornarci e non esiterà a farlo). Fra tutti, saranno i lupi il problema più grosso: feroci predatori che hanno la tendenza ad attaccare in branco, risultano protagonisti di una particolare sequenza in stile bullet time dove, bloccati da una





SOLO QUANDO SI PRENDE IN MANO IL PAD PER LA PRIMA VOLTA CI SI ACCORGE DI QUANTO SIA CAMBIATO TOMB RAIDER

trappola per orsi (che male!), saremo vittime di un assalto multiplo.

Ma nulla di tutto ciò sarà paragonabile alla popolazione locale, formata da tagliagole e criminali della peggior specie, per nulla intenzionati a trattarci con i guanti bianchi. Ci sono momenti in cui la pressione e l'inquietudine sono tali da prendere allo stomaco. Braccati da questi personaggi dalla dubbia morale, ci toccherà fuggire e nascondersi in ogni anfratto per non diventare mera merce di scambio. Una fuga quasi impossibile (con tanto di mani legate dietro la schiena), rocambolesca a tratti, che metterà in mostra tutta la forza e la disperazione della povera Lara, costretta spesso e volentieri a subire punizioni corporali (dirette e indirette) d'ogni genere;

talvolta fin troppo eccessive, quasi che gli sviluppatori volessero imporle un'angheria dietro l'altra, con una cattiveria che non di rado sborda nell'accanimento cronico.

LE PRIME IMPRESSIONI

Anche se Square Enix ci ha bombardato di filmati e presentazioni giocate da altri, solo quando si prende il pad in mano per la prima volta ci si accorge di quanto sia cambiato Tomb Raider. Personalmente mi ritengo un grande fan della saga e posso



In questa produzione, Lara prende davvero un sacco di botte...

assicurarvi che questo reboot non è una scusa per far cassa con un franchise ormai un po' stanco. Lo sforzo operato da Crystal Dynamics è assolutamente degno di lode e mette finalmente Lara Croft sullo stesso livello di Nathan Drake, protagonista di Uncharted: finalmente abbiamo delle animazioni degne di tale nome e tanti movimenti sono stati resi contestuali all'ambiente, in modo da rendere la protagonista più credibile rispetto alle sue passate avventure. Insomma il nuovo Tomb Raider sembra bello tanto da vedere quanto da giocare: rimane solo da capire se e quanto sarà profondo. Una questione che resterà irrisolta almeno fino al 5 marzo del prossimo anno, ulteriori ritardi permettendo. 🙏

IL TRIANGOLO DEL DRAGO

Con queste definizioni ci si riferisce a un'area geografica piuttosto vasta situata nelle vicinanze dell'isola di Miyake, a 100 km circa da Tokyo. È considerata una delle aree marittime più pericolose al mondo, cimitero di numerose navi a causa di tutta una serie di fenomeni di origine elettromagnetica che, nel corso dei secoli, hanno alimentato storie e racconti d'ogni genere. Di certo non di rado si verificano improvvisi uragani, mareggiate e tempeste violentissime, una delle quali ha portato l'imbarcazione della nostra Lara e dei suoi compagni a naufragare sugli scogli di un'isola situata proprio da quelle parti.



Fuoco, cammina con me...



SVILUPPATORE:
Obsidian
PUBLISHER: THQ



FIGLIO DI SULTANA!

SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH

16 stagioni, 230 episodi, in onda da 15 anni. Con numeri del genere, è tempo che South Park abbia un gioco degno della sua fama!

Quando nell'ormai lontano 1992 Matt Stone e Trey Parker decisero di creare un cortometraggio con Gesù che lottava contro un pupazzo di neve, probabilmente non avrebbero

mai immaginato che quello sarebbe stato l'abbozzo di qualcosa destinato a entrare nell'immaginario comune. Del resto, solo tre anni dopo, con *The Spirit of Christmas*, riuscirono a ottenere una popolarità tale da farli finire sui tavoli di FOX. Ancora una volta si trattava di un corto irriverente dove Gesù faceva a botte con Babbo Natale, che nelle prime serie di South Park è possibile intravedere proprio durante la sigla iniziale. Il successo arrivò quasi immediatamente.



COMMENTO

Anche se per ora abbiamo visto solo una piccola parte di quanto ci attende in *South Park: The Stick of Truth*, le premesse per una produzione di altissimo livello ci sono tutte. Non solo sembra un buon RPG, ma la caratterizzazione dei personaggi e le circostanze in cui si trovano coinvolti risultano perfettamente aderenti al cartoon originale. Se vi sarà una sufficiente varietà di situazioni e la trama terrà il passo delle puntate più riuscite, potrebbe davvero rivelarsi un gioiellino imperdibile.

- ➕ Al momento sembra il miglior tie-in di SP in assoluto
- ➕ Nulla pare sia stato censurato
- ➕ Sembra davvero di partecipare a una puntata
- ➖ Speriamo che Obsidian non deluda le aspettative

GIUDIZIO: ✓✓✓✓✓

IN UN CORTO, GESÙ FACEVA A BOTTE CON BABBO NATALE

È un peccato che non possiate sentire l'audio, soprattutto le imprecazioni di Cartman ogni volta che viene colpito.



Quando parti con una puntata intitolata "Cartman si becca una sonda anale" è già chiaro dove vuoi andare a parare, no? Era una evidente parodia del fenomeno degli adottati (i presunti rapiti dagli alieni), la prima di tante ovviamente, ben più cattive oltretutto. Non c'è un singolo tema che non sia stato affrontato negli ultimi tre lustri, cosa che non ha mancato di generare una marea di proteste praticamente da ogni associazione dedita alla protezione dei minori, per non parlare delle istituzioni religiose, che South Park ha più volte massacrato senza pietà. Dallo scandalo della pedofilia nella Chiesa Cattolica alla disacrazione di Maometto (la puntata però non fu mai mandata in onda da Comedy Central, per paura di ritorsioni da parte degli estremisti), nulla è rimasto impunito, spesso utilizzando un umorismo da molti considerato di cattivo gusto. Alcune puntate però



I Mongoli hanno tentato di abbattere la grande muraglia costruita intorno a South Park. Già, la follia dilaga...



Gli Uomini Granchio si sono finti omosessuali nella trasmissione Queer Eye. Volevano trasformare tutti in metrosexual (giuro!)!

SOUTH PARK È DEMOCRATICAMENTE MALVAGIO CON TUTTI

Abbiamo Eric Cartman, che è la quintessenza dell'americanità repubblicana: razzista, un po' vile, sempre pronto ad approfittarsi del prossimo per raggiungere i propri scopi, soprattutto se di mezzo ci va Kyle Broflovski, che ha come unica colpa l'essere di origini ebraiche (da notare che la madre di Stone è ebrea, quindi è quasi una parodia di se stesso). Abbiamo poi Stan Marsh, che è l'antitesi di Eric,



hanno anche messo bene in evidenza la passione di Stone e Parker per i videogiochi e le tecnologie in generale. La cosa curiosa è che non si tratta di banali riferimenti, ma di vere e proprie analisi alquanto ricercate dei fenomeni del momento. In tal senso, l'esempio più riuscito e indimenticabile riguarda World of Warcraft, che vide coinvolta direttamente Blizzard nella creazione dell'episodio. Ma non sono mancati riferimenti a prodotti ben noti, dalla PSP di Sony, usata da Kenny per risolvere l'eterna battaglia fra Paradiso e Inferno, al Nintendo Wii, che Cartman è talmente impaziente di provare da farsi liberare sotto una montagna di neve in attesa dell'uscita nei negozi. Per non parlare poi di Facebook e del relativo concetto di "amici" o la terribile puntata dove Apple e le sue assurde clausole di licenza vengono messe alla berlina attraverso lo Humancentlpad.

NON SONO GRASSO, HO LE OSSA GROSSE

Insomma, cattiveria a gogò, ma sempre e comunque giustificata e mai di parte. Perché South Park è democraticamente malvagio con tutti, perché in ogni cosa si nasconde sempre un lato oscuro che i due sceneggiatori originari del Colorado hanno sempre saputo rappresentare con puntigliosità e precisione quasi chirurgiche. Ovviamente nascondendo il tutto sotto una caterva di parolacce e scenette grottesche. Del resto l'aver scelto di utilizzare quattro bambini (a cui nelle ultime serie si è aggiunto lo sfortunato Butters), ognuno caratterizzato da comportamenti e idee differenti, si è rivelato un colpo di genio.



I vampiri rappresentato il nemico numero uno in The Stick of Truth, anche perché ormai sono diventati insopportabili.



TUTTO IN FAMIGLIA

Come accennato nel corso di questo articolo, alcuni dei personaggi di South Park sono ispirati a Matt e Trey. In particolare Stan Marsh è legato a Parker, i cui genitori si chiamano proprio Randy e Sharon e fanno anche lo stesso lavoro delle loro controparti cartoon. Kyle Broflovski è invece una parodia della famiglia Stone, la cui madre Sheila è di origine ebraica, mentre il padre Gerald fa lo scrittore di professione. Entrambi gli autori hanno una visione della religione, qualsiasi essa sia, piuttosto sarcastica e non ne hanno mai fatto mistero.

Sembra proprio di essere in una puntata di South Park: la grafica è praticamente identica.



THE STICK OF TRUTH È STATO IDEATO E PENSATO PER ENTRARE DIRETTAMENTE NELL'ECOSISTEMA DI SOUTH PARK

profondamente liberal e democratico. Gli tocca però un padre, Randy, che non ha mai mancato di mettere in imbarazzo tutta la famiglia con iniziative sospese fra il ridicolo e il grottesco (stiamo parlando di uno che si è procurato un tumore ai testicoli solo per poter acquistare liberamente

marijuana a scopo terapeutico!). Chiude il cerchio il leggendario Kenny McCormick, ragazzo povero e ossessionato dal seno, che nelle prime cinque stagioni è stato vittima del tormentone "hanno ucciso Kenny, brutti bastardi!", dato che veniva puntualmente fatto fuori al termine di



RED HOT CATHOLIC LOVE

South Park ha praticamente affrontato ogni singolo argomento di attualità, dal più scabroso al più gossipparo. Fra le tante puntate imperdibili, Ebbene sì, sono gay! (omosessualità), I cristiani pestano duro (rock cristiano), Tutto sui mormoni (indovinate un po'...), Migliori amici per sempre (eutanasia), Peretta gigante e panino alla m***a (Repubblicani e Democratici), Intrappolato nello stanzino (Scientology, che non l'ha presa proprio benissimo), Il ritorno di Chef (pedofilia), Un milione di piccole fibre (tossicodipendenza). Ma ce ne sarebbero tante altre...



ogni episodio. Ultimamente però si è riscattato diventando una sorta di supereroe alla Batman, tale Mysterion.

IL BASTONE DELLA VERITÀ

Il cast appena descritto sarà al centro del videogioco attualmente in sviluppo presso gli studi di Obsidian. The Stick of Truth, infatti, è stato ideato e pensato non per essere l'ennesimo giochetto su licenza, ma per entrare direttamente nell'ecosistema di South Park, quasi fosse una vera e propria puntata, seppur ben più lunga del normale. Anzitutto ogni dialogo e scenetta presente in questa produzione è frutto delle geniali menti di Parker e Stone, cosa che garantirà quindi l'assoluta aderenza alla saga e soprattutto quella dose di cinismo e cattiveria che purtroppo è andata perduta



Il dito medio di Eric è abbastanza indicativo: gli hippie non gli sono mai andati a genio.

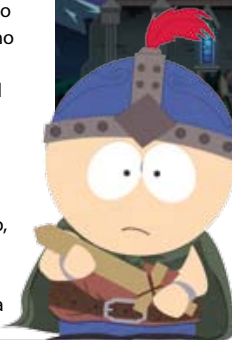
Gli NPC sono ovviamente personaggi ben noti, come il signor Mackey ('pito?) e Sharon Marsh, la mamma di Stan.



IL NOSTRO PERSONAGGIO SARÀ IL CLASSICO "ULTIMO ARRIVATO", OVVERO IL BAMBINO FRESCO DI TRASLOCO IN CITTÀ

In quasi ogni trasposizione videoludica. Sì, perché da quello che abbiamo potuto vedere, THQ ha praticamente lasciato carta bianca agli sceneggiatori, senza limitarli in alcun modo. Una scelta che si ripercuote in maniera evidente in ogni singolo aspetto di questa produzione, davvero di altissimo livello a dispetto di quanto si potesse pensare in un primo momento. Non commette l'errore di bollarlo come l'ennesimo tie-in fatto giusto per abbinarlo a i fan: siamo di fronte a un titolo di qualità, che non solo risponde alle preghiere degli appassionati, ma che potrebbe incontrare i favori degli amanti dei giochi di ruolo più seri. The Stick of Truth sarà, infatti, un vero e proprio RPG single player, con tanto di combattimenti a turni e una marea di riferimenti a personaggi e situazioni che hanno caratterizzato tutte e 16 le stagioni televisive. Del resto il materiale da cui attingere è talmente vasto che ci si potrebbero riempire tranquillamente almeno altri cinque videogiochi e non è un mistero che se questo titolo dovesse andare bene potrebbe avere ben più di un seguito.

In ogni caso, al giocatore non verrà data la possibilità di indossare i panni dei protagonisti; il nostro alter ego sarà il classico "ultimo arrivato", ovvero il nuovo bambino fresco di trasloco in città. Sfortuna per lui, finirà per incontrare Cartman, che nel ruolo di una sorta di mago a capo di un gruppo di guerrieri fantasy presiede un improvvisato accampamento nel giardino sul retro di casa. Una volta deciso a quale classe appartenere (chierico, mago, guerriero o arciere, almeno da quanto si è visto), ci verrà poi imposto il nome Eric Douchebag da Eric, che come al solito ha



sempre modi gentili con tutti.

Il tutto comunque sarà una scusa per mettere in piedi una battaglia con un gruppo di pericolosi vampiri, che metteranno a ferro e fuoco South Park e che noi dovremo ovviamente fermare con ogni mezzo. E per "ogni mezzo" si intende proprio qualsiasi cosa, perché se è vero che gli scontri avverranno in puro stile Final Fantasy, le forme di attacco non avranno proprio nulla di usuale. Spade di legno, sturalavandini, sex toy e quant'altro potranno essere usati e modificati per combattere i nemici, ma nulla di tutto ciò è paragonabile a summon e "magie" varie, che comprendono Cartman che carbonizza gli avversari con un peto infuocato e Gesù che scende in campo abbracciando un mitra. Non parliamo poi dell'intervento del Signor Maso, perché su queste pagine potrebbe dare scandalo: i fan più accaniti sappiano che la sua mossa finale è esattamente quella che si può vedere nell'episodio Stupid Spoiled Whore Video Playset. Insomma, lo spirito di South Park c'è tutto: resta da vedere se la componente RPG riuscirà a tenere botta per tutta il gioco e se la qualità media non sarà stravolta da qualche discutibile scelta di game design. 🎮

CARTMAN VS. IL MONDO

Se c'è un personaggio misogino, vendicativo, intollerante, razzista e chi più ne ha più ne metta, questo è indubbiamente Eric Cartman. Il bambino con seri problemi di peso (ma guai a farglielo notare) non ha mancato di attaccare, tormentare e intraprendere ogni sorta di azione scarsamente morale contro ebrei, hippie, ginger (capelli rossi e carnagione albina), mendicanti, messicani e persino un nano. Si è anche finto disabile per partecipare alle paraolimpiadi (perdendo comunque) ed è diventato amico di Chtulhu (!!!).



Sarei proprio curioso di sapere quale incredibile missione ci sta assegnando il "ciccio bomba"...



PUBLISHER:
Big Finish Games
SVILUPPATORE:
Big Finish Games
USCITA: 2013

texmurphy.com

QUATTRO CHIACCHIERE CON...

TEX MURPHY

A metà tra nostalgia del passato e mondo che cambia, sta per iniziare una nuova indagine per lo scapestrato detective di San Francisco.

A quasi quindici anni dalla sua ultima apparizione, riportare in vita l'impavido detective del futuro Tex Murphy sembrava una scommessa impossibile. Di diversa opinione i suoi creatori, Chris Jones e Aaron Conners, e con loro quasi settemila sostenitori di una campagna Kickstarter che in un mese ha raccolto seicentomila dollari, molti di più dei 450mila previsti. Non abbiamo resistito alla tentazione di fare quattro

chiacchiere con il mitico Chris Jones, game designer nonché volto e voce dell'investigatore con il cappello.

TGM: Innanzitutto complimenti per il successo della raccolta! Uno sforzo immane, come può testimoniare chi l'ha seguita da vicino, e che vi ha permesso di andare ben oltre le aspettative iniziali. Vi aspettavate una risposta così entusiastica?

CJ: Non potremmo davvero essere più contenti, ma gran parte del merito va senza



Cosa dicevamo a proposito dell'eleganza degli anni Novanta?

COMMENTO

Se siete dei vecchi nostalgici come me, che hanno imparato ad amare il genere delle avventure grafiche (anche) con i giochi di Chris Jones e Aaron Conners, ed è soprattutto a loro che dovete quel poco di inglese che masticate, allora sapere che Tex Murphy tornerà di nuovo sui nostri monitor è una buona notizia, a prescindere. Il gioco è ancora nelle fasi iniziali dello sviluppo, continueremo a seguirlo su Kickstarter, ma per il momento siamo contenti così.

- ⊕ Il ritorno di Tex Murphy!
- ⊕ Un altro successo per KS
- ⊖ Il gioco in sé è ancora un mistero

GIUDIZIO: ✓✓✓✓✓

“È MERITO DEI NOSTRI SOSTENITORI SE TEX MURPHY TORNERÀ SUI VOSTRI SCHERMI” - CHRIS JONES



Ahhh, gli anni Novanta... Quanta allegria, quanta eleganza!

dubbio ai nostri sostenitori, che hanno fatto tantissimo per spargere la voce e promuovere la campagna. È merito loro se il nuovo gioco di Tex Murphy diventerà realtà.

TGM: Da grande appassionato, aspettavo da tempo questa notizia, ma stavo cominciando a perdere le speranze... Poi, all'improvviso, la campagna KS. Cos'è successo?

CJ: Per anni Aaron e io abbiamo tentato in





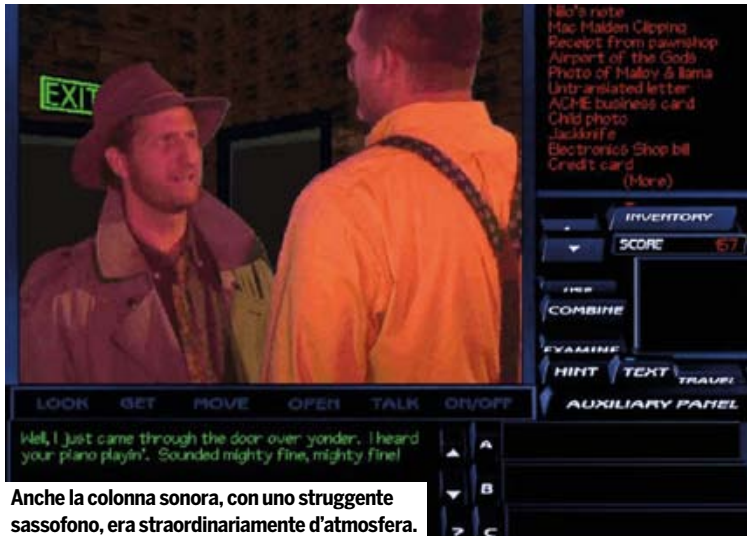
Aaron Conners e Chris Jones in una foto recente. Praticamente uguali a se stessi da sempre!



“DOUBLE FINE HA RIPORTATO L'ATTENZIONE SULLE AG” CHRIS JONES

per KS, e a quel che potrebbe succedere se la prima “ondata” di prodotti finanziati non si rivelasse all'altezza delle aspettative di chi ha pagato...

CJ: Assolutamente vero. Il crowdfunding è una grande opportunità per portare un'idea sul mercato quando non ci sono molte alternative. Adesso sono gli sviluppatori, siamo noi che dobbiamo realizzare qualcosa che piaccia. Se il successo delle campagne per tutte queste avventure non si tradurrà in prodotti all'altezza delle aspet-



Anche la colonna sonora, con uno struggente sassofono, era straordinariamente d'atmosfera.

diverse occasioni di riportare in vita Tex. Il piano iniziale era di fare il prossimo gioco un anno o due dopo Overseer (l'ultimo capitolo, vedi box, ndKeiser), ma sfortunatamente le cose non sono andate così. La nostra compagnia, Access Software, è stata comprata da Microsoft, che voleva fare giochi per la sua nuova console, la prima Xbox, e quelli di Tex non erano del genere adatto. Da allora abbiamo parlato con diversi publisher, ma nessuno era interessato a finanziare un'avventura grafica. Eravamo arrivati al punto di valutare il ritorno di Tex in versione ridotta, ma la cosa non avrebbe fatto contenti né noi, né i suoi fan. Al tempo stesso, ci sembrava che fosse anche l'ultima occasione per farlo. Proprio in quel periodo c'è stato lo strepitoso successo della campagna Kickstarter di Double Fine, che ha riportato l'attenzione sulle

avventure grafiche. Da qui il passo è stato breve: i nostri soldi, e quelli raccolti con la campagna, ci permetteranno un ritorno di Tex in grande stile!

TGM: La scelta del crowdfunding era quindi l'ultima spiaggia, prima di uccidere “definitivamente” Tex!

CJ: Sì. Aaron e io abbiamo provato un sacco di volte a finanziare il gioco in maniera tradizionale tramite i publisher, ma la maggior parte di loro non sembra proprio interessata al genere delle avventure.

TGM: Il sito Kickstarter dice che il 33% dei progetti ludici riesce a essere finanziato (goo.gl/fcclm), e direi che si tratta di un'ottima percentuale. Parlavamo qualche tempo fa, su questa rivista, proprio dei rischi connessi all'entusiasmo



LA SAGA

La saga di Tex Murphy è ambientata in un XXI secolo post-apocalittico, in una San Francisco il cui cielo è rosso per le radiazioni: un mondo in perfetto stile cyberpunk alla Blade Runner, con auto volanti e tutto il resto. La serie ha preso il via con Mean Streets, uscito nel 1989, a cui è seguito due anni più tardi Martian Memorandum, ma è solo con Under a Killing Moon (1994) che il gioco sposa il Full Motion Video, rappresentando di fatto uno dei volani per la diffusione dei CD-ROM (ne occupava ben quattro!). Nel 1996 esce The Pandora Directive, seguito due anni dopo da Overseer, su quattro CD oppure un DVD (nella medesima confezione), il primo titolo su questo formato. Sono tutti in vendita su GOG.com.





L'avreste mai detto che il buon Tex è piuttosto imbranato con le donne?

tative, non c'è dubbio che il crowdfunding perderà gran parte del suo appeal.

TGM: Veniamo a Tex e al suo cappello! Come mai ritieni che sia un personaggio ancora tanto amato?

CJ: È l'uomo della strada con cui tutti si possono identificare. Non ha superpoteri, non attrae ragazze come una calamita, ed è in generale piuttosto ingenuo e imbranato. Nel mondo dei videogame ci sono un sacco di personaggi con poteri incredibili in grado di sopravvivere a qualsiasi cosa. Tex ha solo il suo sarcasmo e un paio di comode scarpe da ginnastica. Questo e la sua determinazione a indagare su un caso fin quando non è risolto sono gli elementi che piacciono alla gente.

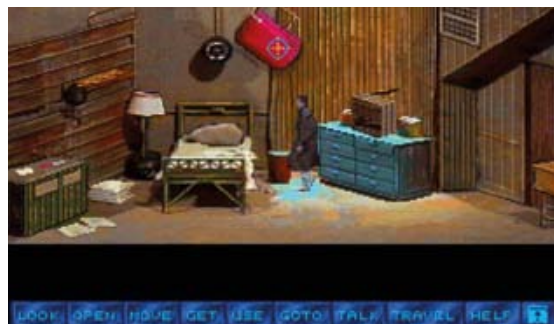
TGM: E perché TU lo adori tanto da aver deciso di vestire ancora una volta i suoi panni?

CJ: Tex racchiude in sé moltissime delle cose che adoro dei film e dei libri. Non è

perfetto, ma ha un suo sistema di valori, una sua moralità. Tra le cose che mi sono piaciute di più c'è senza dubbio la possibilità di costruire parte della sua personalità in Pandora Directive: puoi far compiere a Tex scelte diverse, con ripercussioni notevoli sul finale e il personaggio. Aaron e io crediamo che i giochi debbano essere fatti in questo modo, e sarà così anche per Project Fedora.

TGM: Come mai avete deciso di dedicarvi solo al PC, e non al mercato mobile e console che, oggi come oggi, tutti sembrano adorare?

CJ: Siamo interessati alle console, intendiamo esplorare le possibilità che il settore mobile può offrire, e in questo senso annunceremo qualcosa in futuro, ma la nostra prima scelta ricade per forza di cose sulla piattaforma su cui il personaggio è nato e si è evoluto.



COSA CI FACCIO CON TUTTI QUESTI SOLDI?

Come ormai consuetudine per ogni campagna KS che si rispetti, anche quella per Project Fedora aveva una serie di "stretch goal", ossia ulteriori obiettivi finanziati dai soldi raccolti in più. Nel caso di Project Fedora, questo si tradurrà in una campagna più lunga, arricchita di puzzle, location e personaggi, nella conversione per altre piattaforme e nella traduzione – solo del testo, ma è già molto – in diverse lingue tra cui l'italiano; e poi, attori più famosi, un minigame di golf e la colonna sonora suonata da una vera orchestra.

Immagini esclusive di repertorio! Chris Jones in una pausa durante le riprese di Pandora Directive.



**"TEX HA SOLO IL SUO SARCASMO E UN PAIO DI COMODE SCARPE DA GINNASTICA"
CHRIS JONES**



TGM: Cosa ci puoi dire della trama? Immagino non molto, ma qualcosa... Sappiamo che sarà una storia non lineare con finali multipli, ma vogliamo qualche dettaglio sul caso!

CJ: Posso dirti che si svolgerà alcuni anni dopo gli eventi di Overseer. Il gioco ripercorrerà la storia di Tex e il suo passato, e cosa è successo a Tex e Chelsee quella notte, nel finale dell'ultimo gioco. Non è stato un atto violento casuale, ma parte di una storia molto più grande, e una cospirazione dalle ramificazioni assai più profonde. Credo che alla gente la vicenda complessiva finirà per piacere parecchio.

TGM: Avete pensato ai nuovi giocatori, persone che quando è uscito l'ultimo Tex erano sì e no appena nate? Come intendete farle sentire a casa in Chandler Avenue, dove si trova il suo ufficio?

CJ: Svilupperemo il gioco facendo in modo che anche loro possano divertirsi quanto gli altri. L'avventura comincerà con Tex che si sveglia senza memoria di quel che gli è accaduto, con l'unico indizio rappresentato da strane incisioni sul suo



braccio. In questo modo, vecchi e nuovi giocatori cominceranno di fatto dallo stesso punto.

TGM: Che cosa ci dici dei vecchi titoli? Come stanno andando su GOG?

CJ: Abbiamo notato un nuovo interesse attorno a essi. Un sacco di gente ci ha detto di non aver mai giocato gli originali all'epoca della loro uscita, e grazie alla campagna Kickstarter li hanno comprati su GOG, gli sono piaciuti e sono diventati poi nostri sostenitori. Un perfetto circolo virtuoso!

TGM: Tex avrà ancora il suo vecchio ufficio, anche se in tutti questi anni non ha mai pagato l'affitto?

CJ: Hai ragione! Mi limiterò a dirti che lo vedrai girovagare da quelle parti.

TGM: Rivedremo qualche faccia conosciuta?

CJ: La mia, ovviamente! Ma posso già anticiparti che torneranno in Chandler Avenue molti degli attori e dei personaggi dei precedenti episodi, cosa che dovrebbe rallegrare non poco i fan di lunga data di Tex.

TGM: Il modo di giocare, di sviluppare videogame, la stessa industria è cambiata parecchio* dall'ultima volta che abbiamo visto Tex Murphy... Mi pare evidente

che non potrete più fare lo stesso gioco. Avete già detto sul sito di KS che la sua nuova avventura riprenderà alcuni degli elementi più apprezzati, dai dialoghi hard-boiled alla storia con finali multipli, i minigame e l'esplorazione di un sacco di ambienti, mentre altri saranno del tutto nuovi, come l'interfaccia utente. Cosa puoi dirci a riguardo?

CJ: Che al tuo elenco devo senza dubbio aggiungere il Full Motion Video, un altro elemento caratteristico della serie, la possibilità di interrogare sospetti, e il fatto che le diramazioni narrative saranno probabilmente tre. Per quel che riguarda l'interfaccia, vogliamo che sia molto più lineare e meno meccanica da usare, con una miglior integrazione tra esplorazione e investigazione, al fine di rendere tutto quanto molto più intuitivo.

TGM: E già che l'hai ricordato, com'è lavorare in FMV oggi rispetto a quindici anni fa?

CJ: Beh, è molto, molto più semplice. Fondere personaggi in carne e ossa su paesaggi virtuali è diventato ormai un processo alla portata di tutti. Per il nostro gioco, i risultati saranno molto più credibili che in passato.

TGM: Hai ancora tempo di giocare? Agli avventurieri come me cosa consiglieresti? Quale gioco ti ha colpito in particolare?



UN UOMO, UN MITO

Tex Murphy è un "norm", nato senza difetti genetici o mutazioni. È un investigatore privato. Adora i classici in bianco e nero con Humphrey Bogart, si atteggia a detective hard-boiled come Marlowe e Spade. Al pari loro, mentre indaga parla tra sé e sé con profondi quanto improbabili monologhi interiori. Gli piace bere whisky nel suo ufficio di Chandler Avenue mentre l'insegna al neon si riflette sul suo volto scavato. L'immagine che ha di sé stride con la realtà, nella quale è molto più impacciato di quanto vorrebbe essere, imbranato con le donne, ingenuo con i cattivi. Riesce sempre a cacciarsi nei guai ma anche a venirne fuori. C'è chi l'ha definito un incrocio tra un Indiana Jones alcolizzato e il Deckard di Blade Runner (entrambi interpretati da Harrison Ford – sarà un caso?), e forse non è andato troppo lontano dalla verità.



CJ: Negli ultimi anni con Big Finish Games abbiamo pubblicato diversi titoli casual, e quindi mi sono occupato principalmente di quel genere. Dal punto di vista del game designer, mi piace vedere come una storia ben si integra con il gameplay. Nel genere casual mi sono molto piaciuti i titoli della serie Mystery Case Files, specialmente "13th Skull". Sul fronte più tradizionale, mi sono piaciuti un sacco Alan Wake, che aveva un'atmosfera fantastica, e L.A. Noire, davvero incredibile da vedere. Al momento sono impegnato con The Walking Dead di Telltale, da grande fan della serie.

TGM: Non sei l'unico. Grazie della chiacchierata e buon lavoro! Salutaci Tex!

CJ: Grazie a voi. Non mancherò di portargli i vostri saluti! [ride] 🍷

"TORNERANNO MOLTI DEGLI ATTORI E DEI PERSONAGGI DEI PRECEDENTI EPISODI" CHRIS JONES



Attualmente Chris Jones è il CEO di TruGolf, società specializzata in simulatori di golf.

SVILUPPATORE:
Gearbox Software
PUBLISHER:
SEGA
USCITA: 2013

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

www.sega-italia.com/alienscolonialmarines/



**“Escono dalle fottute pareti!”. Già detto?
“Escono dal fottuto schermo!”. Già detto anche questo?
Allora “escono dalla fottutissima pagina!”**

Fatalmente, proprio un paio di giorni fa ho visto per l'ennesima volta Aliens: Scontro Finale, antefatto narrativo del gioco di Gearbox nonché punto nodale di tutta la saga di

Alien. C'è addirittura chi ritiene, e io sono fra questi, che Scontro Finale sia l'ultimo capitolo cinematografico veramente “in tema”, rispetto alla trattazione di personaggi e creature. Anche diversi autori sono d'accordo: nei fumetti di culto di Aliens: Book, Newt e Hicks sopravvivono al viaggio spaziale, diversamente da ciò che accade in Alien 3, mentre la trama dello stesso Aliens: Colonial Marines, pur non essendo in conflitto con i successivi sviluppi, si ricollega senza remore ai fatti narrati nel film di James Cameron. A dire il vero, ci sono pure gli appassionati pronti



COMMENTO

Forse ci siamo. Con tutto il rispetto per gli appassionati di AvSP, milioni di fan-videogiocatori attendevano pazientemente il momento di liberarsi dall'ingombrante Predator, in un gioco finalmente vicino ai capolavori di Scott e Cameron: febbraio dell'anno prossimo è ancora lontano, ma Aliens: Colonial Marines è già in grado di alimentare legittime speranze, per come Gearbox ha affrontato il progetto e per i suoi legami con il passato cinematografico. Tornano la U.S.S. Sulaco e la luna LV-426 a far da sfondo a una nuova missione di salvataggio, con tanta “materia prima” (umana, naturalmente) a disposizione di una nuova progenie di xenomorfi. E noi non vediamo l'ora.

- ⊕ Ambientazione leggendaria.
- ⊕ Grande attenzione ai dettagli d'atmosfera.
- ⊕ Finalmente, uno storymode cooperativo con gli xenomorfi.
- ⊖ La definizione poligonale non convince fino in fondo.

GIUDIZIO: ✓✓✓✓✓

IN ALIENS LA DESCRIZIONE DEGLI XENOMORFI È ARRICCHITA DI DETTAGLI QUASI DOCUMENTALI



Prima di aiutare un compagno ferito, è meglio liberarsi dei problemi più urgenti.

a sostenere differenze qualitative, più sfumate, anche tra la prima e la seconda pellicola, rispettivamente ritenute un “capolavoro assoluto” e un “capolavoro commerciale” (ammesso che possano esistere simili diversità): nel capostipite, l'alchimia fantascientifica sconfinava nell'opera d'arte, con un intreccio stilisticamente perfetto e la creazione della creatura aliena più affascinante di tutti i tempi, frutto dei talenti di Ridley Scott, dello sceneggiatore Dan O' Bannon e degli artisti Giger e Moebius, all'epoca al massimo delle capacità espressive. Tuttavia, nel 1986, lo stesso Cameron era lontano dalle derive zuckerose di Terminator e, ancor più, dall'incredibile amenità di Avatar. Per lo stesso motivo, le suggestioni “mistiche” per le tecnologie militari si sono specchiate senza freni nel vascello spaziale di Aliens: Scontro Finale, la U.S.S. Sulaco, con la forma “dilatata” di

“Ammiro la sua purezza: un superstite non offuscato da coscienza, rimorsi o illusioni di moralità”. (cit.)



Nonostante lo “sgravo” dell’arma, un marine con la Smartgun è carne morta se non viene coperto dai compagni.



DA DOVE VERRANNO, QUESTA VOLTA, GLI OSPITI DEL PARASSITA?

Facehugger dando origine, com'è logico, a una creatura per ogni essere umano. Sulle dinamiche che portano alla nuova infezione, invece, non si hanno ancora informazioni precise, così come non si sa nulla sui fatti successivi alla nuclearizzazione della base, prima che Ripley spedisce la regina a far compagnia a uno dei suoi figli, direttamente nello spazio. Di sicuro, nel dimostrativo si riconoscono ambienti

un fucile d'assalto, oppure nell'equipaggiamento dei soldati spediti su LV-426, insieme a Ellen Ripley, per indagare sulle sorti di un insediamento umano (il corpo celeste, ribattezzato Acheron dai colonizzatori, è lo stesso del primo film). Allo stesso tempo, la descrizione degli alieni è arricchita di dettagli quasi documentali, mettendo in luce un'organizzazione sociale a metà strada fra le formiche e i ragni, per laboriosità e fine strategia. Sulla luna, i marine sono costretti a evocare una sorta di Starship Trooper in salsa horror: il gruppo, appesantito dall'equipaggiamento e assolutamente inconsapevole del pericolo, si addentra nella base ed è quasi

immediatamente decimato dall'attacco degli xenomorfi, pronti a difendere il territorio intorno alla regina, lungo i corridoi e i condotti della base. Manco a farlo apposta, la stessa situazione si ripresenta grossomodo in Alien: Colonial Marines, in cui le vite dei marmittoni sono affidate ai giocatori, per scoprire le sorti della U.S.S. Sulaco. Da dove verranno, questa volta, gli ospiti del parassita?

RITORNO AD ACHERON

La domanda con cui si chiude il paragrafo precedente è seria, pur se un po' criptica. Mi riferisco alla creazione degli xenomorfi in Alien: Scontro Finale, dopo che i coloni sono stati rapiti dai “fuchi” e impregnati dai



BAVA ACIDA PER TUTTI!

Ci affidiamo a un box per ricordare la predisposizione al co-op di Alien: Colonial Marines. Il background della saga è perfetto per un impianto drop-in/drop-out per 4 giocatori, applicato a tutta la campagna, con relativo bilanciamento delle forze aliene a seconda che si sia da soli o in compagnia. In questo senso, gli sviluppatori hanno segnalato l'enorme quantità di punti d'ingresso a disposizione degli xenomorfi, e così la reale necessità di piazzare i membri del team lungo appropriate linee di fuoco. In merito al caratteristico multiplayer “asimmetrico”, invece, vi invito a recuperare le impressioni dei colleghi reduci dall'E3, sullo scorso numero di TGM, sostanzialmente positive anche per questa componente di gioco.



Dimenticavo di dire che... spuntano anche dal pavimento!



Eccomi al tuo cospetto, o Regina.



molto vicini a quelli del film di Cameron, capaci di ispirare negli anni decine di imitazioni al limite della clonazione (oltre agli scenari delle campagne "umane" di AvsP, naturalmente); oppure, non possono sfuggire all'osservazione le varianti degli xenomorfi "a quattro zampe", in grado di correre più rapidamente e proteggere meglio le zone vitali, simili alle razze viste nei film da Alien 3 in poi. Nella fattispecie, la propensione dei ragazzi di Gearbox verso i primi due capitoli non ha certo provocato il totale annullamento delle successive

idee (anche perché il gioco sfrutta i canoni ufficiali della serie, supervisionati dalla 20th Century Fox): come insegnano i titoli di Rebellion, la nozione sull'adattabilità fisica degli alieni, legata a doppio filo all'anatomia dell'organismo ospite, si sposa perfettamente al bisogno di varietà di uno sparattuto, esattamente come le qualità distruttive di armi quali l'M4A1 Pulse Rifle e l'M65 Smartgun, introdotte in Aliens: Scontro Finale e mai più abbandonate. Accanto agli elementi più ovvi, però, gli sviluppatori hanno voluto aggiungere dettagli gustosissimi intorno all'universo di Alien, con una dedizione addirittura magistrale alle opere originali: pellegrinaggi quasi religiosi hanno avuto luogo nelle case di Syd Mead (legendario concept artist di Aliens: SF e Blade Runner) e di Ridley Scott, per confrontarsi con i maestri su due degli scenari più affascinanti e attesi dai

PELEGRINAGGI QUASI RELIGIOSI HANNO AVUTO LUOGO NELLE CASE DI SYD MEAD E RIDLEY SCOTT, ALLA RICERCA DELLA GIUSTA ISPIRAZIONE

QUELLA TERZA, MALEDETTA VOLTA

David Fincher è uno dei migliori autori cinematografici di questa generazione: la 20th Century Fox se n'è accorta ben prima che il regista statunitense girasse *Fight Club*, e per questo ha pensato di affidargli, nel 1992, l'impegnativa direzione di *Alien 3*. Il risultato si è rivelato controverso sul piano narrativo ma molto gustoso sul versante scenico: l'ambientazione sul pianeta carcere di Fiorina "Fury" 161 è riuscita a ricreare il giusto pathos, mischiandosi con temi religiosi e con il ritorno a un singolo, agguerritissimo alieno (a fronte delle decine di xenomorfi di *Aliens: SF*); allo stesso tempo, però, gli appassionati della saga hanno letteralmente odiato la scelta di eliminare i personaggi di Hicks e Newt, dopo il ruolo fondamentale affidatogli nell'episodio precedente. I legami di questa pellicola con *A:CM* partono proprio dal misterioso "naufragio" della *Sulaco*, per arrivare a dettagli che, da quanto abbiamo potuto intendere, si legano all'apparizione di Michael Bishop (creatore dell'androide Bishop) alla fine di *Alien 3*.

fan, vale a dire gli interni della U.S.S. *Sulaco* e il misterioso relitto alieno sulla superficie di LV-426, rappresentato dal geniale Giger nel 1979. Di sicuro, confermiamo la bontà della ricostruzione della nave militare, protagonista di quanto abbiamo visto, mentre a livello di speculazioni "tematiche" riportiamo le voci più insistenti: in Colonial Marines potrebbero esserci riferimenti, volutamente vaghi, sull'origine artificiale degli xenomorfi, come arma biologica creata dagli Space Jockey (parenti dell'essere mummificato visto all'inizio di *Alien*). Questo, nello specifico, è quanto fanno intendere i legami fra il prequel cinematografico *Prometheus*, a ottobre in arrivo anche in Italia, e la trama di *Aliens: Colonial Marines*, nonostante la distanza di decine di anni tra la timeline delle rispettive ambientazioni. E state pure certi che la Weyland-Yutani, la cattivissima corporazione di *Alien*, ha sicuramente un ruolo in entrambe le storie: per questa compagnia, come



Questa, piuttosto "silenziosa", è l'immagine che mi piace di più: c'è solo un centimetro quadrato a inquietare, ma basta e avanza.



Questo posto sembra molto familiare...



Io voglio il tipo grosso con la Smartgun, altrimenti esco dalla partita. Ecco.

GEARBOX HA COMPIUTO UNO STUDIO SULLA PELLICOLA USATA DA JAMES CAMERON, COSÌ DA RESTITUIRNE L'ESATTA TONALITÀ



"Sta lontana da lei... maledetta!" (cit.)

per altre (reali), il rischio di apocalisse è solo una remota possibilità, di fronte all'ingordigia del profitto.

SFUMATURE ALIENE

Le poche cose dette sulla demo le potete ampliare (quasi) a piacimento, vista l'aderenza ad atmosfere e luoghi della saga: dalla nuova astronave dei marine, la U.S.S. Sephora, si passa presto sul ponte della Sulaco, accolti dal "cordiale" benvenuto degli alieni e da alcuni cimeli del passato, come i resti dell'androide Bishop sul pavimento dell'hangar principale. E non manca nemmeno l'introduzione, già nelle prime battute (il dimostrativo è ambientato all'inizio del gioco), di una nuova variante xenomorfa, caratterizzata da uno stile marcatamente stealth per l'attacco e gli aggiramenti (chissà, magari l'ospite era il Kikko). Ciò che conta davvero, però, è il modo con cui elementi vecchi e nuovi sono stati rappresentati: luci e illuminazione dinamica richiamano i film originali in maniera sorprendentemente precisa, soprattutto quando i marine si trovano a brancolare nel buio (mentre il celebre rilevatore indica, come sempre, posizione e velocità degli xenomorfi), con un piccolo fascio di luce rossa a spezzare le tenebre. Adirittura, in termini di dialogo visivo con il film, i grafici di Gearbox hanno compiuto uno studio sulla pellicola usata da James Cameron, così da restituirne l'esatta tonalità con i filtri di post-processing.

SULLA SCIA DEL PROMETHEUS

Nell'articolo abbiamo evitato spoiler eccessivi sui dettagli connessi al film Prometheus. Senza scendere sul piano delle vicende, però, in questo box possiamo almeno fornire il quadro generale: il nuovo film, ambientato alla fine del XXI secolo e foriero, ancora una volta, di un lungo viaggio interstellare, inserisce non solo l'esistenza degli xenomorfi, ma anche la vita degli Space Jockey (ribattezzati "Ingegneri") e degli stessi esseri umani all'interno di un disegno di proporzioni cosmiche. A livello qualitativo, le recensioni arrivate da Oltreoceano parlano di un film eccezionale sul piano visivo/tematico e meno convincente in termini di sceneggiatura, in linea con le ultime opere di Ridley Scott.

Quanto mostrato finora, tra l'altro, girava su un PC bello pompato, mentre le versioni per console dovranno subire un corposo downgrade per funzionare al meglio. Ciò non cambia il conteggio del poligoni, intendiamoci, comunque tarato sulle possibilità di Xbox 360 e PS3, ma è pur sempre una bella cosa da dire. Per il resto, attendiamo con impazienza di provare la parte ambientata sull'astronave Sephora: il gran numero di membri l'equipaggio, più di 400 unità, fa pensare a un vero scempio di carni e coscienze. 🧑

La Weyland-Yutani continua la sua meticolosa raccolta di armi biologiche ("potenziali", ma nemmeno tanto...).



SVILUPPATORE:
EA Canada
PUBLISHER: EA
USCITA:
28 Settembre 2012



CAMPIONE!

FIFA 13

FIFA fa 13, anche al Totocalcio!

Gli Europei di Calcio degli Azzurri si sono conclusi ormai un paio di mesi fa in maniera ingloriosa (o gloriosa, a seconda dei punti di vista), le Olimpiadi hanno tenuto banco fino a metà Agosto e la Supercoppa Italiana è stata giocata per l'ennesima volta a mille chilometri dal patrio suolo, il

che – lasciatemelo dire – è proprio una cosa brutta brutta. È stata, comunque l'abbiate vissuta, un'estate ricca di fatti sportivi e, in particolare, calcistici: è quindi giunto il momento giusto per verificare cosa abbia da proporre EA per quanto riguarda la sua annuale simulazione dell'arte pedatoria, visto che l'uscita di FIFA 13 è praticamente dietro l'angolo. Come al solito, il team capitanato da David Rutter non pare essersi limitato a fare il compitino: fedele a una roadmap evidentemente costruita negli



COMMENTO

Ancora una volta il team responsabile della serie FIFA osa, percorrendo la via del rinnovamento senza indugi di sorta. Si tratta di un percorso pericoloso: più si introducono novità, più c'è il rischio che venga oltrepassata la linea che separa un titolo prossimo alla perfezione da uno che rompe improvvisamente il giocattolo. Tuttavia, la prova sul campo ha già spazzolato via la polvere su molti dubbi, e l'esperienza del team dovrebbe essere una garanzia sufficiente per mantenere alta l'asticella della qualità.

- ⊕ Le fondamenta di FIFA 12, per un titolo comunque nuovo.
- ⊕ First Touch Control e Complete Dribbling entusiasmanti.
- ⊖ Tante novità assieme rischiano di rompere equilibri consolidati.

GIUDIZIO: ✓✓✓✓✓

IL TEAM CAPITANATO DA DAVID RUTTER NON SI È LIMITATO A FARE IL COMPITINO



Messi non è più testimonial di PES... gli avranno quindi alzato i parametri ai livelli spaziali che gli competono?

anni, dopo aver sistemato il comparto difensivo nell'edizione 2012 ha messo ora pesantemente mano a centrocampo e attacco. Il risultato, almeno per quella che è stata una breve prova sul campo con una versione preliminare di FIFA 13, pare già da ora strepitoso.

PIEDE MORBIDO

So già cosa state pensando: ecco la solita preview tutta farcita di belle cose, scritta per lo più sull'onda dell'entusiasmo. Può anche essere, non lo nego. Eppure, ogni volta che metto mano a un nuovo FIFA (al-





San Siro ha sempre il suo gran fascino, non trovate?



LE GROSSE NOVITÀ DI FIFA 13 RIGUARDANO LE FASI DI POSSESSO PALLA E DI COSTRUZIONE DELL'AZIONE

Non di rado, quindi, capiterà di pescare un giocatore in area con un passaggio calibrato per una potenziale "occasione", che potrebbe tuttavia essere sprecata a causa di quegli attimi di troppo necessari a domare il pallone. Ugualmente, un passaggio filtrante troppo forte sui piedi di un compagno in corsa rischierà di tramutarsi in un allungo che permetterà

meno negli ultimi 3 anni) tento di partire prevenuto, con passo cauto e l'occhio che balla alla ricerca di imperfezioni e passi falsi da parte degli sviluppatori. Il perché è ovvio: come è accaduto con Konami, è alto il rischio che Rutter e soci si siedano sugli allori, ritoccando solo il minimo indispensabile e vivacchiando sull'inerzia di una serie che potrebbe garantire comunque buoni introiti per qualche stagione, pur non introducendo nulla di eclatante. E invece, se c'è proprio una cosa da sottolineare è che a questi ragazzi non manca il coraggio di osare, visto che, anche a questo giro, il gameplay è stato pesantemente ritoccato. Come detto, le grosse novità riguardano le fasi di possesso palla e di costruzione dell'azione. L'aspetto che maggiormente modificherà l'approccio al sistema di controllo sarà quello che gli

sviluppatori hanno chiamato First Touch Control, ovvero la nuova meccanica dedicata agli stop. Una delle poche cose rimaste innaturali della serie, quindi, viene completamente ripensata, donando naturalezza a un gesto magari poco spettacolare, ma assolutamente essenziale nel gioco del calcio (come - ahinoi! - ci ha insegnato lo spagnolo Jordi Alba nell'azione del secondo goal durante la finale degli Europei). Gli algoritmi che regoleranno gli stop non solo si occuperanno di valutare le semplici capacità tecniche del calciatore coinvolto, ma ne calcoleranno l'esito anche valutando la traiettoria della palla in relazione alla posizione del corpo, nonché la velocità di corsa dell'atleta e la forza del passaggio.



Nella versione di sviluppo i ragazzi del team hanno mostrato le implicazioni del nuovo sistema di "spintarelle".

IN PUNIZIONE!

Tra le tante cose che hanno subito ritocchi importanti ci sono i calci di punizione, sia dal punto di vista difensivo, sia da quello offensivo. Nel primo caso, gli uomini in barriera potranno muoversi di piccoli passi e uno di essi potrà perfino decidere di staccarsi per correre incontro alla palla (con rischio di ammonizione incluso), migliorando la semplice "uscita dalla barriera" già presente. Nel secondo, sarà possibile architettare finte di tiro, impostando fino a due giocatori che "saltino la palla", così da togliere il tempo agli avversari in barriera.



In FIFA 13 potrebbe bastare un leggero contatto per trasformare un tiro all'incrocio in una svirgola da 4 in pagella.

L'Impact Engine è ora in grado di gestire al meglio anche tutti quegli impatti un po' borderline tra il fallo e il non-fallo.



ai difensori avversari di intervenire o al portiere di uscire sui piedi dell'attaccante, toccando la sfera per primo e in modo pulito. Se tutto questo vi sembra un aspetto secondario, non appena metterete mano al joystick vi accorgete di

come molti automatismi (che avete dato per assimilati negli anni scorsi) debbano essere ripensati per adeguarsi alle nuove dinamiche. Il First Touch Control, quindi, funziona già da ora, e più che bene. Uno a zero e palla al centro.

L'AVVERIAMENTE AFFRANCATO IL CALCIATORE DAL PALLONE APRE LA VIA A SOLUZIONI STILISTICHE DEL TUTTO NUOVE

Ecco una cosa da sistemare subito: Emuanelson che batte una punizione di destro non si può proprio vedere.



COI GUANTI DI PREUD'HOMME

Ecco cosa manca all'appello: l'Intelligenza Artificiale dei portieri. Sebbene durante la prova sul campo non abbia visto episodi scandalosi da parte degli estremi difensori, l'impressione è che le routine che ne regolano il comportamento siano più o meno quelle di FIFA 12, con i pregi e i difetti del caso. Al di là di nuove animazioni particolarmente plastiche, difatti, i portieri sembrerebbero davvero i gemelli dell'edizione scorsa, sia per quanto riguarda la bravura a volte eccessiva sui tiri da fuori, sia per il posizionamento non sempre brillante di fronte a cross sul secondo palo.

COME TI LASCIO SUL POSTO

Non solo stop tra le novità di FIFA 13, ma anche altri aspetti già precedentemente introdotti, e migliorati a tal punto da sembrare feature fresche di concepimento. In particolare, il vecchio Precision Dribbling si trasformerà nel Complete Dribbling, completando il delicato processo che porterà la crisalide a diventare una splendida farfalla. In tutti i giochi di calcio precedenti a FIFA 13 i calciatori tendevano a scartare cambiando improvvisamente direzione, seguendo con il corpo la traiettoria della palla. Da quest'anno, invece, al giocatore sarà dato il completo controllo dell'atleta, il cui posizionamento al momento del dribbling sarà totalmente svincolato dal pallone. Questo fatto, al di là dei soliti trick che piacciono tanto al ToSo, permetterà di poter tenere il busto rivolto in direzioni differenti da quelle del movimento della sfera, sfruttando pertanto passi laterali utili a confondere le idee all'avversario. Oltretutto, l'aver definitivamente affrancato il calciatore dal pallone aprirà la via a soluzioni stilistiche del tutto nuove, come quella (difficilissima da padroneggiare) che consentirà di far passare la sfera da un lato del difensore mentre noi lo supereremo dall'altro (avete presente quella specie di dribbling automatico che si può fare

Aguero avrà pur imparato qualcosa da cotanto suocero, non vi pare?



Al solito, le coreografie sugli spalti sono quanto di meglio esista sul mercato.

FIFA 13 PROPORRÀ DIVERSI RITOCCHI ANCHE ALL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

con la levetta destra? Ecco, l'idea è quella). Naturalmente, il sistema di controllo che regola il Complete Dribbling sarà molto complesso e sarà dedicato principalmente a chi è abituato a vivere l'esperienza di FIFA nel modo più hardcore possibile. Non per nulla, gli sviluppatori, al momento della prova, erano ancora indecisi su quanto di questo grande potere potesse essere lasciato in mano al giocatore (per quanto esperto), e quanto invece dovesse comunque essere regolato da routine automatiche. Staremo a vedere.

DELL'IMPACT ENGINE E DI ALTRI FATTI

Un altro aspetto che è stato raffinato non poco è l'Impact Engine. Introdotto lo scorso anno, è il motore che regola i contatti fisici tra calciatori e fa in modo che i corpi reagiscano in modo coerente a seconda di diversi fattori. Uno dei pochi difetti dell'Impact Engine riguardava i non pochi interventi che, durante un intero match, si posizionano con un piede da una parte e uno dall'altra di quella linea intermedia tra il fallo e l'azione regolare: se in FIFA 12

era abbastanza complicato intervenire in modo sporco passandola liscia, in FIFA 13 verranno date maggiori possibilità a chi sta difendendo. Ad esempio, sarà possibile dare una leggera spinta, così da sbilanciare l'avversario quel tanto che basta per fargli svirgolare un tiro, senza che l'arbitro debba necessariamente intervenire con una sanzione. Ovviamente, il risultato dell'azione di disturbo dipenderà non solo dal nostro tempismo, ma anche delle caratteristiche fisiche dei calciatori interessati: un Giovinco a caso, per dire, difficilmente riuscirà facilmen-



Le maglie sono ancora quelle della scorsa stagione: tuttavia, al lancio tutto dovrebbe essere aggiornato.



te nell'intento di impedire in questa maniera una conclusione a rete da parte di un attaccante massiccio come Mario Gomez. Al di là del rinnovato Impact Engine, FIFA 13 proporrà diversi ritocchi anche dal punto di vista dell'Intelligenza Artificiale, tanto che saranno introdotti alcuni movimenti tipici del calcio che finora sono stati assenti ingiustificati nelle simulazioni calcistiche. Un esempio su tutti - e concludo in bellezza l'anteprima - riguarda la "mezzaluna" con la quale gli attaccanti rientrano da una posizione di fuorigioco per poi farsi lanciare a rete: un movimento tipico delle prime punte di razza (Pippo Inzaghi docet!) e che in FIFA 13 potrebbe essere la chiave con cui scardinare le difese che amano giocare con la linea molto alta. 🟢

El Clásico, in tutto il suo splendore.



OTTIMIZZAZIONI IN CORSO

In fatto di esperienza su PC, come ho avuto modo di dire l'anno scorso, i ragazzi di EA Canada pagano ancora qualcosa. FIFA 12, ad esempio, pur essendo il miglior titolo di calcio di sempre, ha il piccolo difetto di mancare di fluidità in molte situazioni, costringendo molti utenti a "giocherellare" con le opzioni per ottenere un frame rate accettabile. La speranza è quella che l'edizione 2013 possa essere installata e goduta al massimo delle possibilità da parte di tutti coloro che non hanno un sistema che risale al Cretaceo. Il mio PC è pronto alla sfida... e il vostro?

SVILUPPATORE:
Creative Assembly
PUBLISHER:
SEGA
DATA DI USCITA:
2013



DELENDA CARTHAGO

TOTAL WAR: ROME II

L'aquila di Creative Assembly torna a volare, ed è di nuovo guerra totale per la gloria di Roma!

"C" è stato un sogno una volta che era Roma, un miracolo che Creative Assembly ci ha permesso di toccare, nel 2004, con il suo Rome: Total War. Da allora, la famosa serie strategica ha portato i generali da scrivania a spasso nel tempo,

guardando nuovamente al Medioevo con Medieval 2: Total War, passando per il XVIII secolo di Empire, e sfidandoli a essere degni del carisma dell'Imperatore dei francesi in Napoleon, per poi chiudere il cerchio con Shogun 2. Quello che sembrava un ritorno alle origini si è però rivelato il passo inaugurale di un nuovo corso. O forse dovremmo

dire "cursus", come il cursus honorum della Repubblica Romana, le cui insegne porteremo nel nuovo Total War: Rome II. L'ultima fatica di Creative Assembly è ancora nelle prime fasi di lavorazione. Per il momento, quanto si vede del gioco è interamente governato da script: un antipasto creato per mostrare agli addetti ai lavori in quale direzione gli sviluppatori stanno traghettando la serie. E proprio sul ponte di una bireme romana fissiamo il futuro negli occhi di Publio Cornelio Scipione Emiliano, nipote adottivo di quello Scipione l'Africano che ha battuto Annibale a Zama, nel 202 a.C. La Repubblica ha decretato il destino della

COMMENTO

Quanto sappiamo del nuovo capitolo della saga bellica totale di Creative Assembly deriva da un demo creato su misura per gli addetti ai lavori. La fog of war è ancora densa attorno a elementi chiave quali la Campagna e i dettagli della nuova prospettiva tattica, ma ciò che abbiamo visto e l'esperienza degli sviluppatori anticipano un futuro radioso per gli appassionati di Storia Antica e di strategia su PC... fino a quando non ci sarà più nessuno da combattere.

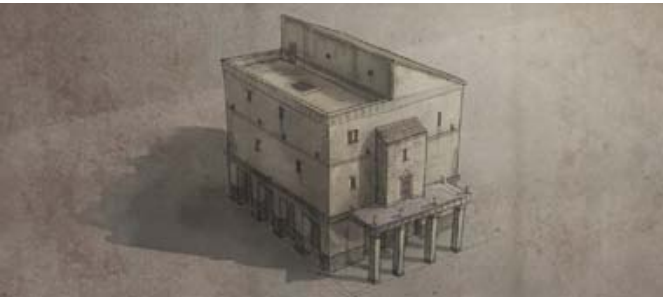
- ➕ Promette di portare alla maturità il nuovo corso di Creative Assembly
- ➕ Si tornerà a combattere per la gloria di Roma
- ➕ Maggiore enfasi sull'aspetto umano della guerra

GIUDIZIO: ✓✓✓✓✓

TOTAL WAR: ROME II PORRÀ L'ENFASI SULL'ASPETTO PIÙ UMANO E DRAMMATICO DELLA GUERRA



In Rome II, gli scontri navali e quelli terrestri si integreranno senza interruzioni.



Cartagine sarà la città più grande mai vista prima in un gioco della serie Total War e abonderà di dettagli "vissuti".



**IN ROME II SARÀ PRESENTE
UNA NUOVA PROSPETTIVA
TATTICA DEL CAMPO DI
BATTAGLIA**

CONTESTO STORICO

Come già accaduto per Total War: Shogun 2, gli sviluppatori vogliono dare al nuovo Rome un taglio stilistico che sia evidente in ogni aspetto del gioco. A tale fine, il lavoro di ricerca è enorme e si sposa a un attento intervento di ricostruzione, cercando di colmare gli inevitabili buchi nelle fonti con qualche approssimazione attendibile. L'importante, per gli artisti di Creative Assembly, è che edifici e città trasmettano gli elementi chiave di ogni cultura, ma anche che questi ultimi non sembrino fotografie di un sito archeologico, bensì luoghi in cui la popolazione conduce la propria vita. Le strade, le costruzioni e gli oggetti di Rome II porteranno dunque i segni dell'uso quotidiano, quasi come se le pagine del libro Una giornata nell'antica Roma (Alberto Angela, Mondadori) si mescolassero con le Storie di Polibio.

sua nemica naturale: Cartagine, piegata dalle sconfitte di due guerre, ma ancora pericolosa, deve essere distrutta. Cornelio Scipione ha risposto alla chiamata.

UNA FACCIA DA GUERRA

Total War: Rome II porterà sul monitor del PC un nuovo motore grafico, che vanta animazioni facciali di tutto rispetto. Ecco, quindi, che Scipione parla con un sottoposto, mentre il vascello è diretto verso la spiaggia punica; al contempo, gli uomini della fanteria stipati nella nave fremono irrequieti, la brama (e la paura) per l'imminente scontro dipinta sui volti. Rome II, però, non sarebbe un Total War se non riuscisse a trasporre anche la dimensione monumentale della battaglia. Il legno romano, infatti, non è solo: attorno a lui, una mastodontica flotta punta verso la stretta striscia di costa che separa il mare dalle mura di Cartagine, già pronte per resistere all'impeto degli assalitori. Gli arcieri si affollano sulle barricate erette per difendere la città più estesa e dettagliata mai

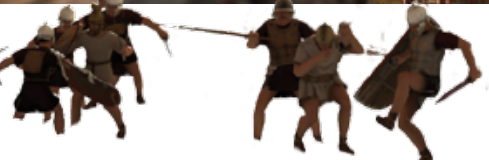
vista in un gioco della serie Total War. Nugoli di dardi vengono scagliati e, mentre le navi raggiungono la riva e i soldati sciamano dai ponti, raggruppandosi disciplinatamente nelle proprie formazioni, ci si rende conto di come sia sparita la distinzione tecnica tra gli scontri sulla solida terra e quelli sull'acqua: gli uni possono sfociare negli altri senza soluzione di continuità, oppure accadere contemporaneamente. I Romani preparano le torri d'assedio, attaccando una sezione



È emozionante vedere un generale parlare e muoversi tra i suoi uomini, e non si può dire che in Rome II i condottieri non ci mettano la faccia.



Qui le torri d'assedio vanno spinte a mano sulla sabbia e sotto una pioggia di frecce... altro che sbarco in Normandia.



ben protetta della cinta cartaginese. Scipione è tra loro, mentre un'altra coorte si riversa in una breccia aperta dal tiro delle catapulte installate sui vascelli al largo. Ancora una volta, l'inquadratura si stringe fino all'interno della torre e ci si sente parte integrante di una delle più formidabili macchine belliche della Storia. Il condottiero grida gli ordini, la rampa si abbatte al livello delle mura e i soldati partono alla carica. Gli sviluppatori non sono ancora certi di come momenti simili saranno integrati nella struttura finale di ogni battaglia, ma la loro intenzione è evidente: Creative Assembly vuole porre l'enfasi sull'aspetto più umano e drammatico della guerra, caricando d'importanza ogni momento. Dietro il singolo volto, i programmatori sono decisi a far trasparire una storia, ogni parola e decisione spese dovranno essere importanti ai fini della partita; così, l'impatto

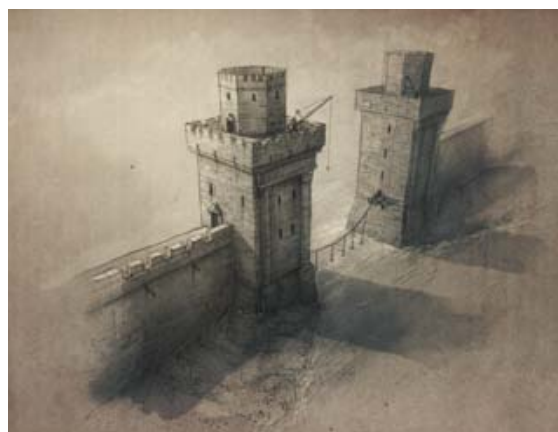
tra due compagini non sarà solo un'astrazione, una rappresentazione grafica ben curata, bensì trasmetterà la vivida impressione di schiere di mirmidoni (mitologiche formiche trasformate da Zeus in uomini) che lottano per la propria sopravvivenza e si precipitano con brutalità sul nemico. In questo senso, rispetto a Shogun 2 le animazioni dei duelli tra i singoli combattenti sono nettamente migliorate e i colpi mortali sono sempre giustificati, per esempio come conseguenza di un passo falso o di un improvvido affondo da parte della malcapitata vittima, e fanno dimenticare facilmente la propria natura statistica, a tutto vantaggio dello spettacolo crudele della battaglia.

QUESTIONE DI ESPEDIENTI

Le difese cedono e le truppe di Scipione l'Emiliano entrano in città. Lo scontro si sposta nelle strade, con i Romani che si affrettano a rientrare nei ranghi e i Cartaginesi che si riorganizzano per arginarne l'avanzata. Creative Assembly promette che in Rome II sarà presente una nuova

NULLA È INEVITABILE

Come scriviamo in queste pagine, della Campagna strategica di Rome II si sa ancora poco o nulla. I programmatori sembrerebbero puntare a una sintesi tra la parabola storica della potenza romana e un'evoluzione legata all'interazione tra le scelte del giocatore e l'Intelligenza Artificiale, sempre restando nell'ottica della verosimiglianza. Nulla sarà scritto, dunque, e il destino della Res publica Populi Romani potrebbe non essere quello di sfociare nell'impero. Cosa decideremo di fare se il Senato ci offrirà la corona, o se il popolo ci chiederà di assumere la carica di console e dittatore perpetuo?



I SINGOLI ESERCITI RAPPRESENTERRANNO IL FULCRO DEL SISTEMA

In seguito alla battaglia di Cartagine, la città fu data alle fiamme, rasa al suolo e, narra la leggenda, i Romani sparsero il sale sulle sue rovine.



prospettiva tattica del campo di battaglia, con le unità rappresentate da stendardi, in modo da non costringere il giocatore a una rincorsa continua per tenere d'occhio tutti i lati del proprio schieramento. In questo caso, l'accessibilità andrà un po' a discapito della microgestione, ma sbilanciarsi in un giudizio ora è decisamente prematuro, perché, vale la pena di ribadirlo, lo sviluppo è ancora agli inizi e ogni meccanica sarà passata al vaglio più e più volte. Altro dato interessante è che gli assedi di questa portata saranno scanditi da più obiettivi dinamici: per esempio, prendere le mura, assicurarsi dei punti chiave della città, e via di questo passo (l'attacco a Cartagine,



COME QUELLE DEI GRANDI GENERALI DI ROMA, LE AMBIZIONI DI CREATIVE ASSEMBLY LASCIANO SENZA FIATO

a quanto sappiamo, finirà probabilmente per essere una battaglia storica a sé stante). Come abbiamo scritto, però, l'aspetto umano sarà sempre in primo piano, con una strizzatina d'occhio all'impatto spettacolare di sapore cinematografico. Due navi si spostano all'imboccatura del porto per offrire copertura con le proprie catapulte. Una torre rovina al suolo, portando con sé i soldati Cartaginesi attestati al riparo dei suoi merli. Scipione è pronto a lanciarsi in una carica, ma il muro di polvere sollevato dai detriti si squarcia davanti all'inconfondibile incedere dei pachidermi da guerra, con lo stesso effetto "Wow!" degli Olifanti visti nelle pellicole di Peter Jackson dedicate a Il Signore degli Anelli...

SENATUS POPULUSQUE ROMANUS

Cosa si sa, invece, della modalità Campagna di Total War: Rome II? Per ora nulla di certo. Stando alle parole degli sviluppatori, ci troveremo di fronte a qualcosa di inedito. I singoli eserciti rappresenteranno il fulcro del sistema, combatteranno un numero

inferiore di battaglie rispetto ai precedenti episodi della serie, ma queste saranno più vaste e rilevanti. Sarà dunque fondamentale azzeccare la composizione delle proprie truppe. La versatilità della macchina da guerra romana si rifletterà, in Rome II, nel controllo sull'equipaggiamento dell'esercito e Creative Assembly ha tutta l'intenzione di lasciare ai giocatori la giusta libertà d'introdurre le tecnologie appartenenti ai popoli assoggettati (o meno). L'idea che permea il nuovo Total War è di muovere da un punto di partenza storico, per dar vita



a un'evoluzione attendibile e verosimile che si sviluppi tramite l'interazione con l'Intelligenza Artificiale. Come integrare in questo procedimento le tappe fondamentali percorse dalla Repubblica Romana e dal suo esercito è ancora materia di dibattito tra i creativi, ma da quanto traspare, Rome II ci metterà davanti a un sistema politico molto più fluido di quanto siamo abituati a vedere nella serie. Come quelle dei grandi generali di Roma, le ambizioni di Creative Assembly lasciano senza fiato, ma con una serie di brillanti successi alle spalle, il morale degli uomini è alle stelle e il futuro profuma di vittoria. Il dado è tratto. 🎲

Il sapiente uso del sistema d'illuminazione donerà a ogni scenario un'atmosfera particolare. Il nuovo engine grafico promette di risparmiarci solo il tremore per la paura.



SVILUPPATORE:
Relic Entertainment
PUBLISHER: THQ
USCITA: 2013

www.companyofheroes.com

GUERRAFONDAIO!

COMPANY OF HEROES 2

I ragazzi di Relic confermano ancora una volta quello che sapevamo già: imboscarsi è realmente un'arte. Come sanno tutti quelli che hanno fatto il militare...

L'ultima fatica di Relic Entertainment è ancora in fase embrionale, ma dalle informazioni in nostro possesso e dai filmati che abbiamo gustato in un recente evento organizzato da Koch Media (nuovo distributore italiano

COMMENTO

Non sappiamo ancora se si tratterà di una vera e propria rivoluzione ma, da quello che abbiamo constatato, il nuovo Company of Heroes 2 si candida già al titolo di miglior RTS del 2013. Le condizioni meteo variabili, l'interazione con l'ambiente circostante e un'Intelligenza Artificiale evoluta sembrano essere solo alcuni degli assi nella manica dei ragazzi di Relic. Per vedere la mano completa dovremo aspettare il prossimo anno.

- ➕ Motore grafico Essence Engine 3.0 impressionate.
- ➕ TrueSight interessante.
- ➕ Il talento di Relic non si discute.
- ➖ Della campagna e delle altre modalità non è stato svelato ancora nulla.

GIUDIZIO: ✓✓✓✓✓

di THQ), le premesse per il prossimo Company of Heroes 2 sembrano ottime. Una delle novità dell'atteso seguito è rappresentata dal cambio di scenario bellico. Dal fronte occidentale della seconda guerra mondiale, Relic è passata ai terreni innevati di quello orientale: le truppe della Wehrmacht contro l'Armata Rossa, in una sfida al massacro orchestrata da Hitler e Stalin, due dei più spietati dittatori che la

LE CONDIZIONI CLIMATICHE DINAMICHE SONO LA CLASSICA CILIEGINA SULLA TORTA



Il fuoco, le esplosioni e il fumo sono straordinariamente realistici.

storia ricordi. Se lo sbarco degli Alleati in Europa è stato simulato in tutte le salse, l'invasione dell'Unione Sovietica è un po' meno gettonata dalle software house, anche se recentemente 1C Company con Men of War: Condemned Heroes ha provato a colmare questa lacuna (trovate la recensione sul numero 287 di TGM). Finora, gli sviluppatori hanno centellinato le informazioni riguardanti CoH2: sappiamo poco o nulla della campagna principale, così come di qualsiasi altra modalità che intendono implementare. In compenso, il teatro di guerra scelto è considerato dagli storici, per via dell'entità delle perdite umane e per le dimensioni degli eserciti coinvolti, come il più vasto e cruento del secondo conflitto mondiale, e non solo.

Il primo Company of Heroes è datato 2006 e Relic non si è limitata a spostarsi nella fredda Russia e ad apportare qualche modifica qua e là per sbaragliare la concorrenza, ma ha cercato di rinnovare l'impianto di gioco del suo RTS dalle fondamenta. In questo senso, il motore grafico/fisico Essence Engine, nella sua terza incarnazione, offre risultati a dir poco sorprendenti, considerando lo stadio di




La morfologia del terreno, le condizioni climatiche variabili e la possibilità di devastare l'intero scenario di gioco ci fanno venire l'acquolina in bocca.



I soldati dovranno fare i conti con le rigide temperature dell'inverno russo.

L'ESSENCE ENGINE 3.0 PROMETTE MERAVIGLIE GRAFICHE E NON SOLO

guidate dalla CPU dovrebbero, quindi, apparire meno scriptati, donando un tocco d'imprevedibilità e una varietà sul campo di battaglia capaci di elevare la giocabilità di Company of Heroes 2.

Sappiamo che il team canadese sta lavorando a una quantità di caratteristiche aggiuntive per questo secondo episodio: restate sintonizzati su TGM per scoprirle nei mesi a venire. 

sviluppo di CoH2. Dalle spettacolari esplosioni alla neve che cade e si accumula sul terreno, agli edifici che crollano sotto i colpi dell'artiglieria fino al soldato che cerca un riparo di fortuna in mezzo alle macerie, tutto richiama a un crudo realismo (anche grazie alla magia delle DirectX 11). Le condizioni climatiche dinamiche sono, poi, la classica ciliegina sulla torta: la stratificazione della neve avrà un'incidenza diretta sui movimenti delle truppe e dei mezzi, nonché sulla strategia da adottare. Per esempio, il nemico riuscirà a scovare le impronte lasciate dai soldati controllati dal giocatore, e viceversa. Gli scenari, come accennavamo, saranno completamente distruttibili, con tutte le implicazioni che ciò può avere a livello tattico. Per garantire un maggior realismo, Relic ha sfornato un'altra gradita novità: ci riferiamo al TrueSight, una versione dinamica

della classica fog of war. Grazie a essa, la visuale dell'area attorno a una squadra composta da tre/quattro uomini sarà completamente diversa da quella di un soldato posizionato su pezzo d'artiglieria. Se il TrueSight promette quel tocco di realismo in più, che può fare la differenza in un RTS, anche il sistema di copertura non sarà da meno: le truppe si muoveranno sul terreno con grande circospezione, tentando di sfruttare ogni riparo per non cadere sotto il fuoco martellante degli avversari. I programmatori, infatti, stanno puntando molto sullo sviluppo di un'Intelligenza Artificiale in grado di adattarsi e di reagire tempestivamente alle mosse del giocatore. I comportamenti delle forze



In alcuni casi, si potrà rubare il mezzo nemico, dopo averne eliminato l'equipaggio.

I coscritti russi saranno "incentivati" dall'ordine 227 di Stalin: "Non un passo indietro".



A FUOCO LENTO

Gli edifici, i mezzi, gli oggetti e i personaggi presenti sul campo di battaglia di Company of Heroes 2 potranno essere fatti pezzi dal giocatore e dalle truppe guidate dalla CPU. Il motore grafico Essence Engine 3.0 ci ha stupito sia dal punto di vista grafico, sia da quello simulativo. Ridurre letteralmente in cenere una struttura con un soldato armato di lanciafiamme è appagante, videoludicamente parlando. Oltre a impressionare per la qualità delle esplosioni, il motore di Relic lascia a bocca aperta nella gestione degli effetti climatici.

SVILUPPATORE:
Ironclad
PUBLISHER:
Infinite Game

di: Mario Baccigalupi (secondvariety@sprea.it)

www.sinsofadarkage.com

“PECCAMINOSO!”

SINS OF A DARK AGE

Dallo spazio profondo alle lande del fantasy il viaggio è lungo e pericoloso. Meglio portarsi dietro un buon Comandante...

Quando una software house sconosciuta se ne esce con un gioco come Sins of a Solar Empire, bello dalle parole del titolo fino all'ultima caratteristica di gameplay, è normale che le aspettative per la nuova creatura siano elevatissime e, di conseguenza, davvero

difficili da soddisfare. E la cosa è vera ancor di più se si pensa che i ragazzi canadesi di Ironclad, contemporaneamente al lavoro sulla nuova IP e al supporto all'ultimo prodotto pubblicato (l'espansione standalone SoaSE: Rebellion) hanno scelto di puntare in modo deciso sull'appeal dell'opera d'esordio, intitolando il progetto "Sins of a Dark Age", quasi a indicare il valore di un semplice spin-off. Si passa, insomma, dalla sconfinata vastità di interi sistemi galattici, capaci di reinterpretare in modo fresco i canoni delle più note space-sim

strategiche, alle scaramucce medievali a cavallo tra action RPG e RTS, rispettando la fortissima vocazione dei titoli Ironclad per l'ambiente multiplayer. A ben vedere, però, questa definizione costituisce solo una frettolosa ipotesi, laddove Sins of a Dark Age ha già avuto modo di mostrare qualità inaspettate e profonde, ancora più evidenti di quelle presentate, sulla carta, dal predecessore (rivelatosi, però, magnifico nella sostanza). Innanzitutto, SoaD sembra uno di quei giochi capaci di sfruttare "una variante nella variante", fare il giro del videoludo e tornare con qualcosa di sorprendentemente originale (non vi preoccupate, ora mi spiego): il modello principale è il celebre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) Defense of The Ancient, imitato con successo da pezzi da novanta come League of Legends e mutuato, originariamente, dai contenuti di Warcraft III, rivisitati per regole e struttura; sulla base di questo impianto, che prevede la presenza di Eroi guidati dai giocatori, come in un action RPG, per difendere la

COMMENTO

Sins of a Dark Age continua la sua corsa verso la pubblicazione, forte come l'illustre predecessore "spaziale" delle idee di Ironclad: più che uno spin-off medievaleggiante di Sins of a Solar Empire, il nuovo gioco rappresenta il tentativo di riportare lo schema dei MOBA su un registro più prettamente strategico. Su questa linea si innestano le differenze di ruolo dei giocatori, fra il comandante con funzioni RTS e gli eroi da gestire in stile action RPG, con mappe e caratteristiche ancora più votate al multiplayer. E il risultato è molto promettente, com'era ampiamente nelle previsioni.

- ➕ **Ardita miscela fra generi.**
- ➕ **Grandi possibilità sul fronte competitivo.**
- ➖ **Il giocatore RTS rischia di rimanere isolato, come se giocasse da solo.**
- ➖ **Graficamente ha ancora bisogno di lavoro.**

GIUDIZIO: ✓✓✓✓✓

IRONCLAD HA INTRODOTTO LA FIGURA DEL COMANDANTE, PER RIPRISTINARE GLI EQUILIBRI STRATEGICI

La visuale RTS, con skill diverse a seconda del Comandante scelto...





Le mappe single player si presentano un poco semplificate, per garantire la giusta sfida da parte delle IA.



Cadere in un'imboscata è questione di un attimo, se gli Eroi si spingono spavaldamente in territorio nemico.



GLI EROI POSSONO RIVELARSI OTTIME "VEDETTE" O DIVENTARE IL MOTIVO DI UNA SANGUINOSA DISFATTA

Ah, che sbadato: perso in sogni di tortura sugli Eroi più scarsi, quasi dimenticavo di ricordare la natura Free2Play di Sins of a Dark Age, con la possibilità di acquistare migliorie per mappe, modalità e orpelli estetici, senza inciuciare il bilanciamento strategico. Il ché significa, per chi si fa prendere dalla scimmia, un esborso potenzialmente infinito. 🙄

propria base e conquistare quella avversaria, Ironclad ha pensato di affidare a un giocatore per squadra la figura del comandante, per ripristinare gli equilibri strategici senza inciuciare le qualità dei MOBA. Ciò vuol dire che in SoaDA gli scontri sono più imprevedibili e "frizzanti" rispetto a un canonico RTS, proprio per la presenza di giocatori a guidare le unità principali, liberi di scorrazzare sulla mappa; al contempo, però, sarà quasi impossibile vincere una partita affidandosi solo agli Eroi, senza il supporto e la costruzione di strutture da parte del Comandante (con skill migliorabili e complementari, sul campo e in cabina di regia). In particolare, Ironclad ha deciso di eliminare del tutto la presenza di unità guidate esclusivamente dalla CPU, almeno nelle partite competitive, così da tarare la complessità delle mappe sulle capacità del giocatore: diversamente da quanto accade nella gran parte dei MOBA (e anche nei Tower Defence), la rete di torri di difesa andrà costruita autonomamente, previo accumulo di risorse, così come la struttura di obiettivi (alcuni dei quali dinamici) e campi di battaglia sarà più sfaccettata della media, per diramazioni e possibilità strategiche, a disposizione di imboscate ed elaborati piani di aggiramento. Per lo stesso motivo, gli Eroi possono rivelarsi ottime "vedette" o diventare il motivo di una sanguinosa disfatta, a seconda delle capacità dei giocatori che li guidano (anche se il Comandante può spronarli, evitando azioni scellerate, attraverso compiti e premi correlati). Infine, per quanto il gioco sembri già in grado di mantenere le promesse, ci permettiamo di esprimere un

paio di piccole perplessità: prima di tutto, SoaDA si confronta con l'eterno problema dei giochi competitivi "misti", derivato dalla necessità di far stare insieme due generi differenti, con il rischio di scontentare una delle due parti; è anche vero, però, che in questo caso è più facile trovare "sintonia", tra gli amanti di RTS e action RPG, rispetto ai VG che fondono generi più lontani come sparattutto e strategia in tempo reale (quelli con il Commander, insomma). Ci aspettiamo, inoltre, qualche piccolo miglioramento sul fronte grafico: stavolta non ci sono modelli appena "semoventi", come navette e incrociatori spaziali, bensì unità di soldati e mostri che, al momento, peccano ancora di fluidità e naturalezza.

Così, a prima vista, direi che è il caso di interrompere la "passeggiata"...



SVILUPPATORE: Konami
PUBLISHER: Konami

konami-pes2013.com



SPERANZOSO

PRO EVOLUTION SOCCER 2013

Le squadre italiane sono sempre più in crisi, il Fair Play finanziario impazza e i quarti di finale di Champions diventano un miraggio: che fare?

C'era una volta il mecenatismo all'italiana, un movimento fondato da presidenti danarosi disposti a tutto pur di far rotolare il pallone sui verdi campi di calcio del Bel Paese e rendere felici milioni di tifosi italiani. Finché un giorno arrivò una devastante crisi finanziaria (sotto le mentite spoglie del terribile "spread") e le aziende di questi illustri patron furono improvvisa-

mente travolte dai debiti. Che fare per non chiudere bottega? Per prima cosa, furono impacchettate le stelle più radiose della Serie A e portate in dono a qualche generoso sceicco; successivamente, si moltiplicarono gli abbonamenti satellitari per vedere tutti quei campioni che nel giro di qualche anno furono allontanati dagli stadi italiani; infine, quando la nostalgia cominciò a sopraffare la mente di tutti gli sportivi, non restò che gettarsi sul calcio virtuale.



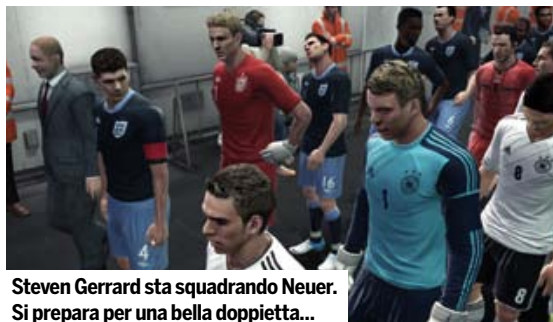
COMMENTO

FIFA 13 al momento sembra ancora irraggiungibile per Konami, ma alcune delle idee di PES 2013 fanno ben sperare. Il gioco più ragionato e il "Full Control" ci hanno convinto, mentre continuano a non piacere i binari invisibili di cui il gioco è pieno e la gestione della fisica di rotolamento del pallone, davvero poco credibile. Inutile raccontarsi storielle: non sarà questo l'anno della rinascita, ma almeno ci si va vicino.

- ⊕ Il Full Control è potenzialmente devastante.
- ⊕ Le trame di gioco appaiono più ragionate.
- ⊖ Ci sono ancora i binari.
- ⊖ Portieri incerti sulle palle alte.

GIUDIZIO: ✓✓✓✓✓

L'OCCUPAZIONE DEGLI SPAZI, IN DIFESA, È PIÙ CONVINCENTE RISPETTO A PES 2012



Steven Gerrard sta squadrando Neuer. Si prepara per una bella doppietta...

Se l'eterno dualismo tra la serie calcistica di Konami e quella di EA si è risolto negli ultimi anni a favore di quest'ultima, non possiamo dimenticare le vittorie a mani basse collezionate con grande facilità dai ragazzi di Seabass nel nuovo millennio. Dopo le recenti scoppiate (di critica e di vendite), Konami è corsa ai ripari, effettuando scelte drastiche: via l'artefice dei successi precedenti e dentro un team rinnovato per cercare di colmare il gap con l'avversario di sempre. Morale della favola: PES 2013 si presenta in ritiro con una preparazione massiccia da svolgere, altri schemi da assimilare e facce nuove da conoscere.

NEL RETTANGOLO VERDE

Abbiamo avuto l'opportunità di provare un codice d'anteprima di PES 2013 saggiando così alcune delle novità implementate. Le prime impressioni non



L'Andrea più famoso d'Italia vuole pareggiare i conti contro l'Inghilterra. La traversa gli dirà di no, purtroppo.

CR7, il testimonial, sta per mandare a casa i tizi in bianco. Sì, ci piace particolarmente giocare con l'Inghilterra...



sono negative, ma appare evidente come, anche questa volta, il rivale sia diverse lunghezze avanti.

Rispetto a PES 2012, in questa versione lo sviluppo del gioco appare più lento e ragionato, e questo ci piace. Un'altra nota di merito riguarda la tendenza della CPU a lanciarsi da una parte all'altra del campo in modo dissennato, che è stata limitata sensibilmente. Gran parte del merito per questo miglioramento è da ascrivere alla "Proactive AI", l'Intelligenza Artificiale che gestisce i movimenti dei giocatori sul rettangolo verde. Per ciò che concerne la fase difensiva, possiamo dire che l'occupazione degli spazi è molto più convincente rispetto a quanto visto in PES 2012, mentre in attacco c'è ancora molto da lavorare, soprattutto quando si va in contropiede e non si trovano compagni a cui scaricare la preziosa sfera di cuoio. Le routine che gestiscono il motore fisico sono state riscritte e il movimento della palla appare più credibile nelle sue dinamiche rispetto al passato, ma la sensazione che tutto sia immerso in un vasetto di melassa c'è ancora, ed è particolarmente evidente se ci si ferma un attimo a osservare il semplice rotolamento della sfera.

PLAYER ID

Il Player ID promette di tutto e di più, ma può essere sintetizzato nella "semplice" possibilità di replicare le giocate abituali di Ibra e compagni. Si tratta di un'ag-



giunta valida al gameplay, ma non si vive di sole stelle, e bisogna capire come funzionerà con i giocatori di seconda fascia. Passando oltre, c'è da menzionare il "Full Control", una cosa vista in altri lidi tipo due edizioni fa, che permette un controllo a 360 gradi realistico, purtroppo al momento solo sulla carta. L'effetto "movimento sui binari" tipico di questa generazione di PES, infatti, non è ancora svanito completamente.

Quel che di buono è stato introdotto è il controllo di suola, che consente agli atleti di prodursi in giocate ad alto coefficiente di spettacolarità, che funzionano per davvero. Per quanto riguarda i portieri, invece, nonostante le dichiarazioni roboanti di Konami abbiamo notato sì qualche passo in avanti, ma ci sono ancora diverse incertezze di troppo nelle uscite alte.

Un destino già scritto anche questa volta,

IL CONTROLLO DI SUOLA CONSENTE GIOCATE AD ALTO COEFFICIENTE DI SPETTACOLARITÀ

quindi? Può darsi, ed è inutile nasconderselo. Tuttavia, se è vero che ci sono un sacco di ombre, sarebbe sciocco non puntare il dito anche verso le diverse luci che hanno accompagnato le nostre partite. In altre parole, non sarà questo l'anno della rinascita, ma almeno passi avanti - concreti - rispetto al passato ci sono stati. 🌱



VARIE ED EVENTUALI

Per quanto riguarda il motore grafico, la versione che abbiamo provato era ben lungi dall'essere definitiva, ma abbiamo potuto apprezzare lo stesso alcune delle nuove animazioni implementate. In qualche frangente non è sfuggita al nostro occhio vigile una certa legnosità nei movimenti, ma è prematuro esprimere qualsiasi tipo di giudizio. Sulle licenze non sappiamo nulla (a parte il testimonial, CR7), e abbiamo disputato diverse partite con le quattro squadre spagnole disponibili (Real Madrid, Barcellona, Valencia e Siviglia) e le quattro brasiliane partecipanti alla Coppa Libertadores (nel Flamengo c'era ancora Ronaldinho). Per la telecronaca è confermata la coppia Marchegiani-Pardo.



I portieri sono stati potenziati ma nelle uscite alte e negli uno contro uno non ci hanno convinto.

Calendari

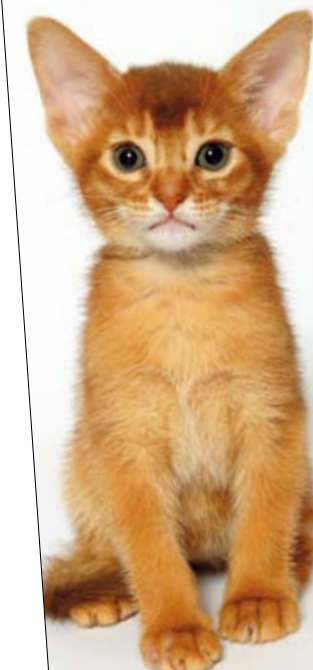
Gli originali e inimitabili calendari

**il FORMATO
più di MODA**

15x42 centimetri

GATTI
CALENDARIO 2013

**solo
€5,90**



**PASTORE
TEDESCO**
CALENDARIO 2013



CANI
CALENDARIO 2013



CONIGLIETTI
CALENDARIO 2013



CHIHUAHUA
CALENDARIO 2013



- Cani
- Gatti
- Coniglietti
- Pastore Tedesco
- Chihuahua

**il GRANDE
FORMATO €6,00** solo

28x30 centimetri



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

2013 In anteprima SOLO per TE!

con le foto più belle mai viste prima

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

16,5x15 centimetri



- Cani
- Gatti
- Pink Pigs



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

CALENDARIO-AGENDA DELLA FAMIGLIA 2013

GENNAIO	Ugo	Maria	Laura	Ma
1 Martedì	Cena con Sergio, Anna e bimbi			
2 Mercoledì				
3 Giovedì				
4 Venerdì		Estelista		Pisci
5 Sabato				
6 Domenica				
7 Lunedì	Coni con Gabriello			h. 10 Dest.
8 Martedì			compravento GILIANA	CONSIGLIO CLASSE
9 Mercoledì				
10 Giovedì	compravento GILIANA h. 12		Podiatra	
11 Venerdì			una g. a casa	
12 Sabato	Posta			
13 Domenica				
14 Lunedì	h. 12 Auto			
15 Martedì		h. 12 Palestra		
16 Mercoledì				
17 Giovedì	Assicuratore			
18 Venerdì	h. 12 TENNIS			
19 Sabato	h. 12 TENNIS			
20 Domenica				
21 Lunedì				
22 Martedì				
23 Mercoledì	TINTECIA			
24 Giovedì				
25 Venerdì				

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



IL CALENDARIO DELLA FELICITÀ

28x30 centimetri

solo €6,00

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



solo €6,00



PRENOTALI SUBITO SU
www.spreadstore.it

CPU: Dual Core 2 GHz
 RAM: 2 GB
 SCHEDA VIDEO:
GeForce 9800 GT
Radeon HD 2600
 SPAZIO SU HD: 20 GB
 CONNESSIONE: ADSL
 SVILUPPATORE:
Vigil Games
 PUBLISHER:
THQ
 MULTIPLAYER: Ladder
 PREZZO INDICATIVO:
€ 49,99

A cura di: **Mario Baccigalupi**

www.darksiders.com

**TGM
 GOLD
 AWARD**

L'ALTRA FACCIA DELL'APOCALISSE!

DARKSIDERS II

**Prime 10 ore: "Mi manca il carisma di Guerra".
 10 ore nel mezzo: "Dai, ci sono tante cose belle da fare".
 Ultime 10 ore: "Morte è fantastico e io sono il suo schiavo!"**

Prima di tutto, spero che abbiate fatto il conto delle ore riportate qui sopra. Ebbene sì, Darksiders II si è rivelato un gioco mastodontico nella durata e nei contenuti, in linea con le promesse di Vigil Games. Tra le altre cose, al sottoscritto non è bastato l'avvertimento degli sviluppatori, in sede di preview, e nemmeno il fatto di aver trovato più marcata l'ascendenza RPG, già alle prime battute. Convinto di cavarmela con una quindicina di ore, ossia con una durata comunque onorevole per un gioco d'azione, ho messo in lista tutte le

side-quest disponibili, progettando di abbandonarle (dopo averle "studiate" per bene, sia chiaro) in caso di lungaggini eccessive. Invece non ce l'ho fatta, se ancora non si fosse capito. Anzi, sono diventato la preda di Morte per più di trenta ore, fatalmente rapito dal personaggio e dall'evolversi della vicenda. Il metodo applicato da Vigil Games su DII si avvicina al concetto di "more of the same", con forti legami a un primo capitolo già cari-

smatico e relativamente originale, ma lo fa seguendo criteri fortemente inventivi. La nuova creatura mantiene molte caratteristiche di Darksiders: Wrath of War, ampliandole a dovere, ma è anche capace di ammantare le vecchie feature di luce nuova e di portare gli altri aspetti, quelli di fatto inediti, su strade coerenti e compiute. Ciò significa che Darksiders II riesce a onorare le proprie ascendenze dagli slasher, dai giochi di ruolo e dai puzzle-

PAD E TASTIERA...

Per ciò che concerne il sistema di controllo, siamo (quasi) alle solite: Darksiders II dà il meglio di sé con un pad collegato. Ma il quasi è lì per un motivo: va infatti segnalato che mouse e tastiera risultano reattivi e discretamente calibrati, più di quanto ci aspettassimo.



Questo scontro, degno di un "versus" tra eroi Marvel, non è esattamente quello che sembra.



Morte sembra stupito. Evidentemente, non si aspettava di risvegliarsi in "Dungeons & Dragons".

**DARKSIDERS II ONORA LE PROPRIE
 ASCENDENZE DAGLI SLASHER, DAGLI RPG
 E DAI PUZZLE-ADVENTURE**



Questo drago di fuoco fa parte dei boss "facoltativi". Affrontarlo con la pistola, comunque, non sembra una buona idea.

I mondi sono collegati tra loro dall'Albero della Vita, lontana reminiscenza dell'Eden biblico.

MORTE VUOL DIMOSTRARE L'INNOCENZA DEL FRATELLO, NEI MONDI COLLOCATI AL DI FUORI DELL'ESISTENZA FISICA

più che sulla descrizione della civiltà dei Creatori (esseri adibiti alla costruzione dei mondi, già conosciuti nel primo capitolo). Tralasciando l'immediata disponibilità del cavallo, un paio di uccisioni sono sufficienti per notare gli oggetti di looting saltar via dalle carcasse nemiche, in perfetto stile hack'n'slash: all'apertura dell'inventario,

adventure, permettendosi addirittura di diventare uno sparatutto per un'ora o più, con piglio sicuro e quasi presuntuoso. D'altronde, se non può fare lo smargiasso uno che si chiama Morte...

FRATELLO, IO TI RISCATTERÒ

Le prime ore sono state nettamente meno frizzanti, rispetto alla mia esperienza con Darksiders. D'altronde, l'incipit della trama è noto a chi ha giocato il primo capitolo e vede Guerra, uno dei quattro Cavalieri biblici, accusato di aver rotto anzitempo il Settimo Sigillo, causando l'Apocalisse e l'ingiusta estinzione del genere umano. Il punto di vista di DII è quello del secondo Nephilim (progenie di "titani" citata nella Bibbia, pur senza riferimenti all'Armageddon) dal nome altisonante, Morte, impe-

gnato a dimostrare l'innocenza del fratello dall'altra parte della barricata, nei mondi collocati al di fuori dell'esistenza fisica. La grande valle in cui troviamo il protagonista, però, a una prima occhiata risulta meno affascinante delle lande devastate di Darksiders: l'ambientazione ricorda sin troppo il fantasy classico, tra bucoliche distese, eterni ghiacciai e reminiscenze "naniche", sminuendo il senso di piacevole dissonanza che l'originale spandeva a piene mani, specie sul versante grafico, con una rappresentazione post-apocalittica insolitamente colorata.

Il talento del fumettista Joe Madureira (Joe Mad per gli amici) avrà modo di esprimersi anche qui, come vedremo, ma in questa prima parte l'attenzione cade inevitabilmente sulle variazioni al sistema di gioco,

Un simpatico Golem è quello che ci vuole, per dissipare la Corruzione.



IL PARERE DEL ToSo

Inutile, sull'incipit di Darksiders, Mario e io abbiamo vedute opposte. Le vicende di Guerra cominciavano con le 2 ore più brutte della storia dei videogiochi. Punto. L'Apocalisse per me era noiosa, e non bastava lanciare due macchine o mettersi a evitare un elicottero perché facesse il giro diventando divertente. Poi, però, Darksiders esplose, diventava una calamita. In questo seguito, il "fatto calamita" è partito subito, almeno per me: merito di Morte, solido come Guerra, che sa farti sposare la sua causa e ti trascina in un'ottima storia, capace di isolarti dal mondo. Ma non ci arivi subito: no, te ne accorgi quando capisci di non aver prestato attenzione a un lato tecnico che non è niente di che, rapito come sei da salti, scontri con i boss, risse con nemici un po' più sfortunati e sgroppate a cavallo. Tutto governato da un ottimo sistema di controllo, che mette sul piatto una telecamera intelligente che non zoppica praticamente mai. Promosso, promossissimo, anche se un fastidioso baco (una palla sparita!) mi ha impedito di completarlo.

Davide "ToSo" Tosini

I Creatori sono esseri artificiali concepiti per creare mondi. Alla bisogna, però, sanno anche tirare delle grandi mazzate.





I passaggi più importanti della trama, così come i rari caricamenti, sono sottolineati da ottimi artwork.



LE AFFINITÀ CON UN SEMPLICE RPG SI AMPLIANO NELLA SPECIALIZZAZIONE DELL'EQUIPAGGIAMENTO

In effetti, le affinità con un semplice RPG si moltiplicano nella specializzazione dei pezzi d'equipaggiamento, con statistiche e qualità casuali, disposti in colonne tra velocissime falci, armi secondarie, parti d'armatura, pozioni e talismani; gli stessi oggetti vanno a influenzare, con valori specifici, una manciata d'attributi principali (comunque predisposti per crescere automaticamente), a lato di un albero delle skill bisogno di un punto a ogni passaggio di livello. L'anima RPG della serie, inoltre, è ulteriormente rinvigorita dalle aree che svolgono funzioni di hub, complete di NPC per acquisire quest, imparare nuove mosse e comprare oggetti, oltre che dall'introduzione di una moneta "universale" (niente più anime colorate, insomma) per trattare con i venditori. Non mancano nemmeno luoghi assimilabili a



dungeon, magari scollegati dalle missioni, dove scoprire armi rare e nugoli di digri-gnanti creature, utili a "grindare" prima di uno scontro lungo e impegnativo. Tutti questi aspetti, comunque fondamentali

LE VIRTÙ DEL TRISTO MIETITORE

L'albero delle skill, differenziato nei rami dell'Araldo e del Necromante, è strettamente legato alla crescita del personaggio. Con il punto guadagnato a ogni passaggio di livello è consentito scegliere tra una ventina di poteri per parte, incrementabili per tre gradi: tra le abilità principali troviamo il Fendente del Teletrasporto, per strappare energia vitale con un assalto concentrato, accanto a un devastante tornado di ossa e all'evocazione di corvi e simil-zombie. Alcuni poteri vanno a influenzare gli attributi, in attacco o in difesa, mentre altri concorrono al supporto delle skill già acquisite, magari "contornandole" di fulmini e lingue di fuoco. Tutte queste facoltà devono essere alimentate con la Collera (il Mana di DII, rigenerato automaticamente o tramite pozioni). Una barra a parte, invece, viene caricata con gli attacchi delle Falci e dà modo di trasformarsi nel Mietitore, con corpo scheletrico, saio e tutto il resto.

per l'assuefazione ludica sulle lunghe distanze, si affiancano alla miscela di picchiaduro, piattaforme e piccoli enigmi tipica di Darksiders e di altri moderni slasher, in questo caso concepita con misura e creatività: combo e poteri restituiscono l'idea di un Cavaliere sufficientemente diverso da Guerra in termini di agilità e approccio al combattimento, con repentine schivate, colpi di rimessa e diverse abilità di supporto, tra "cariche" curative ed evocazione di alleati. In questo senso, in DII è molto chiaro il punto in cui finiscono i calcoli delle statistiche, in termini di danno/resistenza, e iniziano gli aspetti di pura azione, determinati dal movimento di una lama rispetto a un'altra, dalla funzione secondaria delle armi (vedi box) o, ancora, dalla nutrita schiera di combo acquistabili dai venditori. Torna anche la necessità di sbloccare progressivamente le aree di gioco, vero tratto distintivo (in odore di Zelda, naturalmente) del prede-

Altri venditori si affiancano al demone Vulgrim. Spesso, si tratta di NPC importanti nell'economia della trama.



I Giudici andranno convinti con le buone o con le cattive, prima di accompagnarci nella risoluzione degli enigmi.



cessore, sfruttando gli artefatti forniti a Morte lungo lo storymode oppure, con meno frequenza, procedendo fino a un particolare evento. Accanto a speciali chiavi, utili ad azionare porte e meccanismi arcani, il nostro "dolente" (nel suo passato si cela un'infamia da riscattare) Nephilim ha a disposizione una manciata



MAZZE PER LE MAZZATE

Come arma principale, Morte ha disposizione due falcetti, uno per mano, che a cavallo si uniscono a formare una doppia falce. Nel secondo slot, invece, il "Cavaliere Pallido" può tenere strumenti più rapidi o potenti, per un totale di otto tipologie differenti: da una parte troviamo i gingilli lenti ma letali, tra asce, mazze, martelli e magli; dall'altra si mette mano a diversi tipi di "guantoni" da battaglia, muniti di lame, spuntoni e accessori vari. Le armi secondarie sono differenziate ulteriormente nell'attacco alternativo (da caricare con la pressione del comando), oltre che nelle animazioni e nella portata. In tutti i casi, comunque, gli strumenti da battaglia crescono di livello e sono corredati da statistiche per il danno, per i potenziamenti di altri attributi e per gli eventuali effetti aggiunti (ghiaccio, fuoco o "arcano"). Una bella varietà, non c'è che dire.

Sulla Terra, come sappiamo, infuria la guerra tra Angeli e forze del Caos. Anche Morte avrà modo di partecipare.



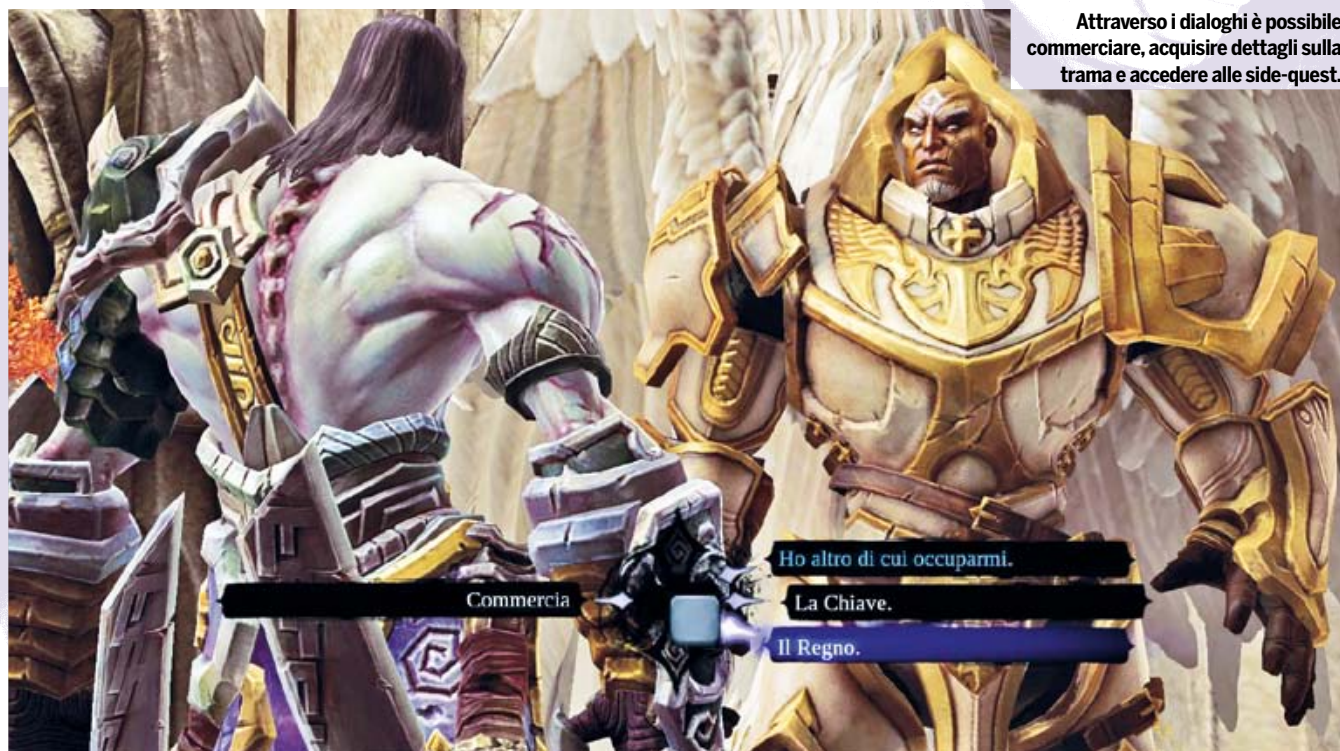
di strumenti, tra nuove introduzioni e gadget ereditati dal passato: immediatamente ci viene fornita una pistola con proiettili infiniti, vicina alla Mercy Gun di Guerra, utile a cavallo, negli scontri con nemici volanti e negli enigmi con le "pallette" appiccicose; c'è poi un etereo rampino simile alla Catena degli Abissi, fondamentale per raggiungere pareti scalabili e speciali ganci. A seguire troviamo il potere di evocare i Giudici del Regno del Morte, all'interno di specifiche aree, per la risoluzione di alcuni puzzle e per un piccolo aiuto nei combattimenti. Nelle fasi avanzate, infine, ritroviamo la facoltà di aprire



varchi in stile Portal, grazie ad appositi "cerchi" (sul finale aspettatevi una "cronosorpresa"...), mentre totalmente nuovo si rivela il potere di dividersi in doppioni, lasciando sul posto una pesante statua, con ottimi enigmi a tema. Stavolta, tra

COMBO E POTERI RESTITUISCONO L'IDEA DI UN CAVALIERE DIVERSO DA GUERRA

Attraverso i dialoghi è possibile commerciare, acquisire dettagli sulla trama e accedere alle side-quest.



Gli abitanti del Regno dei Morti non sono "sudditi" del protagonista; al contrario, lo ostacolano in ogni modo.

l'altro, tali strumenti non hanno a che fare unicamente con un singolo, ampissimo scenario, ma con una serie di ambientazioni altrettanto vaste, articolate e infarcite di segreti, che comprendono la terra dei Creatori e si avvicinano gradualmente, tra Regno dei Morti e schiere di Angeli "corrotti", al mondo post-apocalisse del primo capitolo (con due ulteriori scenari nei pressi dell'epilogo).

Da lodare la varietà che regna in ogni

LA VARIETÀ REGNA IN OGNI ASPETTO E ALIMENTA UN GIOCO DALL'ESTENSIONE IMPONENTE

aspetto, capace di alimentare un gioco dall'estensione imponente (se paragonato ad altri titoli d'azione, ma anche a diversi hack'n'slash) senza far mai mancare i motivi d'interesse: ogni diramazione è buona per introdurre una feature rivolta a piattaforme ed enigmi, nei tratti principali come nei percorsi delle quest secondarie, tra Sfere e piattaforme da spostare (per azionare dispositivi o raggiungere determinate zone), macchinari bisognosi di particolari oggetti (come le lanterne) ed enormi automi da cavalcare a fini distruttivi e funzionali. Anche a livello di nemici l'assortimento si rivela ottimo, con boss ben caratterizzati nella strategia di combattimento e varianti altrettanto efficaci per gli avversari comuni, opportunamente diversificati da un

mondo all'altro. La lista delle caratteristiche giocabili è ben più ampia, in realtà, e mi ha costretto a elaborare una serie di box a tema, in queste pagine, per coprire tutti gli aspetti rilevanti. Quindi, fatevi una cultura su abilità, missioni secondarie, armi e Crucibolo, prima di tornare qui per le ultime, apocalittiche valutazioni.

NEL REGNO DI JOE MAD

È facile storcere il naso di fronte ai modelli poligonali e alle texture di Darksiders II, pur tenendo in debita considerazione la fumettosa ispirazione. Certo, la distanza della visuale e la velocità dell'azione possono aiutare, nella rappresentazione di panorami ultraterreni e pirotecnici combattimenti, ma la qualità cala in modo

BESTIE GIGANTESCHE, SECREZIONI E TANTA SIMPATIA

Le missioni facoltative di Darksiders II non sono moltissime, ma alcune si sono rivelate lunghe e ben fatte (almeno, nell'ottica della pura azione). Lo scontro con un quartetto di coriacei boss, per esempio, si protrae per buona parte dello storymode, a seconda dei poteri sbloccati e degli avanzamenti della trama, garantendo l'accesso a una serie di armi micidiali. In un'altra side quest, invece, è necessario raccogliere materie prime combattendo specifiche creature, nelle regioni già disponibili o nelle aree in attesa di sblocco. In diverse occasioni, infine, le missioni si rifanno al tipico "collezionismo" degli action free-roaming: magari è necessario trovare le pagine di un misterioso libro (o i pezzi di un gigantesco Costruttore), oppure strappare dalla Corruzione una decina di valorosi Angeli.





Fino alla fine vengono introdotti nuovi meccanismi, per aprire porte o sconfiggere la Corruzione.

Ritroveremo Ariel al suo posto, nei momenti appena antecedenti all'incontro con Guerra.



verticale in corrispondenza delle scene d'intermezzo più ravvicinate, oppure durante le esplorazioni più minuziose. Nella maggior parte dei casi, tuttavia, gli effetti e il design visivo sono tranquillamente in grado di risollevarla la situazione: come detto, Joe Madureira (uno dei più apprezzati autori Marvel) si è confrontato con scenari fantasy un po' più canonici, all'inizio del gioco, comunque pieni di gustosi dettagli, per poi sfogare il suo talento nei successivi "piani dimensionali", con il consueto, eccezionale mix di influenze occidentali e giapponesi.

D'altronde, l'impianto grafico di Darksiders II sintetizza al meglio la personalità di un gioco concepito non per essere "perfetto", magari negli aspetti marginali (come la breve fase shooter, votata alla spettacolarità prima che alla precisione del sistema di mira), e nemmeno per imitare pedissequamente i generi di riferimento, clonando alla bisogna

GLI ATTACCHI DELLE FALCI DANNO MODO DI TRASFORMARSI NEL MIETITORE

L'introduzione di devastanti armi da fuoco, in una parte specifica dello storymode, è stata bilanciata dal potenziamento dei nemici.



DANNATO CRUCIBOLO

Al momento di andare in stampa, l'accesso al Crucibolo, (minima componente online di Darksiders II, è più una questione di fede che altro. Da quel che abbiamo potuto osservare pare trattarsi di una sequela di stage single player, contestualizzati in arene ad hoc e collegati a classifiche in Rete: interessante la struttura di retribuzione (pezzi d'equipaggiamento, rari o addirittura unici), che garantirà premi progressivamente più succosi ogni cinque "ondate", per un totale di 100 livelli, con la possibilità di ritirarsi con l'item guadagnato al passaggio tra i gruppi di stage. Dal livello 25, inoltre, per sbloccare i due successivi scaglioni sarà necessario trovare tre speciali Tarocchi, persi in qualche anfratto del mondo di gioco. Lungo lo storymode, infine, abbiamo rinvenuto speciali altari chiamati Tomi del Dragone: in queste postazioni, sarà possibile mandare armi e pezzi di corazza ad altri giocatori (fino a tre item alla volta), oltre a semplici messaggi. A proposito: vi interessa un'ascia "posseduta" di livello diciotto?

DMC, Prince of Persia, Diablo o Gears of War: quello che i texani di Vigil Games hanno voluto costruire è un titolo longevo, ricco e carismatico, capace di attingere alla vasta cultura degli action game senza erigere barriere tra un genere e l'altro. Operazione riuscita, con il benessere della Morte.

COMMENTO

Malgrado l'inizio un po' sottotono, Darksiders II decolla dopo una manciata di ore e rischia di non atterrare più, a fronte di un'esperienza lunga sei volte tanto. Gli elementi RPG, introdotti con decisione nell'inventario e nella gestione del personaggio, si affiancano a quanto di meglio il predecessore ha saputo offrire in termini di varietà, spettacolo e puro carisma. Qualche passaggio è meno elettrizzante, questo è vero, e l'impianto tecnico mostra il fianco a critiche; anche in questi casi, però, la creatività nel gameplay interviene a risollevarle le sorti di Morte, accompagnata dal vibrante design di personaggi e ambientazioni.

- ⊕ Riuscito mix di slasher, platform e hack'n'slash.
- ⊕ Invenzioni visive di grande fascino.
- ⊖ Parte in sordina.
- ⊖ Un po' spartano in alcuni dettagli grafici.

VOTO [90]

CPU: Dual Core 2.0 GHz
 RAM: 2 GB
 SCHEDA VIDEO: nVidia
 GeForce 7800 GT/ATI
 Radeon HD 2900
 SPAZIO SU HD: 1 GB
 CONNESSIONE: ADSL
 SVILUPPATORE:
Dreampainters
 PUBLISHER:
Dreampainters
 MULTIPLAYER: Assente
 PREZZO INDICATIVO:
€ 7,99



INCUBO INDIPENDENTE

ANNA

**TGM
SILVER
AWARD**

Lei mi guarda, immersa nel buio, mentre mi affanno alla ricerca delle sue forme e delle sue parole. Se solo riuscissi a ricordare...

Forse potrei salvarmi dalla follia che sta conquistando la mia mente. Rannicchiato in un angolo, scartabellando fra cianfrusaglie e strani manufatti, riconosco l'assurdità di ciò che vedo e che sento, ma non riesco a fermare l'incendere: Anna è tornata ed è pronta ad avvolgermi nella sua immateriale presenza, sfidando l'amnesia che impedisce al mio cervello di focalizzare immagini e ricordi. Anzi, sono io ad essere tornato.

ANNA È RIMASTA IN ATTESA, COME UN PREDATORE DAL NOME DOLCE E DALLA VOCE SOAVE

Lei mi ha chiamato a sé con una manciata di vecchie fotografie, guidandomi in una valle rigogliosa e assolata, dalla luce di un prato al buio di una vecchia segheria. Il luogo sembra familiare e ormai ho capito

che Anna è rimasta qui, come un predatore dal nome dolce e dalla voce soave, dopo essere stata al centro della mia vita: le sue attenzioni si stringono intorno a me in un abbraccio mortale, cercando amore con l'unico linguaggio a disposizione degli spettri, incomprensibile e fatale agli occhi dei vivi. E io non so se voglio fuggire, alla luce del giorno oppure nel buio della notte, o se desidero restare con lei. Per sempre.

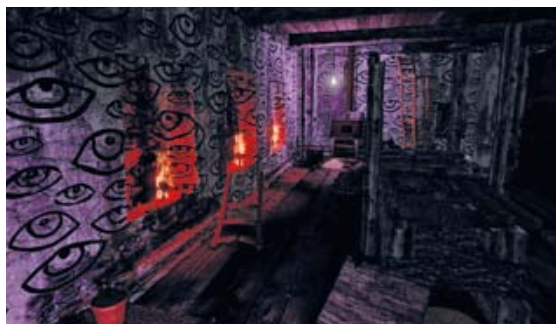
LE MONTAGNE DELLA FOLLIA

Ecco, ora è il caso che mi svegli. È facile cadere in uno stato di sospensione onirica, quando si parla di Anna: ciò che avete appena letto, in realtà, è solo una mia interpretazione (a ideale continuazione di un



La gran parte degli oggetti risulta curata e ben fatta, come questa stufa. Non mancano diverse eccezioni, però.





A me sembra di intravedere qualcosa. Ditemi che lo vedete anche voi.



In risposta a una domanda che il Cinese si è posto in sede di anteprima: sì, i fili d'erba ondeggiavano, e anche in modo convincente.

gustoso compendio narrativo, in formato PDF nella cartella di gioco) sull'incipit di un VG in realtà molto libero, nel suggerire molteplici letture. La struttura è costruita proprio con questo scopo, per portare il giocatore a farsi una propria idea della trama, libero da spiegazioni che possano sminuire le sensazioni da incubo a occhi aperti, degne dei titoli di Frictional Games. I paragoni con Amnesia: TDD hanno senso in termini di emozioni e suggestioni visive, oppure nel sistema di controllo e nella vi-

suale in prima persona; tuttavia, per quanto l'esperienza sia terrorizzante, a livelli addirittura imprevedibili, la sostanza ludica di Anna è composta perlopiù da elementi delle avventure grafiche, senza alcuna concessione ai survival horror, nemmeno nella forma estrema pensata dagli autori di Penumbra. Gli enigmi non sottendono mai all'uso della fisica, comunque implementata per aprire ante, cassetti e per spostare oggetti, e sono invece legati a classicissimi "hot spot", disposti nelle ambientazioni tridimensionali in modo concettualmente simile a quanto può avvenire con i fondali 2D. Una considerazione dello stesso tipo si può fare sul campionario di oggetti e sull'uso dell'inventario: è necessario raccogliere e combinare gli elementi, come in tante AG di stampo classico, con lunghe fasi dove conta solo la capacità di osservazione, alla ricerca di tutti i pezzi necessari,



Spesso, per preparare un rito, sono necessarie azioni all'interno dell'inventario.

I PARAGONI CON AMNESIA: TDD HANNO SENSO IN TERMINI DI EMOZIONI E SUGGERIZIONI VISIVE

prima di cominciare a usare memoria, razionalità e un pizzico di follia. A ben vedere, però, questa è solo la superficie di Anna. In mezzo a meccanismi tradizionali, comunque capaci di soddisfare l'appassionato in termini di sfida, gli sviluppatori sono riusciti a evocare qualcosa di molto più profondo, insito nel design degli scenari, nell'ideazione degli enigmi e nella dinamicità degli eventi di gioco: da una parte sono da lodare la perizia e l'ispirazione con cui sono state realizzate le ambientazioni, soprattutto quando entra in campo (molto presto, non temete) l'elemento sovrannaturale;

CATTIVO COME JU-ON

Per la loro opera d'esordio, i Dreampainters sono andati a cercare lo stesso, nobile "limite" dei giochi di Frictional Games: a differenza di tanti titoli d'orrore "alla vaniglia", adatti a gusti globali, l'esperienza di Anna fa paura sul serio, senza alcuna pietà per i giocatori più impressionabili (sul piano delle suggestioni; per il resto, l'emoglobina è dosata ad arte). Il panico che le situazioni di gioco riescono a generare, tra l'altro, spicca ancora di più nel momento in cui ci rendiamo conto che il nostro personaggio non può morire. In realtà siamo noi a rischiare di rimanere secchi sulla sedia, fulminati dalle visioni: io non sono morto e anzi ho goduto tantissimo, ma ognuno ha la sua sensibilità...





Dite che è il caso di bussare?



dall'altra, a sancire le caratteristiche più personali di Anna, ci sono le logiche che governano apparizioni ed enigmi, concepite quasi con disprezzo dell'ottica comune. I puzzle, come accennato, non si discostano dalle meccaniche standard delle AG, ma riescono a distinguersi positivamente in termini di pura concezione, quando è necessario interpretare scritti e disegni, oppure nel modo in cui gli oggetti e gli hot spot devono essere concatenati.

I CANTI DI ANNA

Tutto l'impianto sonoro di Anna, dagli effetti all'accompagnamento musicale, merita di essere evidenziato in separata sede. A lato della dinamicità dei suoni, coerente agli elementi di gioco descritti nella recensione, spiccano per qualità il lavoro di campionatura dei rumori di scena e la recitazione dei brevi frammenti di dialogo, così come la creazione di agghiaccianti effetti, lanciati nel silenzio o suggeriti con lentezza fino a risultare disturbanti. La colonna sonora, dal canto suo, porta con sé suggestioni medievalesganti, vagamente ipnotiche, e i titoli di coda mi hanno ricordato (l'ultima volta è successo con Bastion) l'importanza di una bella canzone alla fine di un gioco altrettanto piacevole, per incorniciare l'ultima emozione.

LE LOGICHE DI ENIGMI E APPARIZIONI SONO CHIARE AD ANNA (E DUNQUE AGLI SVILUPPATORI) MA DECISAMENTE CRIPTICHE AGLI OCCHI DEL GIOCATORE

La gran parte delle volte si tratta di veri e propri "riti" che, per quanto costringano a momenti fortemente "trial & error", danno sempre l'impressione di avere una logica alle spalle, chiara ad Anna (e dunque agli sviluppatori) ma difficilmente interpretabile agli occhi del giocatore. In questo senso, le caratteristiche dinamiche degli ambienti e delle presenze ectoplasmatiche risultano ancora più importanti, capaci come sono di creare atmosfera e garantire, al contempo, un buon grado di rigiocabilità: specie alla prima partita, è quasi impossibile capire i criteri che permettono, a seconda delle

azioni compiute (in un box trovate qualche ipotesi), di pervenire a una sequenza spaventevole piuttosto che a un'altra, oppure di sbloccare uno dei tre finali disponibili, quando la mente del protagonista non è ancora scivolata nella pazzia. Anche alcuni puzzle possono cambiare, presentandosi o meno a seconda del caso, mentre gli scenari si animano di visioni e inaspettate esplosioni di colori, mutando in continuazione il loro aspetto. Qualcuno dalle parti di Dream Painters deve essersi mangiato David Lynch a colazione, traendone notevole nutrimento...



Eccomi mentre fisso una statuetta di argilla, nel tentativo di evocare i miei amici spiriti.

Nel taccuino in PDF (che sarebbe il caso di inserire all'interno del gioco) sono presenti alcune interessanti spiegazioni, circa l'origine di alcuni "segni".



L'aspetto della casa cambia in modo dinamico, caratterizzando i punti più importanti della trama.



SPICCA PER QUALITÀ IL LAVORO DI CAMPIONATURA E IMPLEMENTAZIONE DEGLI EFFETTI SONORI, ACCANTO ALLE OTTIME INVENZIONI VISIVE

NIGHTMARE PAINTERS

Ho ritardato fino all'ultimo il momento di ricordare che Anna, per chi ancora non lo sapesse, è una produzione tutta italiana. Questo perché, a mio modo di vedere, sbandierando subito la nazio-

DANZA DI SPETTRI

Può essere che gli eventi "alternativi" di Anna siano meno di quanto immagini, ma quello che conta è la prima sensazione: ad esempio, non ho capito (attenzione, da qui in poi un minimo di spoiler è inevitabile) come ho fatto a evocare una specie di "girotondo maledetto", assente nella prima partita, così come non ho ben compreso il conseguimento del primo epilogo, con l'apparizione di un meccanismo dapprima assente, a fronte di altri due finali dalla struttura semplicemente "progressiva". Naturalmente è probabile che si tratti di una qualche azione (un tentativo reiterato? Il coraggio di avvicinarsi a un'apparizione?) compiuta dal giocatore, oppure dell'insieme di più gesti. Alcuni oggetti, poi, sono rimasti nell'inventario alla fine del gioco, quasi a suggerire qualcosa di non visto o non fatto. Anna, che fai, mi prendi in giro?

nalità degli sviluppatori avrei corso il rischio di suggerire una sorta di "campanilismo videoludico", sminuendo il valore dei sentitissimi apprezzamenti. Tra le altre cose, il legame di Anna con l'identità italiana risulta forte proprio perché non è "urlato", ed è anzi la conseguenza di un lavoro di ricerca, reinterpretazione e pura fantasia: è palpabile l'autenticità del luogo in cui la storia è ambientata, una segheria abbandonata della Val D'Ayas, in Valle d'Aosta, ma c'è davvero poco altro a ricordare la contestualizzazione geografica o culturale, complice il minimalismo della componente narrativa. Personalmente, ho anche apprezzato la scelta di curare i testi e il parlato in inglese, prima di localizzare il gioco nella nostra lingua (la patch con la traduzione italiana dovrebbe essere già disponibile, mentre leggete queste righe). E non mi riferisco solo alla ricerca, sacrosanta e addirittura necessaria, di un'audience

sufficientemente vasta: semplicemente, presentare al mondo un titolo come Anna vuol dire far del bene all'Italia, in forma spontanea e senza troppi proclami, a prescindere dalle contenute dimensioni del progetto (fieramente indie, è bene ricordarlo).

Per quel che mi riguarda, poi, l'analisi su sviste e difetti può anche passare in secondo piano, senza timore di eccessiva bontà. Gli sviluppatori sono riusciti a farmi stare incollato allo schermo per cinque ore (tre per terminare il gioco, due per cercare gli altri finali) con partecipazione assoluta, centrando in pieno il proprio obiettivo: poco importa se la mia attenzione è stata sporadicamente attirata dall'interazione imprecisa con alcuni hot spot, oppure dalla definizione non omogenea di texture e modelli; le emozioni che i Dreampainters volevano comunicare, a me come a qualsiasi altro giocatore, sono arrivate come una tempesta in grado di spazzare via ogni resistenza, a patto di aprire il proprio cuore ad Anna. Così che Lei possa finalmente banchettare... 🍴

COMMENTO

Secondo me sbaglia chi pensa che Anna avrebbe potuto essere più complesso, oppure più lungo. L'idea che mi sono fatto io, spolpando per bene l'opera prima di Dreampainters, è quella di un titolo concepito in modo intelligente anche in termini "quantitativi": gli sviluppatori hanno condensato il notevole talento dei propri componenti in un progetto fatto su misura, senza rincorrere mete irraggiungibili, e il risultato è un'avventura horror breve ma straripante di qualità. Attenzione, però: quelle passate con Anna saranno tra le ore più terrorizzanti della vostra vita di videogiochi.

- 🟢 Finalmente un po' di terrore vero.
- 🟢 Apparizioni ed eventi dinamici.
- 🟢 Alcuni enigmi di ottima fattura.
- 🔴 Interazione fisica limitata e imprecisa.
- 🔴 Piccole sbavature tecniche.

VOTO [85]

Piacere, Baccigalupi.



CPU: Single Core 2 GHz
 RAM: 1 GB
 SCHEDA VIDEO: Scheda con 256 MB di RAM
 SPAZIO SU HD: 4,5 GB
 CONNESSIONE: ADSL
 SVILUPPATORE: Cranberry Production
 PUBLISHER: FX Interactive
 MULTIPLAYER: Assente
 PREZZO INDICATIVO: € 19,95

scritto da: **Claudio Todeschini**

fxinteractive.com

**TGM
 BRONZE
 AWARD**



Cosa avrebbe combinato MacGyver se fosse nato nel 1500, ai tempi dell'Inquisizione? Si sarebbe fatto un'insalata di buona verzura!

Forte di uno dei nomi meno piacevoli da pronunciare che la memoria ricordi, la nuova avventura grafica di Cranberry Production (software house tedesca già autrice di Black Mirror II e III) ci catapulta indietro nel tempo fino al XVI secolo, verso la fine del Rinascimento, un periodo caratterizzato da grandi scoperte e invenzioni di ogni sorta, ma al tempo stesso funestato dalla feroce e brutale Inquisizione Spagnola.

IT BURNS, IT BURNS, IT BURNS!

Il filmato iniziale (realizzato in maniera piuttosto semplice con disegni che scorrono su pergamena) racconta la drammatica fine di una misteriosa donna che, dopo aver dato alla luce il suo secondo figlio, viene arrestata dall'Inquisitore e arsa sul rogo per stregoneria. Prima di essere catturata, la donna affida i due bambini all'amico Thabit, affinché li porti al sicuro. Il gioco vero e proprio comincia vent'anni più tardi, nel 1514 a

Barcellona, dove ritroviamo i due fratelli che lavorano in una bottega vicina a quella dello "zio" Thabit, commerciante. Ferran, il protagonista dell'avventura, sta cercando in ogni modo di costruire una macchina volante prima che ci riesca il "rivale" Leonardo da Vinci; Ramon è invece ossessionato dall'Egitto e dai misteri che racchiudono i cimeli che provengono da quella terra. Sarà proprio uno di quei manufatti, appartenuto alla madre, a provocare l'intervento del tribunale ecclesiastico, che cattura e deporta Ramon. A Ferran non rimane altro da fare che lanciarsi in suo aiuto, attraversando la Spagna, superando il Mediterraneo fino ad arrivare in Africa, in un viaggio che lo porterà alle porte della città perduta di Zerzura, dove si narra che si nasconda la fontana dell'eterna giovinezza. La storia è avvincente, e anche se il ritmo non è dei più elevati, la trama si rivela intrigante, ricca di misteri, e non la vorrete lasciare a metà.



FERRAN STA CERCANDO DI COSTRUIRE UNA MACCHINA VOLANTE PRIMA CHE CI RIESCA IL "RIVALE" LEONARDO DA VINCI



Le ambientazioni sono molto curate e ricche di dettagli, anche quelle che si visitano una volta o due in tutto il gioco.



La rocambolesca fuga di Ferran con la sua raffazzonata mongolfiera, al suo primo collaudo. Reggerà?

ZERZURA EREDITA DA BLACK MIRROR GLI OTTIMI FONDALI DISEGNATI A MANO E I PERSONAGGI DAI MOVIMENTI ALQUANTO LEGNOSI

Per vedere i titoli di coda saranno necessarie dalle quindici alle venti ore, ma in tutto questo tempo sarà davvero difficile annoiarsi.

MI PIACE SE TI MUOVI!

La struttura di Zerzura è quella di un'avventura grafica nel senso più tradizionale del termine: mossa dallo stesso engine 2.5D della serie Black Mirror, ne eredita anche pregi e difetti, ossia ottimi fondali disegnati a mano su cui si muovono personaggi alquanto legnosi. La cura con cui sono realizzate le varie ambientazioni è notevole, vuoi per la ricchezza di particolari, vuoi per la presenza di piccoli dettagli animati che contribuiscono in maniera consistente all'atmosfera dell'avventura, dalle lucciole che si muovono attorno a un cespuglio al vento che sposta la sabbia a terra. Da notare la presenza, in ogni schermata, di una quantità davvero nutrita di punti cliccabili che non servono assolutamente a nulla ai fini dell'avventura vera e propria, ma contribuiscono a costruire l'ambiente, ad arricchire il mondo di gioco con particolari e annotazioni del

protagonista. Assai meno riusciti sono i modelli tridimensionali dei personaggi, poveri di poligoni e con animazioni molto rigide: che il protagonista compia sempre il movimento di mettersi qualcosa in tasca quando raccoglie un oggetto fa sorridere, soprattutto quando l'oggetto in questione è un fiammifero acceso o una gabbia contenente un uccello esotico. Lo stesso problema emerge anche durante i dialoghi non interattivi, nelle sequenze in cui dovrebbe "succedere qualcosa": sentiamo i personaggi piangere, litigare, ridere, lottare, ma i loro movimenti e le loro azioni sono gli stessi che vediamo durante l'esplorazione, ossia praticamente nulli, il che in molti casi genera confusione, e più di tutto crea distacco tra gioco e giocatore. È un problema di molte avventure grafiche, naturalmente, e non solo di Zerzura, ma in una produzione del 2012 ci sarebbe piaciuto vederlo superato. Molto buona, invece, la colonna sonora, di grande atmosfera, che si lascia ascoltare senza mai disturbare, supportata da un impeccabile doppiaggio in italiano, con alcune voci piuttosto popolari, secondo gli

ottimi standard a cui ci ha ormai abituati da un po' di tempo a questa parte FX Interactive, e che riguardano anche il resto della traduzione e del packaging.

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

Per quel che riguarda il gameplay vero e proprio, Zerzura propone una struttura rodata e sempre efficace: tutto si controlla tramite il puntatore, che permette di esaminare e raccogliere oggetti, interagire

LA CITTÀ BIANCA COME UNA COLOMBA

Più che un luogo reale, un'oasi e una città perduta chissà dove nel deserto del Sahara, Zerzura è ormai diventata un mito, una chimera, la metafora della ricerca dell'ignoto, della perseveranza dell'uomo nel tentare di risolvere misteri che non è in grado di spiegare razionalmente. Un tesoro che si perde nella notte dei tempi, una città dalle mura bianche, archeologi ed esploratori di tutto il mondo che da secoli cercano di scoprirne l'ingresso. Per maggiori informazioni, oltre a Wikipedia, potete anche visitare lo Zerzura Club all'indirizzo zerzuraclub.org.



Uh! Un momento decisamente macabro dell'avventura!



L'inventario sarà sempre affollato di oggetti.



QUEL CHE RENDE UN'AVVENTURA DEGNA DI ESSERE GIOcata È LA QUALITÀ DEI SUOI ENIGMI, E IN QUESTO SENSO ZERZURA È ECCELLENTE

con personaggi e cose, spostarsi, accedere all'inventario e al diario di Ferran, che si aggiorna automaticamente man mano che accadono cose importanti, e si rivela utile in più di un'occasione per riprendere il filo della storia o per cercare nuovi indizi. Il cursore è contestuale all'azione associata all'oggetto scelto, cambiando forma per indicare il tipo di interazione possibile. Non mancano molti degli elementi che sono ormai diventati

prassi nel genere delle avventure grafiche: premendo la barra spaziatrice si evidenziano tutti gli "hot spot" della schermata corrente e, vista la loro numerosità, è una funzione a cui farete ricorso piuttosto spesso. Molti di essi sono "usa e getta": una volta esaurita la loro funzione, che si tratti di una descrizione o di un oggetto con cui interagire, non compaiono più a video. Ancora, il doppio clic consente al personaggio di correre (tranne in una sezione "stealth" al porto di Barcellona), o alternativamente di "teletrasportarsi" in un luogo già visitato, riducendo i tempi di spostamento nelle non infrequenti fasi di backtracking. Mancano, invece,olti i suggerimenti presenti nel

diario e gli indizi sparsi nel gioco, aiuti o hint di sorta. Nella versione del gioco venduta da FX, comunque, si trova anche la soluzione completa in formato digitale, da sfogliare alla bisogna.

ENIGMI, ENIGMI DELLE MIE BRAME...

Storia a parte, di cui abbiamo già parlato in abbondanza all'inizio della recensione, quel che rende un'avventura degna di essere giocata è la qualità dei suoi enigmi. Qui, dobbiamo riconoscerlo, Zerkura si rivela un prodotto davvero eccellente. I puzzle sono molto ben strutturati, decisamente intuitivi e non richiedono mai un abuso

MACGYVER

Se uscisse oggi sarebbe probabilmente uno dei "meme" di internet di maggior successo; arriva invece dagli anni Ottanta, e sebbene con qualche annetto sulle spalle, l'agente segreto interpretato da Richard Dean Anderson continua a rimanere un tormentone per la sua incredibile capacità di trovare soluzioni ingegnose con materiali di scarto, oggetti comuni e il suo immancabile coltellino svizzero (presente, in forma più coerente con l'epoca, anche nel gioco). Personaggio buono e onesto fino all'antipatia, MacGyver è stato protagonista di sette stagioni, trasmesse dal 1985 (dal 1986 in Italia) fino al 1992.





La bella Jamila è una piratessa, e come tutte le piratesse tira di scherma meglio della Vezzali.

FERRAN È UNA SPECIE DI MACGYVER ANTE LITTERAM, CAPACE DI CREARE UNA MONGOLFIERA PARTENDO DAL NIENTE

di pensiero laterale per essere portati a termine con successo. L'inventario tenderà sempre a essere piuttosto affollato di oggetti (tralasciate le dimensioni, eh, che siamo in un videogioco!), che potranno essere combinati tra loro, oppure utilizzati sull'ambiente circostante. E non ci vorrà molto prima di rendersi conto che il nostro Ferran è una specie di MacGyver ante litteram, in grado di trasformare i chiodi in grimaldelli, di prendere un mucchio di canne da pesca e delle vesciche di maiale e inventare una mongolfiera, di afferrare

al volo le torce in fiamme che gli vengono lanciate contro e di aprirsi la strada a cannonate. Non siamo ai livelli del telefilm, dove con una spilla da balia e un po' di bicarbonato si risolveva ogni cosa, ma va riconosciuto al protagonista (e quindi ai game designer) un certo gusto per l'inventiva, la fantasia e la sempre utile "arte di arrangiarsi", tanto più in un mondo del tutto privo delle comodità e delle tecnologie moderne. Un singolo oggetto può, in diverse occasioni, essere fatto a pezzetti, che a loro volta vengono ricombinati per formarne un altro, e se rischiate di rima-

"Guarda, una scimmia a tre tes--"
Pardon, ho sbagliato gioco.



Il covo dei pirati dove scroccare un passaggio per Tripoli. A patto di convincerli, si capisce!



MI VIENE UN'IDEA...

Una delle trovate più divertenti di Zerzura è un minigame nel quale il protagonista, dopo aver girovagato e aver "raccolto" idee come si farebbe con oggetti tangibili, deve metterle insieme per ottenere il progetto definitivo della sua mongolfiera. La realizzazione è un semplice "combina tutto in ogni modo possibile fin quando non trovi la soluzione giusta", ma ci è piaciuta l'idea di poter sperimentare diverse idee, con tanto di bozzetti su carta, come un vero inventore!



nere bloccati da qualche parte, sarà con ogni probabilità perché non avete spremuto a sufficienza le meningi. L'unica attenzione che va prestata, e che in alcuni casi si può rivelare frustrante, riguarda l'ordine in cui portare a termine le azioni, che deve necessariamente coincidere con quello pensato dagli sviluppatori, altrimenti c'è il rischio di non riuscire ad andare avanti. Un piccolo neo che non inficia più di tanto la qualità complessiva del gioco e dei suoi enigmi. 🧑

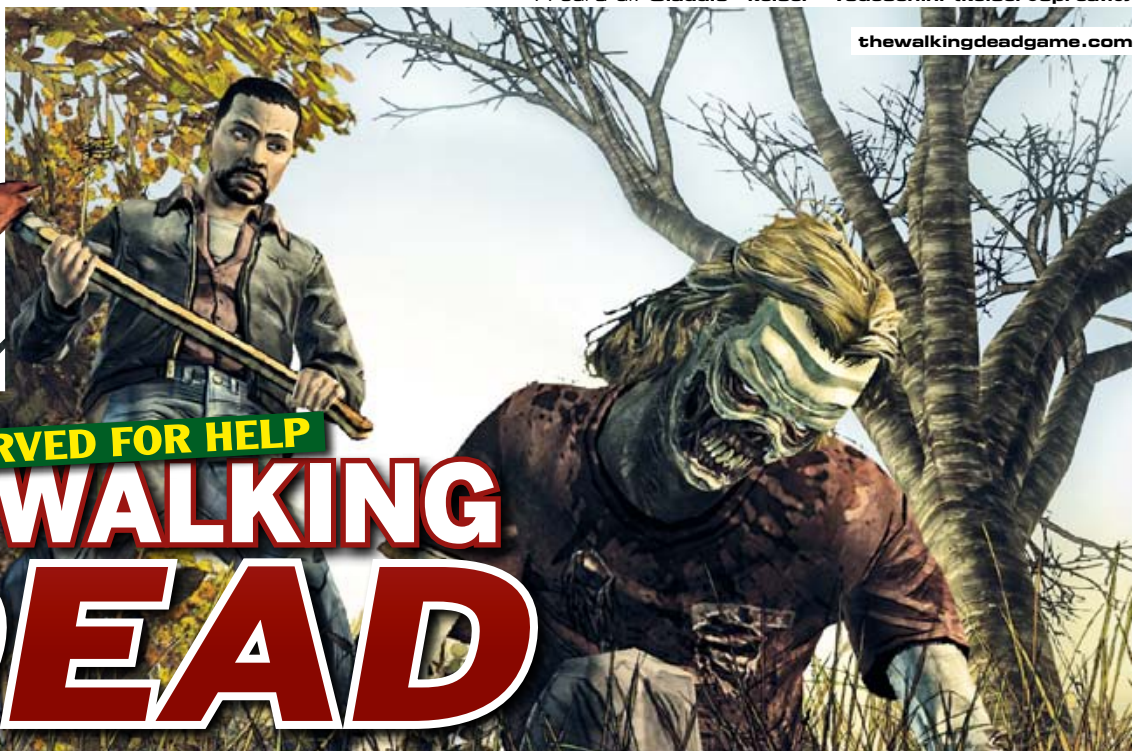
COMMENTO

Zerzura – La città perduta è una sorta di MacGyver del Rinascimento, con un protagonista che è l'equivalente cervelotico del Nathan Drake di Uncharted. La storia è affascinante e ricca di misteri, di quelle che fa piacere vivere dall'inizio alla fine, e che tiene occupati senza annoiare per parecchio tempo. Ottimi gli enigmi, ben strutturati e divertenti da risolvere. Peccato per la mediocrità del comparto 3D e per alcuni piccoli nei nell'interfaccia utente, che non rovinano comunque un'esperienza più che consigliata a tutti gli appassionati di avventure grafiche.

- 🟢 Enigmi ben congegnati
- 🟢 Ambientazioni affascinanti e dettagliate
- 🟢 Ottimo lavoro di doppiaggio e localizzazione
- 🔴 Modelli e animazioni mediocri

VOTO [80]

CPU: Dual Core 2 GHz
 RAM: 3 GB
 SCHEDA VIDEO:
qualsiasi con 1 GB RAM
 SPAZIO SU HD: 800 MB
 CONNESSIONE: ADSL
 SVILUPPATORE:
Telltale Games
 PUBLISHER:
Telltale Games
 MULTIPLAYER: Assente
 LOCALIZZAZIONE: Assente
 PREZZO INDICATIVO:
€ 24,99



Come ogni horror che si rispetti, anche in The Walking Dead la vera domanda è se i veri mostri siano i morti che camminano, o gli esseri umani sopravvissuti.



Sono passati tre mesi dalla conclusione della prima "puntata" della serie videoludica di The Walking Dead, e ritroviamo il nostro manipolo di – diciamo così – eroi alle prese con un problema davvero grosso, e che per certi versi li rende simili ai morti viventi da cui cercano di scappare: la fame. Le provviste cominciano a scarseggiare, e i rapporti già non facili tra i vari sopravvissuti si fanno ancor più tesi.

UNA PASSEGGIATA NEL PARCO

Il prologo apre con un gruppo di studenti e il loro maestro di musica rimasti bloccati da una tagliola e circondati da un branco di zombi. Lee e un altro sopravvissuto giungono in loro soccorso, ma si capisce subito che Telltale non intende scherzare

con il gore, forse più che nell'episodio precedente. E come tutte le situazioni brutali e scabrose in cui ci imbattemmo nel corso della partita, al cui confronto la prima è forse la più tranquilla, neanche questa è messa lì tanto per fare "sangue", ma coinvolge e sconvolge, disgusta e stupisce, obbligando il giocatore a una risposta emotiva sincera: uno dei principali pregi di The Walking Dead, che, a dispetto di un gameplay praticamente nullo, sa emozionare e tenere incollati al monitor come raramente accade. Perfezionato e meglio riuscito è il meccanismo delle scelte che influenzano la storia: laddove in A New Day si trattava più che altro di salvare Tizio piuttosto che Caio in un momento in cui non c'era molto altro da fare, qui le biforcazioni e le possibilità sono molto più sfumate, più sottili e toccano il giocatore a livello personale. All'inizio dovremo razionare il poco di cibo rimasto tra i sopravvissuti, decidendo così chi può nutrirsi e chi no: daremo da mangiare ai bambini, oppure agli adulti, che potranno meglio difendere tutti quanti? Lo daremo a chi ci sta simpatico, o magari a coloro con cui abbiamo dei conti in sospeso,



come segno di buona volontà? Capiterà di prendere decisioni a caldo, sull'onda del momento, di cui poi rischieremo di pentirci (a me è capitato, maledizione!), che ci costringeranno a osservare negli altri reazioni che non avremmo voluto vedere. E spesso non ci sarà modo di provare a giustificarsi, o di spiegarsi: c'è sempre un altro morto vivente da cui scappare.

INDOVINA CHI VIENE A CENA?

Ci sono due elementi che mi hanno convinto poco, a parte il comparto tecnico non proprio riuscito (di cui ci ha già parlato il Cinese nella scorsa recensione, e che è rimasto ovviamente invariato) e il fatto che il gioco è solo in inglese. Il primo è la ancor minore presenza di gameplay



Preparate gli antiemetici, ne avrete bisogno.

I NOSTRI EROI SONO ALLE PRESE CON UN PROBLEMA CHE LI RENDE SIMILI AI MORTI VIVENTI DA CUI SCAPPANO: LA FAME



Il gioco "eredita" le scelte del primo episodio: i personaggi rimasti in vita e il loro atteggiamento nei vostri confronti.



Complimenti a Telltale Games per non aver ceduto alla tentazione dei finali con l'odioso cliffhanger!

DOVREMO RAZIONARE IL POCO DI CIBO RIMASTO TRA I SOPRAVVISSUTI, DECIDENDO CHI PUÒ NUTRIRSI E CHI NO



puro: come e più che nella prima puntata, emerge la vocazione di The Walking Dead di presentarsi come una vera e propria graphic novel interattiva, dove al "giocatore" è richiesto di premere qualche pulsante qua e là, interagire con ciò con cui occorre interagire, ma soprattutto di preoccuparsi di farsi coinvolgere dalla storia e dai personaggi, lasciando in secondo piano tutto ciò che riguarda esplorazione, enigmi o altro. A un certo punto dovremo scardinare il chiavistello di una porta, e per farlo serve un cacciavite. Cosa fare? Dopo pochi passi, voilà, ecco materializzarsi come per magia una cassetta degli attrezzi con una pinza multiuso al suo interno! E questo è l'enigma più complesso del gioco... Il secondo aspetto poco convincente riguarda la trama in senso stretto: basta non essere del tutto digiuni di film horror

per capire tutto, ma proprio tutto quel che accadrà dopo una mezz'oretta scarsa di gioco. Il che, lo dobbiamo confessare, un po' ci ha deluso. Quel che riscatta una certa

PER CHI NON MASTICA L'INGLESE

L'assenza dell'italiano è uno dei difetti di The Walking Dead, soprattutto per la necessità, in alcuni dialoghi, di prendere decisioni in tempi rapidi. Per chi non è avvezzo alla lingua di Albione, Crybio Lab sta portando avanti la traduzione non ufficiale del gioco. La patch per tradurre i testi del primo episodio è già disponibile sul sito www.crybiolab.it



carenza di idee originali è il come la storia viene portata avanti, quali le ripercussioni degli eventi sui diversi personaggi, come le relazioni tra loro possano cambiare e ribaltarsi completamente nel giro di pochissimo tempo. E l'empatia sempre maggiore per Clementine, una bambina che non si può non adorare. Non aspettatevi colpi di scena che lasciano a bocca aperta, ma non sperate neppure di potervi schiodare dal monitor prima di veder scorrere i titoli di coda. 🚶

COMMENTO

Il secondo episodio perde qualcosa nella trama vera e propria, forse troppo prevedibile, e in termini di "gioco giocato", ma guadagna enormemente sul fronte della narrazione. I personaggi si rivelano di grande spessore, e vederne andare via qualcuno è più doloroso che nella prima puntata; le decisioni da prendere sono tutt'altro che banali, e le situazioni in cui ci si imbatte mettono in crisi, sia per la loro brutalità sia per le conseguenze che ne derivano. Se non l'avete ancora fatto, compratevi tutta la stagione e non pensateci più.

- 🟢 Grande racconto interattivo
- 🟢 Scelte davvero ardue
- 🔴 Tecnicamente mediocre
- 🔴 Gameplay ridotto all'osso

VOTO [82]

Una ospitale famiglia di redneck che ci invita a cena? MMMMMHHHHHHH...



Everybody sit down and I'll go get the meal! Ooh, this is a delight!

CPU: Single Core a 1.8 GHz
 RAM: 512 MB
 SCHEDA VIDEO: Una qualsiasi, compatibile DirectX 9.0c
 SPAZIO SU HD: 1 GB
 CONNESSIONE: Nessuna
 SVILUPPATORE: xii games
 PUBLISHER:
 Wadjet Eye Games
 MULTIPLAYER: Assente
 PREZZO INDICATIVO:
 € 9,99



resonance-game.com

**TGM
SILVER
AWARD**

COLPI DI SCENA RETRÒ!

RESONANCE

Come mai più sembrano vecchie, più le avventure grafiche sono divertenti da giocare? Che meno pixel equivalgano a più coinvolgimento?

Sarà un caso, ma ultimamente trovo molto più appassionanti e riuscite le avventure con look retrò, quelle che sembrano uscite dal secolo scorso, per intenderci: penso a quel piccolo capolavoro che è Gemini Rue, o alla serie Blackwell, in particolare l'ultimo Deception. Resonance non fa eccezione.

NOI SIAMO SCIENZA, NON FANTASCIENZA

Sfruttando un artificio narrativo ben noto, Resonance comincia da quella che pare essere la fine: il mondo in preda al caos, devastato da attacchi sconosciuti in grado di distruggere ogni cosa, dalla Casa Bianca alla Torre Eiffel. L'avventura vera e propria inizia, invece, sessanta ore prima di questi eventi, quando scopriamo dell'esistenza

La cosa più difficile, almeno all'inizio, è ricordarsi i nomi dei personaggi!



mani sulla ricerca di Morales e impedire che finisca in quelle sbagliate, scongiurando così l'epilogo con cui si apre il gioco. La materia scientifica, diversamente dal solito, è trattata con criterio e non "alla carlona", come siamo abituati a vedere nel mondo dell'intrattenimento; lo stesso dicasi per la figura dello scienziato, non il classico nerd sfigato o l'asociale con manie di grandezza.

NON RICORDO COSA HO DIMENTICATO

L'interfaccia è quella di una tradizionale avventura punta e clicca, sia per quel che riguarda il movimento sia per ciò che concerne la gestione dell'inventario e il passaggio da un personaggio giocabile all'altro. Resonance aggiunge al gameplay la memoria, che influenza ambienti e conversazioni. Come nella realtà, ce ne sono di due tipi:

del professor Morales, fisico che ha trovato una nuova forma di energia e che ha creato un dispositivo, chiamato Resonance, per custodirla. La sua morte improvvisa chiama in causa i quattro protagonisti dell'avventura: Ed, brillante matematico e assistente di Morales; Anna, infermiera di pronto soccorso molto legata al professore; il ruvido detective Bennet e Ray, un blogger ambizioso e controverso. Ogni membro di questo insolito gruppo è collegato agli altri in qualche modo, e tutti dovranno collaborare, ma soprattutto imparare a fidarsi l'uno dell'altro, per riuscire a mettere le



Il filmato introduttivo è ambientato nel futuro, che dovremo cercare di evitare. Forse.

LA MATERIA SCIENTIFICA OGGETTO DEL GIOCO È TRATTATA CON CRITERIO E NON "ALLA CARLONA"

Il posto di lavoro di Ed dopo che il dispositivo del professor Morales ha "malfunzionato".



Il detective Bennet è il classico poliziotto hard-boiled dalla ruvida scorza ma dal cuore buono.



Preparatevi a lunghe sessioni di scambi di oggetti e ricordi tra un personaggio e l'altro...

LA MEMORIA A BREVE TERMINE PUÒ CONTENERE UNICAMENTE SETTE "RICORDI"

Peccato che il gioco sia solo in inglese, perché la storia merita di essere letta tutta dall'inizio alla fine.



a lungo e breve termine. La prima riassume l'andamento della storia con gli elementi salienti fino a quel momento, si riempie automaticamente ed è sostanzialmente un diario; la seconda, invece, è molto più interessante perché ci si possono "trascinare" dentro tutti gli oggetti con cui si interagisce, e utilizzarli nelle conversazioni e negli enigmi. Trattandosi di memoria a breve termine, la sua durata non è eterna, così come la sua capacità, perché può contenere solo sette "ricordi", ed è quindi importante capire cosa tenere a mente e cosa no, ma soprattutto ricordarsi di metterci dentro le cose che poi si useranno. In generale, anche se gli enigmi non sono impossibili, o astrusi, o troppo complicati, il livello di difficoltà di Resonance è piuttosto alto, soprattutto per come è strutturato: dover gestire quattro personaggi giocabili liberamente, ciascuno con il proprio inventario e la sua memoria, spesso rischia di lasciare confusi. Non esiste alcun sistema di aiuti, anche se certi "puzzle" possono essere risolti in modi diversi, vuoi cimentandosi con un enigma vero e proprio, vuoi magari affrontando uno specifico argomento di conversazione con un NPC. Alcuni puzzle possono inoltre essere saltati a piè pari, cosa che riduce ovviamente il divertimento, ma in alcuni casi (vedi il labirinto onirico di Anna) anche la frustrazione e la sensazione di girare a vuoto.

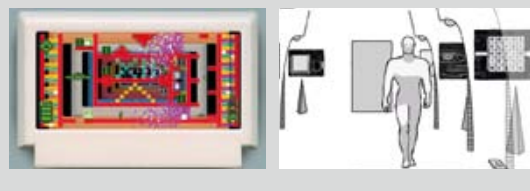
ARTE PLASMATA UN PIXEL PER VOLTA

Graficamente Resonance è una gioia per gli occhi, soprattutto per chi è cresciuto con le avventure grafiche di LucasArts e Sierra, grazie allo stile retrò che lo caratterizza, davvero azzeccato e curato. Ottima la recitazione - in inglese, e solo nei dialoghi, così come la colonna sonora, in alcuni casi smaccatamente fuori contesto, il che la rende paradossalmente ancor più calzante. Chi adora gli

achievement troverà parecchi obiettivi da sbloccare, alcuni dei quali piuttosto difficili, e che possono aggiungere un ulteriore grado di sfida durante la partita, se non addirittura far venire voglia di giocarci una seconda volta. 🍌

UN UOMO, UN'AVVENTURA

Il progetto Resonance era in ballo da un bel po' di tempo, e c'è voluta la lungimiranza di Dave Gilbert (nessun legame con Ron) e la sua Wadjet Eye Games per finanziarlo. Steve Twelve, ossia xii games, ha al suo attivo altre avventure insolite e originali, che potrebbe valer la pena provare e che si possono scaricare gratuitamente dal suo sito: Anna (non quella di DreamPainters), Infinity Bit e What Linus Bruckman Sees When His Eyes Are Closed, che merita di essere giocata solo per il titolo! Dove si trovano? Su xiiigames.com, naturalmente.



COMMENTO

Resonance è davvero un'ottima avventura. Non facilissima, perché la gestione contemporanea di quattro personaggi e relative memorie può risultare a volte complicata, ma gli enigmi sono ben congegnati e mai impossibili; adorabile grafica retrò a parte, la parte migliore di Resonance rimane la scrittura, con una storia avvincente, piena di colpi di scena da paura (peccato non poter spoilerare niente!) e personaggi di grande spessore. Come gli altri titoli di Wadjet Eye, è perfetto per chi ama il genere.

- 🟢 Storia davvero ben scritta e avvincente
- 🟢 Grafica "vecchia" ma molto curata
- 🔴 Gestione dei personaggi a volte macchinosa
- 🔴 Non disponibile in italiano

VOTO [85]

CPU: Dual Core 2.2 GHz
 RAM: 2 GB
 SCHEDA VIDEO: GeForce
 8800/ATI Radeon HD 2900
 SPAZIO SU HD: 1,75 GB
 CONNESSIONE: ADSL
 SVILUPPATORE:
Airtight Games
 PUBLISHER: Square Enix
 MULTIPLAYER: Assente
 LOCALIZZAZIONE:
Sottotitoli
 PREZZO INDICATIVO:
€ 14,99



PELUCHE E CASSEFORTI!
QUANTUM CONUNDRUM

Prendi un po' di Portal, aggiungi delle dimensioni bizzarre, uno zio fuori di testa e agita bene. Servire con pazienza...

Brutta cosa avere uno zio geniale, coi capelli bianchi e l'hobby delle dimensioni alternative. Non perché non sia fighissimo, intendiamoci, ma perché ogni volta che andate a trovarlo rischiate di finire nei pasticci.

Come accade in Quantum Conundrum, dove il vostro alter ego, il nipotino di dieci anni invisibile e senza voce, va a casa dello zio Fitz Quadwangle, ma il vecchio non si fa vedere. Si fa solo sentire, da una dimensione parallela da cui dovrete cercare di tirarlo fuori utilizzando un curioso dispositivo noto come Interdimensional Shift Device (IDS), che consente di rendere tutti gli oggetti di una stanza particolarmente leggeri o pesanti, di rallentare il tempo o di invertire la gravità. Una premessa narrativa piuttosto debole, dietro cui si

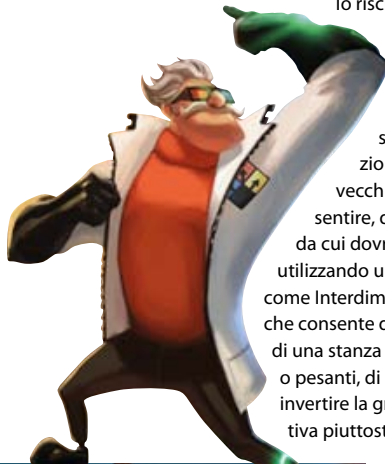
nasconde un puzzle game in soggettiva che ricorda in più di un aspetto Portal. E non è un caso, visto che la mente dietro il gioco è quella di Kim Swift, la stessa che ha concepito il capolavoro di Valve.

IL CERVELLO NON HA PREZZO...

L'idea è intrigante: la possibilità di alternare quattro diverse dimensioni apre a una serie di scenari che metteranno a dura prova la vostra materia grigia, costringendovi in molti casi a ragionamenti contorti e tutt'altro che banali; oppure, al contrario, cercherete soluzioni circonvolute quando quella esatta è molto più a portata di mano di quanto si pensi. Per esempio, per superare un baratro è necessario iniziare con la dimensione soffice per lanciare una cassaforte nel vuoto, rallentare il tempo per (quasi) bloccarla in aria, consentendovi così di saltarci sopra, per poi rovesciare la gravità in modo da ottenere una spinta extra che permetta di arrivare dall'altra parte. Questo, unito a una serie di dispositivi sparsi per le mappe, dai ventilatori ai trampolini elastici, garantisce una discreta varietà di situazioni, a cui si affianca una curva di difficoltà ben calibrata. Difficile annoiarsi, insomma: non mancano mai trovate ingegnose e nuovi modi di sfrut-



tare i passaggi dimensionali. Il gameplay di Quantum Conundrum non è comunque esente da problemi: uno su tutti, il funzionamento pressoché semicasuale del tasto del salto, fondamentale per la riuscita del novanta per cento delle azioni, e che sovente fa "cilecca", rivelandosi la causa del novanta per cento dei fallimenti. Moltissimi enigmi richiedono precisione, tempismo, salti al volo, e in generale riuscire a capire come "risolvere" una stanza non è per nulla difficile: la soluzione è (quasi) sempre chiara, molto meno la sua esecuzione. E questo, per un platform, è un difetto piuttosto grave. L'idea di dover realizzare uno "slam dunk" al volo di un aggeggio elettronico all'interno di una specie di reattore è fantastica. Al decimo tentativo fallito, quando sapete perfettamente cosa fare e quando farlo, andrete avanti sperando di essere fortunati e di riuscirci. Rovinando così gran parte del divertimento.



Dai, dite la verità: se la stanza avesse un altro "look", sarebbe virtualmente identica a Portal!



LE QUATTRO DIMENSIONI APRONO A UNA SERIE DI SCENARI CHE METTERANNO A DURA PROVA LA VOSTRA MATERIA GRIGIA



Davvero minimalista, ma per questo non meno gradevole da ascoltare, la colonna sonora.




Questo robot è il cugino delle torrette di Portal!

... PER TUTTO IL RESTO C'È QUANTUM CONUNDRUM

Dal punto di vista estetico le mappe sono piuttosto monotone, e dopo cinquanta livelli e oltre sei ore di gioco, vedere sempre gli stessi divani e le stesse librerie risulta un po' noioso; lo zio ha la bella voce di John de Lancie, di Star Trek TNG. Recita pure bene, ma ripete la medesima identica frasetta ogni volta che iniziate un puzzle:



considerato quante volte dovrete ripetere quelli più difficili, finirete probabilmente per odiarla. Tecnicamente non siamo di fronte a un capolavoro, l'Unreal Engine svolge il suo lavoro degnamente, i requisiti sono accettabili e le prestazioni più che buone anche su PC di fascia bassa; il look cartoon è azzeccato, ma come spesso accade serve anche a coprire una certa carenza di dettaglio complessiva. Ottima e abbondante la presenza dei checkpoint, pur se continuo a ritenere più pratica l'opzione di quicksave/quickload.

I più fissati possono dedicarsi alla raccolta di oggetti nascosti, o provare a ripetere le varie stanze cercando di compiere il minor numero possibile di "shift" dimensionali, pubblicando poi i propri risultati sulle leaderboard online. 

Il simpatico e timidissimo IKE, che incontrerete di quando in quando.



DUE DLC IN ARRIVO

A ridosso della stampa di questo numero, Airtight Games ha annunciato i due DLC previsti per Quantum Conundrum: il primo, in arrivo a fine luglio (quindi già disponibile quando leggerete queste righe), si intitola The Desmond Debacle e ci porterà in una nuova ala del Quadwangle Manor per risolvere enigmi legati all'uccellino meccanico incontrato diverse volte nel gioco. IKE-aramba invece ci chiederà di salvare l'adorabile esserino verde (Interdimensional Kinetic Entity), sperduto in un'altra ala della casa. Entrambi i pacchetti dovrebbero costare circa tre euro.



COMMENTO

Pur riprendendo l'idea base di Portal, Quantum Conundrum ha dalla sua un'innegabile originalità e un level design ispirato, con mappe e situazioni che impediscono il sopraggiungere della noia. I pur piccoli difetti sono tutti perdonabili, e comunque secondari rispetto al principale problema del gioco, ossia la pessima gestione del comando di salto. Se siete persone pazienti e disposte a tollerare la cosa, allora l'esperienza che vi aspetta è di quelle che val la pena provare.

-  **Gameplay originale**
-  **Level design improntato alla varietà**
-  **Controlli frustranti**
-  **Esteticamente ripetitivo**

VOTO [79]

CPU: Single Core 1.8 GHz
 RAM: 512 MB
 SCHEDA VIDEO: GeForce
 8800GT/Radeon HD 3850
 SPAZIO SU HD: 10 GB
 CONNESSIONE:
Assente
 SVILUPPATORE:
TT Games
 PUBLISHER:
Warner Bros.
 MULTIPLAYER: Split Screen
 PREZZO INDICATIVO:
29,99 euro

BLOCCHETTOSO

LEGO BATMAN 2 DC SUPER HEROES

Tanti mattoncini colorati, un cast di supereroi di primissimo livello, un po' di cattivoni da sconfiggere e una mappa di gioco liberalmente esplorabile. Tutto qui?

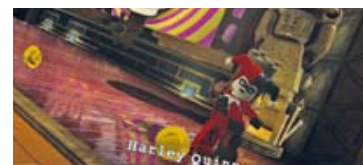
L' universo sconfinato dei mattoncini LEGO, il ritorno ormai prossimo del Cavaliere Oscuro al cinema (fine agosto per l'Italia) e una software house del blasone di TT Games sono una combinazione a dir poco letale per i videogiocatori, grandi o piccini che siano. Il successo riscontrato da LEGO Batman 2 DC Super Heroes non deve sorprendere più di tanto, anche perché il prodotto confezionato da TT Games è qualcosa di più del solito compito ben eseguito: la formula magica dei vari "LEGO qualcosa"

SUPERMAN, LANTERNA VERDE, WONDER WOMAN E ALTRI MEMBRI DELLA JUSTICE LEAGUE AIUTERANNO IL DINAMICO DUO A SCONFIGGERE LA COPPIA JOKER/LEX LUTOR

è stata arricchita con l'introduzione di nuovi ingredienti e il risultato ottenuto è convincente. Gli alchimisti inglesi non si sono limitati a riproporre il solito titolo ispirato a un lungometraggio cinematografico (o a una serie), ma hanno avuto

il coraggio di sperimentare: insomma, LEGO Batman 2 DC Super Heroes è un action game, con tonnellate di piattaforma su cui saltare, enigmi da risolvere per arrivare alla fine del livello, tanti nemici da combattere e una mappa di gioco liberalmente esplorabile! Insomma, il Cavaliere Oscuro e il Ragazzo Meraviglia potranno divertirsi a scorrazzare a bordo della Batmobile in una coloratissima e vastissima Gotham City, ricostruita con la solita dovizia di particolari, ricca di luoghi segreti da scoprire e preziosi gadget da recuperare. Questa volta Batman e Robin non saranno da soli: Superman, Lanterna Verde, Wonder Woman e altri membri della Justice League aiuteranno il dinamico duo

Poteva mancare il Joker, con i suoi fantasmagorici piani?





RISPETTO ALLE ALTRE PRODUZIONI DI TT GAMES È FACILE OSSERVARE UNA MAGGIORE VARIETÀ NEL GAMEPLAY



a sconfiggere i piani di dominio della strana coppia formata da Joker e Lex Luthor. Questo "crossover" tra i supereroi e i cattivi della DC Comics funziona alla grande: merito di una sceneggiatura impresiosita da dialoghi brillanti (doppiaggio in inglese, sottotitoli in italiano) e intrisi di quello humour tipico dei titoli griffati TT Games e da una trama ricca di colpi di scena. E soprattutto merito dei personaggi fatti da tanti coloratissimi mattoncini che, per la prima volta in un videogioco LEGO, avranno il dono della parola! La struttura di LEGO Batman 2 DC Heroes presenta un'altra peculiarità, ovvero l'assenza di un Hub centrale che faccia da raccordo tra i molteplici capitoli. Questa assenza è in parte mitigata dalla presenza della spettacolare Bat-caverna (c'è una mappa che permetterà ai nostri eroi in calzamaglia di muoversi) e dalla possibilità di esplorare Gotham City, anche se gli ambienti di gioco sono "chiusi" come nei precedenti titoli LEGO e alcune aree non sono disponibili (in alcuni casi andranno sbloccate). Insomma, il free roaming proposto da TT Games è alquanto limitato, ma nel complesso funziona nei quindici livelli che vanno a comporre la modalità Storia di LEGO Batman 2 DC Super Heroes. Oltre a saltare da una parte all'altra dello schermo e a combattere a colpi di mattoncini Due Facce, Harley Quinn, Catwoman e compagnia bella, al giocatore è richiesta una certa attenzione nel risolvere i puzzle per completare un livello o per sbloccare un determinato macchinario, nonché una buona dose di pazienza per esplorare gli scenari alla ricerca di preziosi gadget o per sbloccare nuovi costumi da super eroi.

PIÙ VARIETÀ

Rispetto alle altre produzioni di TT Games è facile osservare una maggiore varietà nel gameplay (le sezioni di guida sono un piacevole diversivo), un progressivo aumento della difficoltà nella risoluzione dei rompicapo e, soprattutto, la necessità di una coordinazione/cooperazione tra i super eroi per debellare i cattivoni (l'Intelligenza Artificiale è praticamente inesistente). Le scenette tra Batman e Superman strappano più di un sorriso,

LA TECNICA DEI MATTONCINI

Da vedere, l'ultimo nato in casa TT Games è uno splendore per gli occhi, indipendentemente dalla macchina su cui gira. Le animazioni sono spassose, le scenette di intermezzo dei piccoli gioielli, Gotham City un caleidoscopio di colori. Il motore grafico fa ampiamente il suo dovere (tralasciando qualche improvviso calo del framerate), anche se certi problemi dei titoli LEGO non sono stati risolti: la telecamera, per esempio, in alcuni frangenti si rivela davvero problematica, specialmente nella gestione dello split screen dinamico. Il sistema di controllo non è stato rivoluzionato, e a parte qualche problema nelle sezioni di guida, funziona in modo più che soddisfacente con bel joypad.



con l'Uomo Pipistrello che non fa nulla per rendersi simpatico agli occhi dell'Uomo d'Acciaio, anche se il lavoro di squadra è fondamentale per superare alcune aree di gioco. Come sempre è consigliato affrontare il giro in giostra con un amico (tramite split screen dinamico) per gustarsi al meglio l'avventura preparata da TT Games. 🦇

COMMENTO

LEGO Batman 2 DC Super Heroes è senza alcun dubbio uno dei migliori titoli "LEGO qualcosa" degli ultimi anni, almeno fino a quando non arriverà nei negozi la trasposizione a mattoncini de "Il Signore degli Anelli", prevista per il prossimo autunno. Una trama spettacolare, un cast di supereroi semplicemente stellare e una struttura di gioco variegata lo rendono un titolo adatto a grandi e piccini.

- 🟢 Il carisma dei super eroi della DC Comics.
- 🟢 Struttura di gioco più aperta...
- 🔴 ... ma non quanto si poteva immaginare
- 🔴 Gestione della telecamera migliorabile.

VOTO [79]

CPU: Dual Core 2.8 GHz
 RAM: 2 GB
 SCHEDA VIDEO:
GeForce 8600
Radeon 2600
 SPAZIO SU HD: 10 GB
 CONNESSIONE: ADSL
 SVILUPPATORE: SEGA
Studios Australia
 PUBLISHER: SEGA
 MULTIPLAYER:
 Split Screen/Internet
 PREZZO INDICATIVO:
 49,99 euro



OLIMPICO!

LONDON 2012

Il medagliere PC si arricchisce di un nuovo titolo multi evento: sarà oro, argento o bronzo per SEGA?

Dopo aver visto Bolt frantumare il record olimpico nei 100 metri piani e conquistare l'ennesima medaglia d'oro, dopo aver consumato un'intera confezione di fazzoletti nell'ammirare le ultime performance in piscina di "Michelone" Phelps o le commoventi imprese della squadra italiana di scherma, in pieno tormentone estivo "Call Me Maybe" (la versione rifatta da Missy Franklin, Dana Vollmer e tutte le ragazze della nazionale statunitense di nuoto è a dir poco sensazionale!) per rivivere i momenti più emozionanti dell'Olimpiade 2012 non c'è niente di meglio che il videogioco ufficiale della manifestazione inglese.

I CANGURI AUSTRALIANI

La produzione di London 2012: Il Videogioco Ufficiale dei Giochi Olimpici è stata affidata allo studios australiano di SEGA, che ha cercato di riprodurre al meglio lo

Alcune discipline sportive, come il beach volley, non sono molto convincenti.



spirito olimpico anche su PC. Il risultato di cotanto sforzo è un titolo godibile (meglio del debole Beijing 2008), anche se non ci troviamo di fronte a una di quelle simulazioni che saranno ricordate per sempre nell'olimpo dei videogiochi come Summer Games di Epyx.

London 2012 propone all'appassionato sportivo un ricco comparto single player/multiplayer (si parla di oltre una quarantina di eventi in cui competere) per sfide offline e online. Si tratta di un titolo multi evento espressamente pensato per passare qualche ora spensierata in compagnia di amici, cercando di emulare le imprese dei vari Bolt, Lochte e compagnia bella, divertendosi a collezionare record

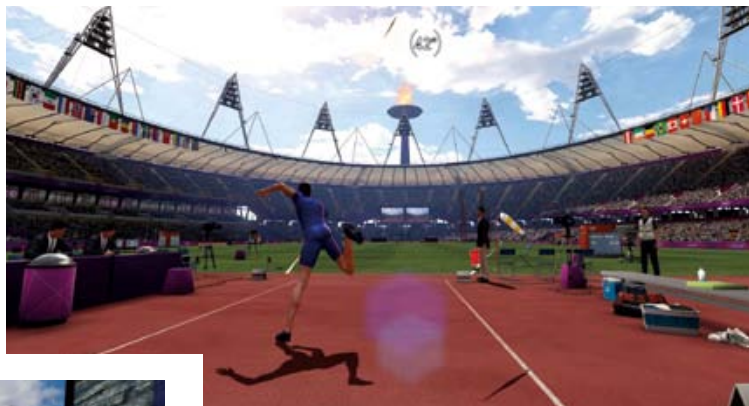
e medaglie. Il pezzo forte è rappresentato dalla possibilità di disputare le Olimpiadi in forma completa (una decina di giornate): si gareggia in due discipline sportive quotidianamente, disputando al mattino le qualificazioni e le finali nel pomeriggio. Vincere delle medaglie significa poter sbloccare dei gadget speciali per la propria nazione (equipaggiamento e kit da gara), ma nulla di davvero "olimpico". Le altre modalità introdotte sono la "Partita Eventi" e la "Partita Fantasia", che permettono di creare una serie di eventi personalizzati per sfide contro la CPU o contro avversari umani.

UN CONTROLLO A METÀ

Come in ogni simulazione di questo tipo, il sistema di controllo gioca un ruolo fondamentale. SEGA ha cercato di proporre qualche interessante variante al solito canovaccio fatto di "button mashing" e poco altro. Il risultato è complessivamente discreto, con alcune discipline simulate in modo quasi perfetto e altre meno riuscite. In ambito natatorio, per esempio, è richiesto un buon tempismo nel muovere le due leve analogiche del joystick; nelle gare di atletica leggera invece si dovrà imparare a dosare l'energia del proprio campione

PER ESSERE COMPETITIVI IN GARA È CONSIGLIABILE PRESTARE UN MINIMO DI ATTENZIONE AI TUTORIAL PRESENTI

Il tiro con l'arco è senza dubbio uno degli sport simulati al meglio in questo titolo.



SEGA HA CERCATO DI PROPORRE QUALCHE VARIANTE AL SOLITO BUTTON MASHING

NESSUNO È PIÙ BASITO

London 2012 è piacevole da guardare, sia per il taglio televisivo adottato per riprodurre le varie discipline sportive, sia per una inaspettata cura anche per i più piccoli dettagli (vedi il pubblico che segue con attenzione l'evolversi delle varie prove). Certo, le magagne non mancano e a farla da padrone ci sono una gestione delle collisioni un po' deficitaria e un frame rate che ogni tanto si mostra sofferente. Gli atleti, pur essendo completamente inventati (niente Bolt, Pellegrini e compagnia bella), mostrano dei modelli poligonali più che soddisfacenti e animazioni decorose.



Emulare il nostro Daniele Molmenti è possibile, anche se il sistema di controllo convince poco.

senza stancarlo troppo e così via. Per essere competitivi in gara è consigliabile prestare un minimo di attenzione ai numerosi tutorial presenti, onde evitare di fare figuracce. In alcuni sport vi capiterà di ottenere dei record mondiali anche solo dopo una manciata di tentativi, in altri invece sarà difficile riuscire a essere competitivi. Il motivo? Semplice: l'Intelligenza Artificiale non è perfettamente calibrata (un portoghese che vince i 100 metri? Dai...) e un sistema di controllo, come

dicevamo poco fa, al limite del frustrante in alcune specialità (i tuffi, per esempio).

QUANTO DURA?

Per disputare un'intera Olimpiade basterà un intero pomeriggio di gioco (si parla di quattro/cinque ore), mentre le sfide multiplayer con giocatori umani alzano di molto la longevità e il divertimento di questo titolo. Il comparto online si dimostra interessante: c'è la possibilità di disputare una partita veloce/personalizzata, un

Torneo e, dulcis in fundo, sperimentare la simpatica modalità "Orgoglio Nazionale" in cui verranno sommati i risultati ottenuti dai giocatori di tutti i Paesi in una classifica mondiale. Tutto questo può bastare per conquistare un medaglia d'oro? No, ma in gruppo o giocando online la simulazione multi evento di SEGA lotta meritatamente per un bronzo. 🍀

COMMENTO

Pur non trattandosi di un titolo sensazionale, London 2012 fa il suo dovere: tante discipline in cui gareggiare, alcune davvero ottime, un buon numero di modalità in cui cercare di ottenere l'oro o qualche record olimpico e persino un comparto grafico più che onorevole. Il sistema di controllo è azzeccato in alcuni sport, al limite della frustrazione in altri, così come l'Intelligenza Artificiale, protagonista di improbabili vittorie. Naturalmente la simulazione di SEGA raggiunge il massimo delle sue potenzialità in multiplayer: offline e online il divertimento è assicurato. Da soli è invece facile abbandonare dopo qualche prova...

- 🟢 Alcune prove sono ben fatte
- 🟢 Buon comparto tecnico
- 🔴 Alcune discipline sono frustranti
- 🔴 I.A. mal calibrata

VOTO [65]



CPU: Single Core 1.8 GHz
 RAM: 1 GB
 SCHEDA VIDEO:
GeForce 6600
ATI RADEON X700
 SPAZIO SU HD: 7 GB
 CONNESSIONE: ADSL
 SVILUPPATORE:
Cyanide Studio
 PUBLISHER:
Focus Home Interactive
 MULTIPLAYER: Internet
 PREZZO INDICATIVO:
39,99 euro



IN FUGA!

PRO CYCLING MANAGER 2012

Riuscirà Cyanide Studio a confermarsi in maglia gialla anche sugli Champs-Élysées ? Secondo noi sì...

Come ogni anno, nel periodo che va dalla fine del Giro d'Italia e l'inizio del Tour de France arriva puntuale un nuovo capitolo di Pro Cycling Manager. Gli amanti del ciclismo non hanno molte alternative in ambito videoludico, e ogni episodio della simulazione di Cyanide Studio viene atteso con spasmodica trepidazione dai fan di Wiggins, Nibali e compagnia bella. Il nuovo episodio porta in dote la solita quintalata di squadre, ciclisti, corse a tappe

e gare da disputare, una modalità Carriera esaustiva, un'interfaccia di gara semplificata, un motore 3D arricchito di nuovi effetti grafici e adeguatamente "ripulito", un'Intelligenza Artificiale più sagace e abile a sfruttare in modo tempestivo le molteplici situazioni, la possibilità di pianificare in modo preciso gli appuntamenti e gli allenamenti dei propri campioni, un multiplayer nuova di zecca e altre piccole innovazioni. Insomma, sulla carta il menu di PCM 2012 sembra capace di sfamare anche l'appetito dell'appassionato più famelico di ciclismo.



tappe per eccellenza, la Grande Boucle. Le squadre potranno essere promosse o retrocesse nelle diverse categorie in base ai risultati ottenuti nel corso della stagione. Come sempre è possibile personalizzare gli allenamenti del proprio team, anche perché la partecipazione a una corsa a tappe richiederà una preparazione completamente diversa da quella per una grande classica. Al fine di agevolare la programmazione della stagione, Cyanide ha sostituito il vecchio calendario con un nuovo strumento denominato "pianificazione": ora è possibile decidere a inizio stagione chi parteciperà a una determinata corsa e chi a un'altra, velocizzando la

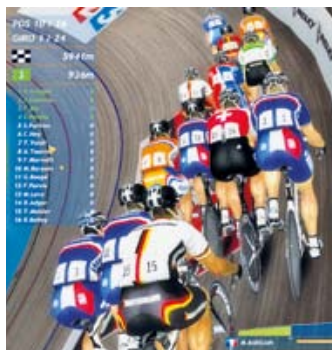
A QUOTA 81

Il numero delle squadre con cui gareggiare scollina quota 81, anche se dobbiamo rimarcare l'assenza di un buon numero di licenze ufficiale. Le categorie in cui cimentarsi sono tre (World Tour, Continental Pro e Continental) e il numero delle competizioni/gare è a dir poco impressionante: 180 prove selezionabili, tra cui la corsa a



La gestione degli ordini ai propri ciclisti presenta qualche novità.

L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE È PIÙ AGGRESSIVA DI QUELLA VISTA ALL'OPERA NEL PREDECESSORE



Siete pronti a replicare i trionfi di Wiggins? Prima del Tour ha dominato le corse su pista...



Le fughe all'inizio della tappa sono state limitate: l'I.A. reagisce in modo tempestivo e cerca subito di chiudere i buchi.



La pianificazione è davvero utile, anche se non esente da difetti.

DURANTE LA STAGIONE, C'È LA POSSIBILITÀ DI PARTECIPARE A UNO STAGE DI RICOGNIZIONE

scompaiono un po' troppo velocemente... Per quanto riguarda l'intelligenza artificiale, possiamo dire che l'abbiamo trovata più aggressiva, e si è dimostrata capace di reagire agli attacchi e di sfruttare a proprio vantaggio le debolezze degli avversari. È bello vedere diverse squadre controllate dalla CPU attaccarsi e studiarsi continuamente, ve lo assicuriamo! Anche le cronometro appaiono più credibili, così come i "trenini" per le volate, mentre le fughe a inizio tappa sono state limitate rispetto a quanto visto in PCM 2011. Il multiplayer è focalizzato sulla modalità "Armada", dove ciclisti e materiale tecnico sono rappresentati tramite mazzi di carte di diverso valore (non vi ricorda l'Ultimate Team di FIFA?) che andranno sbloccati con molte ore di gioco o acquistati tramite una moneta virtuale denominata con molta fantasia "Cyans". Una volta composta la propria squadra si potrà gareggiare online. La scelta - com'era prevedibile - ha fatto letteralmente imbestialire la storica community di PCM che non ha apprezzato la svolta "pecuniaria" scelta da Cyanide.

composizione delle liste dei partecipanti agli eventi. È un'aggiunta che tende a semplificare un po' le operazioni e risulta utile soprattutto quando si ha a che fare con squadroni "enormi" come il Team Sky, in cui non è facile tenere sotto controllo lo stato di forma di tutti. Un'altra importante aggiunta è la possibilità di partecipare a uno stage di ricognizione durante la stagione: oltre a studiare in modo dettagliato il percorso, questo allenamento si rivela utile per migliorare la condizione fisica e mentale dei propri atleti. Purtroppo, tutto ciò ha un costo e non tutte le squadre avranno il budget per prenotare vitto e alloggio per tutti i membri del team. Con una buona pianificazione degli allenamenti, la ricerca di nuovi talenti e qualche acquisto di spessore è possibile creare una squadra altrettanto competitiva, senza andare in gita.

TEMPI DI REAZIONE

Un'altra novità della stagione 2012 riguarda l'interfaccia di gioco, che Cyanide Studio ha cercato di semplificare: un'operazione riuscita ma non completamente. Certo è possibile impartire più velocemente gli ordini (del tipo "attacca", "mantieni la posizione" e via discorrendo), peccato che in alcuni casi i menu

TAPPE IN 3D

Il motore grafico 3D di PCM 2012 non presenta novità sostanziali in questa nuova incarnazione e si mostra in generale un po' più fluido rispetto all'annata precedente (le richieste hardware sono sostanzialmente le stesse). Le animazioni e i modelli poligonali della maggior parte dei corridori lasciano un po' a desiderare (anche se i ciclisti più famosi sono riprodotti discretamente), così come la gestione delle telecamere durante lo svolgimento di una corsa. Le compenetrazioni poligonali, infine, non sono state eliminate neanche questa volta, ma oramai potremmo considerarle un marchio di fabbrica di questa produzione...



Il motore grafico soffre di alti e bassi: nei primi piani il risultato è soddisfacente, dall'alto o in certe angolazioni è meglio lasciar perdere.

COMMENTO

PCM 2012 si conferma ancora una volta come il punto di riferimento per gli amanti del ciclismo videoludico, anche se rispetto alla scorsa stagione non ci sono novità sconvolgenti. Cyanide ha fatto un lavoro di rifinitura e il risultato è positivo (nello specifico, l'I.A. è migliorata parecchio), anche se certe peccie strutturali sono rimaste. Il problema licenze è facilmente risolvibile, così come la solita quintalata di bug che accompagna ogni uscita di PCM. Le scelte operate sul multiplayer online, invece, lasciano perplessi...

- Il ciclismo alla Football Manager vi piace?
- I.A. reattiva e capace di sorprendere
- Il multiplayer online non convince
- Interfaccia semplificata ma non proprio "user friendly"

VOTO [69]

CPU: Dual Core 2 GHz
 RAM: 2 GB
 SCHEDA VIDEO:
**NVIDIA GeForce 7600/
 ATI X1600**
 SPAZIO SU HD: 3 GB
 CONNESSIONE: ADSL
 SVILUPPATORE: Milestone
 PUBLISHER: Black Bean
 MULTIPLAYER: Internet
 PREZZO INDICATIVO:
€ 19,98



SCIVOLOSO!

SBK GENERATIONS

Milestone torna sui circuiti della Superbike, spalanca il gas, ma finisce incredibilmente a terra.

Il Mondiale Superbike ci sta regalando gare combattutissime (ormai una costante) e molta incertezza nella lotta per il titolo. Gli alfieri del motociclismo nostrano si comportano bene e, mentre scriviamo, la sfida per la corona iridata sembra ristretta alla coppia Biaggi-Melandri. In ambito videoludico, l'italiana Milestone si è confermata al vertice nelle scorse stagioni, anche per la mancanza di avversari di valore. Come spesso accade quando si corre da soli, però, l'errore è dietro l'angolo, e a questo giro osserviamo uno scivolone in prossimità del traguardo, che getta al vento la probabile vittoria.

Nonostante la software house milanese abbia cercato di proporre un SBK un po' diverso dal solito, le novità non riescono a risollevarlo una simulazione che comincia a sentire il peso degli anni. E non parliamo solo del comparto grafico, ben sotto gli standard attuali, ma anche del motore fisico e del modello di guida, entrambi datati nel 2012.



TANTO FUMO E POCO ARROSTO

SBK Generations mette sul piatto un numero strabiliante di contenuti a un prezzo invitante, ma di sostanza vera e propria non

ce n'è poi molta. È un peccato, se consideriamo il blasone di Milestone, una software house che ci ha regalato, a cavallo del nuovo millennio, la miglior simulazione a due ruote di tutti i tempi (Superbike 2001, pubblicata da Electronic Arts). Abbandonando il passato e tornando alla cruda realtà, con un pizzico di "nostalgia canaglia", sappiate che in Generations potrete rivivere gli ultimi quattro anni della SBK (dalla stagione 2009 all'attuale 2012), senza tralasciare i campionati dedicati alle SuperStock 1000, alle SuperSport e, dulcis in fundo, le sfide alle leggende della categoria (Fogarty, Bayliss, Corser, solo per citare i piloti più famosi). La SBK Experience è il fiore all'occhiello di questa produzione: la possibilità di sfidare sua maestà "Foggy" (o "King Carl", se preferite) nel suo regno (il circuito di Assen) è impagabile per l'appassionato della Superbike. L'esperienza in pista con le leggende della SBK si rivela appagante

PROBLEMI AI BOX

La realizzazione tecnica è il punto dolente di SBK Generations: il motore grafico è quello del 2011, con qualche piccolo miglioramento qua e là; le 17 piste presenti, se confrontate con quelle di altre saghe motoristiche, appaiono povere e al di sotto degli standard attuali, con una pochezza di dettagli sorprendente. Anche le texture lasciano a desiderare, così come le animazioni dei piloti: molto meglio i modelli poligonali delle moto.

Il motore grafico arranca: pare proprio non farcela più.



IL MODELLO DI GUIDA NON PRESENTA NOVITÀ RISPETTO ALL'ANNO SCORSO



Quanto a contenuti, si tratta del titolo SBK più vasto di sempre.

LA SBK EXPERIENCE È IL FIORE ALL'OCCHIELLO DI QUESTA PRODUZIONE

massimo delle proprie potenzialità, è impegnativo anche per i piloti più esperti e non consente il benché minimo errore: basta un'esitazione e si vola che un piacere. In fin dei conti, "quattro anni al prezzo di uno" sono un'offerta irripetibile per gli appassionati, e il prezzo budget va considerato, però resta un bel po' di amaro in bocca per un'occasione mancata. 🧑

per quantità (sono più di una quarantina gli scenari da completare e sbloccare), meno per qualità e varietà. Si va dal battere il record di una pista in particolari condizioni climatiche al dover impennare per un certo numero di metri o all'affrontare una gara senza cadere, e così via. Per quanto riguarda la classica Carriera, il vostro alter ego si vedrà impegnato a conquistare, a suon di vittorie, un bel contrattone e una moto prestigiosa con cui lottare per il titolo. Sostanzialmente, però, si tratta della stessa modalità vista lo scorso anno.

È INTELLIGENTE, MA NON SI APPLICA

Il modello di guida di Generations, nonostante la presenza della decantata feature

Evolution Track (il grip delle gomme cambia in base alle condizioni ambientali della pista), non presenta reali novità rispetto al recente passato: tre livelli possibili di simulazione, molteplici parametri di gioco e non da configurare e un'Intelligenza Artificiale rimarcabile (abbiamo rilevato una buona aggressività). Il modello fisico, dal canto suo, è lievemente più permissivo rispetto ai precedenti SBK e le sgomitare in curva possono andare bene, ma certi tipi di contatto sono eccessivamente al limite per una simulazione motoristica. Tornando alla I.A., questa si distingue per qualche errore di troppo in determinate situazioni, mentre la gestione dei danni non riesce a convincere. Il modello di guida, se spinto al

Spingendo al massimo delle potenzialità SBK assisterete spesso a cadute di questo tipo.



Le pieghe sono sempre spettacolari da gustare.



COMMENTO

Da appassionato della serie videoludica SBK non mi è facile giudicare l'ultima opera motoristica sfornata dai ragazzi di Milestone. Quanto a contenuti c'è poco da eccepire. Sul fronte simulativo, invece, si avverte in modo drammatico il peso degli anni e la mancanza di un'ulteriore evoluzione tecnologica.

- 🟢 Quattro stagioni di SBK al prezzo di una.
- 🟢 La SBK Experience è un'ottima idea.
- 🔴 Il comparto grafico è in là con gli anni.
- 🔴 Modello di guida con i soliti problemi.

VOTO [61]



Alcuni oggetti, come rampe e nastri trasportatori, possono essere ridimensionati dinamicamente.



Prima di ogni livello viene spiegato l'obiettivo da raggiungere e le condizioni di gravità e pressione dell'aria.

PER CONSERVARE LA MENTE OCCORRE ESERCITARLA

Gli oggetti sono tantissimi, dai ventilatori alle palle da bowling, dai cannoni alle lampadine, passando per missili e topolini che corrono verso il formaggio, nastri trasportatori e gatti, trapani e candele. Badate bene, però: nonostante l'assenza della fisica realistica, che oggi siamo abituati a dare per scontata, il gioco riproduce in maniera molto precisa il comportamento di ogni singolo oggetto, divertendosi di quando in quando ad agire su altre variabili come gravità, calore o pressione. Questo rigore fa sì che ogni esperimento, ogni macchinario, ogni delirante sequenza di azioni sia riproducibile in qualsiasi momento, abbandonando ogni elemento di casualità.



Se vi trovate bloccati da qualche parte, su internet trovate le "solle" per ogni singolo livello, così come le password per accedervi.



Nelle versioni successive migliora la grafica, ma il gioco è rimasto sempre lo stesso (per fortuna!).

Non esiste la fortuna, in The Incredible Machine, non c'è la volta che "mi è andata bene", o la possibilità di risolvere un livello piazzando gli oggetti più o meno a casaccio e incrociando le dita, e questa più di tutte è la ragione del suo successo, che moltissimi suoi imitatori non hanno mai capito, e il motivo per cui ancora oggi si lascia giocare con grandissimo piacere. Per chi ha voglia di sbizzarrirsi, poi, esiste una modalità in cui trastullarsi con tutti gli oggetti disponibili, e persino realizzare i propri puzzle da salvare e passare agli amici.

UN GIOCO CHE VANTA INNUMERAVOLI TENTATIVI DI IMITAZIONE

In un'epoca in cui i giochi giravano su floppy disk (il primo TIM occupa poco più di otto mega), i salvataggi erano ancora appannag-

IL GIOCO RIPRODUCE IN MANIERA MOLTO RIGOROSA IL COMPORTAMENTO DI OGNI SINGOLO OGGETTO

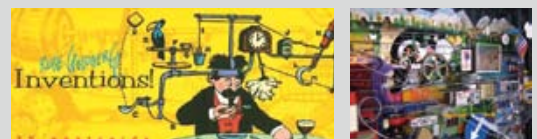
gio di pochi titoli, e per riprendere la partita da dove si era interrotta era necessario inserire il codice relativo all'ultimo livello raggiunto; parimenti, il meccanismo di protezione contro la pirateria chiedeva di inserire specifiche informazioni reperibili sul manuale. Se vi viene voglia di cimentarvi con gli originali, invece che accontentarvi di qualche imitazione in flash o in app a basso costo, per una decina di dollari trovate su GOG.com tutta la serie, che comprende anche The Even More Incredible Machine, The Incredible Machine 3 (con tutti i livelli di TIM 2), Contraptions ed Even More Contraptions. È vero che gran parte dell'originalità dei primi due si è poi perduta negli anni, e che gli ultimi titoli si limitano a riciclare gran parte dei loro livelli, ma anche così c'è di che spassarsela per parecchio tempo. 🧑



Non ci vorrà molto prima che le cose comincino a complicarsi per davvero...

IL CUBO DI RUBE (GOLDBERG)

Basta guardare una qualsiasi puntata di Wallace e Gromit, o la scena iniziale di Ritorno al Futuro, o "rileggere" gli incidenti della serie Final Destination per capire cosa sia una macchina di Rube Goldberg, un meccanismo incredibilmente complesso e sovradimensionato che deve portare a termine un compito molto banale. Nate come divertimento narrativo dalla fantasia del disegnatore/ingegnere Rube Goldberg, la gente ha cominciato a realizzarle dal vero, e in giro per il mondo ci sono ogni anno campionati e fiere in cui ci si sfida nella costruzione della macchina più complessa.



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

**TUTTO
NUOVO!**

GAMESVILLAGE.IT

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

www.gamesvillage.it

IL DIVERTIMENTO RIPARTE ADESSO

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

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

Indie zone

Verso una definizione di indie #04

Come ci insegna il relativismo antropologico, le basi per la concettualizzazione dell'identità europea sono state gettate da chi stava cercando una categoria mentale che potesse comprendere ciò che non era africano o asiatico o... Perché, quindi, non sfruttare lo stesso meccanismo cognitivo per azzardare una definizione di indie capace di abbracciare, per contrapposizione, tutti quei prodotti non etichettabili come mainstream? Beh, forse perché la stessa definizione di mainstream è vittima del relativismo di cui sopra? A voi una breve selezione dei generosi apporti gentilmente donati dagli amici del forum di TGM:

Thalon

Dicesi mainstream un prodotto videoludico sviluppato e pubblicato da una società mainstream; una società mainstream è una società generalmente grossa e spesso multinazionale (nel senso che più che altro ama delocalizzare in Cina o in Est Europa lo sviluppo per tagliare i costi) che segue logiche commerciali mainstream; una logica commerciale mainstream è una logica che ha al primo posto la tutela degli utili, l'appagamento degli azionisti e il placamento degli speculatori; una logica mainstream si traduce, ad esempio, nella totale sudditanza degli sviluppatori ai voleri del reparto marketing e al voler trascurare l'aspetto artistico di un gioco in favore di un aspetto più commerciale e pubblicitario.

stregato86

Qualche giorno fa, in aereo, mi si è seduto accanto un tizio qualunque. Abbiamo iniziato a parlare del più e del meno finché siamo giunti all'argomento "videogiochi". Dopo un po' si scopre che il tizio in questione gioca, e non l'avrei mai detto davvero, a Modern Warfare 3 con tanto di clan su PS3 e cacchi vari. Sta a parlarmi del gioco per un'ora. Poi io inizio a virare su qualche altro titolo e lui s'interrompe, aggiungendo: "No, io gioco a CoD, massimo qualche partita a Fifa e GT. Per il resto niente". Perfetto, credo di aver capito cos'è mainstream e cosa no.

DagonCultis

Il mainstream è la sicurezza con cui coprirsi per evitare sbandate improvvise, mascherando con queste motivazioni la voglia di non osare e di non provare qualcosa di nuovo. Sono drastico, ma il mio non è assolutamente un discorso del tipo "mainstream caccapupù viva l'indie", è solo prendere atto di come sia più "facile" sfruttare la scia di un successo che crearlo da zero. Come sempre il mainstream non può scollersersi dal pubblico, dal "bacino d'utenza" che compra il prodotto, quindi un altro aspetto del mainstream è seguire quello

che la massa, in puri termini di percentuali, chiede. Quanti sviluppatori hanno dovuto castrare le proprie idee per piegarsi all'orgia della moneta?

Wolfwood26

Mainstream è ciò che richiama il mercato del consumismo, dove, nell'ambito del VG, si vuole il tal titolo perché è figo, perché tutti i nostri amici ce l'hanno e così possiamo giocare con loro, non per le sue qualità intrinseche. Ma mainstream può essere o un punto di partenza o un punto di arrivo. Un titolo che esce sostenuto dall'hype, rivolto a un pubblico potenzialmente ampio già dalla nascita è un titolo mainstream, che però potrebbe, qualora non si dovesse rivelare di alta qualità, ridursi all'anonimato nel giro di breve, oppure diventare di nicchia, giocato da un ristretto gruppo di appassionati. Ma se in realtà non fosse un problema di definizione di mainstream, ma di gestione delle aspettative? Il problema è chi sviluppa il gioco o il gioco stesso? Il rappresentante del vero mercato mainstream, oggi, è chi compra l'ultimo titolo super-pubblicizzato o chi guarda all'indie per tendenza più che per un effettivo bisogno di freschezza, di meccaniche nuove?

Nara Stabocchi

Mainstream è un modo per indicare "la maggior parte" degli appartenenti ad un determinato gruppo di persone (nel nostro caso il gruppo è "videogiocatori"); un prodotto mainstream è un prodotto che ha come target principale il mainstream, che si rivolge al mainstream, quindi ideato, progettato, realizzato e messo in commercio allo scopo di essere acquistato dalla maggior parte dei videogiocatori. Perché un mercato può essere chiamato mainstream? Perché la maggior parte dei prodotti che vi si scambiano sono mainstream. In altre parole la maggior parte dei giochi ha come target la maggior parte dei videogiocatori.

"Solo gli imbecilli non hanno dubbi. Ne sei sicuro? Non ho alcun dubbio!" (Luciano De Crescenzo, Il dubbio - 1997).

Rikkomba "La" Vivente

Mainstream sono i videogiochi violenti che ti fanno diventare pazzo, assassino o stupratore.

ZanZa

Mainstream definisce semplicemente ciò che è alla conoscenza di "tutti". Ahimè acquisisce accezioni negative perché, come praticamente per tutto, il proprio status viene abusato dalle persone mediocri e dalle organizzazioni che essenzialmente puntano a spremere in ogni modo le masse di persone medie. Così i player medi, che costituiscono la maggioranza della massa, comprano ciò che è mainstream e le società che fanno del videogioco il proprio business puntano a creare ciò che è attualmente mainstream. *



Pulp Fighter II, di Filippo Morini
(filippomorini.tumblr.com)

Games for Change

"L'unico vero viaggio verso la scoperta non consiste nella ricerca di nuovi paesaggi, ma nell'avere nuovi occhi" (Marcel Proust, 1871 - 1922).

Anche quest'anno si è tenuto il festival organizzato da Games for Change, un'organizzazione internazionale e senza scopo di lucro che nasce nel 2004 con l'obiettivo di "facilitare la creazione e la distribuzione di giochi a forte impatto sociale, quali strumenti critici nei processi di educazione e sensibilizzazione". I fondatori del progetto, sul loro sito ufficiale (gamesforchange.org) precisano che, a differenza di quanto fatto dall'industria del videogioco classica, Games for Change si propone di sviluppare una rete di conoscenze, accessibile a chiunque, capace di far crescere e prosperare il "videogioco [per il] sociale" senza pensare ad alcun tipo di profitto, se non a quello necessario per sostenere il progetto stesso. Ecco, quindi, che durante il festival si assiste ad un turn over di keynote e round table davvero serrato; nella "tre giorni" dell'edizione 2012, ad esempio, hanno avuto luogo più di settanta eventi singoli, distribuiti tra: casi studio, workshop tematici, preview, post mortem, how-to, analisi congiunturali, percorsi storici, presentazioni individuali, momenti didattici e di confronto; il tutto, declinato secondo tre specifiche direttive culturali: la prima, in collaborazione con il Game For Learning Institute, dedicata al fertile legame tra il videoludo e la possibilità di un nuovo modo di fare pedagogia; la seconda, concordata con una folta rappresentanza di agenzie federali tra le quali la NASA, il National Institute for Health, il National

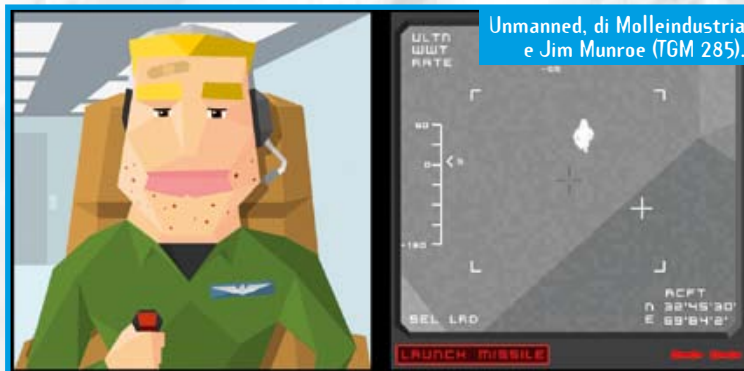


Endowment for the Arts ed il White House Office of Science and Technology Policy, volta ad approfondire le opportunità di partnership tra pubblico e privato; la terza, supportata da AMD, pensata per quel nutrito gruppo di insegnanti e operatori sociali interessati al gioco digitale quale strumento oggi giorno imprescindibile per modernizzare il processo educativo.

COME SI È ARRIVATI A TANTO?

Il primo vagito è stato registrato l'8 giugno del 2003, quando presso l'Accademia di Scienze di New York si è tenuta una conferenza a porte chiuse sul tema dei giochi "seri", quindi utili al cambiamento e alla risoluzione di problemi reali. Per quanto il convegno fosse stato poco pubblicizzato e la partecipazione potesse avvenire solo me-

dante invito personale, quella mattina si presentarono più di 40 associazioni private, diversi esponenti del mondo accademico e un numero non meglio precisato di organizzazioni non-profit, tutti convenuti per applaudire all'iniziativa e chiedere all'opinione pubblica di ascoltare le argomentazioni a favore del videogioco quale veicolo didattico per comunicare con gli studenti e favorire un certo tipo di apprendimento. L'evento era stato messo in piedi da Suzanne Seggerman di Web Lab (un laboratorio per innovare la web communication), Benjamin Stokes di NetAid (un'organizzazione che promuove progetti contro la povertà), Barry Joseph di Global Kids (un ente formatore), Thomas Lowenhaupt della Comunità Locale di Queens e David Rejeski del Woodrow Wilson Center (un istituto di ricerca indi-



Unmanned, di Molleindustria e Jim Munroe (TGM 285).



L'anno scorso, la presenza di Al Gore al Games for Change Festival attirò l'attenzione di molti curiosi.

GAMES FOR CHANGE HA L'OBIETTIVO DI FACILITARE LA CREAZIONE E LA DISTRIBUZIONE DI GIOCHI A FORTE IMPATTO SOCIALE



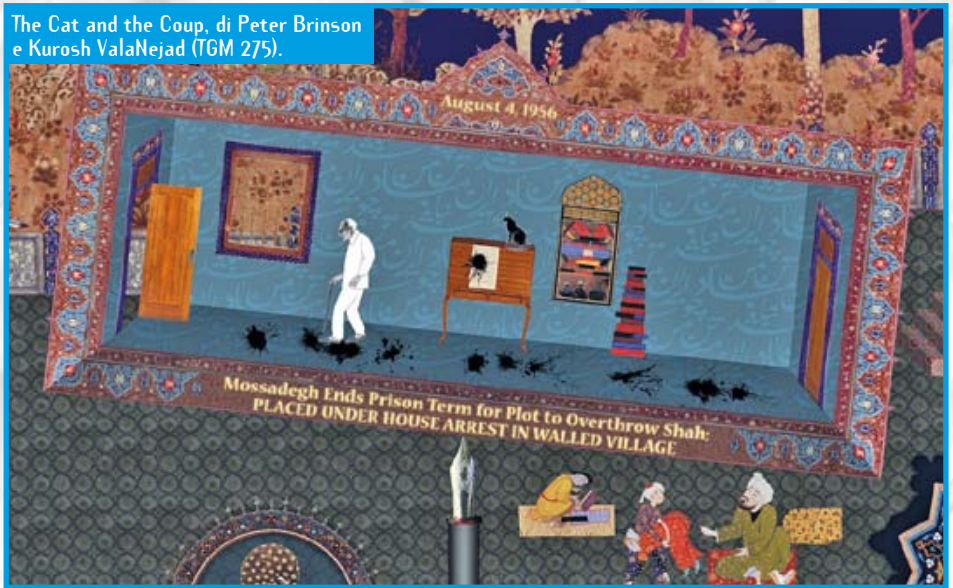
pendente che analizza e studia le influenze locali dei processi politici, economici e culturali globali). Da quell'8 giugno 2003 ad oggi, anche grazie allo strepitoso successo registrato in quell'occasione, il movimento si è evoluto in quel Games for Change che conosciamo oggi, con prestigiose partecipazioni all'E3, alla GDC e alle varie Game Based Learning Conference che si tengono periodicamente in giro per il mondo.

CUI PRODEST?

Ok, tutto molto interessante, sostenibile, progressista... ma il gameplay? Eh, di gameplay ce n'è a pacchi. La IndieZone, infatti, ha già ospitato le recensioni di alcuni titoli premiati nelle varie edizioni del Games for Change Award, come *The Cat and the Coup* (TGM 275), *The Curfew* (TGM 276) e l'italianissimo *Unmanned* (TGM 285), titolo plurinominato proprio nel corso dell'ultimo festival. Ma di videogiochi da segnalare ce ne sono ancora tantissimi, alcuni dei quali davvero stupefacenti. Per rimanere in ambito di attualità, è proprio impossibile non soffermarsi almeno su *The End*, un prodotto sviluppato con soldi pubblici (Channel 4) per mano di Preloaded, una software house davvero sui generis (preloaded.com, da visitare assolutamente). Cos'è *The End*? Semplice: un gioco sulla morte e sulle domande che le gravitano attorno. Un po' platform, un po' puzzle, un po' achievement game based, un po' social, *The End* è qualcosa che esula dalla possibilità di una categorizzazione univoca. Nel tentativo di fare ordine, però, si può partire con lo specificare che c'è un profilo pubblico, sensibile alle tante scelte intraprese nel corso del gioco, attraverso il quale scoprire alcuni tratti della personalità del giocatore: mistico o materialista? Conservatore o illuminista? Ma la proflazione certo non si limita a queste dicotomie! Le citazioni raccolte durante le fasi platform, i punti registrati durante le battaglie con i boss, le risposte date ai quiz o i bivi intrapresi: tutto contribuirà a "compilare" una sorta di carta d'identità del giocatore, in relazione alla quale il software si sentirà autorizzato a suggerire letture, film, colonne



The Cat and the Coup, di Peter Brinson e Kurosh ValaNejad (TGM 275).



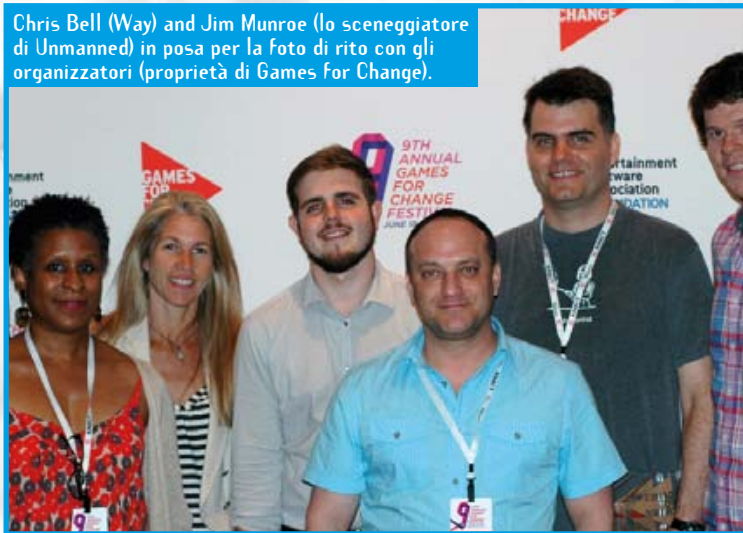
QUELLA MATTINA SI PRESENTARONO PIÙ DI 40 ASSOCIAZIONI PRIVATE, DIVERSI ESPONENTI DEL MONDO ACCADEMICO E UN NUMERO NON MEGLIO PRECISATO DI ORGANIZZAZIONI NON-PROFIT

sonore o approfondimenti tematici. Ovviamente, trattandosi di un gioco incentrato sul concetto della "morte", l'interazione è finalizzata alla riflessione intimistica piuttosto che all'esasperazione di un gameplay, quindi nessuno si potrà lamentare se il sistema di controllo nelle fasi action sarà un filo legnoso o se la meccanica di gioco, tutto sommato, sarà la stessa dall'inizio alla fine, anche perché il busillis di *The End* non è certo quello. Per quanto mi riguarda, confesso di aver giocato a *The End* più di quanto avrei dovuto e ho raccolto tanti di quegli screenshot da spendere la mia parola per garantire un ventaglio di situazioni possibili certamente più ampio di quan-

to mi sarei aspettato da un titolo analogo a pagamento. Considerato che questo è completamente gratuito, direi che non c'è nessuna scusa per considerarlo un ottimo antipasto, prima di gettarsi nel database di Games For Change e morire d'indigestione: ci si vede [ald]là. ■



Chris Bell (Way) and Jim Munroe (lo sceneggiatore di *Unmanned*) in posa per la foto di rito con gli organizzatori (proprietà di Games for Change).



»SVILUPPATORE: Mark J. Hadley (Parsec Productions) »SITO: www.slendergame.com

Slender

A spasso per un parco di notte, con la versione web 2.0 dell'uomo nero alle costole...



Una delle caratteristiche della scena indie è il suo fungere da "riserva" per tutte quelle tipologie di giochi che, per un motivo o per un altro, non trovano più posto tra le produzioni mainstream. Quella dei survival horror è una di tali tipologie videoludiche, com'è ormai evidente dalla deriva action presa da saghe storiche come quella di Resident Evil, e anche da IP relativamente nuove e che inizialmente avevano fatto ben sperare, come Dead Space. Fortunatamente l'horror è un genere che, come evidente fin dai tempi del primo Silent Hill, non necessariamente necessita di grandi virtuosismi tecnici, né di budget stratosferici, per cui ben si attaglia alle possibilità degli sviluppatori indipendenti.



Gli ambienti fatiscenti favoriscono l'atmosfera inquietante



L'UOMO SENZA VOLTO

Slender è un gioco creato da Mark J. Hadley, nato come progetto per imparare a usare Unity, il popolare engine low cost per la creazione di giochi tridimensionali, e basato sulla leggenda urbana dello Slender Man, un essere che ricorda un uomo vestito in giacca e cravatta, molto alto e con delle braccia sproporzionatamente lunghe, e soprattutto dotato di un volto privo di occhi, naso e bocca. Nel gioco ci si ritrova in un parco, al buio e di notte, "armati" solo di una torcia con cui illuminare debolmente il proprio cammino. L'atmosfera è davvero cupa e spettrale, grazie anche ad un tappeto sonoro che riproduce accuratamente tanto il fruscio del vento tra le fronde degli alberi, quanto il ronzio degli insetti notturni. Lo scopo del gioco consiste nel trovare e raccogliere dei fogli, sparsi nello scenario, riportanti delle note riguardanti lo Slender Man. Man mano che lo si farà, il lato audio si arricchirà di una colonna sonora che diventerà sempre più angosciante, e, soprattutto, la spettrale creatura comincerà ad apparire all'improvviso davanti al giocatore, immobile ed enigmatica, ma via via più vicina... ogni volta bisognerà scappare, e soprattutto evitare di incrociarne lo sguardo, o si rischierà di perdere la propria sanità mentale.

IL NUDO ORRORE

Slender racchiude, nella sua semplicità, tutti gli elementi cardine di un gioco horror: una resa grafica poco chiara che non

COMMENTO

Minimalista ed essenziale, eppure con un'atmosfera più pregnante e densa di tante produzioni AAA, Slender è l'ennesima dimostrazione di come le esperienze horror si nutrano di elementi che esulano dal comparto tecnico: una tensione costante, alimentata dalla consapevolezza di una presenza che può palesarsi da un momento all'altro, la mancanza di spiegazioni, che dà vita ad un'angoscia senza nome, e delle situazioni presentate in modo oscuro e poco intelligibile, di modo che sia il giocatore a riempirne i vuoti... con le sue paure più profonde.

+ grande atmosfera

- gameplay povero (al momento)

permette mai di avere una completa padronanza sull'ambiente, un sonoro che suggerisce costantemente la presenza di pericoli e di elementi al di là del proprio controllo, e soprattutto un'atmosfera che si gioca sullo spavento a sorpresa, ma anche e soprattutto sull'angosciosa consapevolezza che quello spavento può arrivare in qualsiasi momento. Stimolato dal successo di questo prototipo, promettente ma innegabilmente limitato, l'autore si è messo al lavoro per espanderlo e continuarne lo sviluppo: un progetto da tenere senz'altro sotto osservazione...

SLENDER RACCHIUDE, NELLA SUA SEMPLICITÀ, TUTTI GLI ELEMENTI CARDINE DI UN GIOCO HORROR

Lo vedete anche voi?



»SVILUPPATORE: Zeboyd Games »SITO: rainslick.com

On the rain-slick precipice of darkness

Il samurai ripose al suo fianco il tubo di cartone e i nemici caddero ai suoi piedi, come le foglie del grande acero



Ttycho Brahe è uno studioso di testi apocalittici e il suo collega Johnatan Gabriel un rissoso picchiatore: quella che può sembrare la peggio assortita delle coppie gestisce un'agenzia di investigazioni paranormali e, fatto non trascurabile, rappresenta gli alter ego di Jerry Holkins e Mike Krahulik, menti e matite dietro il fumetto online Penny Arcade. Il terzo capitolo del gargantesco (almeno nel titolo) *On the rain-slick Precipice of Darkness* dista temporaneamente ben quattro anni dal predecessore e si presenta sui nostri monitor forte di un'azzeccata cosmesi che abbandona la cruda grafica poligonale a favore di una pixel art votata alla citazione della produzione RPG a 16 bit. Sarà anche per l'ambientazione anni 20 che mischia nel calderone steampunk e miti Lovecraftiani, ma la resa finale ricorda con successo *Final Fantasy 6* su Super Nintendo, un risultato sicuramente apprezzato da tutti i nostalgici.

Ma, grafica a parte...

...il nuovo capitolo non tarderà a dimostrarsi più interessante che in passato grazie all'ottimo sistema di combattimento, ingannevolmente semplice agli inizi ma straordinariamente impegnativo ed

appagante una volta che tutti i meccanismi che lo regolano verranno svelati e saranno al loro posto. Al canonico uso di abilità e magie verrà infatti affiancata la timeline con cui tenere sott'occhio l'ordine degli attaccanti e i distintivi con cui espandere considerevolmente le abilità dei personaggi. L'equivalente dei "Jobs" di *Final Fantasy*, essi permetteranno ai protagonisti di acquisire i poteri del *Cardtube Samurai*, del *Crabomancer* e di altri folli personaggi dell'universo di Penny Arcade. È possibile equipaggiare due distintivi per volta ed essi potranno salire di livello per sbloccare nuove tecniche, creando personalissime combinazioni di abilità con cui ribaltare le carte in tavola davanti a nemici apparentemente insormontabili. A tal proposito il terribile boss finale morderà la polvere solo davanti ai giocatori che avranno padroneggiato come si deve le meccaniche.

Strip

Più che in passato, il gioco è destinato ai fan del lavoro di Holkins e Krahulik con decine di citazioni che esulano dalle storie narrate settimanalmente su internet. Ad affiancare il fanservice arriva la qualità del testo, davvero sublime: il mondo

COMMENTO

Citazioni a go go, look retro, meccaniche appaganti e un'ottima narrazione elevano il gioco tra le migliori produzioni indie degli ultimi tempi in grado di divertire e impegnare in egual misura. La mancanza di un'esplorazione libera e il bisogno di leggere tonnellate di testo arzigogolato potrebbe però rendere questo terzo capitolo un'esperienza poco adatta ai giocatori dal grilletto facile o semplicemente a chi cerca un gioco di ruolo più classico. Raccomandatissimo per quel che mi riguarda.

+ ben scritto e appassionante
- Poca esplorazione

VOTO:
4/5

prende vita tra le folli elucubrazioni di Tycho, l'indole scavezzacollo di Gabriel e una serie di esilaranti comprimari e descrizioni. Mi sbilancio: il titolo è probabilmente il gioco di ruolo meglio scritto degli ultimi anni. Saggiamente Zeboyd ha deciso di puntare sui punti di forza: non esiste gestione dell'inventario, sostituita da un numero finito di utilizzo degli oggetti curativi, e l'esplorazione è ridotta all'osso, per lo più limitata a dungeon dove incontrare gruppi di nemici ben visibili sulla mappa. Un approccio che rischia di non far felici tutti e che deve dividere le rogne con il mancato adattamento linguistico: il gioco è tutto in un mix tra inglese vecchio stile e slang colloquiale che renderà l'avventura dei due investigatori un boccone indigesto per i non avvezzi alla lingua di Albione. ■

Il percorso preimpostato non lascia molto all'esplorazione di Neo Arcadia...



**MI SBILANCIO: IL TITOLO È
PROBABILMENTE IL GIOCO DI RUOLO
MEGLIO SCRITTO DEGLI ULTIMI ANNI**

»SVILUPPATORE: Mike Bithell »SITO: thomaswasalone.com

Thomas Was Alone

Thomas era da solo, poi incontrò una storia, ma continuarono a vivere separati...



Nel panorama indie non è raro trovare quelli che definirei "platform narrativi", in cui il gameplay viene affiancato da una narrazione più o meno minimalistica: pensate ad esempio a Limbo, o anche a Don't Look Back di Terry Cavanagh. Questo Thomas Was Alone rientra nel genere, ma cade anche nel tranello tipico delle produzioni di questo tipo: storia e meccaniche di gioco, invece di procedere all'unisono e di lavorare in sinergia, tendono piuttosto a farsi lo sgambetto l'un l'altra.

I QUATTRO LATI DEL GAMEPLAY

Thomas Was Alone ci mette nei panni di un rettangolo (ma in realtà ovviamente è qualcosa d'altro) di nome Thomas (colpo di scena), impegnato a saltare di piattaforma in piattaforma per raggiungere l'uscita dei livelli che via via gli si parano davanti. Nel suo cammino incontrerà altri personaggi, sempre quadrilateri di varie forme e dimensioni, ognuno con caratteristiche particolari (lo smilzo che salta più in alto, il tozzo che salta di meno, ma riesce a passare dove il soffitto è più basso, e così via): sarà nostro compito coordinarne gli sforzi, passando dall'uno all'altro alla bisogna, in modo da risolvere i puzzle ambientali che caratterizzano gli scenari di gioco. La grafica è minimalistica, e del resto, essendo i protagonisti dei

rettangoli, non potrebbe essere altrimenti... tuttavia è ricca di piccoli effetti, dettagli e animazioni che portano ad un risultato complessivo pulito ed elegante. Il sonoro è eccellente, grazie ai bellissimi brani musicali di David Housden e all'ottima voce narrante interpretata da Danny Wallace. La storia che fa da cornice al tutto è interessante e coinvolgente, ma è proprio qui che l'impianto di Thomas Was Alone mostra le sue crepe.

SEPARATI IN CASA

La mia esperienza con Thomas Was Alone è stata fatta di alti e bassi: gli alti erano i momenti narrativi, in cui veniva portata avanti la trama, mentre i bassi... i momenti di gioco vero e proprio. Ciò non vuol dire che il gameplay di questo titolo non sia buono, anzi: le meccaniche sono ingegnose e alcuni livelli, in particolare, spiccano per il loro

COMMENTO

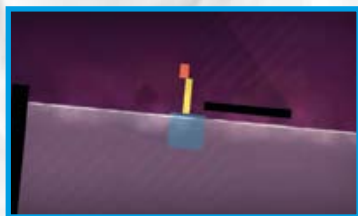
Thomas Was Alone dimostra ancora una volta come non basti appiccicare insieme una bella storia e un bel gameplay per ottenere un risultato finale che sia la somma delle parti, a prescindere da quanto bene funzionino i singoli elementi presi singolarmente. In questo caso in particolare, poi, narrazione e gameplay fanno a pugni per la maggior parte del tempo, togliendosi spazio a vicenda. Evitando di farsi coinvolgere in questa rissa, si riusciranno ad apprezzare sia le finenze del level design, che la profondità della trama. Non sarà un compito semplicissimo, però...

+ storia profonda e gameplay ingegnoso

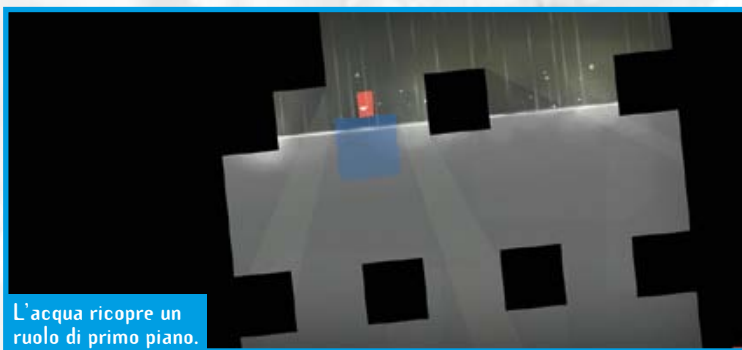
- storia e gameplay tenuti insieme con lo scotch

design. Il problema è che i momenti in cui si salta da una piattaforma all'altra spesso non hanno niente a che vedere con la storia che viene portata avanti e finiscono quindi per costituire delle fastidiose pause nella narrazione. Alla fine, insomma, la storia perde continuamente di ritmo perché troppo intervallata mentre il gameplay non viene apprezzato come meriterebbe perché costituisce una fastidiosa intrusione nella narrazione. Ciononostante, la qualità di ognuno dei due lati del gioco riesce comunque a emergere, anche se non quanto avrebbe potuto. ■

I MOMENTI IN CUI SI SALTA DA UNA PIATTAFORMA ALL'ALTRA SPESSE NON HANNO NIENTE A CHE VEDERE CON LA STORIA CHE VIENE PORTATA AVANTI



VOTO:
3/5



L'acqua ricopre un ruolo di primo piano.

»SVILUPPATORE: Illogic Tree »SITO: illogictree.com/games/kyoto/

Kyoto

"Tutti vogliono essere trovati" (Lost in Translation, 2003).



Mi sono avvicinato a Kyoto con una discreta aspettativa; mi ero fatto incantare dai tanti commenti entusiasti e dagli screenshot d'atmosfera, convinto di trovare una piccola perla capace di emozionarmi, e invece...

Crash

...lanciato l'eseguibile, il gioco crashava di continuo. Ci ho provato quattro o cinque volte, ben consapevole del fatto che con le schede video ATI c'erano già stati problemi di compatibilità, ma con la Radeon su cui lo stavo provando avrebbe dovuto filare tutto liscio come l'olio. Sono andato allora a recuperare le build più vecchie "ché non si sa mai, vuoi vedere che con gli ultimi aggiornamenti...", ma nulla. Non pago, e giusto un attimo prima di scrivere al ToSo che la recensione di Kyoto sarebbe stata sostituita, ho fermato i [pochissimi] programmi che stavano girando in background, compreso il software utile a catturare gli screenshot, e: bingo! Ma erano già passati 40 minuti... e se, in principio,

la voglia di immergermi nella tech demo di Illogic Tree era alle stelle, ora gli angoli della mia bocca stavano tendendo verso il basso, mentre gli occhi si erano chiusi a simulare due minuscoli puntini.

Smile

In realtà, una volta partito, il gioco si è rivelato un discreto esponente del genere delle esperienze audiovisive simil-flash, dove bisogna indovinare la giusta sequenza di click per permettere allo scenario di evolvere in forme, colori e musiche differenti (Amanita Design anyone?). Perché scrivere "discreto" e non "degnò" o "eccellente" o "innovativo"? Beh, perché, come accennato prima, Kyo-

**MI SONO
AVVICINATO
A KYOTO CON
UNA DISCRETA
ASPETTATIVA**

L'animazione e il fruscio delle fronde dell'albero sono gli elementi meglio riusciti di Kyoto.



COMMENTO

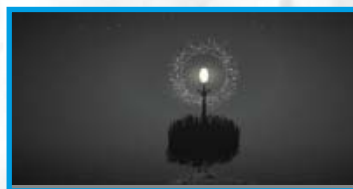
Kyoto è una demo tecnica confezionata seguendo la logica dei punta e clicca d'atmosfera, quasi sempre realizzati con tecnologia Flash. Per quanto non sia nulla di imprescindibile, il software di Illogic Tree riesce nel compito di dimostrare le capacità dell'engine proprietario, il FunkEngine, e lascia intuire che, con qualche risorsa in più, l'autore avrebbe potuto sviluppare una proposta di gameplay più concreta e fruibile. Così com'è, Kyoto rimane giusto una demo... nulla di più.

+ una tech demo molto affascinante...

- ...ma a livello di continuum narrativo non ci siamo!

**VOTO:
2/5**

to altro non è se non una piccolissima demo grazie alla quale Eddie Lee, l'autore, sta cercando di promuovere il proprio engine (il FunkEngine). Questo, se da un lato si traduce in un prodotto tecnico capace di restituire tutta la fisicità dell'ambiente di gioco, con una meccanica di azione/reazione davvero ben calibrata, dall'altro significa interagire con un gameplay appena accennato e decontestualizzato, manco si stessero ascoltando i Synth Sample di Rob Hubbard (storico compositore per C64). Fatte le dovute premesse, l'invito a provarlo è comunque rivolto a tutti, anche perché il fatto che il software si possa scaricare gratuitamente impone una certa cautela nello "dispensare morte e giudizi" (Gandalf, La Compagnia dell'Anello - 2001) senza concedergli nemmeno il beneficio del dubbio. ☐



La variante finale, con le torce di carta di riso, ancora non l'ho capita...



LE NOSTRE PROVE

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

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

IL PRODOTTO DEL MESE

La **Extreme Board DZ77RE-75k** è il prodotto che, nelle prove di questo mese, ci ha convinto di più.

Tipologia: **Scheda Madre**
 Produttore: **Intel**



Ecco i suoi pro, in pillole:

- **Socket LGA 1155** (garantisce la compatibilità con un'ampia gamma di processori Intel)
- **Supporto fino a 32 GB** (Dual Channel)
- **Supporto a SLI e Crossfire**
- **Fino a 9 Drive** (9 connettori Serial-ATA)
- **Porta Thunderbolt**
- **Grande Connettività** (8 USB 2, 8 USB 3, 2 PCI)

NEWS IN BREVE

NUOVA CPU AL TOP?

Secondo il sito turco Donanim Haber, Intel si appresta a lanciare entro l'autunno un nuovo processore "top di gamma" dotato di socket LGA2011. Il suo modello identificativo sarebbe Core i7 3970X e l'unica novità riguarderebbe una frequenza di lavoro più alta rispetto all'attuale 3960X: 3,5 GHz standard e fino a 4 GHz in modalità Turbo. Il prezzo dovrebbe allinearsi sui "soliti" 999 dollari.



PICCOLA PESTE

EVGA ha diffuso alcune immagini di una scheda madre Mini-ITX basata su chipset Z77, dotata di socket LGA 1155 e di conseguenza compatibile con la maggior parte dei Core i3, i5 e i7 attualmente sul mercato. Dotata anche di USB 3.0, PCI Express x16 e SATA a 6 Gbps, sarà probabilmente la più piccola scheda madre in grado di dare vita a un perfetto PC da gioco.

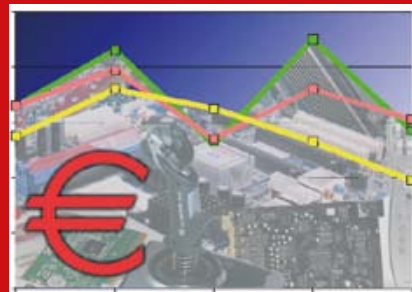


MIGLIORI E MENO CARI

Il nuovo SSD da 2,5 pollici e 240GB Serie 330 di Intel è spesso 9,5mm, offre prestazioni in lettura fino a 500MB al secondo e in scrittura fino a 450MB al secondo, è basato su un controller LSI-Indilinx e, per quanto riguarda gli IOPS, raggiunge i 42000 in lettura e i 52000 in scrittura, con pacchetti random da 4K. Ma ciò che stupisce è il prezzo di lancio: 200 dollari americani, segno di un tangibile taglio dei prezzi da parte della casa americana.



IL BORSINO DELL'HARDWARE



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

vid	GEFORCE GTX 690	€ 1000
cpu	INTEL CORE i7 3960X	€ 890
cpu	INTEL CORE i7 3930	€ 519
vid	GEFORCE GTX 680	€ 460
vid	RADEON HD7970 GHz Edition	€ 419
vid	RADEON HD7970	€ 369
vid	GEFORCE GTX 670	€ 359
vid	RADEON HD7950	€ 319
cpu	RADEON HD6970	€ 299
cpu	INTEL CORE i7 3770K	€ 299
cpu	INTEL CORE i7 3770	€ 269
cpu	INTEL CORE i7 3820	€ 269
vid	GEFORCE GTX 560 ti 448 core	€ 249
vid	RADEON HD7870	€ 249
vid	GEFORCE GTX 570	€ 245
vid	RADEON HD7850	€ 210
cpu	AMD FX-8150	€ 175
cpu	AMD FX-8120	€ 145
vid	RADEON HD6870	€ 129
cpu	AMD FX-4100	€ 95

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

Raramente ci è capitato di osservare una simile situazione di calma piatta. I prezzi sono praticamente invariati rispetto al mese scorso, con ritocchi di minima entità (5 o 10 euro) verso l'alto e verso il basso per la minoranza del nostro "paniere". L'unico taglio un po' più consistente è quello della Radeon HD7950, calata di una trentina di euro, nato probabilmente dalla volontà di renderla più competitiva con la GeForce GTX 670, un asso veramente duro da battere. Effetto dello spread anche questo?

IL PC IDEALE

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

PROCESSORE



INTEL CORE i7 3960X € 890

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

AMD FX-8150 € 175

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

INTEL CORE i3 2100 € 99

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

SCHEDA MADRE



INTEL DESKTOP BOARD DX79SI € 300

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

GIGABYTE GA-990XA-UD3 € 90

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

SAPPHIRE PURE PLATINUM H67 € 95

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

SCHEDA VIDEO



GEFORCE GTX 690 € 1000

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

RADEON HD7870 € 249

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

RADEON HD6870 € 129

Per qualche ragione che solo il mercato conosce, le ultime HD6850 e 6870 disponibili sul mercato si trovano praticamente allo stesso prezzo. Ma la HD6870 è ovviamente migliore.

MEMORIE



16 GB PCXPG GAMING SERIES V2 € 200

Coi prezzi che corrono, conviene comprare ben 8 moduli da 4GB di velocissima RAM DDR3 da 2.000 MHz, perfetta per gli overclock più spinti. 16 GB in totale dovrebbero bastare per tutti...

8 GB KINGSTON KHX1800C9D3K2 € 90

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

4 GB KINGSTON KHX1800C9D3K2 € 45

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

DISCO FISSO



OCZ VERTEX 3 MAX IOPS EDITION 240 GB € 409

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

2x SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1 TB € 230

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

SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1 TB € 115

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

MONITOR



EIZO SX3031W-BK € 2.200

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

SAMSUNG 2443BW € 240

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

LG W2242TE-DF TFT € 139

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

+ OVERCLOCK "LETALE"

Dopo il "Turbo Boost" di AMD è arrivato il "Lethal Boost" di Sapphire, una modalità operativa che spinge la GPU a un livello iniziale di 1.100 MHz e può raggiungere i 1.200 MHz in overclock automatico. Si attiva con un interruttore posizionato vicino ai pettini per il Crossfire.

+ GPU "TIRATISSIMA"

La GPU è fondamentalmente la stessa delle schede HD7970 GHz Edition, ma grazie alle modifiche imposte da Sapphire riesce a operare stabilmente a frequenze più elevate. Il che porta a un 15-20% di differenza rispetto alle HD7970 standard.

+ CAMERA DI VAPORE

Come prevedibile, Sapphire ha adottato un dissipatore a camera di vapore e a doppia ventola, per mantenere le temperature di esercizio di GPU e memorie sempre al di sotto dei livelli di guardia. Unitamente alla placca posteriore, l'ingombro totale della scheda sale a tre slot.



Sapphire HD7970 Toxic GHz Edition

Produttore: **Sapphire** Prezzo indicativo: **€ 730**

Può una scheda video a singola GPU costare ben 1000 dollari, "onestamente tradotti" in circa 750 euro? Se pensate di no, Sapphire ha deciso di dimostrare il contrario, commercializzando una "special limited edition" della Radeon HD7970 prodotta in pochissimi esemplari (del resto, viste le specifiche non potrebbe essere altrimenti) e dedicata alla nicchia dei fanatici (è il caso di dirlo) delle prestazioni. E c'è poco da dire: allo stato attuale, è la scheda video a singola GPU più veloce sul mercato. Punto. Una dimostrazione di forza che ha richiesto pesanti modifiche ai circuiti di alimentazione, l'impiego di un voluminoso dissipatore a camera di vapore con tanto di placca metallica per l'altro lato del PCB, normalmente libero da impedimenti. E tanta, tanta RAM in più che però allo stato attuale non serve a niente, a meno che ovvia-

mente non si decida di mettere alle strette la GPU collegando alla scheda video sei monitor, per giocare alle massime risoluzioni consentite dalla modalità EyeFinity. La Toxic GHz Edition che vedete nella foto fa esattamente tutto questo, ottenendolo con un interessante overclock di fabbrica. Esce a 1.100 MHz quando tutte le altre Radeon HD7970 GHz Edition si "fermano" a 1.050, ma a Sapphire questo non bastava e così, tramite la semplice pressione di un interruttore, è possibile passare una modalità "Lethal Boost", capace di spingerla fino a 1.200 MHz per il core e 6,4 GHz effettivi

per i 6 GB di memoria GDDR5 on board. Una modalità davvero stressante per i componenti elettrici, ma che non deve preoccuparci più di tanto: il sistema di raffreddamento, a "velocità smodata" funziona in modo eccellente, mantenendo le temperature a livelli sempre più bassi rispetto alle HD7970 tradizionali. E se proprio non siete tranquilli, basta che diate un'occhiata allo chassis del vostro computer: sulla scheda sono montati anche dei LED che indicano il livello della temperatura. Ce ne faremo poco in presenza di un case completamente opaco, ma chi ha una finestra sul lato sinistro o peggio

LA PROPOSTA DI SAPPHIRE È INDUBBIAMENTE LA SCHEDA VIDEO A SINGOLA GPU PIÙ VELOCE SUL MERCATO, MA IL SUO PREZZO È DIFFICILE DA GIUSTIFICARE

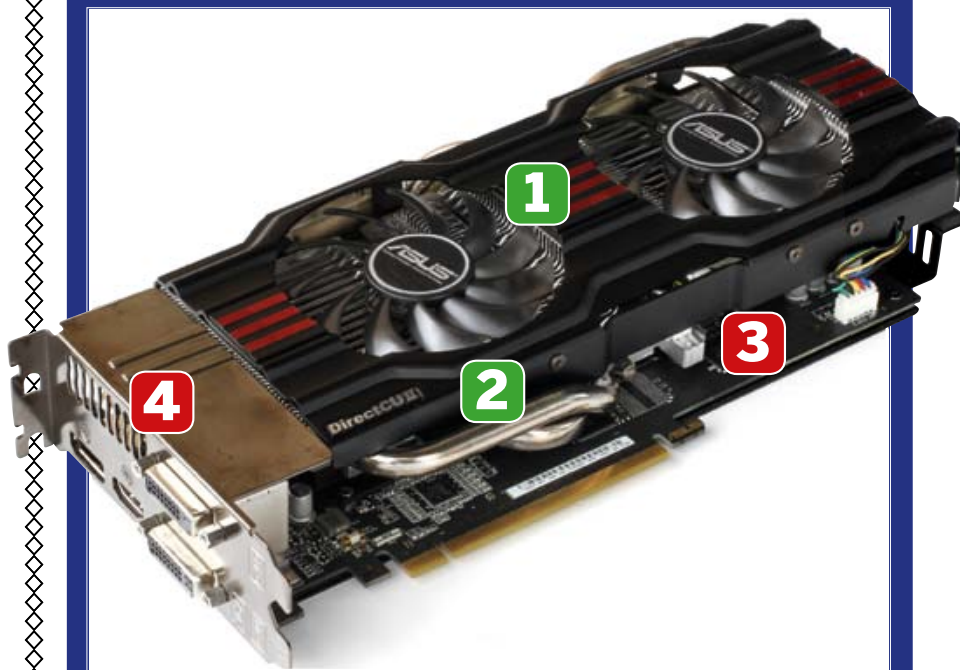
GTX 670 DirectCU II TOP

Produttore: **ASUS** Prezzo indicativo: € 449

Fra tutte le schede video di fascia medio-alta correntemente sul mercato, la GeForce 670 è sicuramente quella che propone, almeno sul fronte Nvidia, il rapporto fra prezzo e prestazioni più interessante. Per poco più di 350 euro, infatti, consente di giocare molto più che dignitosamente anche alle risoluzioni più spinte, in particolare a 1920x1080, la definizione degli schermi full HD. Il gradino più alto è costituito dalle ben più costose GTX 680 e AMD la supera con la sua HD7970, oggi facilmente reperibile allo stesso prezzo. Questa GPU, però, è particolarmente flessibile e piuttosto incline all'overclock, per cui non stupisce la mossa di ASUS, piuttosto indovinata, di incrementare le sue frequenze di lavoro

(da 915 a 1059 MHz) e di boost (da 980 a 1137 MHz), portando le prestazioni complessive sullo stesso livello di quelle delle sue concorrenti, sorpassandole leggermente. Il problema, ancora una volta, è che questo passaggio ha richiesto l'impiego di un dissipatore più ricercato ed evidentemente più costoso, che ha portato il prezzo della scheda a circa 450 euro. Un po' troppo, considerando che una Radeon HD7970 GHz Edition qualsiasi può costare anche 30 euro in meno, ed è destinata a offrire prestazioni migliori. In compenso, le ventole sono piuttosto silenziose e la scheda farà certamente gola a chi è alla ricerca di soluzioni un po' particolari.

7.0



- CONSUMI ELEVATI

La potenza in più si paga in termini di consumi (sensibilmente più marcati rispetto a una HD7970 standard) e di requisiti tecnici in fatto di alimentazione: alla scheda vanno infatti collegati due connettori da 8 poli, invece che uno da sei e uno da otto. Verificate la compatibilità del vostro alimentatore.

+ PCB TUTTO PARTICOLARE

Per questo prodotto Sapphire ha introdotto diverse modifiche al PCB standard delle Radeon HD7970. In particolare al circuito di alimentazione, dove troviamo otto fasi per il VDDC della GPU, affiancata da due fasi aggiuntive per VDDI e MVDD.

- 6 GB DI RAM

Onde chiarire indiscutibilmente che questo prodotto è davvero diverso dagli altri, Sapphire ha pensato di montare ben 6 GB di GDDR5 che possono raggiungere i 6,4 GHz effettivi. L'unico problema è che non hanno la minima utilità pratica, se non collegando 6 monitor al computer.

ancora si diverte a tenere il PC costantemente aperto, apprezzerà certamente la cosa. A questo punto, però, viene da chiedersi: ma rispetto a una HD7970 standard che costa la metà, questa scheda ci darà anche il doppio delle prestazioni? E qui, naturalmente, la risposta non può che essere negativa. Ci offrirà quel 15-20% in più, ma non cambierà in modo radicale la nostra percezione dei giochi, passando al massimo da "ottima" a "eccellente", senza tuttavia poter competere con ciò che una combinazione Crossfire o una GeForce GTX 690 potrebbero offrire. Per questo motivo è davvero impossibile quantificare il nostro apprezzamento con un voto. È dannatamente bella, ma fondamentalmente poco utile. Un prodotto per l'appassionato che vuole distinguersi, insomma, e nulla più.

ND

+ 1 INGOMBRANTE MA SILENZIOSO

Il dissipatore della GTX 670 Direct-CU II è piuttosto ingombrante: occupa due slot per intero e porta la lunghezza complessiva della scheda a 27,2 cm, contro i 24 della reference board. In compenso, le due ventole da 90 mm di diametro assicurano una ventilazione silenziosa e temperature sempre al di sotto del livello di guardia.

+ 2 GPU OVERCLOCKATA

Anche in questo caso l'arma vincente è un leggero innalzamento delle frequenze di default. La GPU mantiene i suoi 1344 shader core e le sue 112 TMU, ma porta la frequenza standard a 1059 MHz e quella di boost a 1137. Un piccolo aumento che la mette perfettamente in linea con le più potenti GTX 680 e HD7970.

- 3 STESE MEMORIE

All'aumento del clock della GPU non ne corrisponde alcuno sul fronte delle memorie, che restano i soliti 2 GB di GDDR5 a 6 GHz effettivi.

- 4 TROPPIA CONCORRENZA

A 450 euro è facile trovare schede di fascia superiore – ancora tutte da overclockare – con cui ottenere prestazioni superiori.



SOCKET LGA 1155

Anche se è pensata soprattutto per i nuovi processori "Ivy Bridge", come il Core i7 3770K, il socket LGA 1155 garantisce la compatibilità con un'ampia rosa di processori Intel. Prima di procedere all'acquisto, tuttavia, andate sempre a verificarne il supporto sul sito del produttore.



FINO A 32 GB

Si possono montare sulla scheda ben 32 GB di RAM DDR3 non ECC, con frequenze di lavoro che si possono spingere fino a 2.400 MHz. Sono ovviamente supportate le configurazioni dual channel.



SLI E CROSSFIRE

Come ci si aspetterebbe da una piattaforma di questo tipo, la DZ77RE-75K dispone di almeno due connettori PCI Express utilizzabili in configurazioni SLI e Crossfire.



PORTA THUNDERBOLT

A quasi un anno dal debutto sui Mac, la porta ThunderBolt sviluppata da Intel e Apple debutta finalmente sui comuni PC da scrivania (vedi box). Ma, al momento, sono veramente poche le periferiche che ne fanno uso.

Extreme Board DZ77RE-75K

BEST
BUY

Produttore: **Intel** Prezzo indicativo: **€ 279**

Intel ha recentemente allargato la propria offerta di schede madri con un modello decisamente interessante, caratterizzato da una scelta molto azzeccata di connettori di espansione e dalla presenza - finalmente! - di una porta ThunderBolt, la connessione ad alta velocità che permette di collegare a una piccola, anonima porticina, sia un monitor DisplayPort sia le altre periferiche dotate del medesimo connettore. Il debutto, ovviamente, non è privo di difficoltà: Windows 7 non supporta la modalità "hot plug" tipica del protocollo e, per questo motivo, Intel ha dovuto intervenire sul BIOS della scheda madre per colmare la lacuna, comunicando al sistema operativo gli eventuali cambiamenti

di configurazione. Proprio il BIOS costituisce un'altra novità di questa scheda madre, avendo abbandonato le schermate tradizionali per una ben più appagante interfaccia grafica basata su un BIOS UEFI, come del resto suggerisce il trend del momento per i modelli di fascia alta. La scheda adotta un connettore LGA a 1155 contatti, compatibile con la maggior parte delle CPU Core i3, i5 e i7 presenti

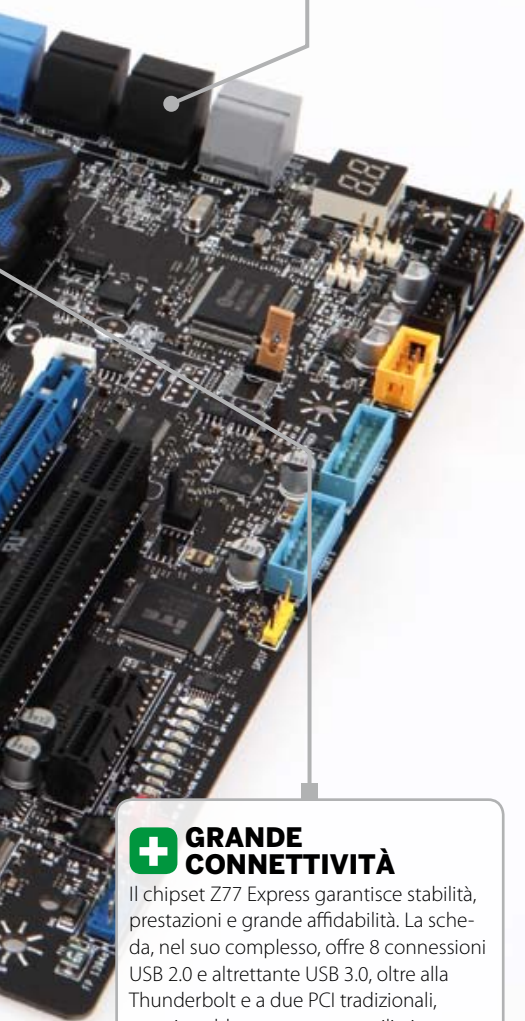
THUNDERBOLT DEBUTA FINALMENTE SU PC. MA LA STRADA VERSO LA DIFFUSIONE SARÀ PIENA DI OSTACOLI

sul mercato, consente l'uso di un numero spropositato di periferiche USB (fino a 16!) senza ricorrere a hub esterni, ed è ovviamente compatibile con le configurazioni SLI e Crossfire. Gli amanti dell'overclock potranno sbizzarrirsi come vogliono a "truccare" il loro computer, ma non si aspettino dalla DZ77RE-75K prestazioni sensibilmente superiori alle concorrenti sulla stessa fascia di prezzo: sono, infatti, allineate a quelle delle altre proposte basate sullo stesso chipset. In compenso, la scelta intelligente di connettori PCI e PCI Express (due tradizionali, due x1 e due x16) consentirà l'uso di periferiche vecchie e nuove, per la gioia di tutti.

9.0

+ FINO A NOVE DRIVE

Con nove connettori serial-ATA, di cui uno esterno e 4 ad alta velocità (6 Gbps), è possibile collegare un gran numero di periferiche e di allestire più combinazioni RAID.

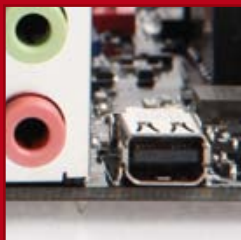


+ GRANDE CONNETTIVITÀ

Il chipset Z77 Express garantisce stabilità, prestazioni e grande affidabilità. La scheda, nel suo complesso, offre 8 connessioni USB 2.0 e altrettante USB 3.0, oltre alla Thunderbolt e a due PCI tradizionali, ormai snobbate ma ancora utilissime.

COME UN LAMPO

La porta ThunderBolt permette di convogliare in un singolo cavetto due protocolli diversi: DisplayPort per i segnali video, e PCI Express x4 per ogni altro genere di comunicazione. La velocità teorica della trasmissione è pari a ben 10 Gbps, ma nonostante la bontà dell'idea, le periferiche che ne fanno uso stentano a diffondersi.



Fritz!Box 7330

Produttore: **AVM** Prezzo indicativo: € 139

La linea di router Fritz! si allarga con un nuovo modello di fascia "medio-accessibile" di cui, in tutta franchezza, non riusciamo a individuare con precisione l'acquirente ideale. Andiamo, infatti, per gradi. Dal punto di vista tecnico, si tratta naturalmente di una versione ridotta dell'attuale modello di punta 7390: mantiene sostanzialmente inalterate tutte le sue funzionalità, può svolgere i compiti di una centralina per telefoni DECT (veri, o anche cellulari Android con l'apposita app), dispone di due porte USB a cui è possibile collegare una chiave 3G (per avere una connessione a internet di backup), un disco fisso o una stampante (per fare da file o print server), ma riduce a due le porte ethernet e alla sola banda da 2,4 GHz la rete wi-fi, diventando in un colpo solo meno appetibile sia per chi

ha una rete cablata – che a questo punto dovrà comprare anche uno switch – per avere delle porte RJ45 aggiuntive, sia per l'appassionato che deve coprire un'intera casa con la propria rete wi-fi, visto che ormai buona parte dei prodotti di questo tipo sono, per così dire, "dual band". Quindi, in buona sostanza, l'acquirente ideale è una persona che ha bisogno di collegare via cavo al massimo due computer alla rete locale (e una connessione di questo tipo è necessaria, visto che via etere non è possibile accedere alle impostazioni avanzate dell'apparecchio per ovvi motivi di sicurezza), che può usare il wi-fi per tutto il resto, ma che non deve pretendere anche l'accesso alla banda da 5 GHz. Se non altro, stavolta le due porte ethernet sono a 1 Gbps.

8.0



+ 1 NIENTE ANTENNE AVM ha eliminato le classiche antenne "a baffo" che sbucavano dagli angoli del router, senza tuttavia perdere colpi nella raggiungibilità dell'apparecchio. Sembra una cosa da poco, ma migliora sostanzialmente l'aspetto del prodotto, oltre che la sua comodità.

- 2 POCHE PORTE Troviamo la scelta di inserire due sole porte ethernet inespugnabile e controproducente. Va bene che il prodotto è indirizzato soprattutto a chi usa una rete wi-fi, ma allora perché togliere anche la banda a 5 GHz? Se non altro, la rete cablata viaggia a 1 Gbps.

+ 3 SUPPORTO USB Come da tradizione, è possibile usare una connessione 3G come "backup" quando l'ADSL viene improvvisamente a mancare. Utile per chi ritiene Internet in qualche modo "mission critical" per il suo lavoro o divertimento, ma limitato dai costi di connessione italiani.

- 4 UNA SOLA BANDA Questo router mette a disposizione solo la banda da 2,4 GHz di frequenza, mettendosi alla mercé di tutte le apparecchiature che in qualche modo comunicano sullo stesso intervallo, con un possibile degrado del segnale. Per questo esiste anche la banda da 5 GHz, qui non contemplata.

La storica rivista per gli appassionati di videogiochi per PC!

NUMERO
288

DA 23 ANNI INSIEME VOI!

THE GAMES MACHINE

IL RITORNO!

TOMB RAIDER

Una **Lara Croft** così non
l'avevamo mai vista!

IRRIVERENTE!

SOUTH PARK

Il **Bastone della Verità**
mette tutti in riga!

DA PAURA!

ANNA

Il genere **horror**
parla **italiano!**

DARKSIDERS II

"SI CHIAMAVA **MORTE** E GLI VENIVA DIETRO **L'INFERNO**" AP 6,8

**DOSSIER - ENHANCED REALITY: UN'ANALISI
APPROFONDIRA PER SCOPRIRE ASPETTI
AFFASCINANTI DEL MONDO DEI VIDEOGIOCHI!**

THE GAMES MACHINE N°288 - MENS - ANNO 23-12 € 4,99

Spr.a
Italy



20288

ABBONATI SUBITO!

SCEGLI IL METODO PIÙ COMODO PER ABBONARTI:

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

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

• **ONLINE** sul sito www.myabb.it/tgm

• **TELEFONA** al N. 199 111 999 Dal lunedì al venerdì dalle ore 8,30 alle ore 18,30. Costo massimo della chiamata da tutta Italia per telefoni fissi: € 0,12 + iva al minuto senza scatto alla risposta. Per cellulari costo in funzione dell'operatore.

• **SMS** da inviare al N. 335 8331122 indicando nell'ordine: il codice dell'offerta 26393!Nome!Cognome!Indirizzo!Numero civico!Località!CAP!Sigla provinciale!S (oppure N)!S (oppure N)! per indicare rispettivamente il consenso (Si o No) alla privacy 1 e alla privacy 2 riportate sul coupon. Non lasciare nessuno spazio dopo i punti esclamativi come nell'esempio:

26393!Gianni!Siani!Via Mondadori!1!Segrate!20090!Mi!S!S!

Entro 24 ore riceverai un SMS di conferma dal Servizio Abbonati. Il costo del messaggio inviato è pari al normale costo di un SMS. Il pagamento dell'abbonamento è previsto in un'unica soluzione con il bollettino di conto corrente postale che ti invieremo.

1 anno - 12 numeri
39,90 € invece di 47,88 €
SCONTO 17%

ABBONANDOTI AVRAI DIRITTO AI SEGUENTI VANTAGGI

PREZZO BLOCCATO:

per tutta la durata dell'abbonamento non pagherai un euro in più, anche se il prezzo di copertina dovesse subire aumenti.

TUTTI I NUMERI ASSICURATI:

se per cause di forza maggiore qualche numero della rivista non venisse stampato, l'abbonamento verrà prolungato fino al raggiungimento dei numeri previsti.

RIMBORSO GARANTITO:

potrai disdire il tuo abbonamento quando vorrai, con la sicurezza di avere il rimborso dei numeri che non hai ancora ricevuto.

Informative ex Art.13 LGS 196/2003. I suoi dati saranno trattati da Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l., nonché dalle società con essa in rapporto di controllo e collegamento ai sensi dell'art. 2359 c.c. Titolari del trattamento, per dare corso alla sua richiesta di abbonamento. A tale scopo, è indispensabile il conferimento dei dati anagrafici. Inoltre previo suo consenso i suoi dati potranno essere trattati dalle Titolari per le seguenti finalità: 1) Finalità di indagini di mercato e analisi di tipo statistico anche al fine di migliorare la qualità dei servizi erogati, marketing, attività promozionali, offerte commerciali anche nell'interesse di terzi. 2) Finalità connesse alla comunicazione dei suoi dati personali a soggetti operanti nei settori editoriale, largo consumo e distribuzione, vendita a distanza, arredamento, telecomunicazioni, farmaceutico, finanziario, assicurativo, automobilistico, e ad enti pubblici ed Onlus, per proprio utilizzo o per le medesime finalità di cui al suddetto punto 1) e 2). Per tutte le finalità menzionate è necessario il suo esplicito consenso. Responsabile del trattamento è Press Di Srl - Via Cassanese 224 20090 Segrate (MI). I suoi dati saranno resi disponibili alle seguenti categorie di incaricati che li tratteranno per i suddetti fini: addetti al customer service, addetti alle attività di marketing, addetti al confezionamento. L'elenco aggiornato delle società del gruppo Mondadori, delle altre aziende a cui saranno comunicati i suoi dati e dei responsabili potrà in qualsiasi momento essere richiesto al numero 030.319.82.81 "Customer Service". Lei può in ogni momento e gratuitamente esercitare i diritti previsti dall'articolo 7 del D.Lgs. 196/03 - e cioè conoscere quali dei suoi dati vengono trattati, farli integrare, modificare o cancellare per violazione di legge, o opporsi al loro trattamento - scrivendo a Press Di Srl - Ufficio Privacy - Milano Oltre - Via Cassanese, 224 - 20090 Segrate (MI).

Tagliare lungo la linea tratteggiata



COUPON DI ABBONAMENTO

Sì! Mi abbono a The Games Machine

Riceverò 12 numeri a soli 39,90 euro anziché ~~47,88~~ euro con lo sconto del 17%

► **Inviare The Games Machine al mio indirizzo:**

Cognome e Nome _____

Via _____ N. _____

Località _____ CAP _____ Prov. _____

Tel. _____ email _____

► **Scelgo di pagare, in un unico versamento:**

30 Con il bollettino postale che mi invierete

20 Con carta di credito: Visa American Express Diners Mastercard

Numero

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Scad. (mm/aa)

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

 Firma _____

Compila, ritaglia e invia questo coupon in busta chiusa a:
PRESS-DI Servizio Abbonamenti - Casella Postale 97, 25126 Brescia

Accetto di ricevere offerte promozionali e di contribuire con i miei dati a migliorare i servizi offerti (come specificato al punto 1 dell'informativa privacy): SÌ NO

Accetto che i miei dati vengano comunicati a soggetti terzi (come indicato al punto 2 dell'informativa privacy): SÌ NO

OFFERTA VALIDA SOLO PER L'ITALIA

396 11 020 396 01

WINDOWS 8 SALE IN SUPERFICIE

Il 18 giugno scorso Microsoft ha finalmente chiarito il senso dell'interfaccia Metro, controverso aspetto dell'imminente Windows 8.



◀ Sui tablet si gioca il futuro delle aziende tradizionalmente legate al mondo dei PC "casalinghi". Forse Microsoft non se n'è accorta per tempo, ma oggi corre ai ripari.

cessario a farlo girare. E così è nato Surface, presentato in pompa magna lo scorso 18 giugno a un pubblico stuzzicato – in perfetto stile Jobs – riguardo alla possibile nascita della "next big thing".

IL RITORNO DI UN BRAND OSCURO

Non è la prima volta che sentiamo il nome Surface. Molti anni fa Microsoft lo aveva già usato per indicare un "tavolo multimediale" destinato a bar, luoghi pubblici e così via. Quel tavolo aveva molto in comune con gli attuali tablet, l'unica differenza è che non si poteva mettere nella borsa. Surface, però, era un nome davvero troppo ghiotto per confinarlo in una simile nicchia del mercato, e così quest'ultima è stata ribattezzata PixelSense e ha trovato realizzazione pratica in un prodotto Samsung, il SUR40. Il nuovo Surface, invece, è una linea di tablet che prevede essenzialmente due modelli: uno destinato al grande pubblico ("Surface"), basato su processore Nvidia Tegra con architettura ARM, e uno ai professionisti ("Surface Pro"), che invece condividerà con gli attuali PC il processore Intel Core i5 e le API di Windows a cui siamo comunemente abituati. Entrambi avranno lo stesso schermo da 10,6 pollici "ClearType HD" e uno chassis in VaporMG – Vapor-deposited magnesium, in parole semplici una speciale lega di magnesio. Cambia, invece, tutto il resto. Surface avrà potenza ed espansibilità complessivamente inferiori. Sarà disponibile nelle versioni da 32 e 64 GB, peserà 676 grammi, sarà spessa 9,3 mm e avrà una batteria da 31,5 Wh. Disporrà di una porta USB 2.0, di un drive per memory card micro-SD e sarà commercializzata a ottobre. Surface Pro, dal canto suo, sarà disponibile nelle versioni da 64 e 128 GB, peserà 903 grammi, sarà spessa 13,5 mm e avrà una batteria più capiente da 42 Wh, inoltre avrà a disposizione una porta USB 3.0 e un drive micro-SDXC, oltre a un'uscita video Micro-DisplayPort. Verrà commercializzata entro la fine dell'anno.

Se c'è una cosa di cui si è sentita la mancanza, negli ultimi anni, è l'originalità. Il mondo dei PC si è in qualche modo arenato, tentando vie più economiche (come i netbook), più specializzate (come gli HTPC e i nettop), oppure riproponendo ad libitum formule ormai stanche come "il PC per l'hardcore gamer" super-corazzato, super-pompato e visibilmente tamarro, ma per carità senza mai rischiare di uscire dal seminato, ché non è il momento di osare, quando c'è la crisi. Le vere novità si sono viste solo nel settore degli ultraportatili, degli smartphone e dei tablet. Ma anche qui abbiamo potuto assistere a una noiosa rincorsa di Apple del tipo "lei li fa e tutti la copiano", con Google che ringrazia, visto che per il momento il suo sistema operativo Android sembra essere l'unica alternativa concreta al fascino di iOS.

IL "DECLINO" DI MICROSOFT

In un mondo dove le vendite dei desktop e dei notebook ancora tengono, ma quelle dei netbook sono crollate in favore dei tablet e quelle degli ultrabook stentano a partire, stupiva il ruolo assolutamente marginale svolto da Microsoft, probabilmente incapace di reagire per tempo al cambiamento impetuoso del vento. Il suo sistema Windows Phone non è riuscito a convincere il grande pubblico come iOS e Android, e soprattutto quest'ultimo rappresenta una concreta minaccia per il futuro: chi può mai prevedere che, una volta abituate a usare Android sul loro cellulare e sul loro tablet, le persone non avrebbero desiderato installarlo anche sul loro PC? Probabilmente da questa e da altre considerazioni, come la sostanziale incapacità da parte dei suoi partner storici di proporre alternative davvero originali agli iPad (con la sola eccezione di ASUS, con i suoi Padfone e Transformer Prime), è maturata la necessità di mettersi a produrre, oltre al software, anche l'hardware ne-





▲ La versione Pro di Surface sarà probabilmente quella che adotterà più spesso la “tastiera vera e propria”, con cui si può sostituire la copertina rigida standard.

L'UOVO DI COLOMBO

Una delle particolarità di questi tablet è sicuramente la copertina rigida, che integra le funzioni di una sottilissima tastiera sensibile al tocco. A vederla, sembra la classica “idea geniale che non era venuta ancora a nessuno”, tanto è naturale. La copertina/tastiera si può staccare e sostituire con una versione più “ciccotta” che, in realtà, è una vera tastiera QWERTY analoga a quelle dei netbook. Non è certo la prima volta che vediamo qualcosa del genere: con il suo Transformer, ASUS aveva già fatto qualcosa di simile un anno fa, ma l'aver in qualche modo istituzionalizzato questo genere di gadget parrebbe essere un segnale preciso inviato da Microsoft a tutti i suoi partner principali che, da oggi, sono diventati anche concorrenti: diversificarsi o morire. Un po' come se, all'inizio degli anni '80, Microsoft avesse prodotto un clone del PC IBM e avesse detto “Signori, ecco come vorremmo che faceste i PC!”. Aziende come ASUS, Acer, HP, da sempre sono clienti di Microsoft per le licenze del sistema operativo Windows. Da ottobre si ritroveranno a competere con la stessa Microsoft sul campo dei tablet e a esserne in qualche modo clienti sia nel settore PC e notebook sia, perché no, sui tablet, visto che Windows RT potrebbe rivelarsi un'alternativa credibile allo strapotere di Android.

CORSA AD OSTACOLI

Chiamarsi Microsoft e proporre Windows, marchi ampiamente noti e riconosciuti, stavolta potrebbe non essere sufficiente a garantire il successo sul mercato. Quest'ultimo, lo ricordiamo, è saldamente in mano ad Apple per la parte tablet e a Google per quella dei telefonini, con le due piattaforme iOS e Android già

► C'era una volta “Surface”, ovvero un tavolo multimediale che oggi è prodotto da Samsung. Si chiama SUR40 e costa svariate migliaia di euro!

ampiamente rodute, popolari e capaci di competere fra loro, oltre che di estromettere tutti i potenziali concorrenti prima ancora che possano dire la loro (Meego anyone? E che fine ha fatto Symbian? Per non parlare di QNX e Bada). Windows Phone non è precisamente il sistema operativo più popolare fra gli utenti di smartphone e Windows RT ha in comune con Windows 8 solo l'interfaccia Metro, quando in realtà il software non è liberamente intercambiabile fra le architetture ARM e Intel. Un'interfaccia che è stata già aspramente criticata da diversi utenti delle preview release di Windows 8 e Windows Server 2012, e che al momento offre poche applicazioni effettivamente utili a qualcosa. Insomma, una volta tanto Microsoft si trova nella condizione di inseguire gli altri e, anche se il suo hardware avrà numeri di tutto rispetto, sarà nell'impiego di ogni giorno che dovrà vincere la battaglia. E non sarà affatto facile. ■



»ERIC CHAHI-PARTE 02: Cuore di tenebra



Avevamo lasciato Eric completamente invaghito delle potenzialità di Amiga, mezzo ideale per replicare in forma ludica le sue aspirazioni fantascientifiche, infiammate in gioventù dalla visione di Guerre Stellari. Giunse così Another World (1991), un gioco straordinario per spettacolarità e feeling cinematografico. Eric optò per l'uso dei poligoni che l'Amiga riusciva a gestire bene grazie al generator locking, arrivando a offrire grossi personaggi durante gli intermezzi per imitare il look del Dragon's Lair di Don Bluth, mantenendo un aggiornamento ancorato a 20 – soddisfacenti – fotogrammi al secondo. I poligoni ovviamente offrivano anche un notevole vantaggio in termini di memoria e la grafica venne realizzata con lo storico Deluxe Paint, il papà di Photoshop, tanto caro alla scena amighista. Per le animazioni il modello più influente fu senza dubbio Karateka, amatissimo da Eric nella sua incarnazione su Apple II, un gioco in grado di fornire un'esperienza cinematografica notevole grazie alla fluidità dei movimenti e al semplice ma efficace uso delle scene d'intermezzo. Eric modellò Lester, il

protagonista, il più simile a lui, ma ciò gli sembrava troppo bizzarro e disturbante, specie durante le frequenti morti con cui il povero personaggio veniva martoriato. Decise dunque di troncane la somiglianza colorando di arancione i capelli, anche per farlo risaltare maggiormente sui fondali. Lo sviluppo del gioco fu organico, con idee che progressivamente si sommarono: quando Eric concludeva un livello non era certo di ciò che avrebbe contenuto quello successivo. La varietà era importante poiché il gioco doveva essere il più cinematografico possibile, senza fronzoli come punteggio, vite extra o altro, con enfasi totale sulla comunicazione grafica: sarebbe dovuto essere il suo personale Star Wars, dopotutto. Ci fu una curiosa disputa per quanto riguarda la colonna sonora iniziale, che Interplay, distributrice del gioco in America, voleva modificare contro la volontà di Eric. Seguì un acceso diverbio, combattuto a colpi di fax, per il quale Eric sfoggiò un colpo da manuale, creando un foglio collegato alle estremità con del nastro adesivo in modo da farlo processare all'infinito dal fax, con il messaggio di non cambiare la musica originale. Nonostante la mattina successiva gli uffici di Interplay si trovarono sommersi da risme di carta con lo stesso messaggio, la loro posizione non cambiò e fu necessario

far intervenire legalmente la Delphine per far sì che la musica non venisse modificata. Con un milione di copie vendute, il gioco fu un enorme successo nonché uno dei più iconici titoli dell'era a 16 bit; con enorme soddisfazione per il suo creatore venne convertito per una vasta schiera di altre piattaforme, come MS-DOS, Mac, Super Nintendo, Megadrive e recentemente, circa venti anni dopo il suo debutto, su sistemi iOS e Android in una versione commemorativa che permette di passare con un tocco dalla veste originale a 320x200 pixel a una nuova, tirata a lucido nella libidine dei 1280x800 pixel di risoluzione, grazie al lavoro dell'artista Emmanuel Rivoire. Questa versione è disponibile anche su PC, ed è uscita circa cinque anni prima. Tra le trasposizioni è obbligatorio menzionare Heart of the Alien (1994), seguito esclusivo per Mega CD che riprende l'avventura immediatamente dopo i titoli di coda di Another World. All'epoca Interplay voleva massimizzare l'uso del supporto argenteo e combinò quindi sullo stesso disco una versione del gioco originale, impreziosito da audio di alta qualità a opera del musicista Jean-François Freitas, con un seguito dove si impersona Buddy, il compagno alieno con cui Lester fugge dalla prigionia all'inizio di Another World. Buddy usa una frusta



Un Lester poligonale che tanto ricorda l'ispettore di Cruise for a Corpse.



Le chiappe dell'harem alieno vennero censurate dal prevedibile bigottismo di Nintendo.

energetica al posto del blaster dello scienziato e ne condivide l'uso dello scudo di energia, ma la sua missione è ricca di introspezioni sul passato del suo popolo e si concluderà con un duello contro il signore della guerra responsabile dello sterminio della sua tribù. Una vera perla saldamente fissa tra i giochi da avere a tutti i costi per la sfortunata periferica SEGA assieme a Snatcher di Kojima, Silpheed e Batman Returns, sebbene Eric Chahi in un'intervista neghi la sua collaborazione al gioco, versione messa in dubbio dai titoli di coda che lo citano numerose volte. E ovviamente potremmo andare avanti citando le conversioni non ufficiali, come quella per GBA creata dal codice di quella per Atari ST o quella per Jaguar, sviluppata con l'approvazione e la benedizione di Eric in persona dai Jagware. Ma il successo aveva un prezzo: Eric non si sentiva pronto per la schiacciante fama che il suo capolavoro aveva generato, e cominciò a sentire la pressione delle richieste provenienti da giornalisti e sviluppatori, che volevano creasse qualcosa di nuovo a tutti i costi. Ci fu quindi un momento in cui si interrogò se continuare sulla strada dei videogiochi o prendersi una pausa per tornare a dedicarsi alle illustrazioni (le copertine di Another World e Heart of the Alien sono farina del suo sacco). Eric decise di andare avanti con Heart of Darkness (1998), una creatura piuttosto sfortunata per quanto riguarda i tempi di produzione. Ben sette lunghi anni, complice anche la programmazione in C che, a lungo andare, dimostrava più problemi di quelli che avrebbe dovuto teoricamente risolvere, anche a causa degli scomodi tempi di compilazione. Anche l'arrangiamento orchestrato ha la sua colpa

nei ritardi così come la realizzazione delle sequenze animate, uno dei marchi di fabbrica del gioco. Il protagonista, Andy, è un ragazzino alla ricerca del suo cane Whisky nelle Darklands, una dimensione parallela rivelatasi in seguito a un'eclissi solare. In puro stile Another World, anche stavolta si tratta di un platform cinematico caratterizzato da un'equilibrata miscela di enigmi, salti e combattimenti. Il background apparentemente fiabesco viene tradito dalle brutali sequenze di morte con cui Andy viene annegato, carbonizzato, schiacciato e mangiato vivo dagli oscuri abitanti della dimensione; il giocatore sarà costretto a sperimentare sulla propria pelle il sadismo del gioco con una certa frequenza data la proibitiva difficoltà dell'avventura. Nonostante le ottime animazioni il titolo venne accolto tiepidamente dalla stampa specializzata che si affrettò a puntare il dito contro la scarsa longevità e l'eccessivo livello di sfida: nonostante le vendite decenti, la lunga e laboriosa gestazione fece capire a Eric che era giunto il momento di staccare la spina. Ne seguì un lungo periodo di viaggi con tante fotografie e idee maturate, pronte a dar vita al concetto che sarebbe poi diventato il cuore di From Dust. Il mondo videoludico era cambiato positivamente, a detta di Eric, anche grazie a Internet e Ubisoft accolse di buon grado il suo progetto, mettendo a sua disposizione un ottimo team. Affrontare From Dust fu come voltare una nuova pagina, perché finora Eric aveva trovato la sua dimensione in titoli molto scriptati, mentre stavolta il giocatore godeva di una maggiore libertà. Presentato come il seguito spirituale di Populous di Bullfrog, From Dust deve il nome alla fragilità della vita umana, sperimentata in

prima persona da Eric durante una sessione fotografica sulle pendici del cratere Yasur per immortalare la pericolosa attività del vulcano (per la cronaca, numerose foto a memoria di quel giorno sono esposte sul suo sito personale: www.anotherworld.fr/anotherworld_uk/auteur.htm). Il giocatore, nei panni della divinità di turno, è in grado di piegare la natura manipolando gli elementi con un cursore sferico al fine di guidare all'illuminazione una tribù nomade. Gli sciamani avvertiranno quando una catastrofe naturale sarà sul punto di scatenarsi per sviluppare le opportune contromisure, come deviare colate laviche o spegnere incendi. Quello che può sembrare un clone glorificato di Lemmings è impreziosito dalla convincente alchimia elementale che permette di mutare il mondo: lo scorrere continuo dell'acqua erode la pietra mentre la vegetazione trova vigore sul terreno o la lava raffreddata genera formazioni rocciose. Inizialmente pubblicato sui servizi di digital delivery per PS3 e Xbox l'estate scorsa, il gioco ha trovato a sorpresa una pessima accoglienza nel mondo PC, dove è uscito in ritardo, con un sistema di controllo impreciso, diverse magagne come schede video che proprio non ne volevano sapere di essere riconosciute e una nutrita schiera di bug. Eric è al lavoro sul suo prossimo titolo, avendo contratto nuovamente la febbre da programmazione che si era lasciato alle spalle dopo la dolorosa esperienza di Heart of Darkness. Da quel che si sa, sarà un'esperienza più intima, un ritorno alle origini dove codice e ideazione andavano a braccetto nella visione di una sola persona. Non ci resta che aspettare quindi, sperando che Eric riesca nuovamente a portarci su un altro mondo. ◀



Heart of the Alien comincia così, continuando la sequenza finale di Another World.



Andy viene mangiato vivo da un mostro d'ombra in una delle tante sequenze di morte.

THEATRHYTHM: FINAL FANTASY



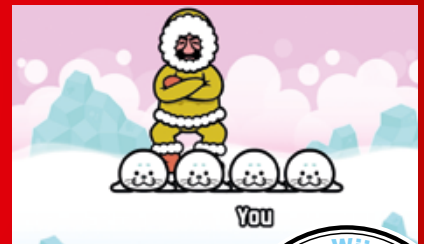
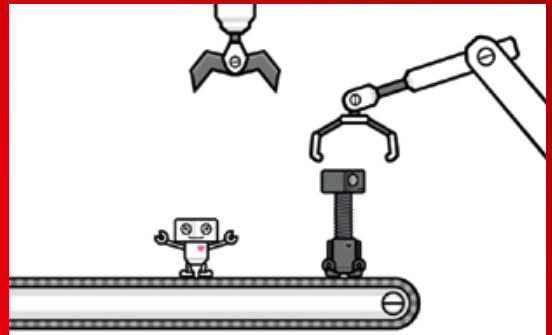
Diciamocelo: negli ultimi anni Square Enix, per quanto riguarda i giochi di ruolo, ha perso un po' per strada l'ispirazione, e ve lo dice uno dei pochi al mondo che non ha visto in Final Fantasy XIII un brutto titolo. Tra spin-off annunciati della serie e progetti paralleli, il brand della saga J-RPG più celebre del pianeta è stato spremuto più di un limone nella sangria, il che mi ha fatto inizialmente titubare della bontà dell'impronunciabile Theatrhythm. E invece, quello che mi sono trovato a giocare è un ottimo mix tra Gioco di Ruolo (poco) e Rhythm-Game (tanto), dove è facile lasciarsi andare copiosamente a lacrime nostalgiche per la riproposizione di quelli che sono i temi musicali più celebri della serie, da replicare a ritmo per mezzo di colpi di Stilo sullo schermo inferiore del 3DS. La componente ruolistica, come detto, è appena accennata e riguarda la possibilità di regalare ai nostri eroi tutta una serie di abilità che permettono di ammorbidire un po' la difficoltà delle sezioni ritmiche nei passaggi più delicati. A tal proposito, nulla vieta di ripetere i brani già completati per "grindare" senza ritengo, così da potenziare al meglio i membri del party qualora ci si imbatta in brani eccessivamente ostici. Sotto questo profilo, Theatrhythm si presta molto bene sia a sessioni intense, sia a rapide partite touch 'n' go alla fermata della metropolitana. Insomma... un piccolo gioiellino, perfetto per gli amanti dei titoli musicali che hanno anche passato svariate ore a sognare con i clamorosi brani di Nobuo Uematsu tra un Final Fantasy e l'altro (chi non conosce Rose of May o To Zanarkand provveda seduta stante a un primo ascolto!), vista anche la presenza dei personaggi più celebri che hanno popolato nei lustri i J-RPG di mamma Square Enix. **Kikko**



BEAT THE BEAT: RHYTHM PARADISE

Altra piattaforma Nintendo e altro Rhythm-Game, questa volta prodotto internamente da Nintendo grazie alla collaborazione col musicista giapponese Tarada Mitsuo. A dirla proprio tutta, non si tratta prettamente di un titolo musicale, visto che le situazioni proposte non hanno quasi mai nulla di melodioso a fare da sottofondo: il Telecomando Wii, difatti, deve essere utilizzato per compiere azioni ritmiche in tempo e controtempo che nulla hanno a che vedere con

il mondo della musica. Per dire, che ne pensate di dover colpire a tempo una pallina da golf posizionata sul green da una coppia di scimmie, o di avvitarre bulloni in una catena di montaggio sul ritmo sincopato imposto da un piccolo robot? Da questo punto di vista, Beat the Beat è proprio un titolo jappo che più jappo non si può, vista la follia che permea ogni singolo livello, sia visivamente che concettualmente. Spassosissimo (e, a tratti, difficilissimo), non c'è che dire. **Kikko**



TEST DRIVE: FERRARI RACING LEGENDS

In attesa di capire cosa ne sarà della versione PC (ancora in divenire al momento in cui scrivo queste parole), sappiate che Ferrari Racing Legends in salsa console non è che si sia rivelato il titolo di guida dell'anno. Il che, se ci pensate bene, è proprio strano, visto che gli sviluppatori sono i ragazzi di Slightly Mad Studios, ovvero gli stessi dei due Shift. Il perché di questo inciampo è presto detto: modalità carriera senza troppo mordente, un modello di guida stranamente discutibile e che prevede aiuti moderni anche su modelli di Ferrari alquanto datati, nonché una

resa dei tracciati non proprio al passo coi tempi. Ottimo per gli amanti del Cavallino Rampante, che qui troveranno una cinquantina di modelli ben riprodotti e un'Intelligenza Artificiale tutto sommato sufficientemente stimolante. Tutti gli altri attendano di verificare se, almeno su PC, Ferrari Racing Legends saprà rimediare alle pecche evidenziate su console. **Kikko**



FOLLIE DA COMUNICATI STAMPA LA MACCHININA GONFIABILE PER NINTENDO WII

Una delle cose più belle del giornalismo di settore è che, ogni giorno, arrivano i comunicati stampa dalle aziende più disparate, leste a metterci al corrente di un nuovo, fantasmagorico prodotto appena entrato in vendita o destinato a popolare qualche simpatico scaffale nelle settimane successive. In genere questi comunicati sono accompagnati da un piccolo riassunto via email, farcito di roboanti aggettivi tesi a magnificare le qualità del prodotto, a lode e gloria della casa costruttrice e con successiva preghiera di pubblicazione. Ogni tanto, però, arrivano dei capolavori di umorismo involontario talmente belli, ma talmente belli, che non si può davvero fare a meno di pubblicarli. Per esempio questo: «L'originale controller Miia SuperKart è nato per rendere più realistiche e confortevoli le ore di gioco, in vero e proprio stile arcade. È sufficiente gonfiare le valvole, posizionare il Wii Remote all'interno del volante di plastica al centro del cruscotto e... prepararsi alla partenza! Realizzato in materiale in plastica gonfiabile resistente, Miia SuperKart è in grado di sostenere fino a 135 Kg di peso; il sedile morbido, comodo e facile da modellare, è poi quanto di meglio si possa desiderare per rendere più confortevoli la guida».

Le persone troppo alte difficilmente apprezzeranno questo prodotto di Miia, ma il loro ortopedico di fiducia sarà ben lieto di curare la colonna vertebrale!



Aspettavamo da anni un prodotto come questo. Perché spendere tanti soldi in una postazione di guida farlocco-professionale, quando con quaranta euro possiamo avere questa meraviglia?

Ora, premesso che le macchine in miniatura hanno accompagnato i giochi di guida fin dall'Arcade-o-zoico, e che le medesime sono sempre state realizzate in materiali solidi (legno, plastica, metallo...) allo scopo di resistere a tutti gli attacchi di inciviltà che gli avventori delle sale indirizzavano su di esse, l'idea di una macchinina gonfiabile per i simulatori di guida ci piace veramente un sacco, soprattutto in tempi di crisi. Fra l'altro, con un po' di sano umorismo possiamo anche portarcela in spiaggia e metterla fra i canotti e i materassini, facendo un figurone (ma non sappiamo se galleggerà, quindi evitate di usare la SuperKart per sguazzare nell'oceano). Quello che ci ha colpito nel comunicato è l'accostamento fra l'aggettivo "confortevole" e la foto che noi stessi pubblichiamo in questo box: confortevole, sì, ma a patto che siate alti un metro e cinquanta centimetri, perché l'adulto seduto sulla macchinina 1) ricorda in modo preoccupante un papà pazzereellone che, per far piangere il figlioletto di sei anni, sale sulla sua bicicletta e 2) permanendo per troppo tempo inarcato in quella posizione si assicurerà una scoliosi fulminante, o quanto meno dei dolori atroci al collo o alla schiena. Senza contare che, in assenza di una base "pesante" con cui ancorarsi a terra, sarà matematicamente certo ribaltarsi nelle fasi di gioco più concitate. Non so voi, ma con queste premesse io ne voglio subito una, perché giocarci sopra sarà un vero spasso! Anche se non ho una Wii, e nemmeno un materassino.



IL FUTURO È NERO, VIOLENTO E CATTIVO IL PC È OVUNQUE, ANCHE I SUOI PROBLEMI

La tecnologia è un male degenerativo, che dà assuefazione e che spinge a manie compulsive, implicando costi individuali non indifferenti e concorre, visto che in Italia di tecnologia se ne "fa" poca, a muovere enormi capitali verso l'estero. È a questa amara, e per molti versi arrendevole conclusione che sono giunto in un momento di assoluto sconforto informatico, nel momento in cui il mio telefono cellulare – un aggeggio che è sempre più difficile chiamare "telefono" visto che fa di tutto – comprato da pochissimo e aggiornato alla versione più recente del suo software, ha cominciato a mostrare un problema che gli amici linuxari avrebbero commentato, con molta ironia, "it's not a bug, it's a feature": da qualche tempo, infatti, chi compone il mio numero può sentire il telefono "libero", con i suoi toni lunghi e le sue pause rassicuranti ripetute per trenta secondi, senza che nessuno risponda mai al telefono. A seconda del chiamante, il motivo della mancata risposta potrebbe essere un incidente mortale, una perdita accidentale del telefono, una disgrazia in corso d'opera, un segno inequivocabile della mia maleducazione ("và te, c'ha il telefono libero e mica mi risponde!") o della mia sordità incipiente ("và te, c'ha il telefono libero e mica mi risponde!"). Ma il motivo vero è, più prosaicamente e in modo altrettanto banale, che il mio telefono non suona. Non solo non suona, vanificando qualunque scelta della suoneria e tutti i sacrifici richiesti agli astanti mentre le si provano tutte, ma non inserisce neppure la chiamata nell'apposito registro, proprio come se nessuno mi avesse mai cercato. Il che mi spinge necessariamente ad alcune considerazioni. La prima, è che non ho mai amato l'odierna mania dell'essere raggiungibili sempre e ovunque: è fantastica nelle emergenze, ma si paga con l'atavica convinzione che, oltre che raggiungibili, dobbiamo essere anche disponibili sempre e ovunque, il che non è affatto scontato. Non ricevere le chiamate, dunque, comporta un taglio secco di quel 99% di telefonate inutili che, detto francamente, fa quasi più piacere non ricevere. Ma, nel contempo, mi espone al pericolo di perdere anche quell'1% assolutamente indispensabile per cui vale la pena acquistare un cellulare e lasciarlo acceso. La seconda, e così mi riallaccio alla prima frase, è che il male strisciante che ammorbata sempre di più i nostri PC, vale a

dire l'errore umano introdotto per l'eccessiva complessità delle architetture hardware e software, si è inequivocabilmente trasmesso da un mondo a un altro, dai computer alla telefonia mobile, insinuando paure e insicurezze anche nelle azioni e nelle situazioni più banali. Guardo il mio telefono, con il suo schermo nero e meravigliosamente lucido, e mi chiedo se in questo momento qualcuno non stia cercando di telefonarmi. Poi improvvisamente si accende, la suoneria comincia a squillare, e rispondo sollevato alla chiamata, anche se arriva da un numero nascosto. Da qui a qualche ora, però, so già che mi chiamerà qualcuno con lavoro o su un'altra linea per dirmi che no, il mio telefono non funziona, sono ore che cercano di mettersi in contatto, e l'incubo ricomincerà. La terza, è che forse dovrei compiere il proverbiale passo indietro e tornare al caro, buon vecchio telefonino che al massimo spedisce gli SMS – poi però vado al supermercato e capisco che non li producono neanche più. La quarta, infine, è che non vorrei MAI compiere questo benedetto passo indietro perché ormai mi sono assuefatto agli agi, alle comodità, e alle mille applicazioni a cui due anni di smartphone mi hanno abituato, in primis giocare ad Angry Birds nei momenti di attesa. Comunque sia, spulciando nei forum dedicati ad Android ho trovato conferme dei miei sospetti: è un problema software, deriva dall'aggiornamento alla versione 2.3.6 del sistema operativo e nessuno sembra aver trovato una soluzione precisa del problema, visto che anche le versioni successive ne soffrono allo stesso modo. L'unico sistema per aggirarlo, dunque, potrebbe essere un bel resettone del cellulare ai valori di fabbrica, sperando che mi riporti anche indietro alla versione iniziale del firmware. Di sicuro, cancellerebbe i livelli che ho sbloccato ad Angry Birds. Decidere cosa sacrificare, ancora una volta, sarà un'impresa.



"Perché non trilli?"



PROSOPOPEA - 5 AGOSTO 2012 [ENJOYMENT PATH]

Questo improvviso e interessato idillio di Valve nei confronti di Linux (ricordiamo che Windows 8 reca seco Windows Store, diretto concorrente per Steam) mi getta nello scompiglio. Passato da un mese a Ubuntu 12.04 (è bastato un SSD per rivitalizzare in maniera impressionante una macchina del 2006), mi ero ormai rassegnato all'idea di relegare (di nuovo) il ludo su PC a tutti quei meravigliosi momenti di magheggio necessari a lanciare un titolo e farlo girare in maniera decente (evento corrispondente a tutti gli effetti al filmato finale). E invece pare che Steam sbarcherà sul mio nuovo S.O.,

costringendomi a riconsiderare la questione ludica e riportandomi al periodo in cui il buon Paolone ci sommergeva di entusiasmo liquido al solo cenno del porting di una qualsiasi ciofeca inguardabile. Insomma, il gioco su sistemi alternativi. La domanda: ha senso cercarlo? Non si fa davvero prima a tirar su il sistema che va per la maggiore e che vadano a farsi benedire tutte le considerazioni anarchiche, campanilistiche. Via a giocare e godere. Che poi è un po' come dire: diatribe Amiga-PC? Scaramucce console-PC? Console war? Abbiamo scherzato. Massimo Svanoni

CAMBIO DI PREFISSO

D Sono qui a pensare che tra poco cambierò prefisso, per la precisione trenta a Novembre. E la grande giostra della vita va avanti con i problemi e le gioie del caso, il grande carrozzone non si ferma con la costante passione che noi tutti condividiamo, videogiocare. Pensare che fino a poco tempo fa dubbi si insinuavano nel mio intimo pensiero: è giusto continuare a giocherellare alla soglia dei trenta? Draghi, elfi, lupi mannari, a cosa penso ancora? Dubbi forse provenienti dal ristagno videoludico che stiamo vivendo, sequel su sequel (Diablo 3 ottimo gioco ma diverso rispetto al vecchio Diablo). Il mercato PC in larga parte dipendente da quello console. Schiere di bimbinkia appassionati di meccaniche banali e ripetitive influenzano il mercato dei videogiochi? Mi spiace, appendo il mouse al muro. Poi venne Skyrim. Fu come respirare di nuovo aria dopo una lunga (troppo lunga) apnea. Eccezionale su pc, moddabile a dovere, capace di riaccendere la

passione assopita di ogni videogiocatore, noi che abbiamo visto l'alba del videoludo!!! Fu come un'eruzione capace di ravvivare la fiamma del gamer incallito quale sono. Vividi ricordi di passione riaffiorarono: la giovane emozione di un TGM appena acquistato con Unreal in copertina, i primi passi sulla costa di un certo Baldur's Gate, l'inferno di Doom visto per la prima volta nella sua magnificenza. Passione, passione e ancora passione, immortale nella sua forma. Spendo queste parole per chi pensa ancora che certe emozioni siano troppo naïf, grandi e vaccinati tendiamo a dimenticare piaceri legati alla giovane età. Nulla di più sbagliato, cresceremo ed invecchieremo, fatemi solo il favore di non dimenticare quello che i videogiochi hanno saputo regalarci nella nostra vita. Per chi invece: "la realtà è ben altro, smetti di vivere tra le nuvole" riporto con immenso piacere la seguente citazione: "nessun organismo vivente può rimanere sano in condizioni di assoluta realtà, si pensa che anche allodole e cavallette sognino" - Shirley Jackson. **Darko82**

R Si cambia prefisso. Capita anche questo. È buffo, però. Mi è capitato spesso di incontrare il pregiudizio dell'adulto (quale, in effetti, sono/ siamo) che ti guarda come un'anomalia. Tu giochi, quindi, da qualche parte, devi avere un cromosoma che non è a cento; sei rimasto indietro, ti manca qualche pezzo, sei ancora lì, dove lui ti aveva lasciato, al momento di abbandonare questo modo di evadere (per abbracciarne un altro). È la stranezza del diverso, che fa un po' animale da baraccone (quando è in minoranza). La domanda è: c'è ancora qualcuno che se ne fa un problema, tra di voi?

ASSUMO IL CONTROLLO DIRETTO [STREAM]

D Accade sovente che i videogiochi mutino in orrendi razziatori: il controllo dell'avatar, che abbiamo amorevolmente creato e ossessivamente livellato sino alle soglie del divino, ci viene sottratto per esigenze puramente narrative; il ruolo e la preparazione vengono vanificati e la sospensione dell'incredulità si infrange sull'altare dei QTE. Oppure veniamo chiamati ad affrontare tediosissime boss fight che paiono partorite da un incubo arcade.

Come esempi potrei citare [SPOILER ALERT! NdXam] Mass Effect 3 con il comandante Shepard colpito ineluttabilmente dal laser dell'Araldo o the Witcher 2, dove troviamo Geralt di Rivia impegnato in un 'remake' di Dragon's Lair (essere costretti a ricaricare un numero di volte non equilibrato, alla ricerca della sequenza di mosse corretta, non aiuta certo a mantenere il contatto con l'illusione creata dall'ambiente di gioco)[PERICOLO CESSATO NdXam]. Togliere il controllo al giocatore è diventato dunque un malcostume, anche se forse è visto da taluni come un valore aggiunto in nome di questa aspirazione dei moderni videogiochi di assurgere a film interattivi. A prescindere credo dovrebbe essere fatto il meno possibile, in maniera assolutamente non invasiva. Per ogni scelta non lasciata al giocatore si corre difatti un grave rischio: se questa non viene attentamente ponderata, se intacca la coerenza della storia narrata (o addirittura collide con i punti fermi del lore), se nega il ruolo o se delude le aspettative, allora la sospensione dell'incredulità si spezza. E invece assistiamo, oltre agli esempi già citati, al teletrasporto involontario in aree ad alto rischio (Neverwinter Nights 2), a incontri 'casuali' predefiniti (Dragon Age: Origins), alla tragica

A CHI LO SPEDISCO? DAI, CHE È FACILE!

TGM BAZAR:

forum.tgmonline.it/
forumdisplay.php?263-TGM-Bazar (oppure
tinyurl.com/tgmbazar) si
rallegra d'esistere.

TGM MAIL:

www.tgmonline.it/contact, selezionando TGM Mail o, attraverso la solita xam@sprea.it con subject [TGM Mail] (parentesi comprese). Risponderò se sarò vivo dopo le prossime vacanze.

IL BLOG:

la App (apps.facebook.com/thegamesmachine/) è più comoda di quel che appaia e torna utilissima a smemorati come me. Il sito (www.tgmonline.it/), invece, è questione di sentimenti.

LA REDA:

La redazione leva la mano, si copre gli occhi e mira l'orizzonte, provando ad avvistare quel difficile 300 (redazione@tgmonline.it).

'dipartita' di personaggi chiave che, già lo sappiamo, torneranno rigenerati nell'eventualità di un opportuno sequel (Dreamfall) e a finali deludenti (ancora Mass Effect 3). [SPOILER ALERT! NdXam] Per tornare alla questione dell'Araldo, come giocatore io chiedo, anzi esigo, che esista la possibilità di schivare il summenzionato laser, posto che abbia preparato a dovere il mio personaggio e che sia abbastanza destro nella gestione dei comandi di gioco (tenuto conto del fatto che l'impresa è già riuscita in altre occasioni) [PERICOLO CESSATO NdXam]. Se questa possibilità è assente, perché il gioco *deve* finire in maniera tragica, posso legittimamente chiedermi: «E la sospensione dell'incredulità?» Con la flemma di Lee Van Cleef, BioWare potrebbe

DRAGHI, ELFI, LUPI MANNARI, A COSA PENSO ANCORA? DUBBI PROVENIENTI DAL RISTAGNO VIDEOGIOCATO CHE STIAMO VIVENDO - DARKO82

"SPESO SI RICORRE AL CAMBIO DI REGOLE, OVVERO LA SOSPENSIONE DEL GAMEPLAY FLUIDO PER MENU A SCELTA O PEGGIO FUTURO"

tranquillamente rispondermi: «Un'altra volta! Oggi abbiamo voluto creare arte». Luca Sartori La sospensione dell'incredulità in un gioco story-driven, che promette libertà di scelta, è garantita a patto che vi sia effettivamente l'opportunità di poter compiere una scelta significativa nei momenti topici del gioco. Altrimenti dobbiamo accontentarci della possibilità di tinteggiare la N7 di rosa!

R Quindi la chiave, secondo te, è lasciare al giocatore la possibilità di scelte significative. Questo ci conduce direttamente su un terreno difficoltoso, perché questi snodi vanno previsti dalla narrazione e costruirli è un mestiere. Non parliamo poi del costruirli bene. Nella Prosopopea mi riferivo in particolare ad alcune situazioni della parte finale di Uncharted 3, che non vi citerò, perché lo ritengo comunque un buon titolo e perché in ogni caso potreste aver voglia di giocarlo. Il designer, talora, taglia semplicemente corto su finenze come quelle menzionate e ci butta lì una sua soluzione al "problema divertimento". Che può consistere nel variare le regole del gioco, nel presentare, a tutti gli effetti, un altro gioco nel gioco o, comunque, nel privilegiare questo aspetto. Il giocatore deve giocare, anzitutto. Quindi chi se ne frega se gli roviniamo il contesto. Che è un po' come dire "mi sto rivolgendo a un bambozzo che queste finenze non le coglierà mai". Ed ecco che torniamo alla questione della maturità del videogioco.

D Lasciare al giocatore la libertà di fare scelte significative ai fini

della trama sarebbe davvero molto bello, ma porterebbe inevitabilmente (alla fine della fiera) a questa stessa situazione. Perché il giocatore non può avere VERA libertà, all'interno di un videogioco, per quanto possa essere profondo il titolo, perché il giocatore si ritroverebbe a non poter fare quelle che per lui sono le scelte che più lo divertono (il fine ultimo del medium videogioco, aldilà delle espressioni più "adulte" e "mature" dovrebbe essere comunque il divertimento) e ci si ritroverebbe a lamentarci che la libertà non è abbastanza. Poi, certo, il caso di Uncharted 3 (che non credo giocherò mai, non avendo una PS3 e non essendo interessato all'acquisto =P) che Massimo ha citato è estremo, non credo ci siano dubbi in proposito. Mi ricordo in Call of Duty 4 il flashback a Pripiyat; in cui il personaggio mancava il suo bersaglio amputando gli solo un braccio. Come poteva proseguire la storia se avessimo potuto ucciderlo? La storia non avrebbe avuto senso, non vi pare?

Alberto Suella

D La logica che segui, Luca, non fa una piega dal mio punto di vista. Più scelte ha il giocatore, più ha il controllo della situazione, più rimarrà sospeso. Ma vedo un'alternativa, esiste un'alternativa. La storia stessa. Più questa ha una logica (ovvero non si contraddice da sola), più questa è profonda e ben raccontata, più si integra al gioco senza essere preponderante, più il giocatore rimane nella

sospensione. Sto giocando ora Asura Wrath, è l'esatto contrario di ciò di cui stiamo parlando, questo non è un videogioco ma un filmato, seppur carino, con intermezzi semi ludici. Più il gioco mi guida in binari, meno credo alla mia libertà, ma se riesce "casualmente" a far accadere eventi, quasi fossi io a scatenarli, la sospensione dell'incredulità permane. È una questione di equilibri. È un po' come scrivere una bella storia e aggiungere qualche effetto speciale, oppure inserire in un'orgia di effetti speciali una mediocre storia. Pixar docet.

Gabriele Villa

D Sempre a titolo personale, credo che uno dei momenti in cui la storia viene maggiormente messa a rischio sia legato al contesto dei dialoghi (avatar giocatore - NPC) e alla gestione dei medesimi. Se difatti il solo leggere l'elenco delle risposte possibili può già incrinare la credibilità della situazione è nel trovare, quasi invariabilmente, la 'nostra' risposta che la sospensione dell'incredulità si infrange terribilmente (solo Torment garantiva a fronte della famigerata 'What can change the nature of a man?' circa venti risposte possibili). A questo riguardo credo che Mass Effect abbia fatto cose stupende. Anche qui trovare la propria risposta è difficile, tuttavia la ruota dei dialoghi è immediata e con un'occhiata rapida ci consente di scegliere l'opzione che più ci aggrada (tenendo conto che è sempre Shepard a parlare, noi gli forniamo solo un indirizzo morale), ma è con l'introduzione delle interruzioni "paragon" e "renegade", nel secondo episodio, che viene garantita quella dinamicità che dona verosimiglianza alle

conversazioni e che ci consente, a nostra discrezione, di terminare un discorso troppo lungo. Se avete giocato a NWN2, sapeste di cosa sto parlando! :) **Luca Sartori**

D Mi inserisco nella discussione appoggiando quanto detto da Massimo: è molto difficile "intavolare" sezioni in cui lasciare scegliere il giocatore in maniera intelligente. Nella maggior parte dei casi si ricorre al cambio di regole, ovvero la sospensione del gameplay fluido per menu a scelta o peggio. Forse per questo motivo credo che la scelta non sia il "futuro" dei videogiochi, forse anche perché non riesco a immaginare modi poco invasivi di lasciar scegliere. Mass Effect fa compiere scelte pesanti, salvo che la sospensione dell'incredulità va a farsi benedire nel momento in cui capiamo che basta caricare il salvataggio precedente per salvare Tizio invece di Caio; senza contare che anche per farci scegliere, ci fa bloccare l'azione e selezionare l'opzione.

Magari se arrivasse una semplice comunicazione via radio a dirci che dirigendoci a destra potremmo salvare x, e a sinistra y, il giocatore si sposterebbe semplicemente nella direzione voluta senza smettere di giocare. Heavy Rain ha tentato la strada dei salvataggi nascosti per ovviare a questo problema, ma si tratta di un gioco che non fa del ritmo il suo punto forte, quindi nessun problema a spezzarlo per narrare. Non so, secondo me dovrebbe essere tutto lasciato fluido, lasciare che gli NPC recitino anche se non gli stiamo dietro, e se non li abbiamo visti, fatti nostri (tipo Half-Life). Un po' la cosa sta già avvenendo: ricordo un'intervista di Tony Levin su Edge, e parlava di come stanno programmato la recitazione di Elizabeth in BioShock Infinite. In pratica lei dovrebbe comportarsi sempre in riferimento al contesto. Per esempio al posto di dire "dobbiamo andare sul faro", lei direbbe "seguimi" e una volta arrivati sul mare, col faro in lontananza,

NON SI ESCE VIVI DAGLI ANNI '80

E che cos'è? L'intro di Assassin's Creed 2 ripresa in chiave C64. Davvero c'è chi non ci ha lasciato solo le radici, negli anni '80... tinyurl.com/ac2-c64



ZELDA A LONDRA

Mentre scrivo, Usain Bolt aspetta di correre verso la propria medaglia, ma un altro evento olimpico coglie la mia attenzione. Passate di qui e ascoltate la musica con cui questa bella ginnasta messicana si qualifica.

Poi fate un giro sui video della Stirling, che a me personalmente mandano l'arrampamento a mille.

tinyurl.com/gym-zelda



aggiungerebbe indicandolo "ecco, andiamo là". Credo che questo abbia a che fare con le scelte del giocatore, perché da giocatori abbiamo la possibilità di scegliere tramite il movimento. Nel momento in cui devono farci scegliere in altra maniera, tipo il dialogo, i fattori da considerare, in fase di design, sono troppi. Da un lato abbiamo un mondo già creato (per esempio quello di Mass Effect), personaggi già definiti (ok, la faccia, il sesso e il passato di Shepard li selezioniamo a monte tra roba predefinita, ma cambia poco), una storia tutto sommato stabile e già sceneggiata. Dall'altro abbiamo l'azione, e questa è tutta in mano a noi. Nel momento in cui ci lasciano la scelta di un dialogo, i realizzatori devono fondere in poche frasi selezionabili tutte e tre queste cose: possibile orientamento del giocatore, coerenza con il mondo, coerenza con il personaggio e formula che li riassume in maniera efficace. Va da sé che è troppo complesso, che non può "ridare", che non sarà mai elegante. Oltre al fatto che deve necessariamente bloccare l'azione, di qualsiasi tipo. Credo che gli sforzi presenti e futuri saranno opposti: tentare di sottrarre, di rendere tutto fluido, di limitare le scelte

all'inizio o alla fine...
Enzo D'Armenio

R Più ci penso, più mi convinco che la strada migliore sia, come al solito, quella dell'illusionismo. Non occorre che la scelta sia radicale, che sposti il mondo, che cambi le carte in tavola, che sia "vera". È importante che dia l'illusione di esserlo. Questo può voler significare tirare scemo il giocatore, innestare una serie di furbizie atte a fargli credere quel che si vuole. Chiaro, esiste un problema della coerenza, ma credo che una progettazione sensata in questo senso possa essere molto meno costosa di un'ineffettiva implementazione di una reale libertà di scelta. Quel che conta, a mio modo di vedere, è la permanenza del giocatore in un dato contesto, con la mente, il cuore, l'anima. Una volta imprigionato, occorre fare in modo di non sciogliere queste catene.

D Del perché le lumache mi guardano di malocchio, ovvero del diritto di sentirsi offesi con una software house (in sottofondo, forma e sostanza dei CSI) Ciao Xam, maggio è un gran mese: la primavera è inoltrata, la scuola sta per finire e si prova il rush finale per non avere debiti e non essere costretti a studiare

MI SENTO OFFESO. NE HO IL DIRITTO? SÌ, PERCHÉ MI HANNO TOCCATO NEL PUNTO PIÙ INDIFESO - ALESSANDRO

durante le tante agognate vacanze. Ora, perché abbia iniziato così questa lettera, visto che ho 44 anni e non vado più a scuola, me lo chiedo. Forse perché, in effetti, a scuola ci vado ancora ma come docente, ma questa è un'altra storia!

Dicevo, maggio blablabla... il maggio 2012 ha avuto una sua peculiarità, è stato il mese in cui è "uscito" Diablo 3, evento tanto atteso da noi amanti del videoludo, evento che ha portato con sé tante speranze... e tante delusioni.

Aspettavo D3 da tanto tempo (come tutti, del resto...) ma ora che è uscito mi sento orfano. Il bimbetto interiore piange: "Ma come, tanto aspettare, tanta attesa e tante speranze e poi tutto qui?"

Sì, tutto qui. Tristezza. Diablo è stato ucciso, ma non al termine del quarto atto, bensì dalla insipienza della Blizzard: riuscire a fare passare tanto tempo, illudendo i fan che si stava creando il "gioco di ruolo (sic) definitivo" e poi fare uscire una sorta di beta (non dal punto di vista del funzionamento, in quel senso il gioco "gira" bene) è offensivo.

Mi sento offeso. Ne ho il diritto? Sì, perché mi hanno toccato nel punto più indifeso, quello morbido laggiù in fondo, dentro l'anima ludens. Guardo faccia da troll Morhaine e vedo il simbolo del dollaro: possibile si ritorni sempre lì! Avrebbero fatto una vagonata di soldi anche con un gioco ben fatto, allora perché codesta vaccata? Sai cosa penso? Penso che gran parte del tempo fatto passare negli ultimi

4 anni non sia stato dedicato alla implementazione del gioco, ma solamente alla gestione economica degli introiti, alla necessità di non stroncare la gallina dalle uova d'oro WoW. Management, gestione dell'hype, banchebanchebanche. Hanno capito che avrebbero venduto anche avessero fatto uscire Diablo 2.5 (se provi a guardare le vecchie schermate del "paradiso", realizzate forse nel 2003, ci ritroverai molti ambienti frequentati ora in D3) e allora perché "sbattersi"?

Ma come diavolo lo hanno impegnato questo tempo, maledizione? Forse sarebbe stato più onesto avessero veramente fatto uscire D3 con il motore del 2, lo avrei compreso, nel 2004 però!!! Tristezza, anima ferita. E ora che faccio? - strilla il bimbo.

(le lumache, intanto, mi guardano di malocchio mentre delicatamente le rimuovo dal vialetto di casa per evitare che qualcuno le schiacci) Ora che faccio? Attendo. Rimango nell'eterna attesa del gioco che arriverà, del gioco che riempirà il mio smisurato

bisogno di allontanare l'inevitabile. Il gioco che annullerà tutti gli altri, relegandomi e bloccandomi in un presente eterno di pace videoludica. Attendo.

**Un caro saluto,
Alessandro**

"Continuità di gesto, di pensiero, d'azione sequenza di parole la terra che calpesto, il firmamento, la pioggia il vento il sole la vita che nasce, la vita che cresce, la vita che muore il soffio del respiro, il fluire del sangue, il pulsare del cuore materia carne corpi paura rabbia amore serenità dolore.

Anima collettiva in elastico ardente s'allunga sottile si tende si ritrae s'attorciglia s'annoda si distende regge l'impossibile e si spezza di niente, regge l'impossibile e si spezza di niente."

[Da "Pascolare pensieri, allevare parole" di GLF]

R Attendiamo.

AU REVOIR

Vado a papparmi una fetta d'anguria.

PERCORSO CRITICO

Questo vi interessa di sicuro. Una serie di pensieri delle personalità più influenti e/o interessanti dell'industria (oddio, brutto sostantivo). criticalpathproject.com





TRA VIA CAVOUR E IL FAR WEST

NON C'ERA UN PROGETTO BEN SCRITTO, FIGURIAMOCI UN BUSINESS PLAN

PREVIOUSLY ON AD SO!

Skyluke incontra Adso per motivi commerciali; Adso gli fa fare un bel colpaccio e si autoinvita a cena nella di lui dimora; skyluke sfida Adso a giocare a Quake 2 su un server appositamente creato sulla rete; Adso rimane sparafashato (cit.) si compra un PC adeguato e obbliga i suoi collaboratori ad allenarlo. Adso crea dei server di gioco pubblici usando la connessione aziendale. Skyluke la trova una buona idea e nascono due minisiti. Adso si intrippa duro del "lato server" e quasi dimentica il gioco. Ad Adso frulla un'idea e ne vuole discutere a cena con skyluke in un noto ristorante cinese varesino.

Sesta puntata della nuova n-logia che si sa quando comincia ma non si sa quando finisce. Questo per un mio mai ben diagnosticato disordine mentale.

Hai presente quella specie di febbre che ti coglie quando sei talmente vicino a una cosa che non stai più nella pelle? È quella sensazione tipo quando sei al penultimo livello del tuo personaggio in un MMORPG e stai per "cappare", ché manca poco, pochissimo, e non riesci a contenerti, pensi solo a quello, non vedi l'ora di sederti al PC e raggiungere l'agognato obiettivo. Ecco, anche se non sei un giocatore di quel tipo di giochi lì, ti sarà venuta in mente un'altra metafora simile (io ne avrei un'altra riguardante la riproduzione della specie, ma poi quel puritanello del ToSo me la cassa)(true story. nDToSo) e quindi dovremmo esserci intesi sul come

mi sentivo quella sera appena entrato nel famoso ristorante di via Cavour a Varese, ritrovo del gioviale appuntamento.

E non solo quelle erano le sensazioni che mi assalivano in quella frizzantina serata invernale: in fondo volevo proporre a Luca di fondare una nuova società (o anche altro che, nella sua esperienza imprenditoriale giovane ma decisamente intensa, facesse all'uopo) e, in tutta onestà, non sapevo come affrontare l'argomento visto che, tutto sommato, è un qualcosa di abbastanza assimilabile al "vuoi sposarmi?". Luca ci raggiunse al ristorante, con la di lui allora fidanzata e socia Elisa, e la cena

incominciò. Io continuavo a toccare sotto il tavolo (non voglio vedere sorrisi maliziosi qui, eh) quella copia di PC GAMER d'oltreoceano che tanto mi stava ispirando. Non avevo un progetto ben scritto, non avevo un'idea sugli economics ben definita e figuriamoci se avevo un business plan. Come ho già detto, erano i primi tempi del boom di internet, quella fine degli anni '90 dove sembrava che una qualunque idea sulla rete che avesse portato ad aggregare un certo numero di utenti poteva in qualche modo guadagnare un sacco di soldi, anche se nessuno sapeva esattamente come, a parte venire comprati per vagonate di monete da una qualche società emergente e molto più probabilmente da una qualche TelCo alla ricerca di contenuti/idee/utenti per farci qualcosa di questo internet (che poi è più o meno quello che capitò a GiB, i soli, come dico sempre, ad averci fatto qualche bel soldino pur essendo stati acquistati e chiusi da FastWeb nel giro di pochi mesi). Tutti, inoltre, continuavano a parlare dell'advertising come futuro generatore di introiti per quei siti che avessero fornito contenuti, anche gratuiti, facendo poi ogni spazio disponibile di banner e altre amenità lampeggianti. Nulla si sapeva, nulla era certo. Ma ci si sentiva un po' come i pionieri durante la febbre dell'oro della metà dell'800 negli USA: intanto si parte, ché da qualche parte l'oro c'è. Decido di affrontare il discorso con skyluke, gli racconto l'idea preliminare, gli confesso i miei dubbi e lo rendo partecipe delle mie paure, scoprendo, non con molta

sorpresa, che pure lui stava riflettendo da tempo sulla cosa, interessato alle fenomenologie internettiane del periodo descritte sopra. L'atmosfera si faceva via via sempre più galvanica, elettrica, tipo che pareva che Nikola Tesla stesse svolgendo in quel piccolo ristorante uno dei suoi più famosi esperimenti. La febbre saliva e ci trovammo tutti d'accordo: "Cominciamo a registrare e aprire un sito, e poi chiediamo a un commercialista che tipo di società fondare" (voglio dire, il solo oggetto sociale poteva essere qualcosa di quantomeno complicato, visto che "community di gaming online" non penso si fosse mai sentito nella nostra penisola o giù di lì). Rimaneva lo scoglio del nome, e lì mi permisi di suggerire: "Nella mia testa, un giocatore in rete è un NetGamer. È così che ci dovremmo chiamare: NetGamers Italia o qualcosa del genere". NGI ci trovò tutto subito d'accordo, ma un problemino rimaneva: è un sito già registrato? Ai tempi, inoltre, per registrare un dominio .it bisognava avere una società già bella che esistente. Come fare, nel frattempo? L'ufficio di Luca, SkyLink, distava qualche passo a piedi dall'oramai più che citato ristorante orientale, e una volta pagato il conto ci avviammo di buona lena verso gli oramai bui locali. Ma che bene! NgI.it non era ancora di nessuno e, per non sapere né leggere né scrivere, ci affrettammo a registrare ngitalia.com .net e tutto quanto si poteva registrare che fosse a malapena assonante. Tornato a casa buttai subito giù la prima, scarna, homepage. Il viaggio era iniziato. ✨



Perché se una rondine non fa primavera, nemmeno uno zaino tempestato di foglie marroni e castagne dovrebbe, o sbaglio?

Euforopodi ed eufotropiche che non siete altro, rieccoci alla paginetta dopo gli enormi sforzi di un'estate che, come cantavano in Righeira, "ha esaurito i nostri soldi". O almeno credo, non sono mai stato forte nel capire il francese dei Righeira, troppo difficile come lingua. Quello in cui sono ferratissimo, invece, è la nostra cara amica Euforia Paradossa, tanto che anche questo mese me ne avanzava una discreta produzione e ho deciso di dividerla con voi. Contenti? Ho capito, quando mi avanzerà anche un po' Dinero, per tornare ai nostri amici Ringhiera (perché si chiamavano così, poi qualcuno ha sbagliato a scrivere et... voilà! Ehi, sto imparando lo spagnolo e il catalano, finalmente!), vi offrirò anche quello. Per adesso beccatevi le foto e ringraziate. Al mese prossimo!

LABIRINTITE IS MY WAY

Avevo promesso tempo addietro che non avrei mai più pubblicato cartelli stradali, vero? Beh, allora posso tranquillamente pubblicare questa foto, visto che trattasi di una elaborazione grafica e non di un cartello realmente esistente. Nonostante la sua virtualità, il cartello che indica "Ovada, Ovenga" riesce a colpire la mia immaginazione e a farmi sorridere parecchio. Il motivo? Se la cittadina di Ovada, che esiste e saluto caldamente (beh, in TV salutano sempre tutti i paesi come se fossero amici e conoscenti carissimi, perché io non dovrei poterlo fare?),



quella di "Ovenga" mi pare facilmente l'elaborazione di un paese che davvero conosco e ammiro (qui non sto facendo il "lecca-paesi", giuro). Basta tagliare le gambe di una M ad Omegna, dopotutto... ahahaha, non fa ridere tantissimo anche voi?

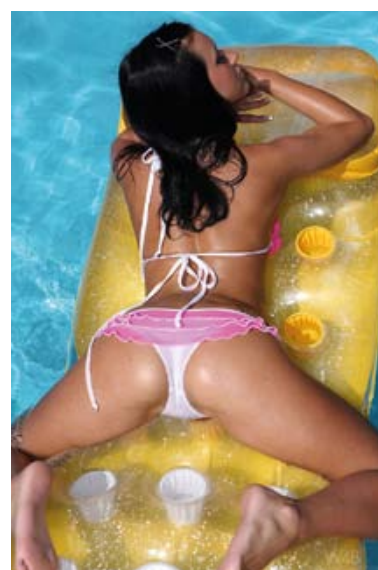
A CAVAL SBOCCATO NON SI GUARDA IN DONO...

Due piccole gemme per incominciare fin da subito a riempire con stile ed ecletticità la letterina di Babbo Natale, che con i chiari di luna attuali è meglio contattare per tempo, prima di trovarsi sotto l'albero una tanica di benzina Eni con scritto "Da parte mia e di Rocco Papaleo. B.". Nell'ordine abbiamo delle indispensabili ed economicissime cuffie stereo per gatto: 999 dollari, non uno di più non uno di meno, per trasformare il vostro felino in un vero maniaco omicida che di notte vi uncinerà alla gola perché la gioia e la riconoscenza sono davvero poca cosa. Se, invece, avete da sempre il problema di dover escludere Sempronio dalle vostre interminabili gare a scacchi con Caio, ecco la soluzione definitiva: la scacchiera per giocare in tre! Aumentate di un buon 50% i vostri mal di testa e i bicchierini di Porto bevuti davanti al camino, con la scacchiera che di sicuro non vi farà mai esclamare "sempre io e te, te e io, che noia che barba, che barba che noia"...



RETROSPETTIVA ESTIVA...

Per chiudere questa pagina di Euforia Paradossa non ci rimane, in fondo, che occuparci delle nostre amiche topomodelle. Il dietro del nostro davanti, il Lato B del nostro Lato A... Insomma, le nostre amiche capaci di farci stare bene anche senza guardarci in faccia. Questi due esempi di ragazze belle come il sole quando sorge due volte contemporaneamente e molto vicino sono sicuramente apprezzabili. Non trovate anche voi?



STAI CON ME 4EVER (CIT.) DEL PERCHÈ LA MORTE È L'ULTIMA A MORIRE

Bentornati sulla pagina del Backstage, la rubrica eroica che ogni mese posticipa la chiusura di TGM. L'altro giorno stavo spiegando al Kikko che l'espressione "stai cadendo a pezzi" non è necessariamente un ordine, quando all'improvviso leggo: "tigiemme era più meglio trentanni fa' quando mio cuggino mi passava il gioco allegato". Sarebbe facile tacciare di rosico i critici della rivista di videogiochi per PC venduta in Italia: c'è chi trola per partito preso, c'è chi piange nello sgabuzzino perché il suo cervello (non) in fuga non viene osannato su queste pagine, ci sono anche lettori storici a cui effettivamente manca qualcosa. E direi.

CLIFFYB VS. BENNY HILL

Che si tratti di riviste straniere come EGHE o della rivista nostrana, il giornalismo videoludico sussiste in nome della Professionalità. Ogni titolo va descritto accuratamente, acciocché l'imprescindibile quantità a fondo pagina si giustifichi innanzi a Metacritic. Eppure la domanda è lecita: possibile che una certa tipologia di testo, incentrata sull'aneddoto, sulla corbelleria e sull'approssimazione, fosse superiore all'offerta attuale? La risposta non è così scontata, specie tenendo conto del livello amatoriale di certi siti e del loro successo quanto a visite. La spiegazione più semplice è che il lettore medio sia laureato in Antropologia, ma non basta; assumiamo che abbia 25-30 anni e un lavoro e che ci legga da quando aveva 10-15 anni e una cotta. Chiediamoci: dopo tutti questi anni il tempo per giocare è lo stesso di allora? E ancora: se il tempo è diminuito, come viene occupato il resto del tempo libero? E se è aumentato, dove si firma? Un tempo capitava di leggere "comunque è bello,



compratelo" a margine di cinque pagine di ben altro. Oggi, recensendo Fallout 3 con "FPS ispirato a Fallout, con bussola e noia riprese da Oblivion" quanto avrebbero pesato le omissioni nel consigliare l'acquisto al lettore?

Vent'anni fa avevamo ragazzini a consigliare come spendere la paghetta, "comunque bello, compratelo" era a dir poco ficcante. Chi ritiene che le recensioni debbano adeguarsi al pubblico, possibilmente col massimo della sofisticazione, dimentica un piccolo particolare: i videogiochi erano un passatempo vent'anni fa e lo sono tuttora. BioShock non è un capolavoro per l'Art Design o per la metanarrazione: BioShock è maledettamente divertente. Discuterne le qualità letterarie o artistiche rappresenta, al più, una curiosità dall'utilità limitata. È meraviglioso

poter regalare sogni infilando termini come "cosmesi" per far sentire più intelligente l'ascoltatore, ma discorsi sulla giocabilità estetizzante non sono necessariamente migliori dell'ultima rissa redazionale (a cui fra l'altro non mi fanno mai partecipare, chissà perché). Grafica, sonoro e trama sono da sempre meri accessori: quel che conta, quel che è sempre contato, da Pong a Crisis, è la qualità dell'Interazione. Empiricamente, un appassionato di videogiochi ama trascorrere il tempo libero schiacciando bottoni e guardando le conseguenze su schermo (il che spiega anche l'origine dei troll). C'è chi ama discorrere di Game Design e Industry, ma spesso e volentieri si tratta di filosofi che giocano sempre più raramente, come ex promesse della Fidelis Andria che correggono Prandelli alla bocciola. Non stupisce quindi l'idea che prodotti

di adolescenti allo stato brado possano avere più successo di qualcosa scritto dal Baccigalupi. La domanda pare quindi malposta. Riproviamo: possibile che una certa tipologia di testo, incentrata sull'aneddoto, sulla corbelleria e sull'approssimazione, sia ancora adeguata all'offerta attuale? Ho una sola, banale certezza a riguardo: tanti di quei ragazzini dopo vent'anni hanno fatto dei videogiochi una professione. Tantissimi altri, per fortuna, no.



Nel prossimo numero

FIFA 13

Qui non si accettano scommesse!



Il numero di ottobre sarà in edicola il 22 settembre!

Inoltre, sul prossimo numero...

...trovi anche:

Borderlands 2

Più grande, più bello, più Borderlands!



Sleeping Dogs

Un miscuglio di generi tutto da scoprire!



[Prototype 2]

Alex Mercer è arrivato al capolinea.
Parola di James Heller!



www.gamesvillage.it
Mensile - 4,99 euro

Direttore Responsabile:
Luca Sprea - direttore@tgmonline.it

Direttore Editoriale:
Stefano Spagnolo

Redazione:
redazione@tgmonline.it
Davide Tosini (Responsabile di redazione)
Mirko Marangon
Ivan Conte
Nicola Digiuni (impaginazione)
Marina Albertarelli (segreteria)

Hanno collaborato:
Luca Cassia, Paolo Besser, Massimo Nichini, Massimo Svanoni,
Mario Baccigalupi, Roberto Turrini

Digital Media Coordinator:
Massimo Allievi

Pubblicità:
Stefano Lisi - stefanolisi@sprea.it - 335.62.87.272
Luigi De Re - luigidere@sprea.it - 339.45.46.500

Abbonamenti:

Si sottoscrivono in 2 minuti con 2 click via web.
Trova l'offerta speciale di questo mese all'indirizzo:
www.myabb.it/tgm oppure abbonamenti@sprea.it, puoi anche abbonarti via fax 030-3198412, per telefono 199 111 999 dal lunedì al venerdì, dalle ore 8.30 alle ore 18.30. Costo massimo della chiamata da tutta Italia per telefoni fissi 0,12 + iva al minuto senza scatto alla risposta. Per cellulari costo in funzione dell'operatore. Per chi volesse abbonarsi dall'estero +39 041 5099049.

Arretrati:

Si acquistano on-line all'indirizzo: www.tgmonline.it/arretrati
Per informazioni o richieste: arretrati@tgmonline.it
oppure al fax 02.700537672

Stampa:
Arti Grafiche Bocchia - 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

Distributore per l'Italia e per l'Estero:

Press-Di Distribuzione Stampa e Multimedia S.r.l.
20090 Segrate (MI)

THE GAMES MACHINE

Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il
19/09/1988 con il n. 587
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento
postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n.46) art. 1, comma
1, DCB Milano

Copyright Sprea Editori S.p.A.

La Sprea Editori è titolare esclusiva della testata The Games
Machine e di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione in Italia.
L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche

parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte. Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy d.lgs. 196/03). Nel vigore del D.Lgs. 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Sprea Editori S.p.A. (di seguito anche "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato. L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea Editori S.p.A. deve intendersi quale 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.

I primi manuali interattivi per fotografare come un VERO PROFESSIONISTA



Scaricalo subito
<http://itun.es/isb2Xx>



Scaricalo subito
<http://itun.es/i6jk9vq>

Solo su iPad • Solo su iTunes

UNA VVENTURA PER LA VITA O LA MORTE
IN CERCA DELLA FONTE DELL'ETERNA GIOVINEZZA



30
Ore di
gioco

+30
Scenari

+40
Personaggi

DAI
CREATORI DI
**BLACK
MIRROR**

300
punti FX
ZERZURA
TI REGALA 300
PUNTI FX

INCLUDE GUIDA
UFFICIALE CON
TUTTI GLI INDIZI
PER VINCERE

Completamente in **ITALIANO**

16
www.pegi.info



LA CITTÀ PERDUTA DI ZERZURA NEL TUO NEGOZIO DI VIDEOGIOCHI PREFERITO A SOLI

19'95€

FX
FXINTERACTIVE.COM