

IN CASO DI MANGIATORE, IL CAPITOLO DI VARESE È COME DI PROSPERO PER LA RESTITUZIONE AL CONTINENTE

THE
GAMES
machine

GUERRAFONDAIO!

Modern Warfare 3

Call of Duty affila le armi in vista dello scontro finale!

SOTTOSOPRA!

Inversion

Per scoprire cosa succede se uno sparatutto perde la forza di gravità!

TROPICALE!

Dead Island

Tonnellate di zombie per rovinarvi le vacanze. Party time!

CLAMOROSO!

FIFA 12

È davvero il gioco di calcio più bello di sempre? Scopritelo nella nostra recensione!

DOSSIER

A LEZIONE DI GAME DESIGN: GLOSSARIO E IL RUOLO DELLA SOGGETTIVA, PER SAPERNE SEMPRE UN PO' DI PIÙ DELL'UNIVERSO PC!

THE GAMES MACHINE N°277 - MENS - ANNO 22-11 €3,99

Spr
a
ditori
ITALY



10277

9 771129 123206

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

RAZER™

Anansi

expert mmo gaming keyboard



Get Imba

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

Disponibile presso:

multiplayer.com



EDITORIALE

UNA QUESTIONE DI FEDE?

La partita è cominciata, e non c'è troppo da girarci attorno. I contendenti si preparano a scendere in campo da qui a pochi giorni, e il risultato - mai come questa volta - pare in bilico. Da una parte abbiamo FIFA 12, che trovate sulla copertina di questo numero (non avete idea di quanto mi sia costato "appiccicare" sulla cover di TGM la foto di un interista e di un milanista), mentre dall'altra c'è lo storico Pro Evolution Soccer.

Il team capitanato da David Rutter, l'uomo responsabile della rinascita della serie EA su console, ha deciso che questo poteva essere l'anno buono per riservare le stesse amorevoli cure dedicate a Xbox e PS3 alla versione PC. Detto fatto, quella che ci siamo trovati tra le mani è una versione (quasi) identica alle controparti console, con il nuovo Impact Engine e il Tactical Defending System II, in bella mostra. Il "quasi" che avete letto tra parentesi nella frase precedente è riferito a due fattori: il primo riguarda l'ottimizzazione dell'engine, non proprio allo stato dell'arte su PC, mentre il secondo non deve allarmare più di tanto, perché si riferisce a componenti che in molti considerano marginali.

Nel codice che abbiamo avuto modo di provare, per esempio, non siamo riusciti a trovare riferimenti alla Live Season, un DLC a pagamento presente da qualche anno su console che ha il compito di aggiornare i valori degli atleti in base alle loro performance reali, e ad altre cosucce su cui non potremo non tornare tra qualche tempo, qualora fossero "in the box". Dall'altra parte dell'arena, con ancora indosso la pettorina, c'è Pro Evolution Soccer. Il titolo di Konami, stando alle nostre prove con il codice preview, sta continuando il processo di rivoluzione intravisto nella passata edizione. Il gap da recuperare nei confronti di FIFA è importante, almeno a mio modo di vedere, e non parlo di una mera questione di licenze. Tuttavia, ci sono delle intuizioni importanti alla base del nuovo PES, come il controllo "simultaneo" di due atleti. Ai più potrebbe sembrare una cosa di poco conto, ma se ben limato e implementato a dovere, può dare uno spessore tutt'altro che ininfluente allo sviluppo dell'azione di gioco.

Al di là delle effettive qualità dei due prodotti, quello che mi lascia sempre perplesso è vedere come in svariati lidi, dai forum ai blog, le partite siano terminate prima di cominciare, con risultati già scritti senza aver ancora toccato con mano i giochi in questione. Ora, l'unico modo che ho trovato per spiegarmi questo fenomeno ha a che fare con il calcio e con gli italiani in generale: evidentemente, tra FIFA e PES è una mera questione di fede. E sarà così anche per gli anni a venire, presumo. Non riesco a giustificare altrimenti chi parla di flop o di capolavori senza nemmeno aver provato le demo (che devono ancora uscire nel momento in cui scrivo questo editoriale). E se questo è comunque un modus operandi preoccupante, rischia

di diventare davvero devastante quando in campo non ci sono brand arcinoti, ma software house che cercano di far emergere il loro prodotto. Come sarebbe andato Braid se i primi che ne hanno parlato si fossero fermati alla grafica un po' naïf? Male, presumibilmente. Ma prendiamo qualcosa di meno "indie", se mi si passa il termine, e concentriamoci su Dead Island, per capirci. Sul forum di TGM Online mi sono imbattuto in un topic molto corposo avente come oggetto il titolo di Techland, che recensiamo su questo numero e

che, pur con tutti i suoi difetti e le ingenuità da "non ci aspettavamo questo livello d'attenzione", ha letteralmente rubato 30 ore della vita del NKZ e del sottoscritto. Nella discussione in questione c'era gente che sosteneva quanto fosse brutto Dead Island e che aveva annullato il pre-order. Ora, le cose sono due: o lo hai scaricato pirata o stai parlando senza cognizione di causa.

Nel primo caso stai facendo qualcosa di poco pulito, mentre nel secondo... beh, stai semplicemente dando aria alla bocca. In entrambe le situazioni, però, non stai facendo certo il bene del tuo passatempo preferito, né il tuo in generale, che magari rischi di perderti una bella esperienza solo per dei maledetti preconcetti o perché "tu sì che ne sai, dei videogheims, che ti basta un video e li hai già capiti". E questo non significa che tutto debba piacere o che una qualsivoglia produzione non possa essere definita "brutta": ci mancherebbe altro! Solo, per decidere cosa promuovere e cosa bocciare, serve giocare un titolo.

Provate a prendere un gioco vecchio, che non vi era piaciuto. Avvicinatevi liberi da preconcetti, cercate di analizzarlo a fondo e finitelo: potreste rimanere piacevolmente sorpresi.

Buona lettura,
Davide "ToSo" Tosini
iltoso@sprea.it

**PROVATE A PRENDERE
UN GIOCO VECCHIO CHE
NON VI ERA PIACIUTO.
AVVICINATEVI LIBERI
DA PRECONCETTI,
CERCATE DI
ANALIZZARLO A
FONDO E FINITelo:
POTRESTE RIMANERE
PIACEVOLMENTE
SORPRESI...**



SOMMARIO

OTTOBRE 277

THE
GAMES
machine

PAGINA
70

E.Y.E.
DIVINE CYBERMANCY

PAGINA
74

BASTION

PAGINA
66

Playdead Presents
LIMBO

LIMBO

PAGINA
80

SERIOUS SAM
DOUBLE D

PAGINA
52

AFTER THE WAR

PAGINA
78

FROM DUST



PAGINA
56

FIFA 12

INVERSION

PAGINA
44



CONTENUTI DI QUESTO MESE

PAGINA
48

MODERN WARFARE 3

PAGINA
62

DEAD ISLAND

PAGINA
28

GAMESCOM 2011

3	Editoriale
4	Sommar io
6	GamesVillage.it
8	Voci di corridoio
26	TMB's Intro
82	TGM Classic
85	IndieZone
12	Massive News
14	Beta Machine
92	Hardware
98	TecnoTGM
104	ConsoleMania Corner
102	Replay
112	Euforia Paradossa
106	Bovabyte
108	TGM Mail
113	Backstage
111	Adso!
100	Time Machine Reloaded

PREVIEW

28	GamesCom 2011
48	Call of Duty Modern Warfare 3
44	Inversion
52	After the War
54	Tropico 4

REVIEW

56	FIFA 12
62	Dead Island
66	LIMBO
70	E.Y.E. Divine Cybermancy
80	Serious Sam Double D
74	Bastion
78	From Dust
77	Hamlet

DOSSIER

16	A lezione di Game Design: Glossario
22	Il Ruolo della Soggettiva

HARDWARE

PAGINA
92

GAMES VILLAGE

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

WWW.GAMESVILLAGE.IT

Dice il saggio che "sotto la quarta non è vero amore". E pensate un po' cosa abbiamo scoperto mentre eravamo a Colonia: in Germania sono tutti follemente innamorati!

Ci eravamo lasciati lo scorso mese con la domanda se il ToSo sarebbe sopravvissuto o meno alla trasferta in aereo fino a Francoforte: ebbene sì! Del resto, se avete tra le mani il nuovo numero di TGM con il suo faccione nella pagina dell'editoriale, come potrebbe essere diversamente? Tutto è andato liscio come l'olio, complice una abbondante dose di valeriana assunta prima, dopo e durante il volo, e un compagno di viaggi per nulla molesto, che si è limitato a qualche osservazione del tipo "Ehi ToSo, hai visto? Ci hanno fatti sedere proprio sulle ali. Meglio, così quando esplode il motore non abbiamo neanche il tempo di accorgerci che è tutto finito". Eh, ma gli amici a cosa servono, altrimenti?

E comunque non è che siamo andati a Colonia a insegnare ai tedeschi come si fanno i pretzel! La GamesCom è stata anche quest'anno, e lo vedrete sfogliando lo speciale delle prossime pagine, un'edizione davvero ricca. Non di novità in senso stretto, quelle sono state pochine. In compenso, gli stand aperti al pubblico erano davvero giganteschi, in alcuni casi più che sontuosi, la partecipazione della gente ha superato quel-



▲ Una pausa di riflessione e di riposo. Eh, duro il lavoro degli inviati a Colonia!



▲ Da non perdere, su GamesVillage.it, anche lo speciale esclusivo dedicato al multiplayer di MW3!

la – già record – dello scorso anno, ma soprattutto c'erano un sacco di giochi, già annunciati e già visti, ma quasi tutti da provare, con in più il piacere di sapere che tra pochi mesi potranno essere nostri. Insomma, ancora una volta Colonia riesce a essere un appuntamento importante, forse non al pari dell'E3 di Los Angeles, diverso semmai, ma per chi adora i videogame altrettanto irrinunciabile. Non poteva certo GamesVillage, rimanere immobile davanti a tanta grazia, e come sempre infatti il nostro sito di videogiochi preferito vi ha tenuti aggiornati quotidianamente con notizie, filmati, immagini e aggiornamenti dalla fiera a carrettate! Tra un appuntamento e l'altro, i vostri inviati sono anche riusciti a scrivere qualche anteprima da pubblicare praticamente in tempo reale, appena terminata la presentazione di un gioco, ma la redazione è stata talmente brava nel coprire ogni novità, che noi ci siamo potuti limitare solo a qualche approfondimento extra. In particolare, abbiamo pubblicato preview di Wildstar, il nuovo MMORPG di Carbine Studios e NCSOFT, uno degli annunci a sorpresa della fiera (dov'era presente già in forma giocabile, pensate un po' che bello), il carismatico Aliens: Colonial Marines di Gearbox/SEGA, Forza Motorsport 4, Borderlands 2, Rayman Origins e Call of Duty: Modern Warfare 3. Tra gli altri speciali pubblicati da Colonia segnaliamo quello relativo alla conferenza stampa di Electronic Arts, tenutasi il giorno prima dell'apertura della fiera, dove sono stati annunciati il nuovo FIFA Street e Wrath of the Heroes di BioWare. Appena preso posto nell'enorme padiglione, tra centinaia di altri giornalisti, abbiamo



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

GIOCO FEDELTA'



DEAD ISLAND - KOCH MEDIA



F1 2011 - NAMCO BANDAI - CODEMASTERS



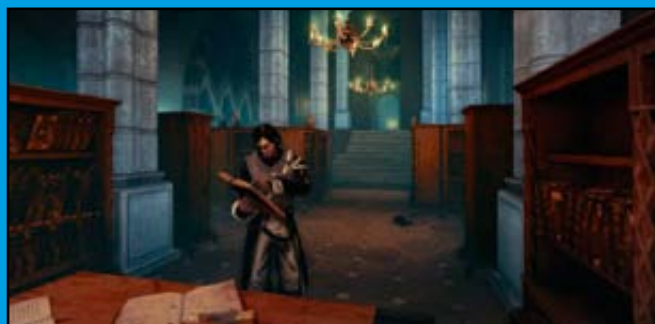
FIFA 12 - ELECTRONIC ARTS

immediatamente apprezzato la presenza di una connessione Wi-Fi gratuita, gentilmente messa a disposizione dal publisher americano, che ci ha consentito un divertente liveblogging via twitter, con botta e risposta tra me e il ToSo sul "canale" #tgmgamescom, e con interventi anche da parte di altri lettori/amici che stavano seguendo la conferenza in streaming su internet. Un divertissement che non mancheremo di ripetere alla prima occasione utile! ToSo, Los Angeles è a sole settordici ore (non ci fossi già stato ennemila volte... ndToSo!)



IL FAIL DEL MESE GAMESCOM EDITION

Non uno, non due, ma ben tre "fail", questo mese, dedicati alla fiera di Colonia e alla sua inevitabile sequela di flop, disastri e inconvenienti a cui non si può non andare incontro quando si organizza un evento di queste dimensioni. Già noterete, nello speciale di Colonia, che abbiamo deciso di dare un voto anche alle presentazioni dei giochi, a come sono state strutturate, a prescindere dalla qualità o meno del voto, se sono state interessanti, prolisse o noiose. E al terzo posto di questa mini-classifica, infatti, dobbiamo per forza di cose metterci le presentazioni di Skyrim e Risen 2, due giochi di ruolo, due ottimi titoli, accomunati anche dalla scelta degli sviluppatori di concentrarsi su elementi tutt'altro che avvincenti, quest piuttosto lunghe e poco movimentate, ottime da giocare a casa, pessime durante una fiera. Al secondo posto i rappresentanti di Rocksteady che, durante l'hands-on di Batman: Arkham City, continuavano a urlare, letteralmente nelle orecchie del giornalista impegnato con il pad, frasi del tipo "Great! Amazing! Well done! You rock! That's what I like!" ecc., manco fosse l'allenatore che deve tener su di giri un pugile martellandogli le orecchie in continuazione. Speriamo solo che non diventi una moda... In cima alla graduatoria dei fail di Colonia dobbiamo senza dubbio mettere Silent Hill: Downpour. Non perché il gioco sia brutto, o la presentazione non fosse bella. Ma perché non c'è proprio stata nessuna presentazione, né modo di vedere il gioco. Avremmo dovuto assistere, a porte chiuse, insieme al producer, a una demo su Xbox 360: peccato che la console continuasse ad andare in crash, e la mezzora a nostra disposizione sia passata con il poveretto che imprecava in giapponese nel tentativo - vano - di far partire il gioco. Ewviva!



▲ Per sapere tutto di quel che è stato presentato e annunciato a Colonia correte su GamesVillage.it!

VOCI DI CORRIDOIO

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

ANNUNCIATO QUANTUM CONUNDRUM

Dopo il deludente Dark Void dello scorso anno, Airtight Games potrebbe riscattarsi alla grande: tra le sue fila è arrivata infatti Kim Swift, creative director di Portal, che si occuperà del game design del loro prossimo gioco, intitolato Quantum Conundrum. Il



quale, manco a dirlo, è un puzzle game in prima persona. Il protagonista è un giovane ragazzino che si ritrova per il fine settimana a casa dello zio Fitz Quadwrangle, di professione scienziato pazzo. Il professore è sparito, e per ritrovarlo il nipote dovrà utilizzare la sua ultima invenzione, l'Inter-Dimensional Shift Device, in grado di modificare radicalmente il mondo circostante, catapultando chi lo utilizza in dimensioni alternative dalle caratteristiche ogni volta diverse.



Quantum Conundrum sarà disponibile a partire dal prossimo anno per PC e per console, tramite Steam e relativi servizi di digital delivery. Per maggiori informazioni e gustarvi il primo trailer collegatevi alla pagina quantumconundrum.com.

VALVE ANNUNCIA UN NUOVO COUNTER-STRIKE

Sembra impossibile, ma sono passati dodici anni da quando è uscita la beta del primissimo Counter-Strike, nell'agosto del 1999.



Da allora il capolavoro di Valve è diventato sinonimo di multiplayer a squadre, uno dei titoli più giocati in assoluto, e presente in pressoché qualsiasi torneo online esistente al mondo. Dopo tutto questo tempo, l'introduzione di CS: Condition Zero e la versione per Source Engine (più un CS Online per i mercati asiatici come la Corea), Valve Software ha finalmente annunciato un nuovo capitolo della serie, intitolato Counter-Strike: Global Offensive, previsto per l'inizio del prossimo anno su PC, Xbox 360 e PS3. Sviluppato in collaborazione con Hidden Path Entertainment, CS: GO conterrà nuove mappe, perso-



naggi, classi, armi, nuove modalità di gioco, tutto il contenuto più classico della serie in versione aggiornata, server classificati e soprattutto il cross-platform, per consentire scontri tra giocatori PC e console. Chi vestirà i panni dei buoni, e chi i cattivi?

RITORNA PORT ROYALE

Sono trascorsi quasi dieci anni dal debutto della serie di Ascaron Entertainment, e più di sette dall'uscita del secondo capitolo; dopo le solite vicissitudini legali/giudiziarie, il marchio è passato nelle mani di Kalypso Media, che ha affidato al suo studio interno Gaming Minds lo sviluppo di Port Royale 3, previsto per la seconda metà del prossimo anno, sia su PC che su console. Ancora una volta, il gioco ci metterà nei panni di un giovane capitano in cerca di fortuna nei Caraibi del diciassettesimo secolo, quando le potenze navali di Spagna, Inghilterra, Francia e Olanda combattevano per la supremazia nelle loro colonie. La campagna principale si svilupperà lungo due diversi binari, a seconda delle scelte del giocatore, che potrà decidere di



essere un avventuriero o un commerciante (o una combinazione di entrambe le cose nella modalità gioco libero): nel primo caso potrà sollazzarsi con saccheggi di villaggi, conquiste di città e pirateria varia, nonché costruire un vero e proprio impero; nel secondo, invece, dovrà sfruttare tutte le sue conoscenze economiche per impostare rotte commerciali, stringere accordi, costruire impianti di produzione e fondare nuove città. Da ultimo, segnaliamo il gradito ritorno del gioco online.

UN VIDEOGIOCO ANCHE PER RAMBO?

Vera e propria icona cinematografica degli anni Ottanta, il personaggio di John Rambo interpretato da Sylvester Stallone potrebbe presto tornare sui nostri monitor grazie agli sforzi del publisher inglese Reef Entertainment, che ha acquistato da StudioCanal i diritti di sfruttamento della serie che vede protagonista il violento veterano della guerra del Vietnam. Non abbiamo dubbi sul fatto che ultimamente ci sia un ritorno al genere action "ignorante", come dimostra il recente Expendables, di cui è stato confermato il seguito, e che la licenza possa rappresentare un punto di svolta per il piccolo publisher inglese; siamo più che altro perplessi circa il reale interesse che può suscitare un personaggio che, al pari degli anni in cui è nato, ha decisamente fatto il suo tempo (e lo diciamo con una punta, ma solo una punta, di nostalgia).



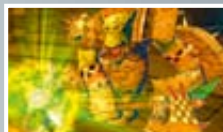
FUTUREMARK ANNUNCIA UNSTOPPABLE GORG

Dopo il serio Shattered Horizon, FPS multiplayer a gravità zero, la software house finlandese di 3DMark ha cambiato decisamente rotta, prima annunciando un puzzle game "super-cute" per iOS, Hungribles, e poi presentando Unstoppable Gorg, un tower defense in arrivo entro l'anno su PC, Xbox 360 e iPad, caratterizzato da uno stile volutamente retrò, ispirato ai film di fantascienza degli anni Quaranta e Cinquanta. L'obiettivo del giocatore sarà naturalmente quello di bloccare l'avanzata di un nugolo di navi aliene decise a conquistare il nostro sistema solare, e per farlo potrà inviare satelliti difensivi in orbita attorno a pianeti, lune e stazioni spaziali; diversamente dagli altri tower defense, in Unstoppable Gorg sarà possibile spostare gli avamposti difensivi anche dopo averli piazzati, così da cambiare strategia nel corso dell'invasione, adattando al numero e alla posizione dei dischi volanti in arrivo.



UN WARHAMMER ONLINE FREE-TO-PLAY DA BLOWARE

Annuncio a sorpresa in quel di Colonia, durante la conferenza pre-GamesCom di Electronic Arts: tra un Mass Effect e l'altro, BioWare parrebbe aver trovato il tempo per lanciarsi nell'affollato universo dei giochi free-to-play con Warhammer Online: Wrath of Heroes, titolo d'azione in cui tre squadre da sei giocatori se le daranno di santa ragione in enormi arene PvP. Il gioco mette a disposizione ambientazioni, personaggi e armi presi dall'universo di Warhammer, e una serie di eroi con modalità di combattimento diverse; Wrath of Heroes offre la peculiare possibilità di cambiare gli eroi del proprio esercito in qualsiasi momento, cambiando le carte in tavola quando lo si ritiene più opportuno; sarà possibile entrare e uscire dalle sessioni di gioco in qualsiasi momento, rendendo l'esperienza più "casual" e meno impegnativa possibile. Sono già aperte le iscrizioni per la fase di beta testing, che dovrebbe avere inizio nei prossimi mesi. Per maggiori informazioni collegatevi alla pagina www.wrathofheroes.com.



VIDEOGIOCHI E MONDO REALE

Cominciamo con qualcosa di facile, vi va? Wargaming.net, quelli di World of Tanks, hanno stretto una partnership con Revell, storica casa americana di modellismo, per realizzare versioni radiocomandate di alcuni dei tank



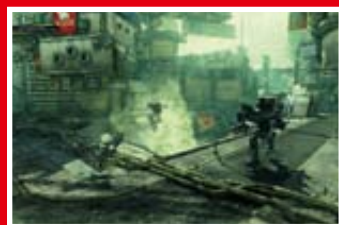
presenti nel divertente MMO free-to-play, e per la precisione il King Tiger tedesco, il T-34-85 sovietico e l'M4 Sherman americano. Meno scontati gli accordi di cross-marketing tra Gunnar Optiks per la realizzazione di occhiali "da gamer" marchiati Modern Warfare 3, e che si aggiungono a quelli già prodotti dalla casa americana; decisamente intrigante, invece, anche se non proprio economica, la linea di abbigliamento ispirata a Deus Ex: Human Revolution, che oltre a essere un gran titolo si caratterizza per il look stilosissimo del protagonista.

Concludiamo con un'americanata, ossia il "model year 2012" della Jeep di Call of Duty, che dopo quella dedicata a Black Ops vedrà debuttare sul mercato americano quella di Modern Warfare 3, caratterizzata da alcuni dettagli unici: cerchi inediti, paraurti anteriore ridisegnato e quello posteriore che può essere riempito d'acqua (vai a sapere perché), oltre a sticker e marchi del caso. Per appassionati folli (e ricchi).



L'ANGOLO DELLA CELLULOIDE (UNCHARTED, HAWKEN)

Nei mesi scorsi abbiamo parlato parecchio del film di Uncharted, del coinvolgimento di Nathan Fillion, poi sparito dalla rosa dei papabili per il ruolo di Nathan Drake, abbiamo letto i nomi di Mark Wahlberg e Robert De Niro, e della regia affidata a David O. Russell... Quel che si dice inchiostro sprecato. Wahlberg si è chiamato fuori, lo stesso ha fatto Russell, De Niro non sapeva neppure di che diavolo stessero parlando quando l'hanno tirato in mezzo, e il progetto è tornato al punto di partenza. Questa volta la regia dovrebbe essere affidata a Neil Burger (Limitless), che sta anche riscrivendo da capo la sceneggiatura. E chissà che non torni a saltar fuori anche il nome di Fillion...



A sorpresa, invece, DJ2 Entertainment avrebbe acquistato l'opzione per trasformare Hawken in un film: il titolo indie con i mech di Adhesive Games, di cui ci siamo occupati qualche tempo fa in una scorsa preview esclusiva, dovrebbe



“servire da spunto per una storia a metà tra Giulietta e Romeo e District 9”, ha commentato Dmitri M. Johnson della casa di produzione, che intende coinvolgere un cast di tutto rispetto. Che dire? Siamo stupiti, e teniamo le dita incrociate.

ANNUNCIATO WORMS ULTIMATE MAYHEM...

Duole ammetterlo, ma le versioni tridimensionali della serie Worms sono sempre state le più luffie, poco ispirate e ancor meno giocabili. Convinta di poterle rendere appetibili ancora oggi, Team 17 sta lavorando a Worms Ultimate Mayhem, versione super-pompata, rivista e migliorata di Worms 3D e Worms 4: Mayhem, accorpata all'interno di un unico pacchetto in uscita entro la fine dell'anno su PC (Steam), Xbox 360 (LIVE) e PlayStation 3 (PSN). Ai contenuti dei titoli originali si aggiungeranno molte altre missioni in single player, puzzle, possibilità di personalizzazione degli anellini, e un sacco di nuove squadre da gettare nella mischia! Il tutto con il supporto al multiplayer per quattro persone, che non fa mai male, e una gestione della telecamera rivista da cima a fondo.



... E WORMS CRAZY GOLF!

Ok, possiamo essere tutti d'accordo che Team 17 dovrebbe dedicarsi a qualcosa'altro che non siano solo anellini ignudi che se le danno di santa ragione o che, come in questo caso, sfruttano le loro peculiari abilità per giocare a golf. Nell'attesa che questo accada, prendiamo atto che entro la fine dell'anno arriverà su Steam (ma anche su iOS) Worms Crazy Golf, versione sportiva dello spassoso tattico a turni. Non aspettatevi alcunché di anche solo vagamente simulativo: tra pecore e nonnine esplosive, magneti, mine, catapulte,



teletrasporti e percorsi sempre più astrusi, mandare la palla in buca sarà più che altro questione di fortuna! Oltre alle canniche diciotto buche, il gioco offrirà una serie di sfide e minigame, anche online, nei quali occorrerà essere veloci, far lavorare il cervello e sfruttare al meglio ogni arma e oggetto a nostra disposizione.

RITORNA MDK2 IN ALTA DEFINIZIONE

Quando si dice la coincidenza: a pochi mesi dal nostro TGM Classic in cui abbiamo parlato del capolavoro di BioWare, arriva la notizia che Kurt Hectic, il cane Max e il professor Hawkins ritorneranno presto sui nostri monitor in una rinnovata versione "HD", come si usa dire oggi. Il nuovo MDK 2 sarà assolutamente identico all'originale, salvo una consistente revisione del comparto video che beneficerà di texture in alta risoluzione, alcuni piccoli aggiustamenti al gameplay e l'audio completamente remixato. A occuparsi di questa inattesa quanto gradita conversione sono stati gli sviluppatori di Overhaul Games e alcuni ex-BioWare che avevano lavorato al titolo originale, tra cui Trent Oster, Cameron Tofer, Russ Rice e Sean Smailes.



Se tutto va per il verso giusto, nel momento in cui leggete queste righe il gioco dovrebbe già essere disponibile esclusivamente sul sito beamd.com, a una quindicina di dollari.

DOUBLESIX ANNUNCIA STRIKE SUIT ZERO

A un bel titolo con i robottoni non si dice mai di no, giusto? Tanto più se viene dagli autori di All Zombies Must Die!, un divertente twin-stick shooter per Xbox LIVE Arcade uscito di recente. Questo arcade ad ambientazione spaziale ci metterà alla guida di un'astronave in grado di cambiare forma, conosciuta anche come "Strike Suit", impegnata in una guerra senza confini per salvare la Terra da una generica invasione aliena che minaccia l'esistenza dell'umanità. Tra le caratteristiche degne di nota di Strike Suit Zero dobbiamo per forza di cose segnalare lo stile grafico e il design delle navi a cura di Junji Okubo (Appleseed: Ex Machina, Steel Battalion), i combattimenti a gravità zero nello spazio particolarmente spettacolari e frenetici, una serie di armi e power-up dagli effetti a dir poco devastanti, e una struttura ramificata delle missioni. Strike Suit Zero uscirà in versione esclusivamente digitale, su PC e console, all'inizio del prossimo anno.



L'ANGOLO DEL PACCO... PARDON, DEL DLC

Cominciamo con Total War: Shogun 2, che a settembre vedrà arrivare il DLC L'Alba dei Samurai, distribuito tramite Steam: una nuova campagna basata sulla Guerra Genpei, un conflitto scoppiato tra sei leggendari clan delle famiglie Taira, Minamoto e Fujiwara, e che ha portato alla nascita del primo shogunato e all'ascesa dei samurai come casta dominante. Il pacco conterrà quindi tre nuove famiglie divise in sei clan giocabili, sedici nuove unità di terra, dieci navali, quattro unità eroiche e altrettanti agenti.



Cambiando completamente genere, entro la fine dell'anno arriverà invece Icons Parody Pack, il primo DLC per Duke Nukem Forever con quattro mappe multiplayer (ciascuna con un'arma nuova) e tre modalità di gioco online, tra cui il Freeze Tag nel quale congelare e fare a pezzetti gli avversari. Come da titolo, il pacco prenderà in giro altri videogame, tra cui Team Fortress 2 e i suoi cappellini.

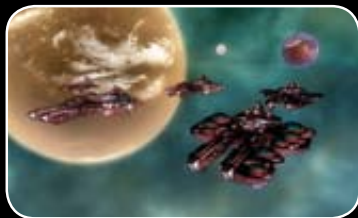


ANNUNCIATO LEGENDS OF PEGASUS

Non fatevi trarre in inganno dal titolo, che sembra quello dell'ennesimo browser game gratuito ad ambientazione fantasy: Legends of Pegasus è il nuovo simulatore spaziale 4X di Kalypso Media, sviluppato da Novacore Studios e previsto per la metà del prossimo anno.

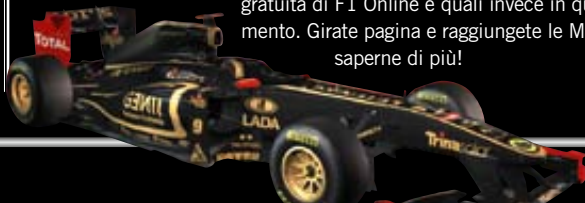
Nei panni degli ultimi esseri umani sopravvissuti, i giocatori avranno modo di esplorare le vastità dello spazio, conquistare pianeti, sbloccare nuove tecnologie per personalizzare le proprie navi e relativo armamento, così da farsi trovare preparati agli incontri con altre razze, siano esse ostili o amichevoli. Nell'universo di Legend of Pegasus ci saranno tre razze e dodici fazioni giocabili, mentre il combattimento miscelerà strategia in tempo reale e tattica

a turni; oltre a numerose possibilità di personalizzazione delle proprie navi grazie alle tecnologie sbloccate nel corso della campagna single player, il gioco offrirà strumenti di modding per cambiare missioni, unità e mappe. Per finire, non mancheranno alcune modalità di gioco online, non ancora annunciate.



F1 ONLINE, LE CORSE SECONDO CODEMASTERS

Oltre al "fratello maggiore" per PC e console in uscita questo mese, Codemasters sta ultimando i lavori a F1 Online, manageriale free-to-play che può essere giocato all'interno del proprio browser, e che può contare sulla licenza automobilistica più prestigiosa del mondo. Oltre alla possibilità di competere in gare veloci contro gli amici sfruttando un modello di guida molto semplice e accessibile (con una serie di aiuti per i più pigri, dal freno automatico alla traiettoria ideale su pista), F1 Online permette di costruire e gestire la propria squadra con tanto di nome, livree delle auto, e di prendere parte al campionato mondiale 2011 in una serie di sfide e modalità ad hoc. La simulazione prevede la gestione di aspetti commerciali e finanziari, di ricerca e sviluppo, assunzione di meccanici e piloti, così da accumulare punti esperienza per il proprio team e farlo crescere in continuazione. Resta da capire, e lo scopriremo solo nei prossimi mesi, quali caratteristiche di gioco saranno presenti nella parte gratuita di F1 Online e quali invece in quella a pagamento. Girate pagina e raggiungete le Massive, per saperne di più!



LA GUERRA DELLE DUE ROSE SECONDO PARADOX

Nel corso della conferenza stampa tenuta a Colonia, Paradox Interactive ha annunciato War of The Roses, che non è lo spin-off videoludico del film con Michael Douglas e Danny DeVito, ma un titolo d'azione in terza persona con scontri all'arma bianca ambientato nell'Inghilterra del quindicesimo secolo, nel corso del sanguinoso conflitto dinastico che vedeva contrapposte i casati dei Lancaster e degli York.

Il giocatore, insieme al suo gruppo di cavalieri, dovrà affrontare i nemici usando le armi dell'epoca, dalle spade alle balestre, passan-

do per lance e asce, con un combattimento dall'approccio molto realistico. La campagna single player permetterà di far progredire il proprio personaggio, di ottenere upgrade e sbloccare nuovo contenuto che potrà poi essere utilizzato negli scontri online, che rimangono il fulcro del gioco. War of the Roses è sviluppato da FatShark, già autori del divertente Lead and Gold, ed è previsto per il prossimo anno.



SHOOT MANY ROBOTS USCIRÀ GRAZIE A UBISOFT

Dopo l'annuncio di qualche mese fa, del nuovo shooter bidimensionale di Demiurge Studios si erano perse le tracce, e ora sappiamo come mai: la software house ha stretto un accordo con Ubisoft per la pubblicazione del gioco, che arriverà su PC, XBLA e PSN nel corso del prossimo anno.

SMR racconta le vicende di P. Walter Tugnut, impegnato nell'ardua missione di eliminare il maggior numero di robot possibile, dopo che un impianto di produzione impazzito ha

cominciato a sfornare senza sosta spietate macchine assassine. Il gameplay bidimensionale (ma con grafica 3D) si arricchirà di armi e oggetti personalizzabili, con upgrade e crescita del personaggio e l'ormai immancabile modalità cooperativa per quattro giocatori; altrettanto

prevedibile ma sempre divertente anche la presenza della modalità Survival, in cui affrontare orde di robot sempre più massicce e agguerrite. Che la carneficina robotica abbia inizio! Sito ufficiale alla pagina shootmanyrobots.com.



DRAGON COMMANDER, IL NUOVO TITOLO DELLA SERIE DIVINITY

La software house belga Larian Studios ha annunciato il nuovo capitolo della sua saga fantasy, intitolato Dragon Commander, che dovrebbe uscire all'inizio del prossimo anno. Il gioco è ambientato nel medesimo universo della serie

Divinity, anche se con un approccio estetico orientato allo steampunk; dal punto di vista del gameplay, invece, DC offrirà elementi di strategia a turni, gioco di ruolo e – soprattutto – combattimenti nei cieli con enormi dragoni.



Il giocatore assumerà il comando della nave ammiraglia Raven della fazione dei Dragon Knight, e con questa dovrà attraversare i cieli dei territori da conquistare, facendosi aiutare da scienziati e stregoni

affinché gli eserciti sotto il suo comando possano contare su avanzamenti sia tecnologici che magici. E una volta pianificata al meglio la battaglia, ci si potrà gettare nella mischia assumendo il controllo diretto di uno dei dragoni coinvolti nello scontro.

DEEP BLACK, UN DEAD SPACE SOTT'ACQUA?

Quanti videogame hanno esplorato la possibilità di combattere sott'acqua? Pochi, pochissimi, almeno rispetto a quelli che ci fanno sparare a terra o in aria. Deep Black, il nuovo nome di U-Wars di Biart Studio, racconta una storia di spionaggio ambientata in un futuro prossimo, con le cospirazioni del caso, terrorismo e armi biologiche; il nostro alter ego è un soldato delle forze speciali equipaggiato con una speciale tuta che gli permette di immergersi rapidamente nelle profondità marine, ed esplorare basi sommerse altrimenti inaccessibili. Oltre ai tradizionali combattimenti in emersione, quindi, Deep Black offrirà scontri a fuoco sott'acqua, nei quali sarà necessario nuotare in tutte le direzioni per evitare i colpi degli avversari, e sfruttare gadget come arpioni, granate a impulsi e jet pack subacquei per riuscire a cavarsela in ogni situazione.

Il gioco avrà anche una modalità multiplayer che promette di essere discretamente divertente, o perlomeno diversa da tutto quel che abbiamo visto fino a oggi. Il gioco è già disponibile in Germania, solitamente in tedesco. Attendiamo di saperne di più circa il suo arrivo anche sugli altri mercati.



UN TERZO CAPITOLO ANCHE PER DISCIPLES

Kalypso Media e Akella ci fanno sapere che il prossimo gennaio potremo mettere le mani su Disciples III: Resurrection, l'ultimo capitolo della popolare serie di GDR tattici a turni. Nel gioco torneremo nuovamente a calpestare il mistico suolo di Nevendaar, dove condurremo il nostro esercito nuovo di pacca composto da un'accozzaglia di bestioni ed eroi defunti, tornati in vita e in cerca di vendetta nel nome della Divinità della Morte. La nuova razza giocabile della Undead Horde conterrà un sacco di nuove unità (oltre cinquanta) ed eroi, tra cui Dragoni della morte, vampiri, lupi mannari e chi più ne ha più ne metta, al servizio di una enorme campagna single player la cui durata dovrebbe aggirarsi attorno alle settanta ore.

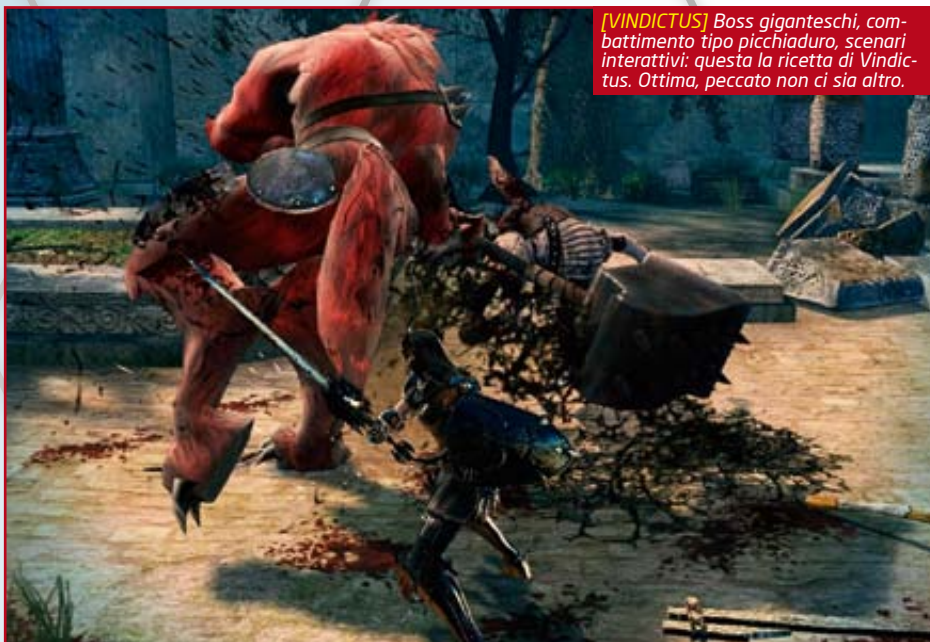


MASSIVENEWS

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

Ben ritrovati sulle pagine delle massive, per una puntata interamente dedicata al GamesCom di Colonia, tenutasi durante il mese di agosto. Detto che abbiamo dedicato ampio spazio ai quattro MMORPG più attesi e importanti della fiera nell'apposito speciale, qui tratteremo tutti gli altri.

Prima però una riflessione generale un po' ad ampio respiro sul panorama dei giochi di massa post-abbuffata, partendo dallo stato di salute del genere tutto che, nonostante l'ormai cronica mancanza di uscite di un certo spessore (cosa che si dovrebbe presto risolvere con l'arrivo di SW:TOR), resta molto buona per via dell'abbondanza di titoli che vengono sfornati con sempre più assidua regolarità. E, anche se spesso a tanta quantità non corrisponde altrettanta qualità, bisogna ammettere che gli ingenti sforzi delle software house specializzate testimoniano completa fiducia nel settore, che infatti procede nella sua espansione senza conoscere la crisi globale, seppur molte volte non si può dire lo stesso prendendo in considerazione le singole produzioni. Dal punto di vista dei trend, continua ovviamente ad andare per la maggiore il free to play, o freemium che dir si voglia, modello commerciale ormai prepotentemente impostosi sia per i browser



[VINDICTUS] Boss giganteschi, combattimento tipo picchiaduro, scenari interattivi: questa la ricetta di Vindictus. Ottima, peccato non ci sia altro.

sia per i client based, visto che i titoli di cui parliamo in queste pagine ne fanno tutti parte, con solo EA ancora decisa a puntare sulla sottoscrizione mensile (con in più l'item shop,

a quanto pare...). Relativamente alle tendenze c'è anche qualcos'altro da segnalare, fioritura di un parco MMOFPS sempre più ampio ed interessante a parte, ossia l'arrivo della tanto proclamata terza generazione di MMORPG, per intenderci quella che abbandona

definitivamente l'autotargeting in favore di un sistema di combattimento molto più dinamico. Per ora, e c'era da aspettarselo, solamente grazie ad alcuni titoli orientali, TERA su tutti. Entriamo nei dettagli, che lo spazio è tiranno: Trion Worlds s'è presentata al GamesCom facendo sfoggio del suo promettentissimo MMORTS **End of Nations**, finalmente in forma di demo giocabile, anche se solo nella forma di battaglie multigiocatore 8 Vs. 8, che niente hanno a che fare con quel che contraddistingue la feature principe del gioco, ossia la modalità persistente World Domination, con gigantesche mappe per ben 50 giocatori. Di quel che abbiamo provato ci ha senz'altro impressionato il livello di dettaglio grafico e la quantità di unità disponibili per le due fazioni, oltre al fatto che

[EON] Al GamesCom si poteva giocare solo la mappa Deep Hammer ambientata in Australia, ma tanto è bastato per farci apprezzare il gran numero e varietà di unità presenti nel gioco.



[UFO] Pensate che i browser game non abbiano carisma? Questo tie-in del celebre Enemy Unknown è pronto a smentirvi!

[FIREFALL] Ci sono sparattutto buoni e altri ottimi. Firefall sembra rientrare in questa seconda categoria, supportato da un impianto massivo di prim'ordine.





[HEDONE] Più che un videogioco, uno show televisivo. Più che un FPS, un MMOFPS. Che volete di più?



[PAYDAY] Avete sempre sognato di crivellare di colpi quello che vi ha negato il mutuo? Questo è il titolo che fa per attendevate!



[F1ONLINE] Questo batte tutti i titoli di Formula Uno usciti negli ultimi dieci anni, fidatevi!

sono tutte radicalmente personalizzabili. Un titolo da non perdere.

Altra softco che ha fatto ampio sfoggio di sé è stata Nexon, che ha finalmente (con un anno abbondante il ritardo rispetto alla release americana) presentato al pubblico europeo l'ottimo **Vindictus**. Se non fosse un titolo oltremodo ripetitivo, visto che l'unica cosa che si può fare è affrontare istanze su istanze, sarebbe un giocone epico per l'eccezionalità del combat system e il fatto che sfrutta appieno le potenzialità del Source di Valve.

Gamigo, uno dei più grossi publisher locali, si è presentato in forze a Colonia, con diversi prodotti degni d'interesse. **UFO Online** porta nel mondo dei browser game (con un'ottima grafica tréddi, switchabile in isometrica) le meccaniche della mai abbastanza sfruttata serie X-COM, mentre **Jagged Alliance Online** fa più o meno lo stesso con quelle dei celeberrimi Commandos. Non manca nemmeno un ambizioso clone di *Fallen Earth*, ossia **Grimlands**, di cui però francamente non sentivamo il bisogno. L'altro colosso tedesco, ossia Frogster/ Gameforge, s'è presentato, oltre che con **TERA**, con la versione europea del giocatissimo **Wizard101** e con **Star Trek: Infinite Space**, MMO browser based che non mancherà di stupire i trekker più incalliti (molto ma molto meglio di *Battlestar Galactica Online*) e di cui vi parliamo nello speciale. Inoltre c'erano **Elsword** ed **Elgium**, ma preferiamo soprassedere perché ci hanno lasciato alquanto indifferenti, e lo stesso vale per i titoli presentati dai coreani

di NHN. Perciò meglio cambiare discorso. Vi ho detto dell'arrivo di tanti MMOFPS, dunque vediamo di che si tratta. **Tribes Ascend** lo conoscete già, se seguite regolarmente queste pagine, mentre **Firefall**, **Hedone** e **Payday** sono complete new entry. Il primo è un gran bel pezzo di sparattutto massivo ambientato nel futuro, che propone un'intelaiatura PvE solida quanto quella PvP, con naturalmente due fazioni a darsene di santa ragione. Se Red 5 Studios farà, come sembra, un ottimo

lavoro, questo sarà una vera sorpresa. tanto che si propone come il miglior candidato per raccogliere l'eredità del fu Richard Garriott's *Tabula Rasa*. Titolo interessante è sicuramente Hedone, gioco dall'incipit originale che vede dei poveri malcapitati, che avremo il compito di far evolvere e vincere, massacrarsi per la gioia degli spettatori un reality show, un po' tipo quello che s'è visto nel film *The Gamer*. Altrettanto curioso è *Payday*, sorta di simulatore di rapine pubblicato da Sony Online Entertainment (che non ha portato *PlanetSide 2*, valli a capire): qui impersoneremo un criminale (o una banda al completo) che dovrà destreggiarsi coi furti più avvincenti di sempre, almeno nelle intenzioni dello sviluppatore Overkill Software. Quando leggerete queste righe sarà già disponibile, perciò non mancate di dargli un'occhiata.

Delle nuove espansione dei titoli *Turbine* ve ne parlerò dettagliatamente il mese prossimo, ma prima di salutarvi, oltreché di *Age of Wulin* vi voglio parlare di qualcosa di assolutamente inaspettato: **F1 Online**, un manageriale free to play che secondo Codemasters farà la gioia di tutti coloro che vorrebbero le dimissioni di Domenicali, con tanto di licenza ufficiale FIA, campionati con team personalizzati e gare multigiocatore gestibili via mouse. Sarà senz'altro in pole position di tutti gli appassionati che da tempo attendono un buon titolo di questo genere.

IL MMORPG DEL MESE: AGE OF WULIN

Non è ovviamente mancata nemmeno gPotato alla GamesCom, softco che oltre all'apprezzatissimo *Allods Online* ha portato anche un paio di novità: *Sevencore*, solo annunciato, e *Age of Wulin*, che invece abbiamo visto e ci ha parecchio colpito. Il gioco si segnala infatti per una feature davvero pazzesca: quando slogheremo il nostro personaggio, questo continuerà a "vivere" nel mondo di gioco! Ciò avviene attraverso tutta la serie di possibilità date all'utente per conferire al suo alter ego una personalità propria, costituita dalle priorità che vorremo assegnargli, che andranno dalla raccolta di risorse al commercio attraverso una serie di professioni che potranno essere approfondite via via che il PG progredisce. Notevole anche il sistema di apprendimento attivo delle skill, che consiste nel sorprendere o impressionare il proprio trainer-maestro, e l'ambientazione che, pur essendo marcatamente orientale, si segnala per l'originalità: niente magie luccicanti manga style ma grafica realistica ed arti marziali altamente spettacolarizzate a la "La Tigre e il Dragone". Da non perdere!



BETAMACHINE

BATTLEFIELD 3

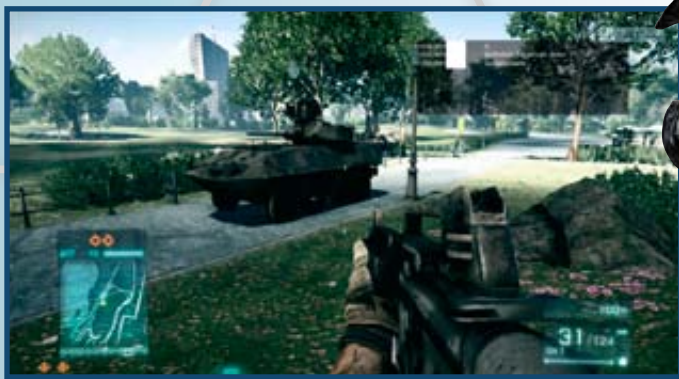
L'ennesima incarnazione dell'FPS per eccellenza di EA sarà quella del definitivo sorpasso su Call of Duty?

Nuova puntata di questa rubrica e nuova mascalzonata, visto che la versione di questo attesissimo titolo che trattiamo non è la beta, bensì l'alpha. Questo perché la recensione la troverete già sul prossimo numero di TGM e non c'è stato il tempo tecnico di attendere l'avvio della beta di settembre, mese che per chi scrive deve ancora arrivare. Questa fase di testing si è concentrata ovviamente sull'esperienza multiplayer, in particolare sulla mappa Operation Metro ambientata a Parigi già vista lo scorso giugno all'E3 di Los Angeles, che vede due squadre di massimo di sedici giocatori combattere per le strade della capitale francese in modalità conquista lungo quattro diverse aree, che vanno da un ampio parco cittadino sino a una claustrofobica stazione della metropolitana. Si direbbe che i DICE, in questo loro nuovo lavoro, abbiano voluto sottolineare non solo l'aspetto "battle" ma anche quello "field", inserendo location urbane reali e decisamente iconiche, frutto

del fatto che la campagna in singolo sarà basata sullo sventare degli impressionanti attacchi terroristici: ecco dunque che al posto di isole di fantasia o fredde steppe inospitali ci si ritrova a far esplodere quello che potrebbe essere il proprio condominio. Non è stata ancora mostrata al pubblico, ma la mappa ambientata a New York City potrebbe essere quella che concluderà il vero successo per questo titolo...

Le novità rispetto ai predecessori certo non si fermano qui, dato c'è un'incarnazione del tutto nuova dell'engine che lo muove: mi riferisco al Frostbite 2 che, sebbene in questa alpha non fosse chiaramente ancora spinto al massimo, ci ha già fatto intuire tutte le sue potenzialità di eccezionale realismo. Ancor più marcate sono infatti le possibilità di distruggere pressoché ogni elemento degli scenari, oramai

vero marchio di fabbrica del gameplay di questa serie, le animazioni dei soldati (dei quali ora potremo vedere anche le gambe) e tutta quella serie di effetti concepiti per rendere più immersiva l'esperienza di gioco (esplosioni, flash, blur e via di questo passo), totalmente ridisegnati ed ora maggiormente coinvolgenti, così come il comparto sonoro, assolutamente eccelso. I progressi dal punto di vista grafico non si limitano quindi ai soli miglioramenti estetici, comunque rimarchevoli, ma sono stati realizzati per far sì che Battlefield 3 stabilisca i nuovi standard del genere, fermi da un po'. Ovviamente concorrono allo scopo anche tutte le novità a livello di contenuti: da un numero ancora maggiore di armi a disposizione dei soldati (le classi disponibili restano le solite quattro: assaltatore, medico, ingegnere, cecchino) e una maggiore specializzazione degli stessi (gli ingegneri ad esempio potranno costruire postazioni fisse di artiglieria) con un numero ancora maggiore di accessori per la personalizzazione disponibili tramite il medesimo meccanismo di progressione a livelli visto in Bad Company 2. Ulteriori cambiamenti sono i tempi di ricarica, decisamente allungati, e il totale rifacimento delle hitbox, al fine di ottenere un diverso bilanciamento, con armi più "lente" ma al contempo più letali. Tornerà inoltre la possibilità di sparare mentre si corre, come in Battlefield 2, e come in quest'ultimo grande enfasi verrà data ai veicoli: nel corso dell'alpha abbiamo visto solo un APC, ma si parla di una varietà senza precedenti, comprendente mezzi navali e persino caccia. Non perdetevi il prossimo numero per la recensione!



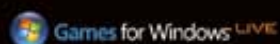
MODALITÀ: ALPHA STATUS: **Conclusa**
SITO: www.battlefield.com USCITA: **28 Ottobre 2011**





UN PARADISO...PER CUI MORIRE

DEAD ISLAND



© Copyright 2011 and Published by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6824 Hölten, Austria. Developed 2011, Techland Sp. z o.o., Poland. © Copyright 2011, Chrome Engine, Techland Sp. z o.o. All rights reserved.
"PS", "PlayStation", "PS3" and "XBOX 360" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, et les logos Xbox sont des marques déposées du groupe Microsoft.



Il compendio tecnico per l'appassionato di grafica che non deve chiedere mai. Da leggere, ricordare, dimenticare e rileggere. Perché siamo computer grafica, non caporali!

A lezione di game design: glossario

Hai mai provato quella fastidiosa sensazione data dal fallimento dei comuni canoni comunicativi? Un po' come quando qualcuno ti parla mentre stai ascoltando la musica con le in-ear. Diavolo, non lo vedi che ho le cuffiette? Aspetta che me le levo! E te le levi, e non capisci lo stesso quello che l'interlocutore sta dicendo. Ecco, a me la stessa cosa capita, per esempio, quando cerco di partecipare a una discussione sui MMORPG, bizzarro genere ludico generatore di un linguaggio oscuro ai più. Insomma, ognuno ha i suoi scheletri comunicativi

nell'armadio. Se però hai provato questo sentimento mentre qualcuno descriveva la sbrilluccicosa grafica dell'ultimo benchmark di turno, smetti di preoccuparti: questo articolo fa per te.

Nota: quanto segue rappresenta ovviamente una semplificazione approssimativa delle ben più complesse tecniche descritte.

ANTIALIASING

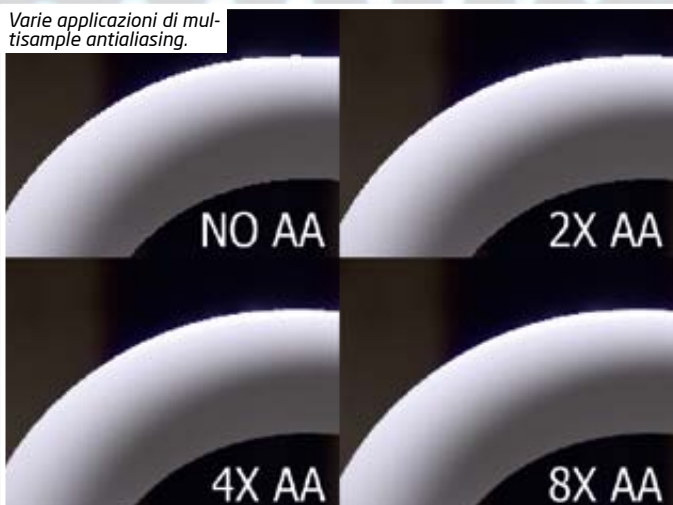
L'aliasing è, letteralmente, una scaltrezza. Come si può facilmente

LE TEXTURE VENNERO RESE FAMOSE DA WOLFENSTEIN 3D E DOOM DI ID SOFTWARE, ALL'EPOCA PIONIERA DI QUESTO TIPO DI RAPPRESENTAZIONE TRIDIMENSIONALE

immaginare, l'antialiasing è quell'algoritmo che tenta di limitare il più possibile i fastidiosi artefatti che costellano tipicamente l'immagine digitale a causa della bassa risoluzione, della troppa nitidezza dei contorni e/o del limitato realismo dell'illuminazione (la rifrazione e riflessione della luce nella realtà ammorbidiscono ogni tipo di contrasto morfologico). Il supersampling (o full scene), ovvero l'antialiasing più comune in passato, consisteva nel calcolare per

ogni pixel i colori di 4 (o più) pixel, il cui valore cromatico medio generava poi il colore del pixel finale. Di fatto l'onere computazionale era quello di un'immagine di risoluzione 4 (o più) volte più grande di quella finale. Proprio per l'eccessiva pesantezza di questo algoritmo negli ultimi anni si è utilizzato il multisampling, ovvero un'evoluzione del precedente che consiste nel calcolare quali porzioni dell'immagine necessitano di una maggior risoluzione per poter eseguire un calcolo mirato in zone

Varie applicazioni di multisample antialiasing.



Applicazione del filtro bilineare su un insieme di 4x4 texel.



APPENDICE

POST PROCESSING

Il post processing non è altro che l'ulteriore elaborazione dell'immagine avente luogo una volta completato il rendering. Alcuni effetti, come blur o motion blur (sfocatura da messa a fuoco o movimento), non sono altro che l'elaborazione ulteriore di una o più (o porzioni di) immagini precedentemente calcolate. Anche alcuni effetti come i lens flare (riflessioni lenticolari) sono generati con passaggi successivi, esattamente come i loro cugini più moderni, i sunshaft: raggi solari di densità variabile che interagiscono volumetricamente con gli oggetti presenti sulla scena, un artificio estetico ereditato dall'arte cinematografica, nella quale prende tipicamente nome di "godrays".

specifiche. Siccome la mole di dati da elaborare non è comunque trascurabile, nel corso del tempo sono state sviluppate ulteriori tecniche per migliorare l'immagine con costi computazionali sempre più lievi. Tra le tecniche più recenti ricordiamo il Quincunx di Nvidia, che sfrutta le medie cromatiche di una matrice "a cinque" (come i numeri su un dado) per ogni pixel con prestazioni raddoppiate ma risultati non sempre nitidi, e il Morphological antialiasing, tecnica che si differenzia dalle precedenti perché non interessata dal calcolo delle geometrie ma applicata a immagine finita (cfr. appendice: post processing). Nonostante il costo prestazionale quasi nullo, ha il limite di generare fastidiosi sfarfallamenti sulle linee sottili e i dettagli minuti.

TEXTURE

Evoluzione ideale della deformazione degli sprite, le texture vennero rese famose da Wolfenstein 3D e Doom di id Software, all'epoca pioniera di questo tipo di rappresentazione tridimensionale. Le texture non sono altro che immagini bidimensionali opportunamente deformate per ricoprire oggetti poligonali in un motore grafico 3D. Grazie alle veloci GPU odierne l'utilizzo di texture è diventato lo standard, così come l'applicazione di tutta una serie di filtri "attaccati" alle superfici per risolvere alcuni dei problemi congeniti di questo tipo di rappresentazione, in modo da renderla più gradevole alla vista. Tra questi problemi, quello della "sgranatura": come gli avventori delle sale giochi sanno bene, l'ingrandimento a tutto schermo di immagini di modesta dimensione (gli sprite di coin-op

come After Burner, Out Run, Space Gun e altri) porta alla blocchettosa e antiestetica visualizzazione dei pixel che compongono la forma d'origine; per ovviare a questo problema, da ormai molti anni le GPU utilizzano un filtro chiamato "bilineare", che non fa altro che eseguire una sorta di antialiasing sui texel (i pixel che compongono una texture) dell'immagine, interpolando i punti colore dell'origine e smussando ogni contrasto cromatico. Usato più come palliativo che come vera e propria soluzione, la resa di una texture con filtro bilineare vista da vicino rimane un pastone di colori spalmati senza alcun dettaglio residuo.

Un altro problema comune è lo shimmering: quando l'immagine calcolata in prospettiva è inferiore per dimensione alla sorgente, il motore grafico opera arbitrariamente la scelta di quale pixel eliminare e ciò può portare a un artefatto video fastidioso, che fa sì che tutta la superficie sfarfalli o crei onde con colori e forme completamente inopportuni (effetto moire). Tale difetto viene corretto grazie al mip-mapping, tecnica che richiede l'utilizzo di texture sorgenti a risoluzione inferiore (in questo caso chiamati "sample" o "mip-map") la cui scelta è dipendente dalla lontananza dell'oggetto dall'osservatore. Come i più attenti potrebbero osservare, con l'utilizzo del solo mip-mapping si potrebbe distinguere chiaramente sulla superficie in prospettiva il punto in cui avviene il cambio di risoluzione della sorgente (difetto chiamato mip-banding). Per risolvere questo artefatto entra in gioco un'ulteriore evoluzione del filtro bilineare chiamata, poco fan-

Le efficaci stencil shadow utilizzate da Carmack in Doom 3.

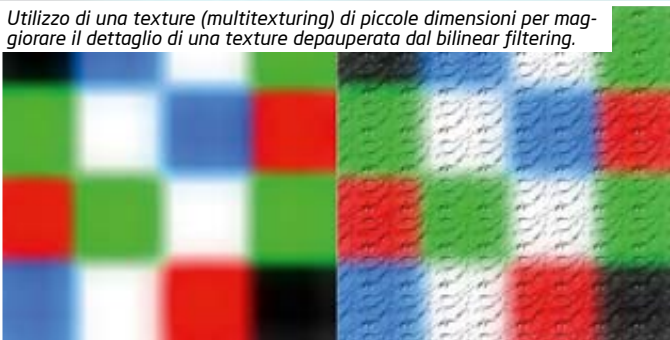


UN IMPORTANTE BALZO EVOLUTIVO NELLA RAPPRESENTAZIONE TRIDIMENSIONALE ARRIVÒ GRAZIE ALLE PRIME GPU IN GRADO DI UTILIZZARE NORMAL MAPPING IN TEMPO REALE

tasiosamente, "trilineare": tale filtro si preoccupa di creare al volo una texture intermedia generata dall'interpolazione tra un sample e l'altro, smorzando, così, la linea di demarcazione e rendendo la superficie molto più omogenea. Nonostante tale concomitanza di filtri (bilineare, trilineare e mip-mapping) avesse reso le deformazioni prospettiche molto più pulite e gradevoli, rimaneva il problema della variazione del livello di dettaglio distinguibile su una superficie dipendentemente dalla sua inclinazione rispetto all'osservatore. In pratica, poteva capitare che la texture "perdesse" risoluzione troppo in fretta, laddove avrebbe giovato di maggior dettaglio. Ecco così l'ennesimo artificio prospettico in aiuto alle nostre retine: il filtro

anisotropico. Evoluzione sia del mip-mapping sia del filtro trilineare, l'anisotropico prevede il calcolo in tempo reale di sample con dettaglio variabile sull'asse interessato dall'inclinazione prospettica. L'utilizzo di sample dalla forma trapezoidale con risoluzione dipendente dall'inclinazione rispetto all'osservatore porta a immagini con dettagli estremi anche in condizioni prospettiche particolarmente critiche. Tale tecnica, essendo piuttosto pesante, è utilizzata in relativa scioltezza solo dalle schede video più recenti. Determinante nell'aumentare la qualità finale del rendering, in aiuto di questi artifici tecnologici, è stato l'aumento della memoria grafica disponibile sulle macchine, fatto che ha portato i software a sfoggia-

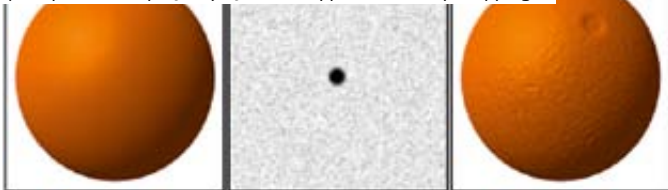
Utilizzo di una texture (multitexturing) di piccole dimensioni per migliorare il dettaglio di una texture depauperata dal bilinear filtering.



Un rendering di questa qualità era impossibile prima dell'avvento dei pixel shader.



Da sinistra a destra: sfera semplice, texture per definire il bump (le asperità di superficie), sfera con applicato il bump mapping.



re texture gigantesche con più strati di dettaglio (multitexturing) oltre che a occupare diversi giga sui nostri hard disk.

PIXEL SHADER

Differentemente dagli esordi della grafica tridimensionale, in cui un poligono era definito dalle sue coordinate e da un colore specifico, da quando le GPU hanno acquisito capacità di pixel shading, le variabili che definiscono una superficie sono divenute molteplici. I pixel shader sono strumenti a basso livello capaci di calcolare complesse variazioni cromatiche parametriche dei texel di una data texture. Tra i parametri si aggiungono per esempio la componente di diffusione, brillantezza, riflessione, specularità, nonché molte altre. Diventa quindi possibile rappresentare, attraverso i soli effetti di superficie, dettagli che un tempo era possibile modellare solo utilizzando molti poligoni.

Tali effetti vengono definiti da parametri spesso regolati da immagini piane in scala di grigio (256 colori) che vengono applicate alle superfici (proprio come si farebbe con una texture) e ne definiscono i valori. Per fare un esempio: se noi applicassimo a un oggetto poligonale, rappresentante un tavolo, una mappa a forma di stella (cioè un'immagine monocromatica rappresentante una stella bianca su sfondo nero) atta a definire la riflessione dello stesso, potremmo vedere la superficie che, nel punto in cui abbiamo applicato la stella bianca, risulta estremamente riflettente senza però modificare la sua forma o colore originali. Chiamamente non si è limitati a queste forme e colori: le 256 gradazioni di grigio determinano differenti valori

dei parametri controllati e la texture può essere sicuramente più complessa di una stella.

Un importante balzo evolutivo nella rappresentazione tridimensionale arrivò grazie alle prime GPU in grado di utilizzare normal mapping in tempo reale. Tale tecnica viene tuttora utilizzata estesamente in ogni prodotto 3D oggi in commercio: solitamente viene realizzato un modello estremamente complesso dei soggetti che si vogliono rappresentare, da questi viene poi estrapolata un'immagine a tre componenti cromatiche (RGB) che ne rappresenti le normali (vettori perpendicolari alla superficie) dei poligoni nelle tre dimensioni, immagine che sarà poi utilizzata per definire l'angolo di diffusione della luce su un modello con complessità poligonale estremamente ridotta, ma che reagirà all'illuminazione manifestando gli stessi dettagli della sua versione più complessa.

In parole povere: il normal mapping permette di utilizzare un oggetto fatto da pochi poligoni ricoprendolo di superfici che si comportano come se fossero composte da moltissimi poligoni (cfr. appendice: tessellation).

LUCE E OMBRA

Sebbene sembri paradossale che luce e ombra, nella canonica catena di montaggio dell'immagine di un videogioco, seguano strade distinte, in realtà è proprio quello che accade. In passato, per esempio, qualunque istanza di ombra complessa era quasi del tutto assente dai prodotti dotati di grafica tridimensionale; per contro, i motori avanzati offrivano illuminazione dinamica in tempo reale, sebbene ottenuta solo tramite calcoli per vertice (ovvero con ogni singolo poligono illuminato in modo

APPENDICE

HDR

L'High Dynamic Range rendering è una modalità che assegna alle fonti di luce un valore superiore al comune range di 0-255 (8bit, dall'oscurità alla luce). Tale estensione permette di calcolare anche quando una luce può generare aberrazioni ottiche percepite dall'occhio umano, come il blooming (quando il colore o la luce "escono" dai propri confini dell'oggetto o della riflessione) dato dalla diffusione della luce nell'occhio, o i lens flare nati dalla diffrazione della luce sul cristallino. Tali effetti sono stati ottenuti in passato con artifici più o meno posticci, ma attualmente la tecnologia ha raggiunto una maturazione tale da consentirne l'utilizzo a buon fine in gran parte dei prodotti moderni.

Lucentezza della pelle, sudore e muscolatura: un insieme di diffusion, specular e normal mapping.



totalmente uniforme). Dato che tale primitiva illuminazione tradiva la natura spigolosa dei modelli poligonali, successivamente prese campo l'utilizzo di gouraud shading (tecnica per smussare i colori tra i vari poligoni) e phong shading (tecnica per ammorbidire le riflessioni speculari). Tuttavia, tali algoritmi non riuscivano a far fronte a tutte le rappresentazioni: per illuminare realisticamente una superficie piana, per esempio, essa avrebbe dovuto essere modellata da molti poligoni; proprio per ovviare a questi limiti l'hardware cominciò a supportare le light map in tempo reale. Per "light map" si intende una variabile di superficie che determina la luminosità della stessa; viene di fatto utilizzata una vera propria texture semitrasparente che altera colore e lucentezza delle su-

perfici sottostanti. Da qualche anno è possibile notare light map estremamente complesse che tengono conto della luce riflessa sulle superfici di oggetti vicini, modificando colore e luminosità in modo molto realistico. Se fino a qualche tempo fa queste light map erano esclusivamente precalcolate (quindi non in tempo reale e non modificabili durante il gioco) e applicate in modo inamovibile allo scenario, recentemente alcuni motori tridimensionali hanno cominciato a gestire la loro modifica in tempo reale, "considerando" ogni singola superficie, dipendentemente dalla sua luminosità, come fonte essa stessa di luce riflessa per gli oggetti che la circondano; nonostante la base sia un calcolo di diffusione semplificato, il risultato riesce a simulare efficacemente la radiosità della luce reale.

LE PRIME OMBRE CALCOLATE DELLA STORIA DELLA COMPUTER GRAFICA FURONO PREVALENTEMENTE VETTORIALI

Utilizzo di suggestive light map nel motore Source di Valve Software.



Light map calcolate tenendo conto della radiosità di ogni superficie nello spettacolare Mirror's Edge.



Gli abbondanti sunshaft/godrays in BulletStorm.



Questi algoritmi di riflessione della luce e di trasferimento cromatico tra una superficie e l'altra concorrono nel definire quella che comunemente viene chiamata "illuminazione globale" (spesso oggi impiegate qualitativamente da HDR e blooming - cfr. appendice).

Che dire invece dell'assenza di luce? Le prime ombre calcolate della storia della computer grafica furono prevalentemente vettoriali, definite da pochi vertici proiettati dalla figura illuminata fino al primo piano intersecabile. La tecnologia è chiaramente venuta in aiuto della loro rappresentazione e l'aumentare della potenza di calcolo e della memoria video ha fatto sì che la silhouette

proiettata fosse sempre più definita e sempre più realistica, presentando ombre riportate per un numero sempre maggiore di luci sulla scena, nonché sui modelli che generano le ombre stesse (self shadowing). Anziché limitarsi a una primitiva proiezione poligonale dei vertici, spesso i motori attuali generano un'immagine vera e propria formata dalla silhouette degli oggetti illuminati visti dal punto di vista della luce. Tale immagine viene poi elaborata e applicata agli oggetti in ombra. Questa tecnica, chiamata shadow mapping, ha il solo limite di essere completamente dipendente dalla risoluzione dell'immagine dell'ombra calcolata. Anche in titoli recenti non è raro trovare ombre decisamente scalettate, frutto di un frame buffer (cfr. appendice) limitato. Per contro, le tecniche di ombreggiatura volumetrica vera e propria (tra cui lo stencil shadowing divenuto famoso con Doom 3), pur essendo più onerose dal punto di vista computazionale, sono prive di molti difetti delle shadow map canoniche (nonostante ne presentino altri). In questo caso, per generare la zona d'ombra viene creata una vera e propria forma poligonale definita da linee protruse dalla luce e passanti per ogni vertice dell'oggetto illuminato. Tale estrusione crea una

zona volumetrica definita che sancisce che ogni oggetto al suo interno sia in ombra.

Un altro algoritmo parallelo alla gestione delle ombre e che parimenti collabora per la resa fotorealistica di una scena è l'ambient occlusion. Tale tecnica è in pratica l'esatto opposto della radiosità: se questa si preoccupa di calcolare la luce riflessa, l'ambient occlusion si preoccupa di annullare la luce diffusa quando si è in presenza di oggetti occultanti. La sua applicazione fa sì che al contatto (o anche alla semplice vicinanza) di più oggetti vi sia un'evidente attenuazione luminosa.

VERSO LA FINE

Sarebbe chiaramente impossibile, oltretutto estraneo alla volontà di questo articolo, parlare di tutte le tecniche utilizzabili nella produzione di un'im-

APPENDICE

TESSELLATION

Metodo per aumentare o ridurre parametricamente i poligoni triangolari di un oggetto in modo da ammorbidirne le forme solo nelle inquadrature ravvicinate, alleggerendo il carico poligonale quando l'oggetto è lontano dall'osservatore.

agine 3D in tempo reale. Quanto esposto vuole solo essere un'infarinatura generale di alcune delle più comuni tecniche utilizzate nei videogiochi del passato prossimo o della realtà attuale, atta a soddisfare la curiosità di chi si chiede come funzionino quegli incantati cubetti siliconici nelle cui strade metalliche corrono bit più velocemente di quanto noi riusciamo a concepire. Per il resto: buona magia a tutti. ■

ANZICHÉ LIMITARSI A UNA PRIMITIVA PROIEZIONE POLIGONALE DEI VERTICI, SPESSO I MOTORI ATTUALI GENERANO UN'IMMAGINE VERA E PROPRIA FORMATA DALLA SILHOUETTE DEGLI OGGETTI ILLUMINATI VISTI DAL PUNTO DI VISTA DELLA LUCE

Tipico esempio di eccessiva parsimonia di frame buffer dedicato alle shadow map.



APPENDICE

FRAME BUFFER

Porzione della memoria dedicata a immagazzinare i dati dell'immagine finita che appare a video. È solitamente accoppiato al back buffer, che conserva i dati dell'immagine in corso di creazione. Tra un frame visualizzato e l'altro, il sistema scambierà i ruoli di questi due "contenitori". Frame buffer aggiuntivi possono essere calcolati parallelamente e contenere dati utili alla realizzazione dell'immagine finale (come nel caso delle shadow map).

Esempio di immagine calcolata con high dynamic range, bloom, glare e halo (effetti di diffrazione sull'ottica virtuale della telecamera).

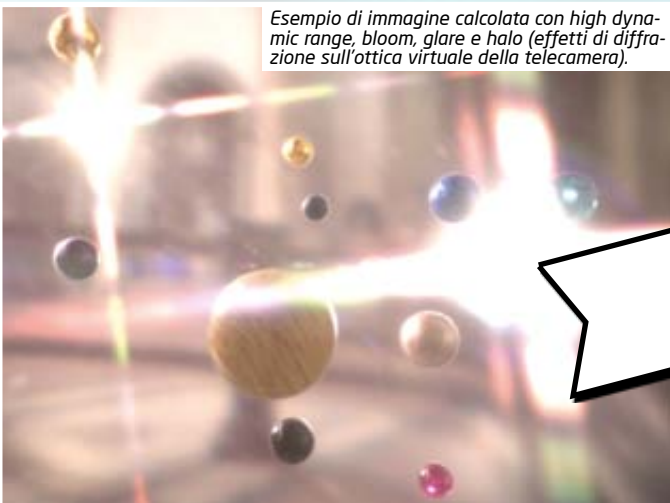
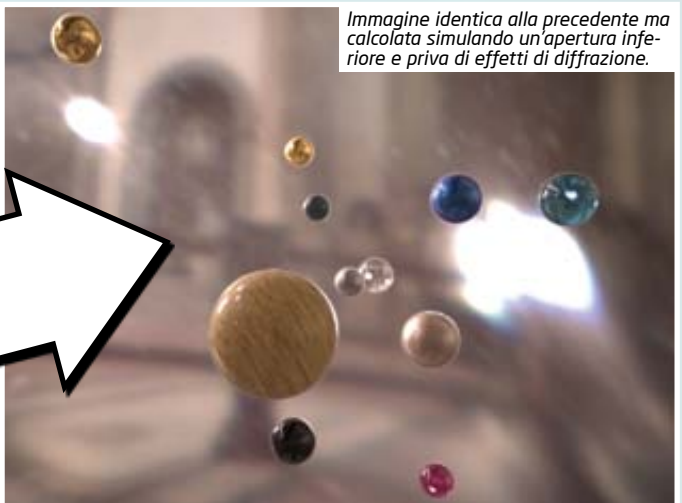


Immagine identica alla precedente ma calcolata simulando un'apertura inferiore e priva di effetti di diffrazione.



MODULO D'ABBONAMENTO

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

€ 39,90 per 12 numeri

DATI PERSONALI

COGNOME _____

NOME _____

*DATA DI NASCITA GG _____ MM _____ ANNO _____

E-MAIL _____

TELEFONO _____

*CELLULARE _____

Desidero ricevere l'abbonamento al seguente indirizzo

VIA _____

N° _____ CAP _____

LOCALITÀ _____

PROV _____

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

METODI DI PAGAMENTO

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

Versamento su CCP 91540716 intestato a Sprea Editori S.p.A. Abbonamenti

Causale: The Games Machine

MAV. Pagherò il bollettino Mav (che mi spedirete a casa) in posta o alla mia banca

Assegno (non trasferibile) intestato a Sprea Editori S.p.A.

Carta di Credito. Autorizzo il prelievo di € 39,90

Sono accettate tutte le carte dei seguenti circuiti:



COGNOME _____

NOME _____

NUMERO _____

SCADENZA MM _____ ANNO _____ CW* _____

Data _____ Firma del titolare _____

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

SPEDIZIONE

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

Posta a: Sprea Editori S.p.A. - via Torino, 51 - 20063 Cernusco s/N (MI)

Fax al numero: 02 700 537 672 (solo per pagamento con Carta di credito, Mav e CCP)

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

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

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

Non perderti neppure un numero di



ABBONATI ORA a soli € 39,90*



(*anziché € 47,88
per 12 numeri)

SE NON VUOI RITAGLIARE LA RIVISTA PUOI INVIARE LA FOTOCOPIA

Scad. offerta: 22/10/2011

Cod. riferimento: The Games Machine N° 277

Puoi scegliere tra 5 modi comodi per abbonarti

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

Super offerta digitale

Un anno di

The Games Machine

direttamente

sul tuo computer, clicca:

www.sprea.it/digital

a soli

€ 14,90*

Valida solo con pagamento carta di credito on line

* Promozione valida fino al 31/10/2011



La tua OFFERTA SPECIALE di abbonamento prevede:

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



Trent'anni di esperienze RPG vissute in prima persona. Vi sembrano tanti? Anche a me.



Il Ruolo della Soggettiva.

I videogiochi a volte sono etichettati, magari da chi non ne vuol sapere a priori, come i peggiori nemici della letteratura. O, peggio, come i "distruttori" di questa nobile forma di intrattenimento. I libri consentono un'immersione esclusivamente cerebrale, in cui siamo noi a ricreare le immagini di una storia, con i suoi personaggi e i suoi luoghi, filtrando informazioni e figure attraverso un'esperienza personale che abbraccia vita vissuta, altri libri, cinema, televisione e, oggi, anche i videogame. Il cervello è contemporaneamente processore centrale, GPU e memoria, per ricostruire una sequenza dinamica come

meglio ci aggrada. Di sicuro condividiamo tutto, a parte l'assunto iniziale, ma allo stesso tempo consideriamo i videogiochi non solo come un efficace veicolo narrativo, divertente e immersivo, ma anche come ultimo anello di una catena espressiva volta a simulare la realtà, proprio sotto forma di racconto: la pittura ha avuto fin da subito velleità descrittive capaci di superare la staticità di un'immagine, descrivendo vicende umane nei più intimi risvolti, oppure indagando i segni di una vita sul volto di un ritratto; sotto questo profilo, la nascita di tecniche per fissare le impressioni visive su carta e pellicola, come la fotografia e il ci-

FTL GAMES ELABORA CON DUNGEON MASTER UNO SCHEMA DI GIOCO DESTINATO A FARE NUMEROSI PROSELITI, NEL DECENNIO SEGUENTE.

nema, non ha fatto altro che fornire ulteriori soluzioni alla stessa ricerca espressiva, offrendo ai creativi nuovi strumenti visivi per affiancare la narrativa, e non per annientarla. In fondo a questo processo, idealmente, potrebbero essere collocati i videogiochi protagonisti di questo dossier: i giochi di ruolo in soggettiva rappresentano l'unione fra la più ambiziosa forma di simulazione, rivolta ai sensi di un essere umano, e la tradizio-

ne ludica che è "gemma" dalla letteratura stessa, per giocare la vita di un'altra persona, possibilmente più interessante e adrenalinica della nostra (state tranquilli, la crisi economica sembra voler portare un po' di "avventura" in tutte le case). Naturalmente, non dimentichiamo che intorno agli RPG in prima persona ci sono videogame altrettanto efficaci a livello narrativo, con la stessa visuale, magari animati dalla pur rispettabile



L'influenza di *Dungeon Master* è profonda, sui successivi *Dungeon Crawler* in prima persona.



Advanced Dungeons & Dragons di *Mattel Electronics*: ipnotizzatevi con le strisce verdi e forse vedrete del movimento anche nell'immagine statica.

Prima di Drakensang, gli action-RPG in soggettiva di Realms of Arkania hanno sfruttato le regole e l'universo del cartaceo The Dark Eye.



HIRED GUNS DI DMA DESIGN, A DIFFERENZA DI SYSTEM SHOCK, PRESENTA IL SISTEMA DI CONTROLLO E LE CARATTERISTICHE DI GIOCHI COME EYE OF THE BEHOLDER.

volontà di raccontare un singolo protagonista e una vicenda dal carattere "immutabile". Ma questa, naturalmente, è tutta un'altra storia: oggi vogliamo tenere le redini nel nostro destino, nelle vesti di un eroe dell'High-Fantasy o nella tuta lacera di un sopravvissuto all'olocausto nucleare, guardando con i nostri occhi tutte le possibilità di un mondo digitale.

LO SGUARDO DI ULTIMA.

Abbiamo già esplorato il percorso dei videogame in prima persona, con taglio necessariamente meno dettagliato, individuando nel gioco Advanced Dungeons&Dragons: Treasure of Tarmin, della defunta Mattel Electronics, uno dei primi esempi di uso compiuto della soggettiva, pur se in forma tecnicamente primitiva. Malgrado presentasse titolo e scenario ispirati al celebre RPG cartaceo, però, il secondo capitolo della serie AD&D per Intellivision non implementava vere componenti di Ruolo, pur usando a piene mani l'indeter-

minazione degli eventi tipica della narrativa RPG, attraverso la generazione semi-casuale dei pericoli (dati dalla presenza e dalla tipologia dei nemici) e della struttura labirintica degli scenari (rigorosamente, stanze e corridoi di un dungeon). L'epoca, l'inizio degli anni '80, era buona per pensare al gameplay senza farsi trascinare, se non in misura minima, dalle caratteristiche estetiche del prodotto, visto che una manciata di pixel bastava (e in alcuni casi avanzava) a coprire le esigenze di qualsiasi giocatore: in realtà, dietro a videogame come questo c'era il lavoro di programmatori pionieristici e creativi estremamente duttili, in grado di mettere sullo stesso tavolo gli algoritmi della grafica e quelli relativi alla giocabilità, per trovare soluzioni idonee all'hardware delle prime console. Sotto questo profilo, gli sviluppatori di AD&D:ToT hanno utilizzato il trucchetto bidimensionale già visto nel fantascientifico Star Strike, sempre di Mattel, con una sequen-



Nella schermata principale di Hired Guns, in single player, il mouse poteva passare al controllo di tutti i personaggi, con relativa finestra.

GLI IBRIDI DI FANTASCIENZA, IN PILLOLE.

Direi che negli ultimi tempi abbiamo parlato a sufficienza di Deus Ex e Fallout, senza che ci sia bisogno di tornarci sopra ulteriormente. In questo box, comunque doveroso vista la tematica affrontata, ci limitiamo a ricordare un paio di cose: innanzitutto, invitiamo i fan della prima ora di DE a non farsi ingannare dalla caduta di stile del secondo episodio, perché in DE:Human Revolution si fa davvero sul serio; allo stesso modo, consigliamo agli appassionati storici di Fallout di concedere almeno una chance a New Vegas, che ha saputo unire aspetti da hardcore-RPG con il nuovo corso inaugurato da Bethesda in Fallout 3 (e non ne è venuto fuori un orrido mutante, tutt'altro). E, già che ci siamo, rimandiamo alla recensione dell'indipendente E.Y.E. The Divine Cybermancy, su questo stesso numero, tutti quelli che si lagnano per la scarsa quantità di personalizzazione "vera", su parametri e statistiche, nei moderni action-RPG: nel gioco di Streum On Studio ne mangerete fino a scoppiare.



L'accesa palette cromatica di Eye of the Beholder. Anche questo titolo, all'epoca della pubblicazione, ha rappresentato per gli appassionati un sogno a occhi aperti.

za di strisce colorate all'interno di una porzione dello scenario statico, "tagliata" secondo direzioni prospettiche (fate prima a guardare l'immagine qui intorno: figuratevi un'alternanza dinamica delle strisce verdi). Allo stesso tempo, in questo esperimento della prima ora, si è trovato lo spazio necessario, in termini visivi e di capacità di calcolo, per un HUD tutto sommato completo e capace di anticipare la centralità di questo "filtro" visivo, divenuto poi standard per gli RPG in prima persona negli anni a venire. La situazione sembra simile, per via dell'uso "improprio" del 2D, ma è in realtà molto diversa già nel 1987, quando gli sviluppatori di FTL Games portano a compimento Dungeon Master, sulla

base di uno schema di gioco destinato a fare numerosi proseliti: per un certo periodo, la maggior parte dei titoli di questo genere presenta la visuale in simil-soggettiva stretta fra altre finestre, quasi a rappresentare il maggiore peso dato agli elementi funzionali di un GdR. Nell'economia del gameplay di DM, però, ancora più importante si rivela la caparbia ricerca dell'azione in tempo reale, che negli anni seguenti si imporrà prima, e sicuramente con maggiore costanza, sui giochi di ruolo in prima persona rispetto agli action-RPG con diversa visuale. Il modello di Dungeon Master è alla base di Advanced Dungeons & Dragons: Eye of the Beholder, del 1990, che affina, al di là del potente carisma di storia



L'HUD di System Shock, pur se ispirato ai modelli Fantasy, presenta funzionalità "a scomparsa" e uno stile marcatamente sci-fi.

Un combattimento in una delle enormi gallerie di Arx Fatalis. Nel 2002, il confronto con TESIII:Morrowwind non ha giovato.



E gli occhi cominciarono a correre lontano, fino all'orizzonte delle terre di Tamriel...



Anche se guardato ad anni di distanza, un dungeon di Oblivion fa ancora la sua porca figura.

e scenario, le caratteristiche estetiche e le opzioni per la gestione del party, mantenendo sostanzialmente intatte le funzioni fondamentali viste nel gioco di FTL (insieme al sistema di controllo, con frecce a schermo visibili a dieci metri di distanza). AD&D:EotB, però, coloratissimo e relativamente godibile anche al giorno d'oggi, è già il prodotto di un periodo in cui gli aspetti grafici cominciano ad assumere un peso più rilevante, nell'economia di un videogioco: i pregevoli sprite utilizzati dagli sviluppatori di Westwood Studios (responsabili, due anni dopo, di uno dei precursori dei moderni strategici, Dune II: Battle for Arrakis) suggeriscono con più precisione gli elementi del particolare universo, in questo caso le creature dei Forbidden Realms, insieme alle immagini in finestra dei personaggi sotto il nostro comando. Con Ultima Underworld: The Stygian Abyss, che porta al massimo splendore gli elementi descritti fin qui, incontriamo in uno dei primi credit di peso (a dir poco) il nome di Warren Spector, fatalmente legato a capolavori di questo calibro. Tra le altre cose, chi ha letto i nostri più recenti dossier sa già (e, per la verità, lo sanno in tanti, tipo milioni di persone)

quanto il ruolo del game-designer sia risultato fondamentale nello sviluppo di ibridi tra giochi di ruolo e soprattutto in prima persona: questi ultimi, in particolare, lungo i giochi di Looking Glass, Irrational Games e Ion Storm si sono trasformati profondamente, fin quasi a rendere impropria la definizione di FPS, visto che un titolo come Deus Ex, per esempio, può essere terminato senza ricorrere alla forza bruta. La strada di System Shock, System Shock 2 e dello stesso DE, però, l'abbiamo già affrontata sullo scorso numero e ci sembrerebbe un tantino eccessivo tornarci su, pur rimanendo perfettamente in tema. Ci sembra interessante ricordare, invece, un titolo del 1993 che dimostra come la fantascienza, anche se in modo meno insistente del fantasy, sia stata sempre nelle corde dei giochi di ruolo in prima persona: Hired Guns di DMA Design Limited (oggi Rockstar North), a differenza di System Shock, presenta il sistema di controllo e le caratteristiche di Eye of the Beholder e compagni, compresa la visuale a scatti che si sposta di 90°, ogni volta che il personaggio deve voltare un angolo. Allo stesso tempo, però, HG si nutre di soluzioni originali e in qualche modo avveniri-

stiche, come la gestione del party di 4 elementi con altrettante visuali dedicate, sulla stessa schermata, e la conseguente predisposizione al co-op per il medesimo numero di giocatori, armati di mouse e tastiera o di joystick. A ogni modo, sulle ambientazioni sci-fi torniamo in un box, visto l'affollamento degli ultimi tempi con i dossier su Fallout e Deus Ex: nelle prossime righe abbiamo giusto lo spazio per visitare i reami incantati più grandi che si siano mai visti...

La gestione della soggettiva è davvero efficace, in Dark Messiah: non si tratta di un RPG però, nemmeno col suffisso "action".



ODIO E AMORE PER TAMRIEL.

Dal punto di vista strettamente tecnico, il salto compiuto da The Elder Scroll III: Morrowind è assolutamente mostruoso, se il termine di paragone sono i titoli di 10 anni prima, ma anche se si prendono in considerazione prodotti quasi contemporanei. È anche per questo che, forse ingiustamente, un videogioco ben fatto come Arx Fatalis viene ricordato solo dagli appassionati di action-RPG più attenti: per un titolo ambientato esclusivamente nei sotterranei, proprio per offrire scenari vasti senza pesare troppo sui calcoli, non è stata una gran fortuna uscire lo stesso anno di un gioco fondato, al contrario, sull'impressionante esplorazione di ambientazioni

all'aperto; chi ha trascurato il titolo di Arkane Studios, però, dovrebbe ricredersi e provarlo (sopportando un aspetto grafico oggi ancora più obsoleto, ovviamente), perché si tratta di un prodotto ben studiato in tutte le sue caratteristiche, dall'affascinante premessa scenico-narrativa alla gestione degli elementi di Ruolo, organizzata sulla varietà di semplici componenti (come il crafting, fondato su pochi e riconoscibili oggetti), passando per le interessanti dinamiche del combattimento, con il controllo "gestuale" delle spell. Al di là del successo dei singoli titoli, Arx Fatalis condivide con TESIII:Morrowind una certa gentilezza, nel rivolgersi ai videogiocatori meno abituati a un (vero) gioco di ruolo: per Bethesda e la sua Elder Scroll Saga, però, questo tipo di approccio rappresenta un'ulteriore evoluzione, su una strada costellata da opere dotate di una personalità

ARX FATALIS DI ARKANE STUDIOS, CON I SUOI INFINITI SOTTERRANEI, HA DOVUTO CONFRONTARSI CON L'IMPRESSONANTE RAPPRESENTAZIONE SCENICA DELLA CONCORRENZA.

Ultima Underworld: The Stygian Abyss spande ancora carisma a profusione, a quasi vent'anni dalla prima release.



Come i giocatori più attempati sanno, Oblivion non è il primo titolo della saga a implementare il cavallo: le logiche di TES:Daggerfall, però, erano un tantino surreali...



Di scene come questa, tratta da TES:Arena, ne abbiamo viste a dozzine. Il Re è in fondo alla sala, e aspetta una nostra parola.



L'ASSENZA DI AUTO-LEVELLING, IN SKYRIM, GARANTISCE PIÙ DIGNITÀ A UN TERRITORIO VASTO E POPOLATO, CON LA PRESENZA DI ZONE PIÙ O MENO PERICOLOSE.

sempre più precisa, nella direzione da dare a un moderno RPG. Il giocatore non deve solo "sentire" il mondo intorno a sé, ma deve essere messo in condizione di esplorare in tutti i loro anfratti luoghi che, per vastità e dettaglio, hanno poco da invidiare a un'opera letteraria: un modo di vedere il genere, insomma, legato in modo inestricabile alle possibilità tecniche dei videogiochi, anno dopo anno. Tuttavia, un simile orizzonte si è concretizzato partendo da una condizione ben diversa, visto che il progetto del primo capitolo della saga, The Elder Scroll: Arena, inizialmente è stato sviluppato intorno all'idea di un gioco di combattimento. L'esperienza, però, si è evoluta rapidamente sotto le mani di Ted Peterson e di altri game-designer appassionati di RPG, fino a diventare a tutti in effetti un gioco di ruolo. E non un gioco di ruolo qualsiasi, ma un titolo capace di superare i limiti di una produzione a modesta tiratura fino a imporsi nel tam-tam positivo delle comunità, anche a dispetto di una critica non universalmente unanime. In TES:Arena c'è molto dei Dungeon-Crawler in prima persona

descritti nel paragrafo precedente, con un elevatissimo grado di difficoltà e un approccio non lontano da Ultima Underworld, come punto di riferimento principale per il gameplay: allo stesso tempo, già il primo episodio si incammina su una strada fatta di spazi enormi, in grado di rendere in un GdR in soggettiva la stessa sensazione di libertà (e controllo dello scenario generale) di un action-RPG "isometrico" degli anni '90; in questo senso, guardando alla vastità dello scenario, l'apice è raggiunto dal secondo capitolo della saga, Daggerfall, con più di 480.000 chilometri quadrati (una regione paragonabile alla Spagna, per fare un esempio) di territorio da esplorare contro i circa 20.000 di TESIII:Morrowind e i 40.000 di TESIV:Oblivion. Ma quello che il terzo capitolo ha imposto sul piano tecnico, come vero e proprio standard, è la rappresentazione di un immenso "teatro poligonale" privo di pause di caricamento, acerrime nemiche del processo di immersione, contando sui progressi compiuti nel campo delle texture in streaming (nei precedenti capitoli, per esempio, il terreno intorno al perso-

Gothic 3 implementa la visuale in soggettiva, ma senza animazioni e modelli dedicati...



naggio era generato casualmente). Sul piano del gameplay la situazione è un po' più dibattuta, con milioni di persone che hanno apprezzato gli ultimi giochi di Bethesda e un numero di detrattori più contenuto e al contempo più agguerrito, che del percorso di The Elder Scroll sottolinea il progressivo abbassamento della difficoltà, insieme a una gestione (relativamente) limitata delle caratteristiche di ruolo. Questo tipo di impostazione, peraltro, ha origini ormai lontane: Ken Rolston, lead designer di Morrowind e Oblivion, non ha avuto problemi ad ammettere, in un'intervista, i suoi scarsi risultati con le notevoli sfide di Arena, motivando in qualche modo la direzione intrapresa dalla serie, da Morrowind in poi, rivolta a una maggiore accessibilità per veicolare a tutti, senza troppi patemi, i contenuti del gioco; allo stesso tempo, però, Rolston era ed è una vecchia volpe dei più classici "pen&pencil RPG", e ciò testimonia da un lato il rigore applicato ai calcoli automatici, per le statistiche e le logiche in tempo reale dei combattimenti, e dall'altro la passione per la narrativa di Ruolo nell'accezione più letterale, rintracciabile in tutta la serie. Un lavoro non perfetto, magari, retto però dall'ambizione di ricreare un mondo credibile e pulsante, fino ai

limiti consentiti dalla tecnica. E gli errori possono essere corretti, naturalmente, per esempio eliminando dal gameplay del quinto episodio la discussa caratteristica dell'auto-levelling, studiata per garantire una sfida costante con i nemici ma osteggiata dalla (quasi) totalità dei giocatori. Misurarsi con il mondo di gioco, caverna per caverna, creatura per creatura, alla ricerca di esperienza per affrontare le sfide più impegnative, è una caratteristica troppo intrigante, ancor più se lo scenario corrisponde a un territorio immenso, con le sue regioni più o meno pericolose. Naturalmente, visto il tema che stiamo affrontando, ricordiamo che tanto Morrowind quanto Oblivion sono giocabili in terza persona, esattamente come Skyrim: è altrettanto utile sottolineare l'utilizzo opzionale della soggettiva in altri action-RPG open-world, come Gothic III e Two Worlds, senza però dimenticare che solo nei giochi della saga di Bethesda, e nella fattispecie negli ultimi 3 capitoli, animazioni e modelli in prima persona sono stati costruiti ad hoc, per affiancarsi agli standard di FPS e affini. E il divario visivo con altri RPG fantasy è destinato ad aumentare, naturalmente, con Skyrim che scalpita nella scuderia. ■



Nel gioco di Reality Pump, l'uso della prima persona non è permesso nei combattimenti.



E dovreste vedere quando mi arrabbio sul serio...

TMB's Intro

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



TERMOMETRO DELL'HYPE

1

BATMAN: ARKHAM CITY

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



2

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

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



3

BATTLEFIELD 3

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



4

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

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



5

GOTHAM CITY IMPOSTORS

AMICI E NEMICI DI BATMAN SI CRIVELLANO DI COLPI IN UN FPS COME POCHI ALTRI.



6

TORCHLIGHT II

TORNA UNO DEGLI HACK'N'SLASH PIÙ APPREZZATI DEGLI ULTIMI ANNI.



7

ALIENS: COLONIAL MARINES

LA STAGIONE DI CACCIA (ALLO XENOMORPHO) SI STA PER RIAPRIRE...



8

TRACKMANIA 2: CANYON

NADEO SI PREPARA A RIPRENDERSI IL TRONO DEI GIOCHI DI GUIDA ARCADE.



9

FAR CRY 3

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



10

FIFA STREET

IL CALCIO DA STRADA DI EA RIPARTE DA ZERO.



LISTA DELLA SPESA

RAGE	07/10/2011	Bethesda
Might & Magic: Heroes VI	13/10/2011	Ubisoft
NBA 2K12	14/10/2011	2K Sports
Skylanders Spyro's Adventures	14/10/2011	Activision
Le avventure di Tintin	20/10/2011	Ubisoft
Batman: Arkham City	21/10/2011	Warner Bros.
Stronghold 3	21/10/2011	Deep Silver
Broken Sword Collection Vol. 2	ottobre 2011	Adventure Productions
WRC 2 FIA World Rally Championship	ottobre 2011	Black Bean Games
Il Signore degli Anelli: La guerra del Nord	04/11/2011	Warner Bros.
Call of Duty: Modern Warfare 3	08/11/2011	Activision
The Elder Scrolls V: Skyrim	11/11/2011	Bethesda
Assassin's Creed: Revelations	15/11/2011	Ubisoft
Jurassic Park	15/11/2011	Telltale Games
Saints Row: The Third	15/11/2011	THQ
LEGO: Harry Potter 2	18/11/2011	Warner Bros.
Winter sports 2012	25/11/2011	dtp Entertainment
Gamma World: Alpha Mutation	Q4 2011	Atari
Ghost Recon Online	Q4 2011	Ubisoft
Iron Front - Liberation 1944	Q4 2011	Deep Silver
Need for Speed: The Run	Q4 2011	Electronic Arts
Neverwinter	Q4 2011	Atari
Payday: The Heist	Q4 2011	SOE
Resident Evil: Operation Raccoon City	Q4 2011	Capcom
TERA	Q4 2011	Atari
Torchlight 2	Q4 2011	Runic Games
X Rebirth	Q4 2011	Deep Silver

TGM TOP TITLE

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

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

TGM DI OTTEMBRE TI OTTENE BRA LA MENTE

E lo so che questo è il numero di ottobre, ma siccome al momento qua (inteso come luogo situato nello spazio/tempo) è ancora settembre, ho deciso di mixare i due mesi. No, è una balla, l'ho fatto perché con ottobre non mi veniva neanche mezza rima a pagarla oro. Oh, è lunedì mattina, portate pazienza. Intanto abbiamo farcito la vostra rivista preferita con tonnellate di news, perché, come anticipato il mese scorso, il dinamico duo Tosini/Todeschini (suona stranamente bene, non trovate?) è approdato in quel di Colonia per scoprire cosa ci aspetta nei prossimi mesi. Roba davvero interessante, ben esplicitata in uno speciale di 15 pagine, non l'unico però. Siccome noi di TGM parliamo sempre lo slang tecnologico dei "ggiovani", abbiamo pensato bene di spiegarvi per filo e per segno a cosa corrispondono tutte quelle bizzarre sigle e definizioni con cui riempiamo le recensioni: HDR, parallax mapping, shading, blooming e chi più ne ha più ne metta, non avranno più segreti per voi e per i vostri parenti più stretti. Ringraziate Paolo Savio, uno che ne sa a pacchi. Passando alle anteprime, ne troverete di succosissime: abbiamo spedito un po' di gente in giro per il mondo a vedere cosa stanno combinando alcuni noti (e meno noti) sviluppatori: Jacopo Prisco, vecchia conoscenza di TGM, è approdato dall'altra parte del pianeta per capire se gli Infinity Ward sono riusciti a tenere alto l'onore della saga. Pare di sì, anche se l'originalità sta da altre parti, tipo in casa Namco Bandai, che con il bizzarro Inversion hanno stupito l'intrepido Keiser.

Ma non si vive di sole anteprime e lo sa molto bene il nostro caro Mario Baccigalupi, che con un cognome del genere t'incute un timore quasi reverenziale: gli sono toccate un bel po' di recensioni interessanti, dal particolarissimo LIMBO (un filo sopravvalutato, se posso dire la mia) (obiezione respinta. Si sieda, ndToSo) al singolare Serious Sam DD, bizzarra rivisitazione bidimensionale di uno degli FPS più assurdi di sempre. E c'è pure Bastion, che è un hack'n'slash di cui si è parlato molto questa estate (o meglio, il Conte me l'ha menata perché su PS3 non è uscito). Un po' come From Dust, che al sottoscritto è piaciuto abbastanza come gioco, meno, molto meno, come conversione. Finiamo poi con Dead Island, perché il tempo stringe e sono in ritardo cronico peggio del Nichini a 'sto giro! Lui la review se l'è sparata nel gargarozzo come i paninari dei bei (?) tempi che furono, decretando che sì, i ragazzi di Techland sono riusciti a tirare fuori un buon titolo a base di zombie tropicali, sebbene migliorabile in diversi aspetti. Intanto affilate il machete, che ce n'è di bisogno.

Mirko "TMB" Marangon
tmb@sprea.it

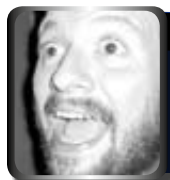


COSA ABBIAMO FATTO TUTTO IL TEMPO?



DAVIDE "TO50" TOSINI

Non ci crederete mai, ma il Tosini ha rimesso piede su un aereo, una vera lugubre poiana d'acciaio e non una di quelle giostrine che si vedono nei centri commerciali! Certo, è anche vero che il povero Keiser ha dovuto tenergli la mano per tutto il volo, una scena tenera e raccapricciante allo stesso momento...



MASSIMO "NKZ" NICHINI

Non vedo il buon Nik da almeno un mese e mezzo, quindi ho il sospetto che a furia di giocare a Dead Island si sia tramutato in uno zombie o più probabilmente in un acaro della polvere. Sarà per questo che ha consegnato tutti gli articoli per tempo?



MIRKO "TMB" MARANGON

Appena ho rimesso piede in ufficio dopo le meritissime (e brevissime) ferie, mi sono ritrovato la scrivania sommersa di promo/beta/alpha d'ogni genere. Ho scoperto poi che il malefico Conte aveva deciso di rifilarmi le recensioni/anteprime di ogni gioco in uscita da qua a Natale... eh, ma l'autunno è lungo e i colpi di freddo sono dietro l'angolo, caro mio!



NICOLO "HONTO" DIGIUNI

Con il cambio di stagione che tarda ad arrivare, Nicola continua impertterito a vestirsi come un bamboccio, sfoggiando delle braghette imbarazzanti dai colori atroci, tipo verde acido o fucsia bicurioso. A sua discolpa va detto che il poveretto è daltonico, una caratteristica davvero raccomandabile per un grafico...



IVAN "KIKKO" CONTE

Non ho capito esattamente per quale motivo, ma l'anziano signore in questione cova un qualche risentimento nei miei confronti. Cosa gli avrò mai fatto di male? In fondo mica è colpa mia se è una povera bestia malata e allergica e impastata e contusa e fondamentalmente vecchia. Lo so, dovremo abbattearla, ma ormai ci siamo affezionati, come si fa?



CLAUDIO "KEISER" TODESCHINI

Appena è atterrato in territorio teutonico per la GamesCon, il nostro eroe ha esordito dicendo di essere il Keiser, solo che i tedeschi hanno capito "Kaiser" e lo hanno riempito di manganellate. Che poi, voi l'avete mai visto il Todeschini? Al massimo potrebbe essere l'imperatore del circolo degli scout di Macugnaga, suvia...

LEGENDA

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



da 80 a 84



da 85 a 89



da 90 a 94



da 95 a 100

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



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



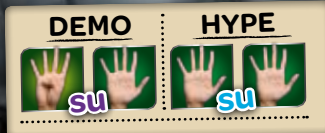


Gamescom

Germania, che passione...

(Ri)salire su un aereo, alla fine, non è stato devastante come pensavo. E poi c'era da andare in Tedeschia, per toccare con mano buona parte dei titoli che monopolizzeranno le nostre serate nei mesi a venire. La spedizione in terra teutonica, al solito, è stata impreziosita da squisite cene al classico Hard Rock (5 su 5!), con un compagno d'avventura eccezionale e un sacco di amici, tra PR deliziose e vagabondi come noi. Ma non ci sono fajitas che tengano: il piatto forte rimangono sempre i giochi e una fiera che può considerarsi definitivamente matura. L'unico appunto che si può muovere riguarda parte delle presentazioni, a tratti ben distanti dai "fuochi d'artificio" d'oltreoceano. Per questo motivo, abbiamo scelto di dare due voti, entrambi da 1 a 5, per ogni singolo titolo. La scritta "Demo" indica quanto ci è piaciuta la presentazione vera e propria, mentre l'hype si spiega da sé. Buona lettura!

Daide Tosini, Claudio Todeschini, Paolo Lumia



»Sviluppatore: **DICE** »Publisher: **Electronic Arts**

BATTLEFIELD 3

Entrare nella stanzetta dedicata a Battlefield 3 e accorgersi che ci sono 10 gradi in meno rispetto allo showfloor potrebbe ammazzarti o farti rinascere. Nel mio caso, si è verificata la seconda possibilità, ma queste sono questioni personali. La presentazione del titolo di DICE si è dimostrata in linea con la filosofia EA di questa GamesCom, ovvero "vi facciamo provare i giochi, magari mentre vi sussurriamo nell'orecchio le cose che rendono cool il nostro prodotto". Così, dopo aver passato un'ora buona con Rutter e il suo FIFA 12, ho preso posto di fronte a uno schermo in cui ci veniva dato modo di cimentarsi con la modalità co-op. Contrariamente alle Spec-Ops viste in Modern Warfare 2 e presenti anche nel futuro Modern Warfare 3, Battlefield getta i due personaggi in una campagna parallela a quella single player, facendoli "scortare" da altri soldati, comandati dall'intelligenza artificiale.

Nella missione che ho giocato c'era da liberare un ostaggio, possibilmente senza far scattare gli allarmi presenti nell'edificio. Raggiungere il punto d'estrazione era il secondo obiettivo, quindi si entrava nel vivo dell'azione, imbracciando armi automatiche per far saltare un po' di teste nemiche. Lo schema di gioco è molto tradizionale, nel bene e nel male. Nel "bene" perché Battlefield 3 è sempre bello, a prescindere dalla piattaforma su cui sta girando in quel momento, nel "male" perché la missione che ho giocato dava proprio l'idea di essere all'interno di un grande canalone, in cui i nostri commilitoni stanno lì ad aspettare che noi si faccia tutto da soli. In questo senso, forse sono meglio le Spec-Ops, anche se devo

riconoscere che l'aver una seconda campagna da affrontare con un amico è una cosa che mi ha gasato parecchio. Passando oltre, c'è da segnalare la seconda chicca multiplayer, annunciata proprio durante la fiera tedesca, che parla di un multiplayer in linea con gli standard della serie di DICE. Questo significa che, solo su PC, ci sarà spazio per darsene di santa ragione con altri 63 compagni di merende. Non vediamo l'ora!



»Sviluppatore: **Rockstar** »Publisher: **Rockstar**

L.A. NOIRE

Come molti di voi, anche io ho già avuto modo di cimentarmi con i casi del detective Cole Phelps su Xbox. Devo comunque

riconoscere che ero abbastanza curioso di vedere come i ragazzi di Rockstar avrebbero trattato la versione PC di L.A. Noire. In fin dei conti, parlando di meri porting, con GTA IV non era filato tutto liscio e qualche fastidioso problemino tecnico aveva fatto infuriare più di un utente PC al day one del free roaming per eccellenza.

La versione che ho provato all'interno di una buia e spaziosa stanzetta nella Businnes Area di GamesCom girava su un televisore Sony da 50 pollici, con il 3D attivato. Lì, armato di pad, mouse e tastiera, il mio compito era quello di risolvere il caso chiamato Nicholson Electroplating, uno dei DLC resisi disponibili dopo il lancio del gioco su console. Qui c'è la prima, buona notizia: tutto L.A. Noire, DLC compresi, sarà incluso nella confezione, probabilmente commercializzata a un prezzo inferiore delle controparti "lisce" dedicate a 360 e PS3. Un po' (poco) free roaming, un po' "trova le prove e porta avanti gli interrogatori", un po' "vivo o morto, tu verrai con me", L.A. Noire su PC mi ha piacevolmente sorpreso: pur non mettendo sul piatto una grafica troppo differente da quanto visto su altre piattaforme (saranno stati gli occhiali freddi, sarà stato l'aver Claudio che mi alitava sul collo, ma io di grossi stravolgimenti non ne ho visti), la Los Angeles creata da Rockstar è parsa fluida e convincente, molto distante dalla scattosa città dove muoveva i suoi passi Niko Bellic. Non si tratta di un gioco perfetto, e qualche inghippo il titolo lo ha: tuttavia, sono certo che saprà ritagliarsi il giusto spazio nei vostri inverni...

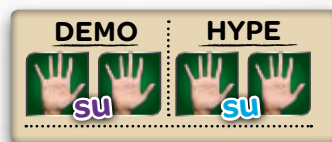
Su PC, L.A. Noire conterrà tutto quanto è stato reso disponibile sino a ora su console

LOLLIPOP, CHE SUDA!

I veri giornalisti si preparano alle interviste più importanti con il piglio del professionista, ponendo domande ficcanti e scomode, senza peli sulla lingua.

Per il creatore di Lollipop Chainsaw abbiamo una sola domanda: "Ciao Suda, è vero che in Lollipop Chainsaw ci saranno 51 livelli? AHAHAHAHAHA!"

Per fortuna (per lui), Suda51 a Colonia non c'era. L'intervista è saltata: vi promettiamo, però, che alla prima occasione, ci proveremo per davvero, a fargliela, questa domanda!



»Sviluppatore: **Ubisoft Montreal** »Publisher: **Ubisoft**

FAR CRY 3

Quella di *Far Cry 3* è stata una delle presentazioni che ho apprezzato di più: ti siedi, assisti impassibile, e dopo sette minuti ti alzi e te ne vai, felice di aver guadagnato un quarto d'ora extra per una pausa caffè. Presentazione veloce, snella ed efficace: il livello era lo stesso dell'E3, ma questa volta giocato dal game designer Jamie Keen, che ha scelto un approccio diverso da quello sopra le righe visto a Los Angeles, a dimostrazione della flessibilità del gameplay di FC3, uno dei canoni della serie che ci fa piacere ritrovare anche in questa terza incarnazione. Dopo la fuga dal fondo del lago sotterraneo a cui il protagonista Jason Brody sembra condannato, e dopo aver individuato l'elicottero che potrebbe portarlo in salvo, il nostro preferisce un approccio

stealth (si fa per dire): prende un fucile da cecchino, esplora un po' la zona circostante e trova – quando si dice il caso! – alcuni barili esplosivi vicino a un gruppo di cattivi. Boom! Che la festa abbia inizio! A quel punto Brody non può far altro che tuffarsi nel fiume, farsi portare dalla corrente per allontanarsi dalla zona calda, uscire dall'acqua e correre verso l'elicottero, dove il livello si conclude come sappiamo. E sempre più mi convinco che lo psicopatico Voss rischia di rubare la scena al buono di turno...



DEMO	HYPE
SU	SU

»Sviluppatore: **Ubisoft Montreal** »Publisher: **Ubisoft**

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

La prima, vera rivelazione di questo ACR è che finalmente anche Altair potrà raccontare ai suoi amici di essere finito in un *Assassin's Creed* di quelli belli.

Durante la presentazione a porte chiuse mi hanno mostrato una nuova sezione del gioco, che non ha fatto altro che confermare quanto già avevamo detto in passato sul brand di Ubisoft: questo *Revelations* sarà

fondamentalmente un more of the same, con qualche aggiunta interessante. Di base, la struttura di *Brotherhood*, a sua volta già molto simile ad *Assassin's Creed II* con qualche miglioria in più gettata nel calderone, funziona alla grande e motivi per cambiarla, in questa trilogia dedicata a Ezio Auditore, non se ne vedono. L'aggiunta su cui è stata posta molta enfasi è il sistema di creazione delle bombe, a cui si accede solo in apposite aree (l'idea alla base è quella delle piccionaie dove si spediscono i propri sgherri in missione). Una volta sedutisi al bancone di lavoro si potranno miscelare gli ingredienti raccolti durante l'esplorazione: tutto qui, niente di più, niente di meno. Dei vari tipi di granate che mi sono stati mostrati,



ho particolarmente apprezzato quelle a scoppio ritardato, utili per attirare in un punto dello schermo a noi congeniale degli avversari, ma anche quelle strapiene di chiodi, che rallentano l'incedere nemico, mi hanno strappato un sorriso. Per il resto, ci si continua ad arrampicare come pazzi dappertutto, manco fossimo novelli Spider Man, e si possono giocare dei frammenti di memoria di Altair, che tributano i giusti onori all'assassino che ha fatto cominciare una delle saghe più belle degli ultimi anni. Francamente, a me non serve altro per desiderarlo quasi più di ogni altro titolo visto in fiera.

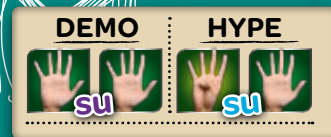


DEMO	HYPE
SU	SU

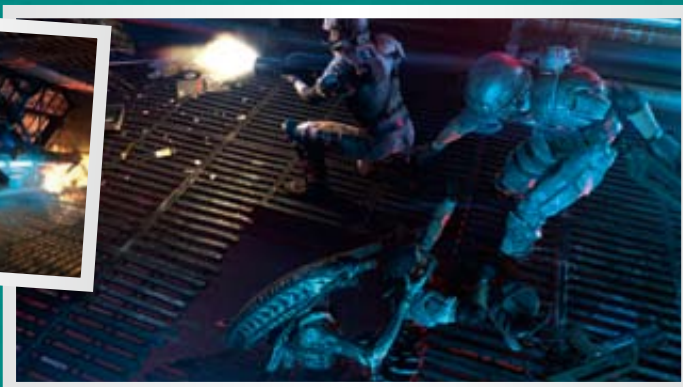


»Sviluppatore: Gearbox Software »Publisher: SEGA

ALIENS: COLONIAL MARINES



Nella stanza dedicata alla presentazione del gioco, presso lo stand SEGA, mi accoglie Matt Powers, senior producer di Gearbox. Doveva esserci anche il ToSo, ma come al solito si è perso per la fiera inseguendo un paio di gambe a caso (e non necessariamente appartenenti a una donna)(bugia. Stavo lavorando per te. ndToSo). Il posto è fantastico, pieno di "props" presi dai film: uova di alieni pronte a schiudersi, un tubo da laboratorio con dentro un facehugger... Sono già esaltato. Del resto, Aliens (il secondo, quello di James Cameron) rimane uno dei miei film preferiti, che conosco a memoria e che rimane straordinario oggi quanto lo era venticinque (oddio, così tanti?) anni fa. La storia del gioco, spiega Matt, è ambientata undici mesi dopo Alien 3: la navetta su cui si sono imbarcati i superstiti del secondo film, come sappiamo, non è mai arrivata a destinazione. La compagnia deve ancora capire cosa diavolo sia successo sull'LV-426, e per questo manda una nuova nave, la USS Sephora, nella speranza che sia la volta buona. Figurarsi: costretti a un atterraggio di emergenza, i marine si ritrovano sul pianeta, del tutto ignari di quel che li aspetta: passano pochi istanti tra laboratori e porte blindate divelte prima che gli alieni li accolgano come si deve. Il gioco alterna sequenze scriptate con sparatorie nel più rigoroso stile degli shooter militari moderni, calandoci dentro qualche incontro troppo ravvicinato risolto dai sempreverdi Quick Time Event. Niente di rivoluzionario, intendiamoci, ma l'impianto complessivo mi è piaciuto un sacco, dall'ottimo uso delle luci dinamiche al fatto che il sensore di movimento vada impiegato in



alternativa alle armi, espediente che pompa al massimo la tensione. La fedeltà all'universo della serie è impressionante, e non parlo solo della ricostruzione della colonia: pensate che Gearbox ha incontrato persino Ridley Scott, il regista del primo Alien! In chiusura, dopo aver mostrato un paio di combattimenti in co-op (dinamico, legato alla campagna principale), è stato proiettato un filmato con una serie di spezzoni in-game che mi ha lasciato con la giusta dose di acquolina in bocca, ossia più o meno un paio di litri: si è vista una intera flotta di dropship dei marine in procinto di atterrare, le torrette automatiche in azione, saldature alle porte fatte in fretta e furia, esplorazioni di tunnel bui, visite nell'alveare con uova che si dischiudono, combattimenti nell'elevatore meccanico lanciafiamme e l'anticipazione di una serie di incontri poco allegri con la Regina...



Il gameplay non sembra proporre niente di rivoluzionario, ma l'impianto complessivo e l'atmosfera sono davvero riusciti

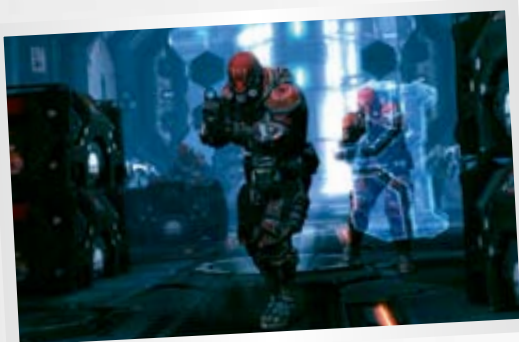
alternativa alle armi, espediente che pompa al massimo la tensione. La fedeltà all'universo della serie è impressionante, e non parlo solo della ricostruzione della colonia: pensate che Gearbox ha incontrato persino Ridley Scott, il regista del primo Alien! In chiusura, dopo aver mostrato un paio di combattimenti in co-op (dinamico, legato alla campagna principale), è stato proiettato un filmato con una serie di spezzoni in-game che mi ha lasciato con la giusta dose di acquolina in bocca, ossia più o meno un paio di litri: si è vista una intera flotta di dropship dei marine in procinto di atterrare, le torrette automatiche in azione, saldature alle porte fatte in fretta e furia, esplorazioni di tunnel bui, visite nell'alveare con uova che si dischiudono, combattimenti nell'elevatore meccanico lanciafiamme e l'anticipazione di una serie di incontri poco allegri con la Regina...



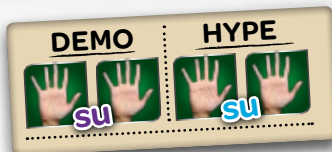
»Sviluppatore: **id Software** »Publisher: **Bethesda**

RAGE

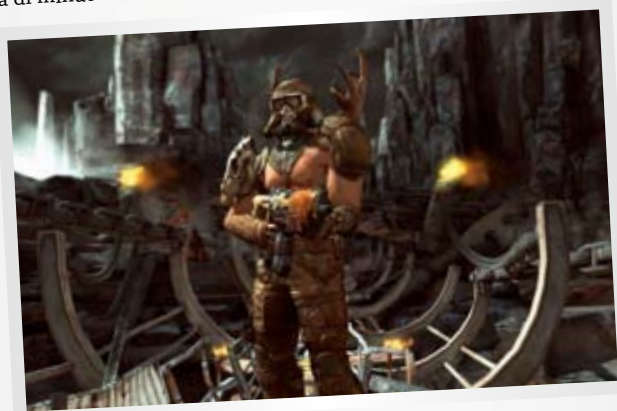
RAGE non sarà uno sparatutto innovativo. Non sarà nemmeno l'FPS più bello che vedremo girare sui nostri monitor in questa stagione. Eppure, Tim Willits ha dovuto staccarmi dal PC su cui stava girando il gioco, più o meno dopo un'ora e mezza che era cominciato il mio slot. Lo ha fatto in modo carino, senza nemmeno lasciarmi un segno sul braccio. Ma lì fuori c'era la coda, per provare RAGE, nonostante le postazioni dedicate alla demo fossero quasi mortificanti (schermi non particolarmente generosi per dimensioni e mouse senza driver, per capirci). Quanto ho avuto modo



di giocare altro non era se non l'inizio del gioco, con tanto di solita, abusatissima sequenza in cui il tuo povero personaggio viene risvegliato dal suo sonno profondo. Eppure, dopo una manciata di minuti ero



totalmente immerso in questo ambiente dal look post-atomico, impegnato a fare da fattorino e a scorrazzare in lungo e in largo per la non vastissima area di gioco. Libertà d'azione non sembra essercene a pacchi, ma non è un problema, perché quella che gira a video è un'esperienza decisamente divertente. RAGE è uno shooter semplice, a tratti fin troppo guidato, ma è stato capace di rapirmi subito, pur senza fare niente di eccezionale.



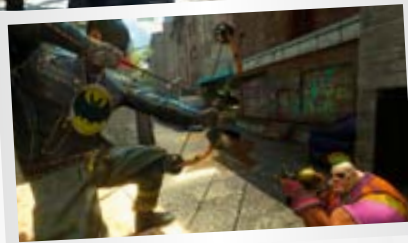
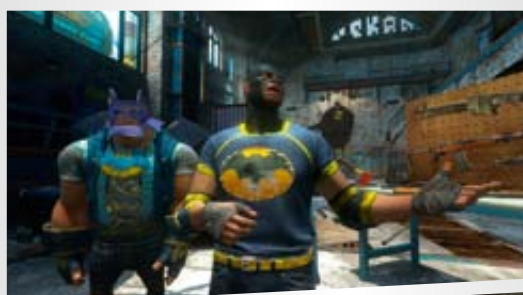
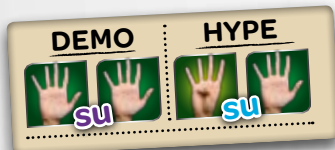
»Sviluppatore: **Monolith** »Publisher: **Warner Bros. Interactive**

GOTHAM CITY IMPOSTORS

Tutti gli FPS in cui riesco a suonare a Claudio diventano dei capolavori... figurarsi poi se vinco una mappa che stiamo giocando in tre contro tre. Considerando che è cosa realmente rara, significa che il titolo è programmato per esaltare le mie (scarse) doti di fragger, che non metto più realmente alla prova dal mai dimenticato Soldier of Fortune II. Ma lasciamo stare le divagazioni e vediamo cosa si nasconde dietro questo titolo: Gotham City Impostors è uno sparatutto multiplayer in cui seguaci del Joker ed emuli di Batman se le suonano di santa ragione. Durante il nostro appuntamento, Claudio e io siamo stati separati: lui giocava con due ragazzi di Monolith, gli autori del gioco, e io con due disperati di quelli che levati. Di base, non esistono vere e proprie classi, nonostante all'inizio di ogni round sia possibile scegliere dei template d'equipaggiamento,

mentre largo spazio è stato concesso alla personalizzazione del look del nostro alter ego. Nella mappa messa a disposizione, non particolarmente generosa nelle dimensioni, lo scopo era quello di conquistare e mantenere tre differenti punti di controllo per il tempo necessario a riempire un "pratico" indicatore. In giro per le strade si assiste al semplice massacro indiscriminato di tutto ciò che si muove e non ha il nostro colore, e il tutto è impreziosito da qualche piacevole diversivo. Tra le cose più divertenti, da segnalare una

peculiarità delle fazioni: i compagni di Joker possono "sparare" un gancio che dà modo di raggiungere parti altrimenti inaccessibili della mappa, mentre le tutine di Batman possono volare, anche se solo per un periodo limitato di tempo. Il gioco, previsto per i primi mesi del 2012, sarà commercializzato unicamente in digital download.



»Sviluppatore: **Bluehole Studios** »Publisher: **Frogster Interactive**

TERA

Eccola qua, la sorpresa in assoluto più piacevole del GamesCom, per il sottoscritto s'intende (Masca. ndToSo).

Avevo già avuto modo di provare questo prodotto altre volte, vero, ma per la prima volta ho potuto sedermi a una postazione mia e solo mia con uno sviluppatore pronto a spiegarmi i meccanismi del gioco (brava Frogster!). Ne avevo decisamente bisogno perché è vero che sono uno piuttosto scafato col genere ma TERA è qualcosa di nuovo e dannatamente complicato. Ed è per questo che si merita il bollino di capostipite della terza generazione di MMO (titoli F2P Nexon a parte). Intendiamoci, il gioco ha parecchi difettucci che potrebbero essere la sua rovina: quest piatte, ambientazione assurdamente manga un po' Hokuto No Ken e un po' Mio Miny Pony. Ma una volta che dovrete combattere, le cose si fanno tremendamente serie, anche se quel Popori che avete scelto saltella in modo tale che è impossibile smettere di ridere. Perché non solo avrete a che fare con un mirino, per cui dovrete esser precisi manco si trattasse di CoD, ma anche i vostri tempi di reazione avranno un ruolo fondamentale, visto che per lanciare le abilità più potenti dovrete avere la rapidità di un falco sulla barra spaziatrice, dato che saranno disponibili nelle fasi più concitate del combattimento a seconda della posizione che avrete nei confronti dell'avversario. E l'healing? Selezionate l'abilità, disegnate voi stessi il cono di cura usando il mouse e lanciate. Cose da pazzi. Non vedo l'ora.



PRESS

Thursday

One Time

DEMO



HYPE



»Sviluppatore: **Nadeo** »Publisher: **Ubisoft**

TRACKMANIA 2 CANYON

Qui non c'è molto da dire, nel senso che non c'è stata nessuna presentazione, nulla di ufficiale: ho trovato quasi per caso, nell'area dedicata all'e-league, uno stand di Intel dedicato al gioco, con cinque postazioni e altrettanti volanti. Urgh. Chiunque

abbia mai giocato a un TM qualsiasi sa quanto sia fondamentale correre "puliti" usando solo la tastiera. Lo stesso vale per il nuovo modello di guida di TM2, che impone impercettibili cambi di direzione per mantenere la traiettoria ideale e obbliga a toccare appena il freno per cominciare a derapare nei curvoni più stretti senza perdere velocità. Guida arcade, come sempre, ma da affrontare con la massima concentrazione per ottenere tempi dignitosi. E così mi sono seduto,

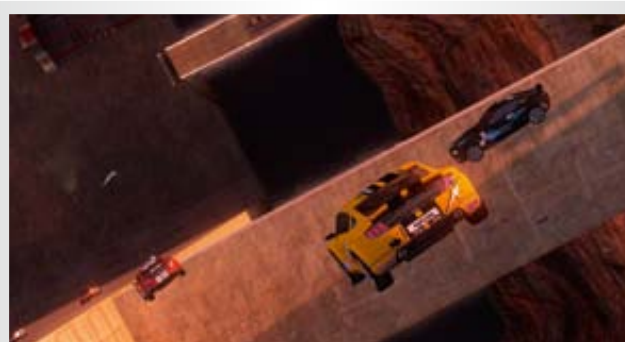
Serafico, ho impugnato la tastiera e ho cominciato a sfidare i tedeschi che giocavano con il volante. Fools!



HYPE



serafico, ho spostato il volante di lato e ho cominciato a sfidare i tedeschi che giocavano con il volante. Fools! Su piste sconosciute, in un gioco mai provato, vincevo sempre con una media di tre/quattro secondi di scarto. Imbarazzante. Poi qualcuno ha capito l'antifona e ha preso la tastiera; è arrivato anche il ToSo, siamo andati avanti per un po', i distacchi si sono ridotti ma il risultato non è mai cambiato. Del resto... Divertente, davvero, anche se oltre al (notevole) revamp grafico non mi sarei aspettato un gioco così uguale a TM Forever.

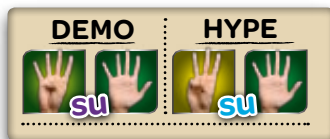


»Sviluppatore: 2K Sports »Publisher: 2K Games

NBA 2K12

Lo stand 2K è sempre bello, ben curato e con tutte le cosine al posto giusto, dalle cameriere simpatiche alla disponibilità illimitata di caramelle e snack.

L'unica nota stonata è l'aria condizionata delle stanze delle presentazioni, che qualche sadico imposta a -45°. Con la pelle d'oca e i capezzoli modello picchetto da tenda ascolto il producer Erick Boenisch che presenta la novità più fica, per chi come me seguiva le partite dell'NBA commentate da Dan Peterson, ovvero quella denominata Greatest, versione iper-



pompata degli eventi di Michael Jordan dello scorso anno. Ci saranno ben quindici leggende del basket (e relative squadre, anche avversarie, per un totale di trenta team) con cui

giocare, dai Lakers di Magic Johnson ai Celtics di Larry Bird. L'intero titolo si adeguerà al relativo periodo storico, dal bianco e nero delle partite degli anni Sessanta alle divise degli atleti, passando per le regole e lo stile di gioco: un vero balzo indietro nel tempo! Sul fronte del gameplay il passaggio della gestione del tiro passa nello stick destro, così da avere maggior controllo sul movimento di palla. Confermata la difficoltà piuttosto elevata, che fa di NBA un prodotto per veri appassionati: niente "controllo con due tasti" in stile FIFA, per intenderci, almeno non per quest'anno.



»Sviluppatore: Bugbear Entertainment »Publisher: Namco Bandai

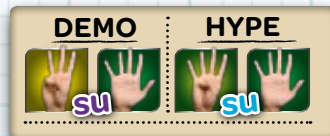
RIDGE RACER UNBOUNDED

La novità principale presentata a Colonia da Namco Bandai e Bugbear per il loro nuovo titolo della serie Ridge Racer (o, per dirla con Joonas Laakso, producer della casa finlandese, il primo di questo spin-off occidentale e un po' più dark) è la modalità "Create and Destroy", un editor di tracciati che consente ai giocatori di realizzare, in pochi

istanti, piste nuove di pacca su cui correre e da condividere con il resto del mondo. L'approccio è il più semplice e accessibile possibile, e permette di scegliere tra diversi "macroblocchi" presi dalle dodici ambientazioni, da disporre su una griglia otto per



otto (le dimensioni massime potrebbero variare da qui all'uscita del gioco)(inoltre, la "griglia" può essere modificata come forma, fermo restando il vincolo dei blocchi. ndToSo). Una volta scelta la tipologia di gara, l'ora del giorno e il numero di avversari, non rimane altro da fare che mettersi al volante, senza soluzione di continuità rispetto all'editor. Una sorta di Trackmania, certo meno complesso e meno ricco di blocchi funzionali, ma altrettanto intuitivo e divertente, e che potrebbe offrire a questa via di mezzo tra Burnout e Split/Second una proverbiale marcia in più sul fronte della longevità. L'uscita è prevista per il 2012.



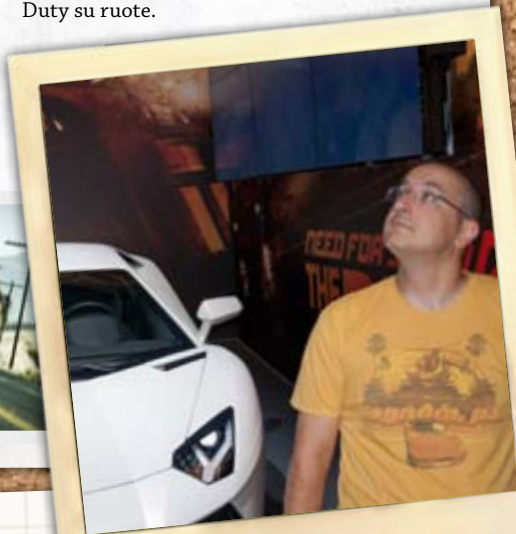
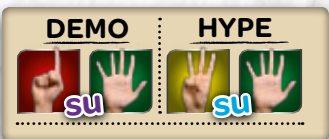
»Sviluppatore: EA Black Box »Publisher: Electronic Arts

NEED FOR SPEED: THE RUN

Di giocare a The Run nello stand business di EA non c'è stato verso: troppi giornalisti in attesa (mentre il ToSo, che oramai conosceva le standiste per nome, ci è riuscito saltando allegramente la fila. ndToSo). Mi sono fiondato quindi senza indugi nel padiglione

consumer, dove ho trovato alcune postazioni libere. C'erano anche una Reventon, una 911 Carrera 4 Turbo e una Camaro SS, che hanno rischiato seriamente di farmi dimenticare il motivo per cui ero lì. Il livello di prova era ambientato sulle montagne del Colorado, tra tornanti e strette, a bordo di una 911 nera fiammante, con l'obiettivo di superare dieci avversari prima del traguardo: quello davanti a noi era in 145esima posizione, quindi ci troviamo grosso modo all'inizio della campagna. Il modello di guida è quello

tutto arcade di NFS, anche se la macchina mi è parsa un po' troppo "nervosa". Forse è solo questione di farci un po' la mano... Ci sono i danni, visibili ma che non influenzano la guidabilità, e persino cinque replay che permettono di tornare al checkpoint precedente (e non di "riavvolgere" il tempo come in Forza o DiRT). Nel demo non c'era alcun Quick Time Event, per fortuna, né sequenze scriptate durante la gara come quelle viste nella conferenza EA, che faceva assomigliare The Run a un Call of Duty su ruote.

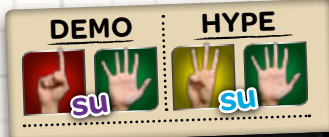


»Sviluppatore: Piranha Bytes »Publisher: Deep Silver

RISEN 2

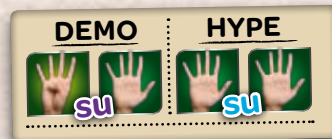
Piccola nota agli sviluppatori di Risen: alla prossima GamesCom, o all'E3, o quando sarà il momento, non dedicate tre quarti d'ora della presentazione mostrando una lunghissima quest nella quale il protagonista, a torso nudo, deve recuperare una giacca per poter essere abbastanza presentabile da parlare con un tizio importante. L'ho già scritto per Skyrim e lo ripeto qui: i poveri giornalisti presenti in fiera hanno la giornata piena di appuntamenti, e vedono una ventina giochi in otto ore uber-condensate. Non annoiateci, vi prego. Dateci qualcosa da

ricordare quando ci mettiamo davanti al monitor a scrivere i nostri articoli. Dateci la ciccia, le robe super-cool, i botti d'artificio! Altrimenti finisce che ci ricordiamo solo di un tizio a torso nudo che va in giro per l'isola semideserta di Caldora implorando chiunque incontri per strada perché gli consegna una giacca qualsiasi da indossare, umiliandosi a fare le peggio cose pur di soddisfare un tizio che gli promette di fargli conoscere un altro tizio che potrebbe metterlo in contatto con un tale che conosce uno... Insomma, avete capito. Poi Risen 2 è bello, eh, davvero, e tra l'altro su PC gira molto meglio che su Xbox 360. Tiè.



»Sviluppatore: ArenaNet »Publisher: NCsoft

GUILD WARS 2



Il nuovo titolo di ArenaNet si è presentato col solito piglio del MMORPG pigliatutto, e non c'è motivo di dubitare che quando uscirà saranno dolori per i concorrenti. Questo perché la demo che abbiamo avuto modo di provare ci ha permesso di dare un nuovo sguardo approfondito al gioco, constatando tutti i miglioramenti che la softco di Seattle vi ha apportato in quest'ultimo anno prima della pubblicazione definitiva. Dalla creazione del personaggio sino al gameplay high end, questo si può definire il titolo che più di ogni altro ha le potenzialità per ridefinire gli standard del genere. Perché ogni singolo aspetto, dalle animazioni al combattimento, sembra essere stato realizzato a tale scopo. Non è solo la qualità di tutto ciò che si muove su schermo a essere assolutamente stratosferica ma, ancor più importante, lo è quella di un gameplay che dimostra di strizzare l'occhio sia alla terza generazione sia al predecessore, restando fedele a quanto rimasto nel cuore dei fan pur rinnovandosi profondamente, con l'introduzione di novità eccezionali come l'interoperabilità tra le classi (ad esempio, l'Elementalist può creare un muro di fiamme e il Ranger spararci frecce attraverso, facendogli prendere fuoco), un combat system che prevede mira e schivate attive e tutta un'altra serie di chicche eccezionali come un combattimento sott'acqua con abilità dedicate e l'abbandono della Santa Trinità (healer-tank-damage dealer) in favore di classi in tutto e per tutto indipendenti (dato che ognuna prevede skill di danno, supporto e crowd control) lasciando alla volontà dei player e non a schemi precostituiti la scelta delle caratteristiche dei propri personaggi. Se tutto ciò non bastasse, ci sono gli eventi dinamici che caratterizzeranno l'esperienza PvE molto più delle classiche quest, relegate alla sola definizione della storia personale del PG (che, pur non presentando la magnificenza dei dialoghi di SW:TOR, metteranno sul piatto scene d'intermezzo doppiate) con tanto di bivi. In pratica, girovagando per il mondo si verrà trascinati negli eventi caratterizzanti ogni diversa zona: dalle massicce invasioni alle beghe quotidiane degli abitanti di Tyria. Ma Guild Wars 2 significa soprattutto PvP, e da questo punto di vista gli sviluppatori non vogliono far mancare nulla agli appassionati. Dalle guerre tra server, pensate per gli scontri high-end con tanto di ladder e bonus persistenti, di cui però non sono ancora stati forniti dettagli, a ciò che invece è stato mostrato, ossia la modalità conquista che

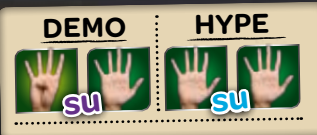


prevede battaglie decisamente più casual tra gruppi di cinque o dieci player su svariate mappe che conterranno diversi punti di cattura da controllare per ottenere la vittoria, con scenari ampiamente distruttibili, tornei e addirittura server hostati direttamente dai giocatori, con regole personalizzate, come avviene negli FPS multigiocatore! Insomma, c'è di che lasciarci per terra la mascella, non solo per chi già è appassionato di MMORPG. Unica pecca è che, come detto prima, si farà attendere per un altro annetto buono...

L'unica pecca di Guild Wars 2 è che rischia di farsi attendere per un altro annetto buono...



»Sviluppatore: BioWare »Publisher: Electronic Arts



STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

La data d'uscita di questo MMORPG si avvicina sempre più, e s'è visto, dato che BioWare quest'anno è stata veramente prodiga di informazioni,

presentazioni e demo giocabili: in fiera, infatti, non solo era possibile provare tutte e otto le classi per la prima manciata di livelli, ma anche il PvP, seppur solamente previa prenotazione. Noi ovviamente non abbiamo mancato nessuno degli appuntamenti, e dobbiamo dire di essere rimasti molto ben impressionati dai progressi fatti vedere dal gioco rispetto a quando lo provammo lo scorso anno. Notevoli sono stati i miglioramenti dal punto di vista grafico e tecnico, dalla bontà delle animazioni alla cura per i singoli dettagli, con una resa generale che, ormai che siamo prossimi al prodotto finito, rende finalmente giustizia alla maestosità dell'ambientazione e del quest system, vero non plus ultra di questo titolo.

Abbiamo potuto gustarlo per qualche decina di minuti e bisogna ammettere che, sebbene obiettivi e gameplay delle quest siano quelli a cui il genere ci ha ormai assuefatto, il modo in cui si dipana la storia, del tutto simile ai precedenti successi di questa softco, rende l'esperienza PvE decisamente più immersiva e gratificante di qualsiasi altro MMORPG. E il discorso vale anche per il PvP, poiché se è vero che quanto abbiamo avuto modo di provare ricalca grossomodo i classici battleground, i ritmi delle battaglie e gli obiettivi da conseguire, primari e secondari, conferiscono una notevolissima profondità agli scontri tra giocatori. Questo almeno per quanto riguarda la Warzone di Alderaan, perché per quello di Nal Hutta gli sviluppatori hanno concepito una sorta di palla avvelenata in salsa Guerre Stellari, chiamata "Huttbball", davvero originale.

Al GamesCom sono inoltre stati resi noti parecchi dettagli riguardo ciò che più interessa gli hardcore player, ossia l'end game. Ci è stato mostrato il primo raid dungeon per i giocatori che raggiungeranno il level cap

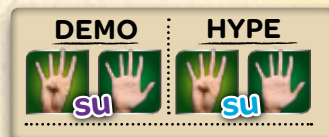


fissato al 50: si tratta di Eternity Vault, gigantesca istanza ambientata sul freddissimo Belsavis, che vedrà gruppi di otto player affrontare una pletora di boss impressionante (quello che ci è stato mostrato, che era solo il guardiano del portone d'entrata, era veramente enorme). Inoltre sono arrivate le prime informazioni riguardanti l'Open PvP che, stando a quanto annunciato, sugli appositi server coinvolgerà ben 11 pianeti su 17 e verterà su di un sistema di dominio territoriale sviluppato attraverso il controllo di basi apposite, da proteggere o attaccare al fine di ottenere tutti i vantaggi derivanti, come punti esperienza bonus utili ad acquisire equipaggiamento dedicato (ad esempio torrette difensive). Senz'altro molto promettente, come del resto il gioco tutto che, pur presentandosi come un classico theme park gear based, sembra avere gli attributi necessari a sfondare nel panorama dei giochi di massa.



»Sviluppatore: Gearbox Software »Publisher: 2K Games

BORDERLANDS 2



Il seguito di uno dei titoli più inaspettatamente piacevoli e divertenti del 2009 ha accolto me e il ToSo in una delle stanzette ghiacciate dello stand 2K (vedi NBA 2K12), contesto ideale per una presentazione ambientata a un terzo del gioco, in una mappa tra montagne innevate. La prima cosa su cui si è soffermato il rappresentante di Gearbox è la presenza di armi di diversi produttori, che hanno caratteristiche estremamente diverse tra loro: oltre a un "family feeling" estetico che consente di riconoscerle al volo, abbiamo le Tediore che non si ricaricano, ma una volta consumati tutti i proiettili possono essere gettate via, magari in faccia a qualche nemico; quelle della Torgue sono molto potenti, mentre quelle dei Bandits (sì, gli stessi del primo Borderlands) dispongono di caricatori enormi, da un migliaio di colpi: ricaricatele al massimo e potrete massacrare gente senza pietà per interi minuti, senza mai fermarvi! Non sono molto

accurate, ma volete mettere la soddisfazione?

I veicoli di Borderlands 2, oltre a un modello di guida e fisico molto più curato ("notate come oscillano le sospensioni quando passo sopra al cadavere di questo nemico!"), accoglieranno a bordo un massimo di quattro giocatori. In una delle missioni dimostrative abbiamo apprezzato i miglioramenti degli avversari in combattimento, che rotolano di lato per scansare i colpi, cercano di aggirare il giocatore, sfruttano i ripari in maniera dinamica, zoppicano quando vengono feriti e si dimostrano implacabili fino all'ultimo: si veda l'esempio di un robot fatto a brandelli, modello Terminator, che si avvicinava al giocatore trascinandosi con le mani. Il "mood" è sempre quello bizzarro e assurdo di Borderlands, e non parlo solo dell'azzeccata grafica in

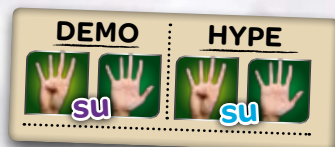
Le armi dei Bandits hanno caricatori enormi, per massacrare nemici impunemente per interi minuti senza mai fermarsi!

cel shading: uno dei mini-boss affrontati nel corso della dimostrazione si chiamava "Nomad Torturer", ed era un bestione con cannone e scudo, al quale era legato nientemeno che un povero nano urlante! Tornerà anche il co-op dinamico, con drop-in e drop-out in tempo reale. Per il resto, la chiacchierata che ne è seguita con gli sviluppatori è stata la consueta sceneggiata del "vorrei dirti tutto, ma non posso". "Ci descrivete il combattimento corpo a corpo?" "L'abbiamo migliorato, ma ne parleremo più avanti". "Ci saranno libri o fumetti tratti da Borderlands?" "No comment". Vabbè, alla prossima.



»Sviluppatore: **Runic Games** »Publisher: **Runic Games**

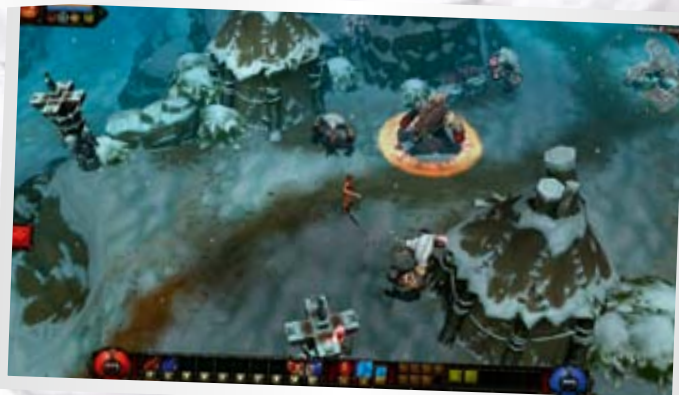
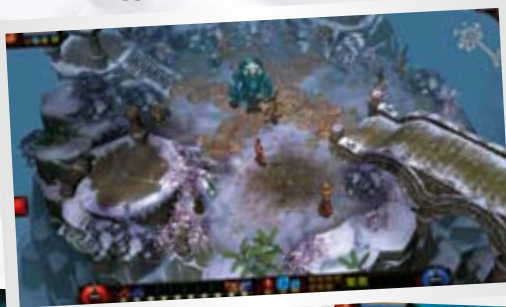
TORCHLIGHT 2



Alla presentazione del nuovo titolo Runic ci siamo presentati senza invito, imbucandoci come i peggiori pezzenti, con un sorrisetto ebete stampato sul faccione.

Non abbiamo potuto giocare (quello sarebbe stato troppo, anche per noi), ma ci siamo goduti l'affabile Max Schaefer, CEO di Runic Games, che raccontava la sua ultima fatica: tre città che fungono da "hub" invece di una sola, metà dei dungeon all'aperto (e non solo sottoterra, grazie!), e con molti elementi dei livelli generati ancora dinamicamente. La grande novità di T2 rimane comunque il co-op dinamico per un massimo di sei/otto giocatori (ancora allo studio.

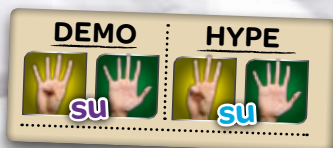
Tim, per esempio, propende più per i quattro), e che segue la campagna single player: ogni volta che qualcuno si unisce alla partita, ed è abbastanza vicino ai compagni, la difficoltà aumenta dinamicamente e gli XP guadagnati vengono divisi equamente tra tutti; non ci sarà nessuna corsa al loot, perché ogni giocatore vedrà solo il suo e non potrà rubare quello altrui. Al co-op possono partecipare tutti, senza vincoli di livello (cappato a cento). Torchlight 2 uscirà in autunno, seguito dalla versione per Mac, al prezzo del primo, ossia 19.99 €. Più avanti verrà rilasciato gratuitamente anche l'SDK per creare nuove campagne e mappe. E adesso vogliamo la versione per iPad!



»Sviluppatore: **Wargaming.net** »Publisher: **Wargaming.net**

WORLD OF WARPLANES/ BATTLESHIPS

Frazer Nash, un grande. Il vicepresidente marketing di Wargaming.net ha accolto me e il ToSo allo stand con una faccia devastata dal party alcolico organizzato dalla sua azienda la sera prima, conclusosi verso le cinque del mattino; nonostante i postumi da sbronza e il sonno è riuscito a spiegare due o tre cose di WoWP e WoB, i nuovi titoli MMO free-to-play che trasportano il gameplay di World of Tanks in cielo e in mare. Invariato l'engine grafico,



così come il nocciolo dell'esperienza ludica, improntata soprattutto all'azione, con qualche variazione importante specialmente per WoWP, dove l'approccio è per forza di cose più individuale. Sarà possibile trasferire XP e denaro da WoT agli altri due giochi, scelta che Frazer giustifica con un inoppugnabile: "Perché no?" Giusto!

WoWP è atteso per dicembre, e conterrà una sessantina di velivoli degli anni '40/'50 (russi, americani e tedeschi, a cui seguiranno giapponesi e inglesi); il modello di volo è molto arcade, senza sequenze di decollo/atterraggio; l'aereo può essere controllato con il mouse (la noia!) o con la tastiera (meglio), e disporrà di un lock system per i duelli. Al momento non sono previste



integrazioni tra i tre titoli, nonostante siano tutti "World of...": sul tavolo, solo un'ipotesi di clan war su cui pende ancora una decisione finale degli sviluppatori.



»Sviluppatore: Bethesda Game Studios »Publisher: Bethesda Softworks

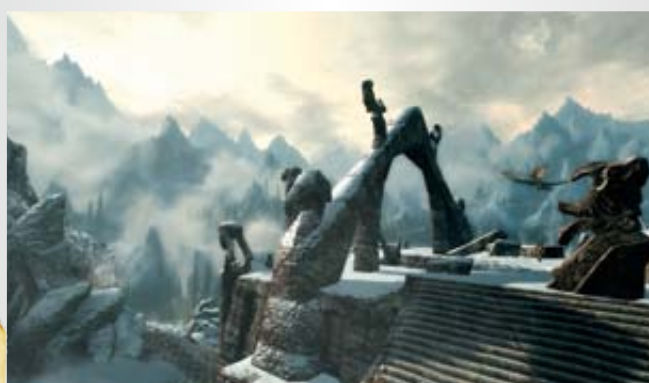
THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Ecco, uno dice "vado a vedere Skyrim" anche se è alle nove di mattina, che non puoi mica perdertelo, no?

Oltretutto manca ormai poco all'uscita, chissà che figata di presentazione ci aspetta! Entriamo nella stanzetta tutta bianca con poltrone in pelle umana, alle nostre spalle compare Pete Hines, responsabile PR di Bethesda, colui che non manca mai a ogni presentazione di ogni titolo della sua software house, una vera macchina da guerra, col fisico e il faccione da americano vero. Nell'ordine, ci siamo sciropati un'ora e mezza di: creazione del personaggio, con il colore della pelle e la lunghezza delle orecchie; un noioso dungeon buio da esplorare con qualche fantoccio da ammazzare; accuratissima presentazione delle skill dell'alchimista e del fabbro, con martello che batte sul metallo e pozioni da preparare. Tutto bellissimo, eh. Ma a casa propria, con il pad in mano. Non alle nove del mattino, non a Colonia durante la GamesCom, non quando hai mille altri appuntamenti. Che poi è Skyrim, lui è Pete Hines, mica te ne puoi andare a metà, e così rimani seduto aspettando che la tortura finisca, e già prepari le scuse per i due appuntamenti che ti è



La quest principale durerà dalle venti alle venticinque ore, ma tra esplorazione e un po' di sano girovagare il computo salirà facilmente a oltre cento



toccato saltare. Per fortuna abbiamo colto anche alcune cose interessanti, che riporto in ordine più o meno sparso. Le razze saranno quelle di Oblivion più qualcos'altro, dieci in totale: Argonian, Bretoni, Dark Elf, High Elf, Imperial, Khajiit, Nord, Orchi, Red Guard e Wood Elf. Confermato il fast travel, mentre il livello dei nemici riprende quello di Fallout 3, con zone caratterizzate da un "range" di livello dei mostri al loro interno. Nei combattimenti, armi e nemici si macchiano di sangue, ma non c'è "location damage" (ritenuto, probabilmente, troppo complesso da implementare. ndToSo). Ancora, le classi non sono definite ma è il giocatore che decide l'orientamento del proprio personaggio a seconda delle skill che decide di curare maggiormente; nel mondo di Skyrim esistono anche rocce magiche che permettono di associarsi a una classe particolare, favorendo l'aumento delle sue skill; i perk sono disponibili anche per fabbri e alchimisti, che non dovranno portarsi appresso gli attrezzi da lavoro ma solo trovare appositi luoghi all'interno dei

dungeon ove praticare le proprie arti. La quest principale durerà dalle venti alle venticinque ore, ma tra esplorazione, un po' di sano vagabondaggio e tutto il resto il computo salirà facilmente a oltre cento; il mondo di Skyrim sarà grossomodo grande come quello di Oblivion, ma molto più "denso" in termini di dungeon, quest e cose del genere. Per finire, le relazioni tra giocatore ed NPC saranno possibili, ma Hines non aggiunge altro (mentre si è poi scoperto che sarà possibile avere rapporti con persone dello stesso sesso. ndToSo). Toccherà tenersi la curiosità fino all'undici novembre, temo.



DEMO



HYPE



»Sviluppatore: **Carbine Studios** »Publisher: **NCsoft**

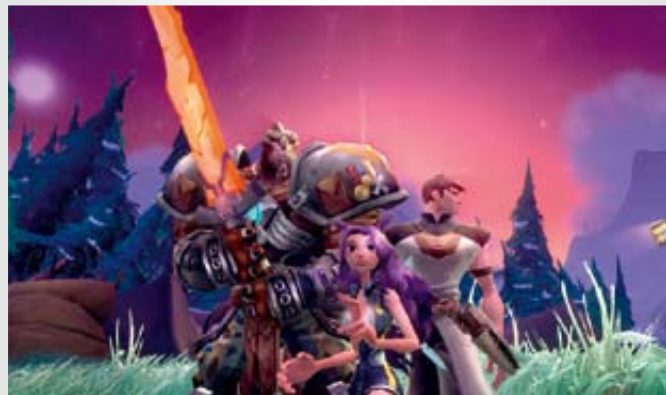
WILDSTAR

NCsoft già aveva **Guild Wars 2** al proprio fiammeggiante **Narco**, ma ha comunque pensato bene di presentare qualcosa di assolutamente nuovo al fine di far parlare ancor più di sé. E noi ovviamente siamo più che felici di farlo.

Sviluppato dai californiani di Carbine Studios (composti da ex Blizzard, ex Cryptic ed ex ArenaNet, un bel miscuglio non c'è che dire), questo titolo si propone, altisonanti e immancabili annunci a parte, come un MMORPG dedicato ai più svariati tipi di giocatori: amanti del combattimento, esploratori, collezionisti e socializzatori. Questo contraddistingue il gioco sin dall'inizio, in quanto più che una classe si sarà chiamati a scegliere una vera e propria vocazione.

Dalla demo giocabile s'è capito che in buona sostanza si tratta di diversi modi di ottenere esperienza per far progredire il proprio personaggio. Con l'esplorazione si dovrà girare in lungo e in largo scalando montagne, scoprendo luoghi d'interesse o panorami mozzafiato, in pratica cartografando le lande di Nexus, il pianeta in cui il gioco è ambientato. Scegliendo la via del soldato si dovrà invece ovviamente combattere, difendendo avamposti o semplicemente sconfiggendo orde di nemici. Lo scienziato invece potrà, attraverso un apposito scanner, andare alla ricerca di nuove scoperte: creature, oggetti misteriosi, strane anomalie e quant'altro via via indagando sulla loro natura. Infine il colonizzatore, che dovrà aiutare a crescere i villaggi indigeni o crearne di nuovi, ancora non si sa attraverso quali meccaniche.

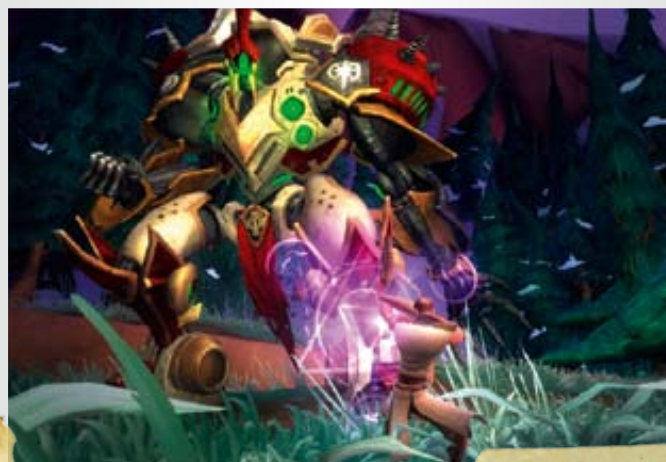
Immagino vi starete chiedendo perplessi come si colleghino queste cose. Bene, in realtà è semplicissimo, perché si tratta di affrontare in modo diverso, secondo il proprio gusto e stile di gioco, le medesime quest! Per andare dal punto A al punto B si potrà sfoderare la spada e fare secco tutto quel che si muove oppure avvicinarsi cautamente con un bioscanner in mano... È ovvio che sarà richiesto un minimo di



collaborazione tra giocatori!

Anche perché non è che si potranno evitare scontri in eterno, dato che Nexus è un posto piuttosto selvaggio e pericoloso. Qui entrano in gioco le classi: Rogue (Spellsinger), Mage

(Esper) e Warrior quelle mostrate a Colonia, più un'altra, ancora sconosciuta. Sono indipendenti dalla vocazione perciò ci si potrà sbizzarrire con le combinazioni. Il combattimento pur risultando divertente ci è risultato piuttosto classico e non ci ha convinto granché, ma trattandosi di un titolo che uscirà chissà quando e di cui ancora si sa molto poco c'è naturalmente ampio margine di miglioramento. Ciò che conta è che questo MMO si è presentato in maniera decisamente atipica, quasi a voler fare di feature spesso relegate a semplici mini-game il fulcro centrale di un'esperienza ludica cooperativa tra i giocatori, portando qualcosa di diverso dal solito forsennato mob grind. Non c'è male come idea, ma non chiedeteci come alla fine potrà funzionare!



»Sviluppatore: Traveller's Tales »Publisher: Warner Bros. Interactive Entertainment

LEGO HARRY POTTER: ANNI 5-7

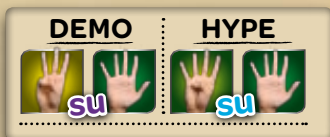
Quella dell'ultimo Harry Potter è stata una di quelle presentazioni sfigate che capitano il terzo giorno, tipicamente all'ora di pranzo, quando stanchezza, fame e abbocco



obnubilano la mente e rendono difficile non già prestare attenzione, ma tenere gli occhi aperti davanti agli sviluppatori che ti parlano del lavoro su cui hanno sudato per anni. Ma noi siamo professionisti, e aiutati da pizzicotti dati di nascosto e altri stratagemmi appresi sui banchi di scuola siamo riusciti a capire che il secondo LEGO Harry Potter sarà ancor più divertente del precedente, perché l'atmosfera cupa degli ultimi film ben si presta a essere dissacrata dall'umorismo dei mattoncini di TT Games. Il gioco conterrà ventiquattro eventi storia a cui si aggiunge il consueto free play; la modalità cooperativa sarà ancora una volta solo offline, "perché è un titolo per famiglie che si trovano a giocare insieme sul divano di casa". Certo, certo. E il co-op online quando lo fate? Agli elementi noti del gameplay si aggiungono la bacchetta magica in



grado di interagire in diversi modi con l'ambiente, la presenza di pet per raggiungere luoghi inaccessibili, la borsa di Hermione copiata da quella di Mary Poppins e power-up specifici per Weasley.



»Sviluppatore: Keen Games »Publisher: Gameforge

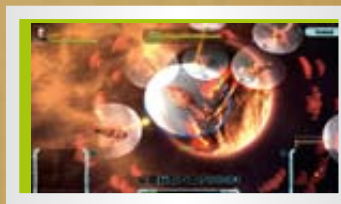
STAR TREK INFINITE SPACE

Siamo sinceri: il ToSo e io siamo andati a vedere questo gioco attirati solo dal "marchio", anche perché non l'avevamo mai sentito nominare. Quando il simpatico producer Saman Pakzad ci ha detto che si tratta di un free-to-play da giocare nel browser, ci siamo scambiati un'occhiata perplessa. Ci siamo dovuti ricredere vedendo il gioco in azione, mosso dal motore 3D Unity: non assomiglierà a uno "scatolato da 15 €", come millantava Saman, ma certo non ha nulla a che spartire con la fuffa che affolla questo mercato. Ambientato nella timeline di Deep Space Nine, il gameplay offre combattimenti spaziali tattici (aiutati da una visuale dall'alto



durante gli scontri, nonostante l'engine tridimensionale), una lounge dove incontrare altri giocatori, formare gruppi e affrontare missioni insieme. La storia è stata scritta da Lee Sheldon, che ha sceneggiato The Next Generation, e si compone di due campagne, una per la Federazione e una per i Klingon; le quest possono essere affrontate da soli o con altri, e in questo caso aumentano difficoltà complessiva degli scontri e loot da da raccattare alla fine.

Star Trek Infinite Space dovrebbe uscire quest'anno, dopo le fasi di beta chiusa e aperta.



SCRIVI IL TUO NOME NELLA STORIA DI MYTHADOR,
ENTRA NELLA SUPREMA DIMENSIONE ON LINE DEL GIOCO DI STRATEGIA



DAWN OF FANTASY



16
www.pegi.info

distribuito da
HX
HALLS

PC DVD
ROM

REVERIE
WORLD
STUDIOS

505
GAMES

Copyright © Reverie World Studios Inc. Dawn of Fantasy, and Reverie World Studios are trademarks of Reverie World Studios, Inc. All Rights Reserved. All other trademarks are property of their respective owners. Published by 505 Games. 505 Games and the 505 Games logo are registered trademarks of 505 Games s.r.l. All rights reserved.

INVERSION



Non vedevo San Pietroburgo dal 2004, invitato dall'allora rampante Buka Entertainment, e pur di tornarci avrei accettato anche il press tour di Mistress Rapunzel and the Fairy Tales of Double Rainbow Ponies. Mi ha detto bene che sono andato a provare Inversion!

Commento

Inversion è un titolo che mi ha affascinato, sia dal punto di vista tecnico sia per quanto riguarda il gameplay: la manipolazione della gravità, unita a un motore fisico di primissimo ordine, promette situazioni di gioco davvero varie e uniche, e più di tutto divertenti, anche in multiplayer. Ci vuole un po' di tempo per imparare a gestire al meglio la libertà d'azione e di movimento offerte; la vera sfida, però, sta nella capacità di game e level designer di riuscire a sfruttare al meglio l'enorme potenzialità del titolo che hanno tra le mani.

- ➕ La manipolazione della gravità è originale e divertente
- ➕ Tecnicamente eccellente

- ➖ Lo spunto per la trama non è dei più originali

Giudizio



La cosa buffa della Russia è che, e cito Pulp Fiction, laggiù hanno le stesse cose che abbiamo noi, soltanto un po' diverse: i negozi di Accessorize ed H&M, i grandi centri commerciali con Media World e IKEA, le grosse SUV ciuccia-benzina e le Prius ibride, anche se nel complesso ogni cosa appare un po' più dimessa, quasi trasandata.

Il vero problema, però, è la musica: nei tre giorni del press tour a San Pietroburgo presso gli studi di Saber Interactive ho trascorso tre o quattro ore su taxi e pulmini vari, tutti con l'autoradio accesa: tra UB40, Back for Good dei Take That, Freedom of George Michael e The Rythm of the Night di Corona sembrava di essere tornati ai primi mesi post-crollo del muro di Berlino. Un vero strazio, credetemi, anche per i miei pessimi gusti musicali. Fortunatamente ho trascorso molto più tempo negli studi di Saber, che ha invitato diversi giornalisti da mezzo mondo per farli provare alcune delle modalità

MOGLIE MORTA, FIGLIA SPARITA, FUGA ROCAMBOLESCA E INIZIO DELLA CACCIA SENZA QUARTIERE PER SALVARE LA PARGOLETTA E, GIÀ CHE CI SIAMO, IL FUTURO DEL MONDO

multiplayer del suo nuovo sparattutto in terza persona. Prima, però, occupiamoci della struttura del gioco vero e proprio.

IO FLUTTO DA SOLO

Inversion si caratterizza per la possibilità di distruggere gli ambienti e di manipolare la gravità, offrendo un

Inversion avrà tre livelli di difficoltà, e forse un quarto che si sbloccherà a campagna conclusa.



Non ne abbiamo parlato nel box "tecnico", ma anche la gestione delle luci dinamiche è realizzata come si deve.



Ancora del tutto aperte le questioni circa il supporto ai mod e la pubblicazione dell'SDK. Incrociamo le dita!



gameplay insolito, che rende l'esperienza ludica quantomai originale. La storia, che ricorda non troppo da lontano quella di un altro shooter in terza persona piuttosto famoso, narra le vicende di Davis Russel e Leo Delgado, poliziotti di una tranquilla cittadina americana che si ritrova improvvisamente invasa dai Lutadore, creature sbucate da tutte le parti (anche da sottoterra!)(Gears of War anyone? ndToSo), armate di tutto punto e dotate di misteriosi ordigni in grado di manipolare la gravità. Moglie morta, figlia sparita, eroi catturati e messi in un campo di prigionia, fuga rocambolesca e inizio della caccia senza quartiere per riuscire a salvare la pargoletta e, già che ci siamo, il futuro del mondo. La campagna si snoderà lungo binari piuttosto consolidati, che prevedono una lenta introduzione alle diverse dinamiche di gioco grazie a missioni che fungono anche da tutorial: Davis

inizia praticamente disarmato, man mano trova le prime armi e i dispositivi GravLink usati dai Lutadore, libererà Delgado che lo affiancherà per il resto del gioco, sbloccherà upgrade e potenziamenti vari, e per portare a termine gli obiettivi delle diverse missioni dovrà giocoforza imparare i segreti della manipolazione della gravità. Un passo alla volta, perché gli effetti sul mondo di gioco e sul gameplay stesso possono avere ripercussioni e ramificazioni di non poco conto. Fino a questo punto abbiamo trattato solo elementi "già visti", ma Inversion ha un sacco di altre storie da raccontare, e che cominciano proprio dalla peculiare capacità di giocare con la gravità di cui dispongono tanto i buoni quanto i cattivi.

"QUI ANDIAMO SUL PESANTE, DOC"

Cominciamo subito a dire che nel gioco avremo a che fare con due tipologie

Per distruggere questo coso occorre raggranellare un po' di gravità, usarla come scudo e farsi avanti in perfetto stile "tank".



Divisi tra Russia e Stati Uniti

Fondata nel 2001 a New York e poi successivamente "spezzata" in due divisioni, una in New Jersey e l'altra a San Pietroburgo (per ridurre i costi di sviluppo), Saber Interactive ha una storia altalenante, almeno in termini di qualità dei titoli pubblicati fino a oggi. L'esordio è stato con Will Rock (Ubisoft, 2003), definito da molti la versione povera di Serious Sam; decisamente meglio Timeshift (Vivendi, 2007), nel quale il giocatore ha la capacità di manipolare il tempo, rallentandolo, fermandolo o addirittura riavvolgendolo più o meno a piacimento. Quest'anno lo studio interno Live Action Studios ha realizzato il pessimo spin-off ufficiale di Battle: Los Angeles. Il Saber3D Engine, sviluppato internamente, è invece una vera chicca, tecnologicamente parlando, come spieghiamo nell'altro box di questa preview.



Come ormai (troppo) di moda, anche in Inversion si possono portare con sé due sole armi alla volta. Uff.



NEI LIVELLI CI SONO ZONE A GRAVITÀ ZERO IN CUI SI COMBATTE COME NELLO SPAZIO, AGGRAPPANDOSI AI RIPARI E GIRANDOCI ATTORNO, SPARANDO IN TUTTE LE DIREZIONI

di "gravità", bassa e alta. La prima permette di far perdere temporaneamente peso agli oggetti, così da poterli spostare con facilità, vuoi per costruire ripari mobili improvvisati, vuoi per scagliarli contro i nemici. La gravità più alta invece aumenta il peso degli oggetti, e può quindi essere utilizzata, per esempio, per far cadere container sospesi sopra le teste dei nemici. E, come vedremo più avanti, i due tipi di gravità hanno effetti diversi anche nel gioco online. Ancora, esistono "deviatori" in grado di ribaltare la gravità di 90° o 180° in una specifica zona del livello, cambiando in un istante le condizioni ambientali in cui si combatte; per finire, non mancano zone del tutto prive di gravità nelle quali si combatte come nello spazio, aggrappandosi ai ripari e girandoci attorno, sparando in tutte le direzioni senza vincoli. A questo aggiungiamo un ambiente distruttibile molto ben realizzato, nel quale la singola gomma di un'auto può essere fatta esplodere (con la macchina che si inclina di lato), o un barile fatto detonare in modo che l'onda d'urto coinvolga una struttura adiacente che collassa su un gruppo di nemici. Il risultato è un gameplay dalle potenzialità sterminate, e che si rivelerà davvero divertente solo in funzione di quanto gli sviluppatori di Saber sapranno ren-

derlo tale. Quanto durerà la campagna single player di Inversion? Saber, come rispondono ormai quasi tutte le software house, si trincea dietro il consueto: "sarà paragonabile ad altri titoli AAA"; l'idea, aggiungono, è di non fare qualcosa di troppo breve ma neppure troppo lungo, che rischierebbe di annoiare. Anche perché il gioco offre un comparto multiplayer piuttosto ricco.

CHI NON FLUTTUA IN COMPAGNIA...

E per spiegare a un manipolo di giornalisti il multiplayer, cosa c'è di meglio che mettergli in mano un pad e lasciare che si accapiglino in qualche arena virtuale? Nella sala organizzata per l'occasione negli studi di Saber c'erano otto postazioni su cui provare il gioco online, sia competitivo sia cooperativo. Per essere sicuri di cominciare con il piede giusto, la prima modalità presentata era il deathmatch tutti contro tutti, che diverte sempre, a prescindere dal gioco. La mappa, Plaza, era inserita in un contesto urbano e conteneva un'area a zero G, nella quale ci si può letteralmente "tuffare" e aggrapparsi ai numerosi blocchi di roccia e detriti che fluttuano al suo interno, passando da uno all'altro con la pressione di un tasto. Le granate possono essere, più



L'intelligenza artificiale del gioco riesce ad adeguarsi più che bene alle diverse dinamiche messe in atto dai giocatori.

o meno casualmente, a gravità alta o bassa: in entrambi i casi permettono di stordire brevemente gli avversari contro cui vengono lanciate, schiacciandoli a terra o facendoli lievitare con gli arti che si muovono in tutte le direzioni. Qualcuno ha provato, timidamente e inutilmente, a usarle per sollevare barili e altri oggetti per scagliarli addosso agli altri: il confronto con la rapidità di un fucile mitragliatore o di uno shotgun è stato impietoso. Forse, chissà, in mappe dove si va in giro armati solo di coltelli o pistolette...

Il livello era molto ben strutturato, con diversi punti caldi immediatamente individuati, aree più o meno nascoste che riservavano armi più potenti e un paio di zone dove camperare allegramente per qualche istante. Mi sarei aspettato un maggior utilizzo del gameplay "verticale", mentre la mappa era disposta solo su un paio di piani; ancora, dopo pochi round tutti hanno capito che entrare nella zona a zero G costituiva un vero e proprio suicidio, perché al suo interno ci si muove troppo lentamente rispetto agli altri: è vero che si può sparare in tutte le direzioni, ma chi è fermo con i piedi per terra riesce a mirare più rapidamente e con maggior precisione di chi galleggia nel vuoto. Sollecitati sull'argomento, gli sviluppatori hanno risposto che il combattimento a zero G richiede un po' di pratica, che una simile dinamica era prevista e anzi, nel gioco finale saranno presenti incentivi a recarsi il più possibile nelle zone senza gravità, con armi migliori, punti di osservazione avanzati e cose del genere: l'idea è che

così facendo si acquisisca la pratica necessaria per diventare veri esperti nel combattimento nel vuoto; saranno inoltre presenti alcune mappe interamente senza gravità, dove questo problema non si pone.

La seconda modalità che abbiamo giocato si chiama "Hourglass", ossia clessidra, nelle cui mappe si trova un punto di controllo sul pavimento e uno sul soffitto; la squadra blu è giocata dagli umani, che dispongono della bassa gravità, mentre i rossi sono i Lutadore, con l'alta gravità. Chi controlla la mappa decide anche l'orientamento dello stage: una volta preso possesso del punto di controllo il livello si ribalta completamente, così come i ruoli in campo. Anche qui, l'unica nota stonata sta nel fatto che nella mappa provata, Satellite, il sopra e il sotto erano piuttosto simili tra loro: sarebbe stato molto più interessante vedere come cambiano gli approcci delle squadre con due layout del tutto differenti. Gli sviluppatori hanno confermato la presenza di mappe più varie, e che anche questa – come la precedente – voleva solo essere un assaggio delle potenzialità di Inversion.

L'ultima modalità competitiva a squadre provata si chiama Assault, e prevede diversi punti di controllo sparsi nella mappa; anche qui, come nella clessidra, chi vince ribalta la gravità del livello, con l'aggiunta che in questo caso occorre trovare riparo in una zona sicura prima che la mappa si capovolga, pena una pessima morte. La mappa su cui abbiamo giocato era suddivisa in tre sotto-zone con altrettante ambienta-



Muoversi in ambiente a gravità zero è spettacolare a vedersi, ma difficile da fare senza passare per impediti!

Si distrugge tutto, poco alla volta

Non sono uno che adora gli "studio tour", lo sapete bene, ma questa volta ho dovuto ricredermi: nel giro tra un ufficio e l'altro abbiamo visto all'opera alcune delle caratteristiche del Saber3D, motore grafico e fisico che muove tutto il gioco: elementi del paesaggio distruggibili poco alla volta, come le auto a cui far scoppiare le gomme, i finestrini o tutta la carrozzeria; oggetti di legno che prendono fuoco e che incendiano quelli circostanti; colonne di cemento o ripari fatti a pezzi poco alla volta oppure distrutti del tutto lanciandogli contro un'auto sollevata da terra (e in quel caso l'eventuale struttura sovrastante collassa); le esplosioni con tanto di onda d'urto; le particelle che seguono le leggi della fisica, per cui se ruota il livello, fumo e scintille cambiano direzione di conseguenza. Ogni interazione dell'ambiente all'interno di Inversion sarà in tempo reale, senza animazioni scriptate. Come tutto questo sarà implementato e sfruttato al meglio all'interno del gioco resta ancora da vedere, ma il lavoro fatto dagli sviluppatori di Saber è impressionante.



zioni, una urbana, una "vulcanica" con rocce e lava ovunque, e una più futuristica, con basi spaziali, radar e tutto il resto, e che riprendono elementi della campagna single player non ancora svelati. Le notevoli dimensioni del livello si sono fatte sentire, perché il gioco scattava parecchio, rendendo di fatto quasi pleonastico impegnarsi per cercare di vincere. Al termine di questa lunga ma piacevolissima sessione, gli sviluppatori hanno preso possesso delle postazioni e hanno lanciato un altro livello competitivo, mostrando come sarà possibile sfruttare le due diverse gravità per effettuare "finishing move", per costruire ripari e scudi temporanei, e persino per generare onde d'urto che allontanano gli avversari troppo vicini.

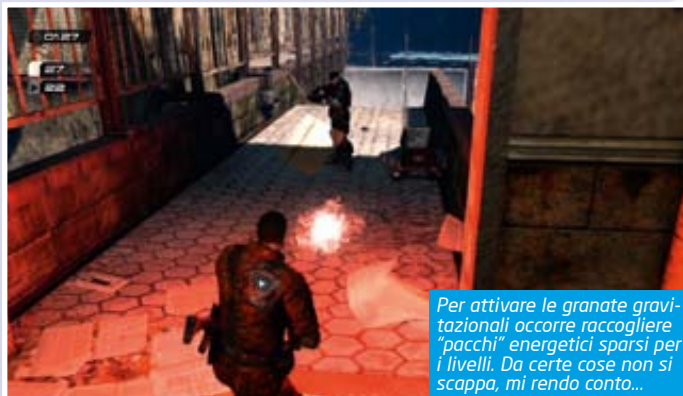
I WILL SURVIVE

La campagna cooperativa Survival, invece, è una modalità per quattro giocatori che non ha nessun legame particolare con il single player, ma che trova la sua ragion d'essere nel fatto che è divertente, il che non è cosa di poco conto. Del tutto paragonabile a quella di un altro shooter in terza persona piuttosto famoso, in cui affrontare una dopo l'altra ondate di nemici sempre più agguerriti e potenti,

con una serie di boss che separano una mappa dall'altra.

Il numero e l'aggressività dei Lutadore da far fuori variano in base a quanti giocatori sono connessi (si può affrontare la modalità Survival anche da soli, volendo, ma è un po' da ragni solitari) e al livello delle loro skill multiplayer, così da regalare – sotto un certo punto di vista – una sfida sempre diversa. La mappa su cui abbiamo giocato si chiama Boulevard, ambientata in una (ex) strada di grande scorrimento piena di rottami di auto e barriere di jersey convenientemente piazzate in mezzo alle corsie; sono bastati pochi scontri per apprezzare la grande capacità di adattamento della AI nemica, che cambia strategia a seconda di quel che fanno i giocatori: se si opta per un approccio sopra le righe, correndo come forsennati in mezzo alla strada a pistole spianate, i nemici tenderanno a fare lo stesso; viceversa, se ci si nasconde dietro i ripari con il fucile da cecchino, in poco tempo vedremo anche loro sparire dai nostri mirini ed estrarre armi a lunga distanza. Davvero notevole. Di tutte, la modalità che mi ha divertito maggiormente, proprio per la capacità degli avversari di modificare le proprie strategie in tempo reale. ■

SONO BASTATI POCHE SCONTRI PER APPREZZARE LA GRANDE CAPACITÀ DI ADATTAMENTO DELLA AI, CHE CAMBIA STRATEGIA A SECONDA DI QUEL CHE FANNO I GIOCATORI



Per attivare le granate gravitazionali occorre raccogliere "pacchi" energetici sparsi per i livelli. Da certe cose non si scappa, mi rendo conto...



STRIKE IN SILENCE

Notebook serie ROG G74

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

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





CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3

In una bollente Los Angeles d'agosto abbiamo avuto due giorni di anteprima del nostro inverno: un ricco hands-on con il multiplayer di Modern Warfare 3...

Commento

Nonostante le vicissitudini interne, Infinity Ward sembra non aver perso il tocco magico. Il multiplayer di MW3 conferma i pilastri che hanno reso leggendaria la serie e porta un ricco ventaglio di gradite novità. E l'infinita customizzazione, ambiziosissima, promette di stregare nuovamente milioni di giocatori.

- Squadra vincente... non è cambiata
- Un'eccellente nuova modalità di gioco
- Convincenti nuove mappe
- Struttura aperta e personalizzabile

Giudizio

Non so voi, ma dopo 6 ore filate di multiplayer in una stanza buia, io comincio a vederci doppio. Se poi il sostentamento è rappresentato da succulente tortine farcite da 4mila calorie ciascuna e lattine di Dr Pepper, allora il rischio di collasso è assicurato. Questi e altri pericoli (tipo: un



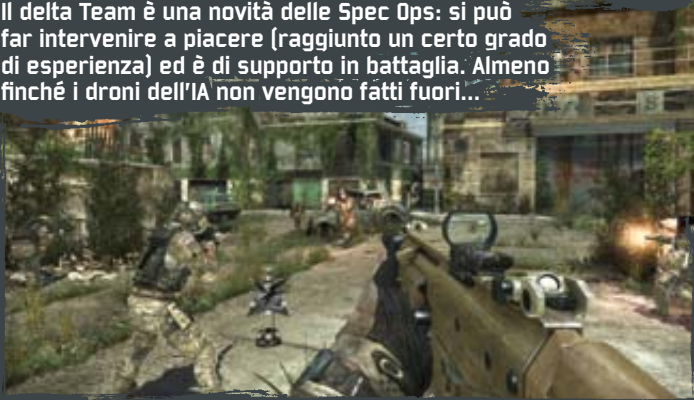
Il nostro interlocutore, Robert Bowling, creative director di Infinity Ward.

volo cancellato, un jet lag assicurato, un hamburger masticato) ho affrontato per voi al solo scopo di portarvi le prime impressioni sul multiplayer di Modern Warfare 3, direttamente dagli uffici di Infinity Ward di Los Angeles.

Il primo approccio è stato già fulminante: senza neanche pensarci due volte, i ragazzi del team di MW3 ci hanno infatti subito gettati in una modalità del tutto nuova. Si chiama "Kill Confirmed" ed è geniale; non dubito che la copieranno più o meno spudoratamente tutti gli FPS a venire. È una modalità a squadre in cui quando si fa un kill NON si ottiene un punto: il dove muore, infatti, il nostro nemico lascia la sua dogtag (la targhetta identificativa), che va raccolta passandoci sopra. Solo e soltanto in quel caso il punto viene assegnato alla squadra, mentre la kill va comunque a tabellino per il giocatore.

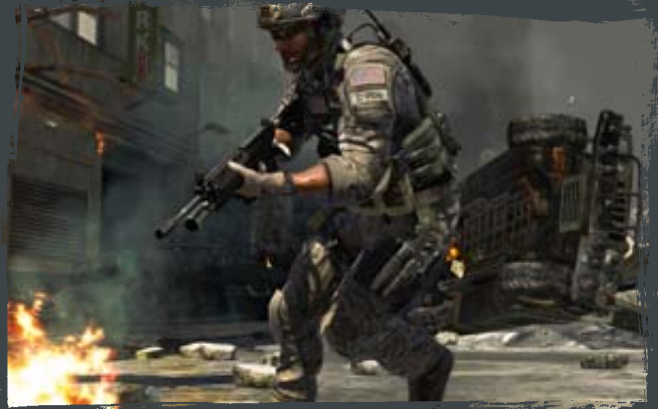
Naturalmente anche gli avversari possono recuperare la dogtag, negando il punto ("kill denied!"). Un'idea che altera radicalmente la strategia di gioco rispetto a un normale TDM: una succulenta dogtag in mezzo a una piazza diventa infatti una trappola per topi, come ci si rende conto dopo le prime volte che, garruli, si procede verso di essa con un punta di noncuranza. Il tutto succedeva nientemeno che su quattro nuove mappe: un villaggio africano (con un incessante, ancorché esilarante, rumore di polli imbazzarriti), un sito missilistico di stampo sovietico, Londra e Parigi. Queste ultime due, prese di peso dalla campagna in single player, rappresentano anche il principale cambiamento di fisionomia di MW3: la guerra arriva sotto casa. Il layout di entrambe le mappe è – come ci ha abituato Infinity Ward – pressoché

Il delta Team è una novità delle Spec Ops: si può far intervenire a piacere (raggiunto un certo grado di esperienza) ed è di supporto in battaglia. Almeno finché i droni dell'IA non vengono fatti fuori...



L'ONDA CHE UCCIDE

E le Spec Ops? Anche qui ci sono novità, principalmente l'introduzione di diverse caratteristiche prima esclusive del multiplayer che i giocatori chiedevano, come il ranking progressivo, il matchmaking e le leaderboard. Poi c'è una modalità completamente nuova che si affianca alle classiche missioni, chiamata Survival: si tratta di ondate progressivamente più difficili di nemici che si susseguono costantemente. E poi c'è molta customizzazione: si possono comprare armi e potenziamenti e c'è un sistema speciale legato alle killstreak, che per esempio consente di chiamare la "Delta Squad", un team controllato dall'IA che aiuta i due giocatori a fronteggiare i nemici.



"LA RIORGANIZZAZIONE INTERNA DI INFINITY WARD? CI HA REGALATO UNA GRANDE OPPORTUNITÀ." ROBERT BOWLING, CREATIVE DIRECTOR DI INFINITY WARD

esemplare e ricco di choke point senza essere snervante. Inoltre aggirarsi nei meandri di una stazione dell'Underground londinese devastata dalla guerriglia ha un che di raggelante e intrigante al tempo stesso. Ma cosa c'è di nuovo oltre alle mappe? Oltre a un completo restyling del meccanismo di avanzamento di livello e assegnazione dell'esperienza (che non usa il sistema di valuta di Black Ops), la novità più grande la troviamo sul fronte delle killstreak, dove si nota l'introduzione di due diverse "alberature": una, classica, che segue direttamente il conto delle uccisioni del giocatore e che

dà i normali bonus conditi da alcune novità, come un elicottero d'assalto e il Juggernaut, ovvero un'imponente armatura che rende quasi invincibili (15 le kill richieste). L'altra, chiamata "support", non si azzerava invece con la morte del giocatore e anziché dare bonus personali li assegna all'intera squadra, per esempio mostrando avversari, bombe e trappole sulla minimap, disabilitando i radar nemici o rilasciando un flusso elettromagnetico che paralizza l'elettronica del team avversario. L'idea è portare benefici anche al tipo di utenze che non cerca la gloria personale ma gioca per il proprio team, e quindi muo-

re più frequentemente, senza poter inanellare killstreak. Oltre a questo, man mano che si acquisiscono livelli ed esperienza, il gioco consente di personalizzare molti dettagli in più, dalle playlist alle classi custom (sempre 5) fino ai perk, nella cui lista si registrano alcune novità. Alcuni sono semplici accorpamenti: ad esempio Ninja (invisibile ai sensori cardiaci) e Cold-Blooded (invisibile a UAV, sentry gun e sensori termali) diventano un unico perk chiamato Assassin. Altri sono perlopiù cambiamenti di nome: Marathon (sprint illimitato) diventa ora Extreme Conditioning e consen-

te soltanto di sprintare per distanze più lunghe, ma non infinite. Altri ancora sono dei "recuperi": ricompaiono ad esempio Overkill (per equipaggiare due armi primarie) e Dead Silence (per rendere silenziosi i propri passi), entrambi risalenti a Call of Duty 4. Infine ci sono le vere e proprie novità, di cui purtroppo conosciamo soltanto i nomi giacché – non tutto si può ancora rivelare – le loro descrizioni erano ancora sotto lock: Plus Shield e Marksman. Il resto? Lo potete leggere direttamente nelle parole di Robert Bowling, Creative Director di Infinity Ward. A cui abbiamo però chiesto subito qualcosa di non strettamente legato al gioco, bensì alle recenti vicende che hanno visto il team Infinity Ward perdere i suoi leader e fondatori (Vince Zampella e Jason West, che hanno poi creato Respawn Entertainment). Anche per questo, allo sviluppo li affianca lo studio pressoché esordiente Sledgehammer Games, anch'esso di proprietà di Activision.

TGM: Robert, come ha influito sullo sviluppo

Il terribile Juggernaut, già intravisto nelle Spec Ops di MW2 e nella campagna di Black Ops: ora è nell'alberatura delle killstreak del multiplayer di MW3. Quindici frag e potete diventare così...





La fluidità dell'engine è sempre quella, solida e rassicurante.



“PER MODERN WARFARE 3 LA PRIORITÀ ERA CREARE UNA PIATTAFORMA APERTA E CUSTOMIZZABILE, IN MODO CHE I GIOCATORI POTESSERO ALTERARE LA LORO ESPERIENZA DI GIOCO RENDENDOLA PIÙ VICINA AI LORO GUSTI PERSONALI.” ROBERT BOWLING, CREATIVE DIRECTOR DI INFINITY WARD

del gioco la riorganizzazione interna di Infinity Ward?

Robert Bowling: Ci ha regalato una grande opportunità: naturalmente ogni volta che perdi un membro del team, qualunque esso sia, la cosa ha un impatto, anche perché siamo tutti amici. A livello personale quindi è un fatto negativo, ma avevamo una visione precisa per Modern Warfare 3 e i cambiamenti nel gruppo di lavoro ci hanno costretto a fare un passo indietro e chiederci come avremmo potuto realizzarla al meglio. Così abbiamo deciso di collaborare con Sledgehammer Games e questo ci ha dato l'opportunità di confrontare le nostre idee con altre persone di talento, con cui ci trovavamo pienamente in accordo sul fronte creativo. È stato molto prezioso

per noi avere un approccio completamente fresco da parte loro, unito alla nostra esperienza consolidata; in ultima analisi, ciò che ci ha guidato era la voglia di introdurre novità e cambiamenti di cui sentivamo il bisogno come giocatori, e i cambiamenti nel team non hanno impedito che questo accadesse.

TGM: Quali erano i vostri principali obiettivi con MW3?

RB: Il primo passo è stato guardarci indietro, analizzare la nostra filosofia di sviluppo iniziata con Call of Duty 4 e come era cambiata con Modern Warfare 2, per poi trovare i dettagli che volevamo migliorare ma anche gli aspetti sui cui eravamo forse andati troppo in

là, modificando l'esperienza di gioco in modi che non avevamo previsto. Abbiamo 30 milioni di giocatori online nell'universo di CoD, il che rappresenta uno spettro davvero ampio della definizione di ciò che può piacere in uno sparattutto in prima persona. Quindi per Modern Warfare 3 la prima priorità era creare una piattaforma aperta e "customizzabile" in modo che i giocatori potessero alterare la loro esperienza rendendola più vicina ai loro gusti personali. Saranno i giocatori a

Lo scudo antisommossa, da solo, non è granché. Se però lo associate a un Juggernaut crea una combo pressoché insuperabile.

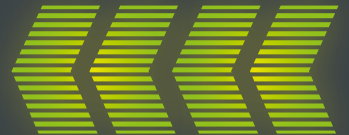


Per la prima volta nella serie CoD, Modern Warfare 3 includerà una modalità "colorblind" a beneficio dei giocatori daltonici.



Lo fraggo piu' di te

Attualmente è in fase beta (su Black Ops), con un lancio ufficiale previsto in contemporanea con Modern Warfare 3: si tratta di Call of Duty Elite, un nuovo sistema di tracking delle statistiche e di social networking che si affiancherà al gioco, vagamente sullo stile di quanto già visto con Bungie.net e Battle.net. Ma Elite avrà due versioni: quella a pagamento (si vocifererà di una cifra mensile tra i 5 e i 10 euro) offrirà anche contenuti esclusivi, come mappe e pacchetti aggiuntivi di armi e accessori. I piani di lancio per ora sono abbastanza definiti per le versioni console, mentre non è ancora chiaro come la cosa verrà gestita in ambito PC.



definire ciò che Modern Warfare rappresenta per loro, non noi; in quest'ottica si inseriscono le novità delle killstreak, ma anche cosa accade quando si sale di livello, fino alle opzioni relative alle armi e alle playlist di gioco. Non c'è, insomma, un binario predefinito che noi pensiamo sia quello giusto, ma un'ampia possibilità di configurazione che permette al MW3 di adattarsi allo stile di ciascuno. E una volta creato un impianto di gioco personale, lo si può condividere con la community rendendolo pubblico: le possibilità diventano praticamente infinite.

TGM: Per capire come intervenire sul gioco, quindi, monitorate costantemente le partite multiplayer?

RB: Monitoriamo tutto, e ora renderemo queste informazioni disponibili anche agli utenti tramite Elite. Teniamo traccia delle mappe e delle playlist più giocate, ma anche delle armi preferite, dei punti in cui si muore più di frequente, delle mappe che ricevono i maggiori voti contrari. E tutti questi dati influenzano poi le nostre scelte in fatto di sviluppo e di design, anche durante il ciclo di vita di un gioco, per esempio quando dobbiamo intervenire con le patch o pubblicare pacchetti di contenuti

aggiuntivi. Ma non è tutto qui: oltre a questi freddi dati cerchiamo anche di sentire la community; ecco perché cerchiamo di essere sempre disponibili online e su Twitter, su cui mi arrivano circa 300 messaggi diretti al giorno. Non è facile essere il migliore e più giocato titolo online di sempre, perché puoi pensare di essere perfetto. Invece se vai online e ascolti quello che dice la gente ti accorgi che un miglioramento è sempre possibile, quindi ascoltiamo.

TGM: Ci sono novità nel motore grafico?

RB: Sempre. Nel single player ci stiamo spostando verso le grandi città, cambiando radicalmente dalla nostra tradizione che voleva i combattimenti svolgersi sempre nelle vicinanze dei grandi centri, ma mai a ridosso dei monumenti famosi. Ora abbiamo New York, Londra e Parigi e questo richiede un grande sforzo tecnico per restituire un'immagine realistica di questi posti

senza rinunciare ai nostri iconici 60 fotogrammi al secondo. Nel multiplayer la tecnologia si concentra invece sull'inclusione di tutte le nuove caratteristiche del gioco senza sacrificare l'aspetto grafico e l'esperienza generale, che deve offrire un livello di performance sempre consistente. Poi c'è il fattore sicurezza e bilanciamento: anche l'engine contribuisce a fare in modo che Modern Warfare 3 sia resistente a eventuali attacchi, modifiche non autorizzate e cheat. La chiave è l'ottimizzazione e quello che chiamiamo la "magia" del codice. E tantissime ore di test: ogni minuto libero lo passiamo a giocare, e anche negli uffici c'è sempre una schiera di postazioni multiplayer disponibili per chiunque voglia giocare.

TGM: E trovi il tempo anche di giocare ad altro?

RB: È difficile, perché ho veramente poco tempo per giocare e quando ne ho

– odio dover rispondere così – gioco a Modern Warfare 2 online. Però cerco di provare i titoli single player che mi sembrano interessanti, perché l'ispirazione può arrivare da qualsiasi parte. Cerco anche di andare su generi diversi, perché magari qualche idea può arrivare da un RPG o un MMO; in particolare questo tipo di titoli insegnano molto sul fattore progressione, su come viene assegnata l'esperienza e come viene remunerato il giocatore assiduo.

TGM: Hai giocato a Black ops?

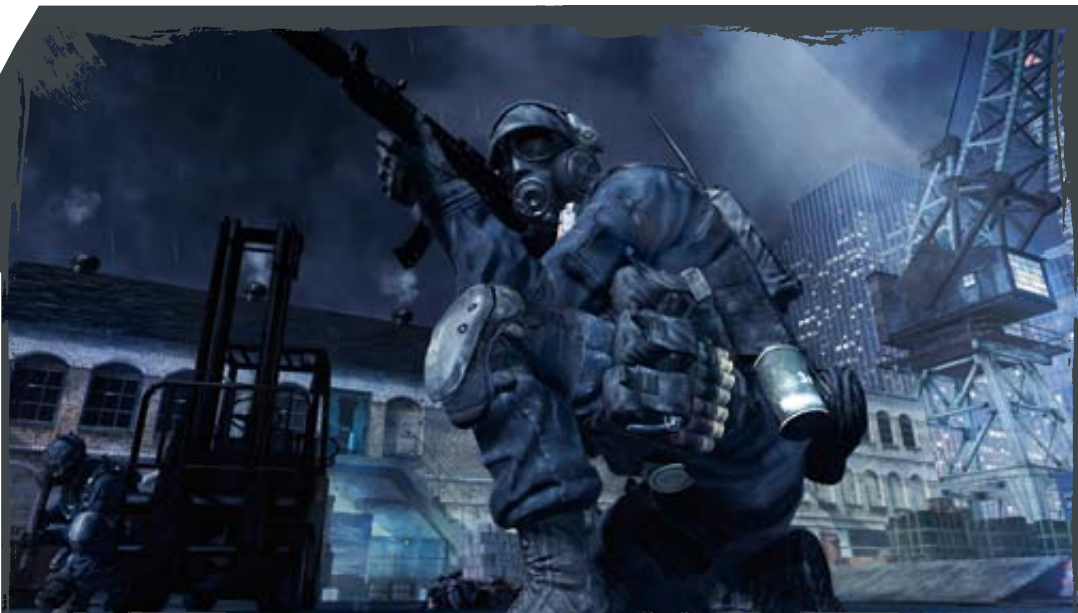
RB: Certo, ho il massimo ranking.

TGM: Ti piace?

RB: Certo, ho il massimo ranking!

L'ultima domanda, un mio bieco tentativo di accendere la famosa diatriba tra Infinity Ward e Treyarch, è stata abilmente dribblata. Robert Bowling è uno che sa il fatto suo. Il suo gioco lo dimostra. ■

“CERCHIAMO ANCHE DI SENTIRE LA COMMUNITY, ECCO PERCHÉ CERCHIAMO DI ESSERE SEMPRE DISPONIBILI ONLINE E SU TWITTER.” ROBERT BOWLING, CREATIVE DIRECTOR DI INFINITY WARD



After the War



**È lui o non è lui?
Beh, dipende dai punti di vista.**



Se siete fra quelli che fremono tutte le volte che viene annunciato il remake di una vecchia gloria dei videogame (beh, un po' meno "gloria" di altri prodotti, in questo caso), rilassatevi perché la questione di After the War è un tantino diversa. Titolo e logo del gioco provengono da

uno sparattutto side-scrolling di Dynamic Software, del 1989, non troppo amato in quel di Zzap! ma accolto in modo sostanzialmente positivo dai giocatori e da una parte della stampa dell'epoca; in realtà, però, il codice preview che ho sottomano corrisponde, senza alcun dubbio, all'azione degli ucraini Creoteam (lo diciamo ancora: non sono gli sviluppatori di Serious Sam, quelli hanno una "e" di meno e tanta fama in più) di cui abbiamo parlato un paio di anni or sono, in una preview redatta dal sottoscritto, e sul quale siamo tornati di recente, nel reportage dall'E3. Dopo un ciclo di vendite e recensioni di discreto livello nei paesi dell'est Europa, dove il gioco è disponibile da qualche tempo, il publisher originale Buka si è messo in partnership con gli inglesi di UTV Ignition, per portare anche dalle nostre parti questo action di ambien-

Commento

After The War porta un titolo già noto, tra gli appassionati di videogame. E le analogie con lo shoot'em up del 1989 ci sono tutte, dall'ambientazione post-apocalittica alle varianti del combattimento: abbiamo provato i primi 5 capitoli, che hanno restituito l'impressione di un action vecchio stile, nel tradizionale approccio alle feature giocabili ma anche nella ricerca di una buona sfida e di un ritmo particolarmente sostenuto. Sotto il profilo tecnico non si tratta di un titolo di primo piano, ma dovete immaginare le immagini qui intorno ben coreografate e animate, fra mulinar di lame e fucilate in faccia.

- ➕ Soprattutto con la spada, il combat-system è ben fatto.
- ➕ Boss divertenti.
- ➕ Difficile quanto basta.

- ➖ Effetti e modelli poligonali attempati.
- ➖ Stilisticamente nella media.

Giudizio



**AL DETESTABILE DESTINO DELLA TERRA E DEI SUOI ABITANTI
SEMBRA VOLERE CONTRIBUIRE UNA RAZZA ALIENA,
ARRIVATA NON SI SA DA DOVE E NEMMENO PERCHÉ**

Il vocione in russo sta proprio bene a Roman. Quasi mi dispiace che sarà integralmente tradotto nella nostra lingua.



tazione post-apocalittica, vincitore nel 2008 del Russian Developer Conference come "miglior gioco d'azione" (relativamente all'industria locale). Ci sono diversi elementi, però, che fan-

no sembrare Collapse: Devastated World (questo il titolo originale) il "vero" rifacimento di After The War: in generale, e certo in forma non esclusiva, lo scenario delinea i contorni di un pianeta devastato dal guerra globale, con un personaggio che scorrazza in mezzo a nuovi predoni e animali mutati dalle radiazioni; in modo più specifico, però, gli stessi Creoteam potrebbero aver preso ispirazione dalle dinamiche dei combattimenti implementate da Dynamic Software, vent'anni prima, ben differenziate tra sparatorie e scontri ravvicinati. Ma il nostro Roman, protagonista del nuovo ATW, non ha le stesse limitazioni del simil Duke Nukem visto nell'originale, Jonathan "jungle" Rogers, e soprattutto ha poteri speciali e una spada lunga così, con la quale riesce a danzare meglio di Nureyev.

In determinate situazioni le armi a distanza sono quasi indispensabili: in questo caso abbiamo "casualmente" trovato un fucile da cecchino.

RADIAZIONI, ALIENI, VARCHI EXTRA-DIMENSIONALI...

... e poi fucili, spade e poteri cibernetici: per un action sci-fi sembra ci sia tutto, no? Tali elementi, però, tra trama e gameplay, vengono presentati poco alla volta: il preview code che abbiamo provato inizia con una lunga sequenza in CG, in cui vediamo i membri di potenti clan, padroni di un mondo al collasso, discutere animatamente di una questione della massima urgenza; al detestabile destino della Terra e dei suoi abitanti, infatti, ora sembra volere contribuire una razza aliena, arrivata sulla pianeta non si sa da dove e nemmeno perché, per martellare una popolazione già spossata dalle bombe nucleari e dalle guerre per il potere territoriale. Per l'occasione c'è bisogno di unità fra i popoli, o almeno di una parvenza della stessa, e il compito viene affidato proprio a Roman, stimato guerriero nonché eroe sotto il nostro comando. Quando però siamo sul punto di figurarci in una vasca profumata piena di donne nude (non mutate, possibilmente) come nuovo co-

mandante supremo, ecco che un attentato dinamitardo allontana la cuccagna e ci butta in mezzo alla strada, in balia di mercenari con spade e mitragliatrici. Questa situazione, nella sostanza, dà modo di provare il funzionamento di base per controlli e gameplay: Roman ha anche una pistola dai colpi virtualmente infiniti (alla fine dell'ultimo caricatore, l'arma si ricarica lentamente da sola), ma soprattutto ha mitragliatrici e fucili da una parte, e una spada seghettata dall'altra; cioè, non è che tiene in due borse le armi, che oltretutto mostra orgoglioso sulla schiena, bensì presenta gli stili di combattimento ben separati, dando modo di accedervi con la semplice pressione di un tasto. Al massimo livello di difficoltà abbiamo verificato la necessità di servirsi di entrambi i combat-mode per avere ragione di un numero particolarmente nutrito di nemici, che sparano come ossessi se hanno un fucile e se ne sbattono altamente di aspettare il loro turno quando brandiscono una spada in mischia. Nella sostanza, dunque, abbiamo armi da canonico action shooter, con focus da sopra la spalla ma senza meccanismo di copertura, in-

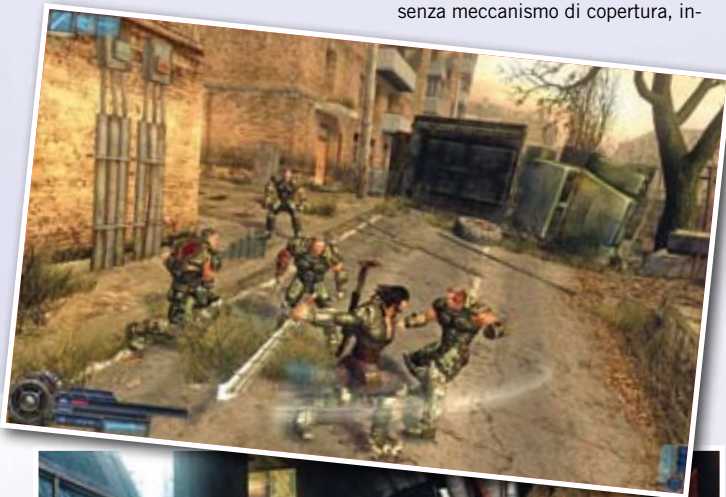
DA UNA PARTE ABBIAMO ARMI DA ACTION SHOOTER, DALL'ALTRA CI SONO MOVENZE E COMBO DA PURO SLASHER, CON UN APPROCCIO INSIEME PIÙ ELEGANTE E PIÙ RISCHIOSO

sieme a un approccio al tempo stesso più elegante e più rischioso (in termini di danni ricevuti), con movenze e combo da puro slasher ben animate e spesso inarrestabili. Ma lo schema di gioco non è ancora completo, ovviamente... mancano ancora i poteri super-fichi: spingendoci fino al quinto capitolo di gioco, ci siamo impadroniti di due delle quattro skill disponibili, che nelle vicende di ATW vengono chiamate "chiavi" e sono alimentate da una forma di energia, scaturita dall'anomalia radioattiva (quale anomalia? Beh, c'è sempre un'anomalia...); la prima è una potente onda d'urto, per stendere i nemici e renderli inermi alle nostre finishing move, mentre la seconda prevede la creazione di un clone temporaneo, che ci accompagna in combattimento e ci aiuta in semplici puzzle. Un altro potere permette di scagliare raggi concentrati di energia, mentre l'ultimo riguarda una non meglio precisata facoltà "temporale", previo ingresso in una dimensione parallela; non si dovrebbe trattare, però, del semplice bullet time, perché lo slow motion già si attiva quando la salute tende implacabilmente allo zero, seppur per pochi istanti. Ci ha fatto piacere, una volta tanto, il ritorno alla classica barra della vitalità, da ricaricare con medkit, che mette il giocatore di fronte a scelte tattiche un poco più oculate rispetto a una perenne ritirata strategica. Allo stesso modo, abbiamo apprezzato gli scontri con i boss: lunghi e piuttosto

ostici nel combattimento come nei rapidi Quick Time Events (entrambe le soluzioni sono presenti), con logiche da capire e domare.

TRECCINE AL VENTO (RADIOATTIVO)

Quanto abbiamo detto fin qui è confezionato in una storia che, senza remore, introduce elementi classici come donzelle in pericolo, intrighi fra clan, scienziati fuori di testa e portali extra-mondo. Un taglio tradizionale è stato dato anche all'impianto visivo, che certo non si dimostra all'ultimo grido ma almeno si lascia giocare al massimo del dettaglio, più o meno su qualsiasi macchina. Ciò significa modelli poligonali e texture dalla complessità contenuta, a cui si aggiunge una varietà di nemici non eccelsa, anche se ben studiata in termini di aggressività e alternanza, tra avversari umani e orridi "alieni" (o qualsiasi cosa siano...). Promosse le animazioni, senza tentennamenti, e in misura minore anche la distruttibilità di alcune superfici e le IA che governano i nemici, saltuariamente catatoniche ma spesso appropriate nel muoversi e sfruttare lo scenario. In chiusura, sottolineiamo che After The War uscirà in Italia sotto etichetta FX-Interactive, dunque con un prezzo piuttosto popolare e interamente tradotto nella nostra lingua. Io mi sono divertito, però, con lo scritto in italiano e il recitato ancora in russo, nella versione non definitiva: dovrei farlo più spesso... ■



Ehm... non ci siamo già visti su un'astronave, tipo trent'anni fa?



Nei combattimenti con i boss si fa largo uso dei poteri acquisiti, oltre che di un pizzico di ragionamento.

Tropico 4

Tropico, un anno dopo: scopriamo le novità che ci attendono al capitolo quattro della serie per aspiranti generalissimi...

Mi sono sempre chiesta che piacere provassero i bambini a costruire quei bellissimi castelli con la sabbia annacquata che scivola nel pugno chiuso – che a noi adulti ci fa pensare ad altro, mentre la loro fantasia elabora come delle architetture super meravigliose – e poi a distruggerli con un gesto deciso della mano o addirittura con i piedi, calpestando tutto senza pietà e con un ghigno compiaciuto. Tropico 4 riporta alla mia mente questa pratica sadica. Abituati a quell'isoletta dove non manca niente a parte la libertà, dove le scelte

politiche sovrastano quelle morali e dove, nella buona o nella cattiva sorte, il sole non manca mai di sorridere beffardo, è un po' traumatico assistere a un tornado devastante, oppure all'eruzione di un vulcano: ecco perché l'ironia e il cinismo della serie raggiungeranno in Tropico 4 il loro massimo splendore. Andando con ordine, e a giudicare da quanto abbiamo visto durante la nostra partita, esteticamente Tropico 4 sarà un tripudio di colori. Haemimont Games ha propeo infatti per uno stile variegato, colori più saturi e un livello di dettaglio notevole. Nuovi alberi e i nuovi effetti meteorologici concorrono a rendere l'isola di Tropico bella e invitante come non ci è mai capitato di vedere in passato, anche se graficamente non possiamo dire di aver assistito a una evoluzione in termini strettamente tecnici. Il

L'INTERFACCIA È STATA COMPLETAMENTE RIDISEGNATA: RISPETTO AL PASSATO, IL GIOCO È MOLTO PIÙ FUNZIONALE E ACCESSIBILE

livello del comparto grafico dovrebbe essere, quindi, lo stesso del predecessore. Come già accennato, il pensiero che tanto splendore possa essere distrutto da un cataclisma naturale influenzerà certamente le scelte ingame, dal momento che anche solo sovrapponendo la visuale statistica potremo scoprire quali zone dell'isola sono più esposte al pericolo di un tsunami o di una eruzione vulcanica. E noi non vogliamo che i nostri preziosi turisti vengano travolti improvvisamente da un'onda gigante. O forse sì?

A questo proposito, l'interfaccia è

stata completamente ridisegnata: rispetto al passato, il gioco è molto più funzionale e accessibile, soprattutto per quanto riguarda la gestione delle informazioni. In Tropico 4, infatti, le missioni di gioco potranno essere comodamente attivate direttamente dalla visuale principale, cliccando su apposite icone che compariranno sugli edifici. Gli obiettivi attivi verranno collocati in basso, dove non danno molto fastidio – sempre che non si utilizzi uno schermo da 15 pollici – e alcuni possiedono una barra di completamento che si riempie progressivamente.

Per chi fa vita social, Tropico 4 consentirà di pubblicare in rete, tramite Facebook o Twitter, i progressi di gioco, come eventi, obiettivi (la nostra versione ne contava 50 in tutto) e darà modo di condividere screenshot in tempo reale sui propri account. Qualcosa è stato fatto anche per quel che riguarda la microgestione. Ad esempio, sarà possibile controllare le importazioni e monitorare l'arrivo delle navi che caricano e scaricano beni su Tropico, oppure creare i ministeri e assumere gente del posto, magari militari che sostengono la nostra fazione politica, piuttosto che stranieri.

Proprio le informazioni sugli isolani saranno più accessibili che in passato: a questo proposito si noterà come l'interfaccia consente sia di ottenere un rapporto dettagliato su ogni

Commento

Anche se è evidente che non si tratta del capitolo che stravolgerà la serie, Tropico 4 è quello che perfezionerà le caratteristiche salienti e introdurrà alcune funzioni sicuramente apprezzabili, come la connettività tra i giocatori e la condivisione dei progressi, oppure la microgestione politica ed economica. Dal punto di vista dei contenuti, oltre alle aggiunte previste nel gioco base (nuovi edifici, nuovi effetti grafici e i cataclismi naturali), noi italiani potremo contare su un paio di DLC inclusi nella versione che FX Interactive distribuirà a fine ottobre.

➕ Nuova interfaccia più accessibile
➕ IA migliorata

➖ Nessuna evoluzione grafica tangibile
➖ Qualche vecchio contenuto di troppo

Giudizio



La nuova interfaccia fornisce informazioni più chiare ed esaustive di quella vista in passato.

Gli elementi di microgestione riguardano anche l'importazione di beni nell'isola.



È un editor quello che vedi?

In modalità Sfide, in maniera simile all'omonima modalità in Tropic 3, sarà possibile usufruire dei contenuti condivisi da altri utenti. Voi, ovviamente potrete fare altrettanto sfruttando una specie di editor che vi consente di scegliere una mappa fra le dieci disponibili e quindi modificarla. Potrete agire sulla morfologia e tipologia di terreno, creando montagne o conche e quant'altro, ma anche decidere le risorse naturali di cui la vostra isola potrà beneficiare, come la predisposizione verso certe colture, minerali e risorse archeologiche. Dovrebbe essere infine possibile stabilire delle sequenze, cioè degli obiettivi di gioco, e una descrizione cliccando sui tasti appositi, anche se nella beta a nostra disposizione tali funzioni non erano attive.



Alcune icone sugli edifici segnalano la presenza di missioni proposte dai collaboratori o da leader esteri.



individuo, sia di eseguire alcune azioni, come arresti o eliminazioni. Queste azioni, un tempo erano molto più difficoltose da raggiungere, ragione per cui ci sembra che in questo quarto Tropic gli sviluppatori abbiano avuto un occhio di riguardo nel valorizzare al meglio, piuttosto che rivoluzionare, le meccaniche di gioco della serie.

In merito alle nuove introduzioni, a parte il restyling dell'interfaccia, i cataclismi e le nuove funzionalità di microgestione, ci saranno venti nuovi edifici, perlopiù turistici, che si aggiungono a quelli già visti in Tropic 3. Sappiamo che la versione italiana, curata da FX Interactive, arriverà qui da noi comprensiva di due DLC ma sui contenuti non è stato possibile reperire alcuna informazione. Di certo sappiamo che il gioco base possiede dieci mappe e ventisei missioni.

Gli avatar e gran parte degli edifici sono grossomodo gli stessi visti in passato, e si tratta di un elemento che erroneamente può indurre a pensare che Tropic 4 sia più una specie di mega-espansione, il DLC definitivo di Tropic 3. Non nascondiamo che

proprio la presenza di "vecchi" contenuti ci ha lasciati perplessi, dato che si tratta di elementi che potevano essere almeno ridisegnati. Tuttavia, nel passaggio dal terzo al quarto capitolo della serie non è avvenuto nulla di più e nulla di meno di quanto accade per altre saghe più o meno note.

C'è di buono che il tentativo di risolvere i piccoli e i grandi difetti visti nelle precedenti edizioni è percepibile, e fa ben sperare.

La nostra prova è avvenuta su una versione beta, ma si è rivelata sufficiente per capire che l'IA non dovrebbe più soffrire i vecchi bug e ogni nostra azione dovrebbe influenzare i parametri di gioco più direttamente che in Tropic 3. Sulle modalità di gioco, abbiamo notato che nella sezione Sfide, che dovrebbe connettere il giocatore con

PER CHI FA VITA SOCIAL, TROPICO 4 CONSENTIRÀ DI CONDIVIDERE IN RETE, TRAMITE FACEBOOK O TWITTER, I PROGRESSI DI GIOCO

gli altri simili sparsi per il mondo, sarà possibile scaricare e giocare le mappe modificate da altri utenti, ottenendo dei punteggi e figurando in una sorta di classifica globale. Anche questo aspetto concorre a restituire una buona impressione di Tropic 4. Che vi piaccia o no, la community che ruota intorno a que-

sta serie ha sempre chiesto a gran voce l'implementazione di caratteristiche orientate a connettere fra loro i giocatori, un po' come quelle previste dai social game. Esaudendo queste richieste Haemimont si è dimostrata molto vicina ai giocatori e non sembra che tale scelta sortirà effetti negativi. ■

Potrete tenere sotto controllo le aree sicure e quelle maggiormente a rischio grazie all'interfaccia.



Costruire un edificio sacro a due passi da un dirupo può risultare scomodo per i pellegrini. Ma quanto è suggestivo, signori!



www.ea.com/it/calcio/fifa



E quindi uscimmo a riveder le stelle. (Divina Commedia, Inferno XXXIV, 139)

Il viaggio attraverso le tenebre luciferine è finalmente terminato. E anzi, oserei dire che anche il transito nel purgatorio ha già pagato dazio: FIFA 11 su PC aveva eretto il vessillo del rinnovamento, seppur come semplice conversione di quel FIFA 10 per console che aveva fatto da vero e proprio apripista verso un nuovo modo di concepire il calcio videoludico. E se, come dice Warren Beatty in un celebre film, "il paradiso può attendere", noi amanti del pallone abbiamo il dovere morale di non essere "perfettamente d'accordo a metà col mister", e gioire del fatto che – vivaddio! – FIFA 12 in salsa

PC ha raggiunto la parità dei sessi con le versioni PlayStation 3 e Xbox 360. Il segno è chiaro: EA Sports e quel mattacchione di David Rutter hanno bene in mente l'importanza del mercato computer per un prodotto di così alto richiamo. D'altronde, il calcio è uno sport universale, e un PC decoroso è presente in buona parte delle case del Vecchio Continente e dell'Asia Orientale, territori dove la sfera di cuoio è nettamente al primo posto tra gli oggetti sportivi più venduti

ANCHE SE MANCANO LA POLVERE DEI CAMPETTI DI PERIFERIA E LE GINOCCHIA SBUCCIATE, QUI SI FA IL CALCIO, QUELLO VERO

(questa cosa l'ha decisa ora Ivan "Kikko" Conte. Non fateci affidamento. ndToSo). Poi ci sarebbe anche il Sud America, ma non sono così convinto che da quelle parti l'uso del PC, almeno come macchina da gioco, sia così diffuso. Tant'è: il problema dell'uguaglianza con le versioni console è superato. Ora resta solo da capire

quanto FIFA 12 si avvicini o meno al concetto di capolavoro assoluto, come ci è parso da mesi e mesi di prove su codici alpha e beta. Tanto avete già visto il voto, no?

NELLE PUNTATE PRECEDENTI
 Ormai di FIFA 12 dovrete sapere vita morte e miracoli, almeno dal punto di vista dei contenuti. Tanto su GamesVillage.it quanto su TGM (non

Le ultime ore di calciomercato sono palpitanti. Ambrosini andrà al Palermo o resterà in rossonero?



Un tiro a giro sul secondo palo è sempre l'opzione migliore in una situazione comoda come questa.



TANTE PICCOLE KIKKE

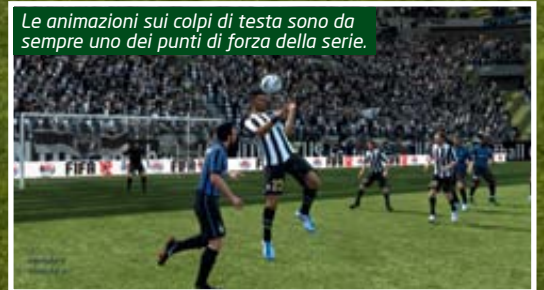
No... non parlo delle mie figlie, ma dei dettagli che distinguono l'ottimo dal superlativo. FIFA 12 è tanta roba sotto questo punto di vista. Ad esempio... vi è mai capitato, in un gioco di calcio, di vedere l'arbitro che interviene e ferma il gioco perché un atleta si è infortunato, salvo poi riprenderlo con una palla scodellata? O un terzino raccogliere velocemente la sfera con le mani, per battere a sorpresa una rimessa laterale? O ancora, perdere per qualche secondo il controllo del giocatore perché questi si è fermato a protestare con l'arbitro a causa di un fallo non fischiato, mentre la squadra avversaria sta lanciandosi impunemente in contropiede? Il calcio di Electronic Arts è pieno di queste piccolezze, che – sommate l'una all'altra – tanto piccolezze non sono, ma lasciano trasparire una cura maniacale nella realizzazione. Potrei citarvi ancora i primi piani su un Ibra sempre nervoso verso i compagni che sbagliano passaggi e cross, così come la posizione della telecamera, che varia rispetto al campo a seconda dello stadio in modo estremamente televisivo. Potrei, insomma, andare avanti ore a raccontarvi dei tanti piccoli dettagli che rendono FIFA 12 un titolo così grande, ma vi toglierei il gusto di scoprirli da soli, e non sarebbe proprio educato da parte mia.

UN CLUB PER TUTTI I GUSTI

Una delle novità a livello "social" introdotte da FIFA 12 riguarda il cosiddetto EA Football Club. Qualsiasi cosa si faccia durante il gioco, a prescindere dalla modalità, porta un certo numero di Punti Esperienza al nostro profilo giocatore. Accedendo ai server di EA è quindi possibile confrontare tutti i nostri progressi con quelli della nostra lista amici e del resto della comunità giocante: un po' come accade in Autolog o, più recentemente, in Call of Duty Elite, con le debite proporzioni. Inoltre, attraverso la funzione "Supporta il tuo Club", tutto quello che combiniamo di buono in fatto di Punti Esperienza finisce nel calderone della nostra squadra del cuore, la quale parteciperà così a classifiche settimanali, con tanto di retrocessioni o promozioni in diverse divisioni. La cosa bella è che farà fede la media dei punteggi dei fan di una determinata squadra e non la somma, il che dovrebbe teoricamente premiare i club con i giocatori migliori, piuttosto che quelli con più supporter.



I replay consentono fermo-immagini splendidi come questo, col pallone in primo piano e un effetto sfocatura sul resto.



Le animazioni sui colpi di testa sono da sempre uno dei punti di forza della serie.

più di un mese fa, peraltro) vi ho parlato diffusamente di tutte le novità a livello di gameplay che questa nuova incarnazione del calcio secondo EA porta in seno. Per i più distratti tra voi, comunque, è opportuno fare un piccolo riassunto della situazione, visto anche il doppio salto generazionale della versione PC.

Cominciamo col dire che qui si fa il calcio, quello vero, anche se mancano la polvere dei campetti di periferia e le ginocchia sbucciate. Seppur i calciatori virtuali non subiscano alcun tipo di sfregio estetico, però, in FIFA 12 gli infortuni ci sono, eccome! Non che in precedenza nessuno si fosse dimenticato di questo aspetto del calcio, ma l'Impact Engine di casa EA Sports, che fa il suo esordio con questa edizione, è proprio una cosa bella. E che funziona, peraltro, il che non guasta mai. Ma cos'è l'Impact Engine? Come dice il nome stesso, è un insieme di routine che gestisce le collisioni tra i giocatori e ne calcola le conseguenze, sia a livello di dinamica dei movimenti sia per quanto concerne eventuali infortuni dovuti alla durezza dei contrasti. Mai più compenetrazioni poligonali e animazioni pre-calcolate, quindi? Diciamo di sì, anche se

qualche piccolo episodio sporadico c'è ancora: pescarlo, tuttavia, è un po' come trovare una mosca nera, su una roccia nera, in una notte nera. Il tutto si traduce in una credibilità a schermo senza precedenti, con giocatori che contrastano in modo più o meno efficace non solo in relazione ai parametri personali, ma anche in base a come l'Impact Engine interviene sulle animazioni e – di conseguenza – sul prosieguo dell'azione o sull'eventuale interruzione per avvenuto fallo. Dall'Impact Engine al Tactical Defending il passo è breve. Le vele di FIFA 12 si gonfiano col vento del rinnovamento grazie a una chiara riddiscussione della fase difensiva, ora decisamente più improntata ai tatticismi e all'attesa, piuttosto che al contrasto a prescindere. Se nei precedenti FIFA (e, in particolare, in quello dello scorso anno su PC) il contrasto diretto e il raddoppio premiavano il giocatore in virtù di una fisicità a tratti eccessiva, adesso non è più così. Lo stravolgimento del sistema difensivo passa attraverso una rimappatura del sistema di controllo, per cui il tasto che, una volta premuto continuamente, era deputato a farci affrontare direttamente

IMPARARE A USARE IL TACTICAL DEFENDING IN MODO CORRETTO ED EFFICACE È INIZIALMENTE UN VERO DRAMMA

il portatore di palla, adesso pone il difensore in una posizione di attesa. In questo tipo di situazione, la levettata analogica non muove più il nostro giocatore in relazione al campo, bensì all'avversario, consentendoci di temporeggiare e regolare la distanza prima di un eventuale intervento per portare via palla. Ve lo dico subito... imparare a usare il Tactical Defending in modo corretto ed efficace è un vero dramma! All'inizio è un po' come camminare su un pavimento di sapone con addosso un paio di trampoli, e viene da chiedersi perché si stia facendo tutta quella fatica quando, tramite menu, si possono rimettere le cose come stavano una volta. Poi, però, si cominciano a fare belle cose, a intuire i tempi e a regolare le distanze. Partita dopo partita, il disastro iniziale si trasforma in sfizio, e infine in automatismo. Il brutto anatroccolo diventa cigno, e la giocabilità vola alle stelle. Vita troppo facile per chi difende, quindi? Nemmeno per sogno, ovvia-

mente. Sull'altro piatto della bilancia c'è il Precision Dribbling, che eleva alla massima potenza il controllo dei giocatori tecnici. Se nelle scorse edizioni Messi, Nasri e Robinho (giusto per fare tre nomi a caso) sembravano piccoli umpa lumpa alle prese con il Grande Mazinga, adesso Cesare ha finalmente ciò che è suo. I dribbling, insomma, ora si possono tentare con profitto, fermo restando che un difensore fisico ha comunque licenza di usare le sue leve e la sua "presenza" per contrastare e portare via la sfera all'attaccante. In realtà, una specie di dribbling di questo tipo era già presente nella scorsa edizione... solo che, questa volta, funziona meglio. E sempre.

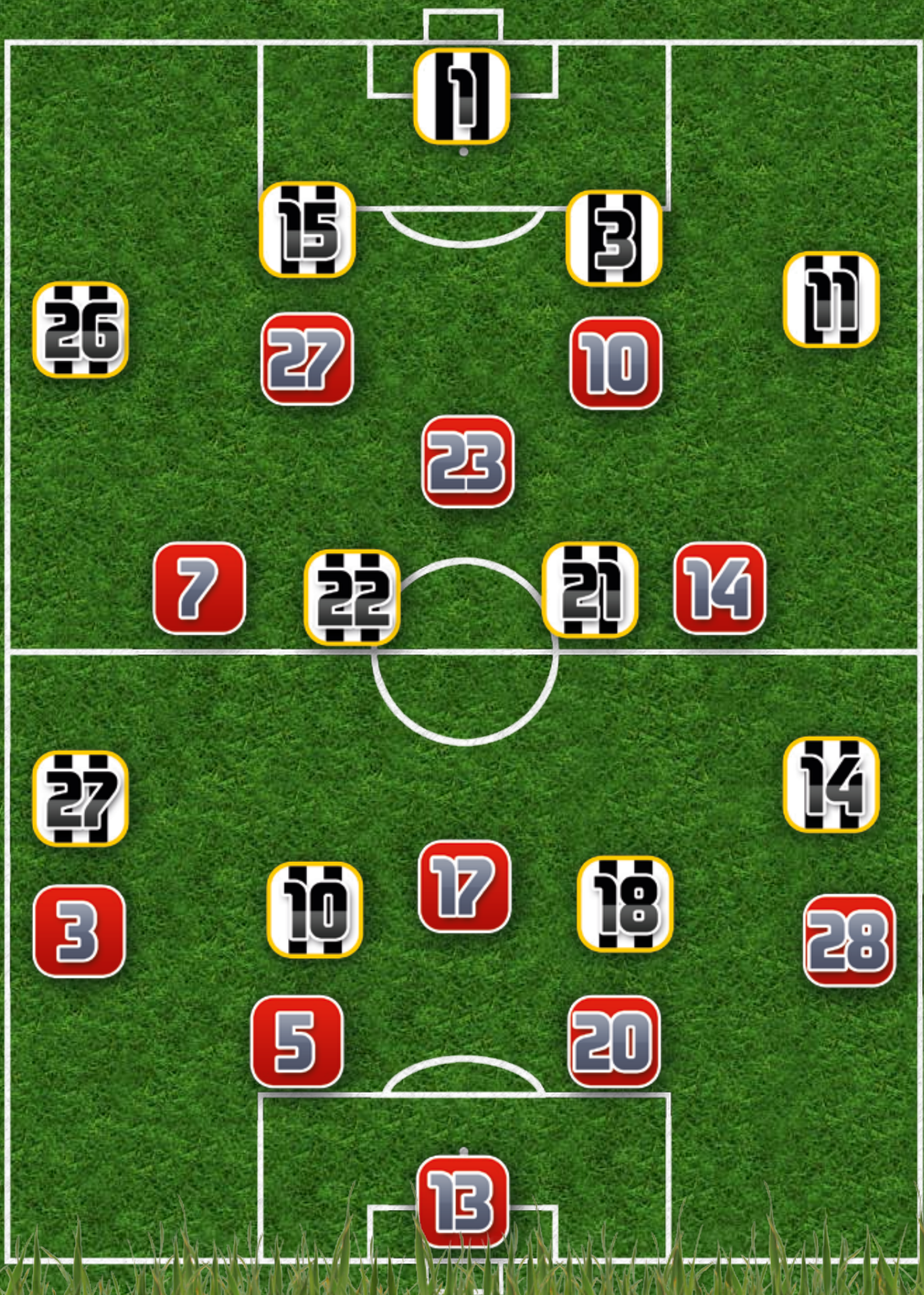
COSE CHE SI FANNO CON LA PALLA

Il calcio è un gioco di squadra. Si possono avere i migliori calciatori al mondo, ma, se si muovono in modo asincrono, per i fatti loro, il risultato negativo è assicurato. Come

Chiellini, testimonial fino allo scorso anno, mostra di poter dire la sua anche in area avversaria.



Tra dieci anni sapremo se quest'omino sarà diventato un campione o avrà fatto la fine di Domenico Morfeo.



LA JUVENTUS DI MISTER TOSO

Come al solito, la squadra che decido di guidare in ogni gioco calcistico è la Vecchia Signora. Dall'eterno Capitano Antonio Conte ho adottato il modulo, un 4-2-4 molto simile in realtà al canonico 4-4-2.

L'estremo difensore non può essere che lui, Gianluigi Buffon, una sicurezza in FIFA 12 come nella vita vera. Il suo secondo, Marco Storari, è molto più forte "live" che nel gioco, invece. Per la difesa, Bonucci e il suo 78 di globale filano in panca, per lasciare il posto al roccioso Giorgio Chiellini e all'esperto Barzagli. Sulle fasce, l'ex laziale Lichtsteiner ha mandato in pensione Motta, mentre la sinistra è riservata al giovane Paolo De Ceglie, visto che Grosso non ce la fa tantissimo e Ziegler me lo hanno venduto. Per il centrocampo, spazio al secondo nuovo acquisto, Vidal, che è un mezzo mostro: solido, veloce e letale se coadiuvato dalla precisione al lancio di Andrea Pirlo, qui più rapido che nella realtà. I due esterni alti che preferisco sono Krasic (a destra), e Mirko Vucinic (a sinistra).

Milos è capace di ottimi spunti, specie quando si usa la levetta analogica destra, ma non è proprio un mostro per quanto concerne le conclusioni a rete. Diverso il discorso per il montenegrino strappato alla Roma questa estate. Vucinic sa fare bene in attacco, è un mezzo cecchino quando vede la porta ma... non è proprio il più indicato per difendere. Nelle situazioni disperate, infatti, faccio in modo che sia Pepe, che ha settordici anni, a occupare quella fascia, "schiacciandolo" verso il basso con precise istruzioni. In attacco, per me vale il motto che "al cuor non si comanda", quindi Alessandro Matri si accomoda in panchina per lasciare il posto all'eterno Alex Del Piero, che con il suo 80 di overall riesce ancora a farsi rispettare. Il partner d'attacco che preferisco per Ale è Fabio Quagliarella, veloce quanto basta e moderatamente preciso una volta a tu per tu con il portiere. Nelle situazioni di emergenza l'uomo della provvidenza è Luca Toni, che i ragazzi di EA non hanno praticamente più modificato dal Mondiale del 2006 (quello dove i tedeschi e i francesi hanno pianto. Per non dimenticare). Lucone è solido, devastante di testa e capace di regalare assist o sponde preziosissime ai compagni.



Juventus

- 1 - Buffon
- 15 - Barzagli
- 3 - Chiellini
- 11 - De Ceglie
- 26 - Lichtsteiner
- 22 - Vidal
- 21 - Pirlo
- 27 - Krasic
- 10 - Del Piero
- 18 - Quagliarella
- 14 - Vucinic



L'ARSENAL SECONDO KIKKO

Dopo la partenza di Fabregas e Nasri, tocca ammettere di aver subito una drastica ricaduta con la mia squadra prediletta in FIFA 12. Ciò nonostante, il mio modulo preferito, ovvero il 4-3-1-2, deve essere mantenuto anche a costo di mettere qualche giocatore fuori ruolo. A dirla tutta, una volta giocavo con la difesa a tre e applicavo il fuorigioco in maniera quasi ossessiva, portando il pressing altissimo nella metà campo avversaria. Cose che invero faccio ancora, ma in maniera meno incalzante, vista la maggior incidenza della componente "fatica" nell'economia di un'intera partita o - addirittura - di una stagione. I terzini (leggeri e veloci) devono spingere, ed è quindi necessario intervenire nel menu sulla loro posizione, alzandoli di qualche pixel. Di contro, servono due centrali fisicamente prestanti, così da respingere i cross che, inevitabilmente, piovono in area quando il terzino di turno non fa in tempo ad arretrare e si viene sorpresi in contropiede. Davanti alla difesa deve ergersi un centrocampista alto e di contenimento come Song, che possa intercettare tutti i rinvii da fondo campo e attivare velocemente i due colleghi di zona esterni. Questi devono essere i più tecnici possibile, anche a discapito della prestantza fisica, visto che il loro doppio compito è quello di innescare le punte con precisione o presentarsi davanti alla porta dopo una triangolazione profonda. Per intenderci, qui giocavano proprio Fabregas e Nasri prima del calciomercato disastroso di Wenger, ora sostituiti nei miei schemi dai decorosi Walcott e Rosicky. Davanti, invece, una punta veloce come Gervinho ne affianca una di medio taglio (ma sempre tecnica) come Van Persie, con Arshavin a supporto poco dietro. Con una squadra così impostata, la palla va tenuta bassa praticamente sempre, e il gol deve essere sostanzialmente cercato attraverso triangolazioni veloci e continue. In caso di disastri e di necessità di recuperare un risultato negativo in poco tempo con lanci lunghi a scavalcare il muro difensivo, Arshavin va scalato a centrocampo al posto della mezzala più stanca, e alla talentuosa punta olandese viene affiancato un "omaccione" come Chamackh, in grado di "spizzare" la palla di testa per gli inserimenti dei compagni.



Arsenal

- 13 - Szczesny
- 3 - Sagna
- 5 - Vermaelen
- 20 - Djourou
- 28 - Gibbs
- 17 - Song
- 7 - Rosicky
- 14 - Walcott
- 23 - Arshavin
- 27 - Gervinho
- 10 - Van Persie



Il Chicharito e Iniesta fanno conoscenza grazie al nuovissimo Impact Engine. Sarà amore a prima vista?



Il dettaglio dell'erba sul close-up è davvero sensazionale!

si comporta FIFA 12 sotto questo punto di vista? Direi più che bene, soprattutto in relazione alle indicazioni predisposte in fase di gestione della squadra. Attraverso menu principali e secondari si possono decidere schemi, posizioni ed eventuali status singoli per ogni atleta, a seconda che la nostra compagine abbia o meno il possesso della palla. In questo, occorre dirlo, i ragazzi di EA devono imparare ancora qualcosa da Konami: PES ha sempre avuto una profondità di gestione molto avanzata, soprattutto per ciò che concerne l'applicazione degli schemi e le varietà tattiche a disposizione del giocatore durante la partita. Comunque sia, tutti gli ordini dettati dalla panchina vengono bene o male rispettati, e anche il calciologo più assatanato può dislocare il proprio "undici" senza ritrovarsi con i giocatori che si comportano in modo strano o incoerente con i dettami imposti. Questo è vero quasi sempre, ma con qualche eccezione che è mio dovere segnalarvi. Il fuorigioco, ad esempio, è sicuramente meglio programmato rispetto alle scorse edizioni, ma succede ancora troppo spesso che, nel caso di una difesa a quattro, uno dei calciatori (quasi sempre un terzino) non faccia il movimento a salire e segua il progresso

Rovesciata senza comproMessi.



dell'azione di attacco. Un'altra piccola magagna riguarda il raddoppio, visto che talvolta questo viene effettuato dal compagno di squadra meno idoneo: la scelta è lasciata alla CPU, e non può essere in alcun modo determinata da chi tiene in mano il joystick o la tastiera (tra parentesi, se usate quest'ultima per giocare a FIFA 12, siete da internare a vita, neh!).

COSA FACCIAMO OGGI?

FIFA 12 non è solo un gioco di calcio, ma un'esperienza a tutto tondo sul mondo del pallone. Le cose da fare sono tante, e davvero non ci si annoia mai. Si possono organizzare classiche amichevoli, sia in locale, sia attraverso internet. Oppure, si può creare un alter ego virtuale e aiutarlo a diventare un campione, aumentandone i parametri attraverso ben 400 sfide da completare nell'Arena o in una qualsiasi delle altre modalità. O ancora, dilettarsi col potentissimo editor, che consente di mettere mano a praticamente tutto il database su licenza FIFPro.

Perché, poi, non farsi una serata in uno dei 50 tornei mondiali esistenti, piuttosto che organizzarsene uno ad hoc? Per non parlare dell'online, finalmente libero da vincoli, con tanto di 11vs11 a disposizione per la modalità PRO Club (quando abbiamo effettuato le nostre prove, i server di EA non erano ancora operativi, quindi aspettatevi di rivederci tornare sull'argomento).

Di ciccia al fuoco, lo avrete capito, ce n'è da scoppiare, anche se il cuore pulsante dell'esperienza FIFA 12 in singolo è, al solito, rappresentato dalla Carriera, che può essere affrontata nelle vesti di allenatore, di

FIFA 12 NON È SOLO UN GIOCO DI CALCIO, MA UN'ESPERIENZA A TUTTO TONDO SUL MONDO DEL PALLONE



Nesta e Hamsik si contendono la sfera a colpi di spalla: l'esperienza del rossonero avrà la meglio sul mancato Mister X.



Il Pocho calcia al volo verso la porta difesa da Abbiati. Non saprete mai come è andata a finire...

RESIDENT FIFA? MAI PIÙ!

Uno dei problemi cronici della serie, almeno negli ultimi anni, ha riguardato la pessima realizzazione dei volti dei calciatori, talmente "zombati" che sembravano più uscire da un episodio di Resident Evil che da un titolo sportivo. Ebbene, sarete lieti di sapere che FIFA 12 ha fatto notevolissimi passi avanti sotto questo punto di vista, tanto più che quest'anno i calciatori del Milan si sono prestati a una sessione di capture dei volti che ha riscon-



tri incredibili a livello di verosimiglianza. Al di là della compagine rossonera, comunque, si nota in generale un miglioramento deciso anche per quanto riguarda il resto del cuccuzzaro, almeno se si prendono in considerazione i calciatori più celebri.

giocatore o di entrambi i ruoli, proprio come il Vialli del Chelsea che fu. Sebbene le modifiche rispetto al passato siano ridotte al lumicino, devo farvi partecipi di come le vicende di calciomercato siano ora state dotate di una suspense del tutto nuova. Oltre a essere maggiormente vincolati dalla volontà dei giocatori più che dalle società, i trasferimenti subiscono una brusca accelerata nell'ultimo giorno di affari, con tanto di orologione a fare da countdown per le ore spicciole. Un altro aspetto che ha subito ritocchi è la gestione degli infortuni. Un giocatore che ha appena terminato una convalescenza deve essere reintegrato in squadra con un minimo di gentilezza e criterio, stimolando certo il suo rientro alla forma lasciandogli saggiare il campo, ma senza forzare i tempi. Ciò detto, qualora si tratti di un atleta essenziale per il benessere dell'intera squadra (Ibra nel caso del Milan, per intenderci), può essere ragionevo-

le rischiare un secondo infortunio pur di averlo in campo in una partita basilare per la stagione.

MISTER, MI SERVE UN GATORADE!

So bene cosa vi state domandando a pochi passi dalla fine della lettura: ma se 'sto FIFA 12 è molto più bello di FIFA 11, com'è che il voto è fondamentalmente allineato a quello dello scorso anno? Il motivo, al di là di quel paio di appunti di cui avete già letto qualche riga addietro, è prettamente tecnico. FIFA 12 su PC fa una fatica boia a girare, il che, per un titolo che deve avere nella fluidità uno dei suoi piloni portanti, è un problema. Si tratta di un difetto che avevo già osservato ampiamente nelle versioni preliminari che ho avuto modo di testare nei mesi scorsi in più occasioni, ma che si è ripresentato in tutto il suo fastidio anche al momento di mettere le mani sulla build che sto giocando ora. Con un PC composto da un Quad Core da



De Rossi al Bernabeu gioca da mancato ex, almeno per ora.



Totti e Carvalho discutono amabilmente della diversa tassazione tra Spagna e Italia mentre si contendono un pallone aereo.

3GHz, 4 GB di RAM DDR3 e una ATI Radeon HD 5850 con 1 GB di VRAM non c'è stato modo di giocare alla risoluzione nativa del monitor (ovvero 1920x1080), con una fluidità minimamente accettabile. Scalando poco alla volta il dettaglio e la risoluzione, il risultato ottimale è stato raggiunto impostando il primo al massimo, ma lanciando l'eseguibile in finestra e limitando la seconda a 1280x720 (abbiamo anche provato la stessa risoluzione in full screen, con dettagli bassi, e funzionava bene). Che questa sia - casualmente - la risoluzione nativa delle versioni console è più una coincidenza che altro. Tuttavia, resta il sospetto che il motore grafico non sia stato effettivamente ottimizzato e che abbia subito, invece, un porting grezzo, senza depurazioni. Può anche essere che su sistemi di ultimo pelo non ci siano problemi di sorta, ma resta il fatto che FIFA 11 si comportava molto, molto meglio da questo punto di vista. Ciò detto, FIFA 12 è talmente bello che lasciarselo sfuggire solo per quanto detto sarebbe un delitto imperdonabile. E questo, nonostante l'ennesima pessima prova della coppia Caresa/Bergomi in sede di telecronaca.

Ivan "Kikko" Conte
kikko@sprea.it

C'È IL SOSPETTO CHE IL MOTORE GRAFICO NON SIA STATO EFFETTIVAMENTE OTTIMIZZATO E CHE ABBA SUBITO, INVECE, UN PORTING GREZZO DA CONSOLE

Al solito, l'Arena è il luogo migliore per "gioneggiare" e impraticarsi con finte e controfinte.



Commento

FIFA 12 è un capolavoro, poche storie. La summa del calcio videoludico, il punto più elevato nella ricerca della simulazione pallonara, la gioia eterna per tutti i malati della sfera di cuoio. Prendere la mano con tutte le novità del sistema di controllo difensivo può essere un problema ma, una volta padroneggiate le tecniche base, è tutta una discesa verso un continuo e costante miglioramento. Si ha sempre l'impressione di potersi perfezionare e di avere parecchie cose ancora da imparare, anche dopo centinaia di partite alle spalle. Peccato solo per i problemi di carattere tecnico, senza i quali FIFA 12 avrebbe potuto affiancarsi a Portal 2 e a GTA: San Andreas in cima alla TGM Top Title. Arrivasse una patch...

- + La cosa più simile al calcio vero mai apparsa su PC
- + Infinito da giocare
- + Impact Engine semplicemente spettacolare
- Motore grafico tutt'altro che ottimizzato

AVVANTO
93

■ CPU: Dual Core 2.66 GHz (Dual Core 2.66 GHz) ■ RAM: 1 GB (4 GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATI 2600XT/nVidia GeForce 8600GT (nVidia GeForce 9600 o ATI equivalente)
■ SPAZIO SU HD: 7 GB ■ CONNESSIONE: ADSL

■ SVILUPPATORE: Techland ■ PUBLISHER: Deep Silver
■ DISTRIBUTORE: Koch Media ■ MULTIPLAYER: Internet
■ LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli ■ PREZZO INDICATIVO: € 44,90

www.deadislandgame.com



DEAD ISLAND™

Uno splendido resort tropicale e una sconosciuta infestazione che trasforma la gente in zombie. Il risultato? Un inferno sulla terra che conferma un motto famoso: partire, in effetti, è un po' morire...

Che questo FPS di Techland abbia attirato l'attenzione dei giocatori è un dato di fatto. Non proviene da una software house con soli capolavori all'attivo, non propone un motore grafico di undicimillesima generazione, non offre nemmeno una trama particolarmente innovativa o fuori di testa. Eppure, già dalle prime immagini e dalle prime, timide, prove su strada, il giocatore attento aveva scorto un bel po' di carne al

fuoco, anche se morta e putrescente. Perché Dead Island riesce a colpire nel segno. Magari per il territorio da esplorare liberamente e senza una progressione lineare delle missioni, ricco di zombie assassini, che ci obbligano a lottare con armi e oggetti sempre pronti a spaccarsi, affinando le nostre tecniche grazie all'esperienza. O magari per il sistema

I SOPRAVVISSUTI SONO SPARSI IN ALCUNI LUOGHI SICURI DELL'ISOLA, PRONTI A OFFRIRCI MISSIONI FACOLTATIVE DA COMPLETARE

di combattimento "realistico", improntato sul punto del corpo del non morto di turno da mutilare, sbrandellare, decapitare e sfregiare in modi sempre creativi.

O forse, semplicemente, ci piacciono gli zombie e un bel gioco di questo tipo è come il pantalone nero, che va su tutto e in tutte le stagioni. Peccato che sia un pantalone sporco di sangue e membra umane...

Dead Island: un'isola tropicale, tanti zombie e "qualche" oggetto da usare come arma. Cosa volete di più dalla vita, un Mojito servito in un cranio aperto con tanto di ombrellino?



Le armi sono sempre pronte a rompersi e a lasciarvi indifesi. Il livello di usura è indicato nella parte alta dello schermo.



Il combattimento prevede danni localizzati, con tanto di amputazione degli arti. Tanto i non morti non sentono dolore, eh...

CI SONO PUNTI DEL GIOCO IN CUI, VE LO DICO DA APPASSIONATO, QUASI CI SI DIMENTICA DELL'OBIETTIVO PRINCIPALE E CI SI PERDE IN PREDÀ A UNA PIENA FOLLIA ESPLORATIVA

QUESTO NON C'ERA SUL VOLANTINO...

Per cercare di capire cosa ci sia "dentro" questa produzione dobbiamo procedere per gradi. Cominciamo dalla trama, che ci mostra immediatamente che Dead Island è un titolo destinato a farsi amare anche se si impegna in ogni modo per farsi odiare. Prendiamo il tema principale della storia: ci troviamo su un'isoletta tropicale, che ospita un classico villaggio vacanze con annessa minuscola cittadina baraccopoli in cui gli indigeni sopravvivono tra malavita e povertà. La nostra avventura inizia all'indomani di una normalissima serata di baldoria per questi luoghi di villeggiatura: quattro ospiti del resort, due donne e due uomini, vanno a dormire e si risvegliano la mattina successiva in un girone dantesco. Perché la popolazione,

lo staff e i clienti del villaggio sono stati trasformati in zombie? E da chi? Dove sono i sopravvissuti? E perché il nostro alter ego (uno dei quattro personaggi di cui sopra) sembra immune alla zombificazione? Tutte domande che troveranno risposta lungo il vostro "viaggio", anche se non dovete aspettarvi grandi colpi di scena. Il motivo del contagio/infezione, per esempio, rimarrà un segreto fin quasi alla fine della storia, così come l'identità dell'uomo alla radio, l'unico che pare sapere qualcosa di tutto questo macello (ma non è così, fidatevi. ndToSo). Per quanto riguarda i sopravvissuti, questi sono sparsi in alcuni luoghi sicuri dell'isola, pronti a offrirvi missioni facoltative come rintracciare parenti e amici, recuperare generi di prima necessità od oggetti e cose sui generis. Come dite? Sa

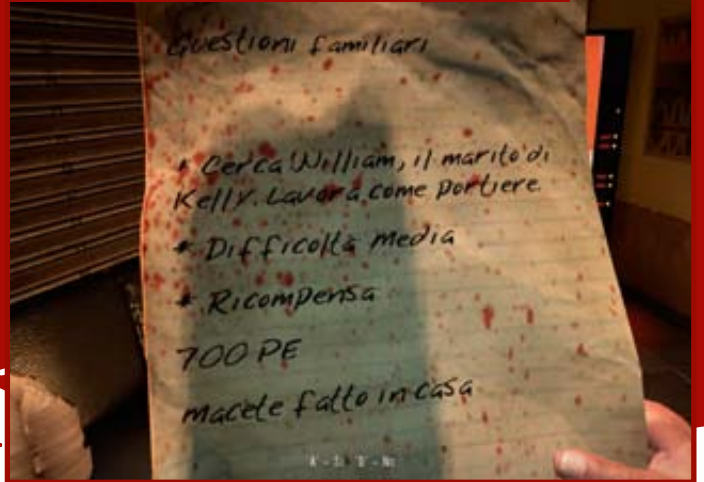
Io capisco essere minuziosi, ma la raccolta di oggetti in Dead Island è ai limiti della leziosità: guardate solo in questa pila di bagagli quanti luoghi in cui cercare un piccolo tesoro...



CHI RESPIRA ANCORA

Il personaggio che andremo a interpretare in Dead Island può essere uno dei quattro "ospiti" del resort che fanno bella mostra di sé nel filmato introduttivo. Troviamo Logan, il quarterback in vacanza, abile con il lancio delle armi, Purna (oddio, che nome...), ex agente di polizia e ora guardia del corpo ed esperta di bocche da fuoco, Xian Mei, ragazza asiatica impiegata come cameriera nel resort (e inspiegabilmente brava con le armi da taglio. Lavorava in cucina?) e, per ultimo, Sam B, rapper di colore grosso come una montagna di caramello e quindi adatto all'uso delle armi da impatto più massicce. Ovviamente la scelta del personaggio ha influenza sull'abilità iniziale del vostro alter ego, ma non preclude l'uso di alcun tipo di arma od oggetto, legati al livello raggiunto.

Un esempio delle decine di missioni secondarie previste nel gioco: ognuna può garantire ricompense altrimenti inaccessibili.



tanto di minestra riscaldata? Ave-te ragione: prendendo un po' di The Walking Dead, un po' di Resident Evil, un po' anche di Lost (che quando di mezzo c'è un'isola coi suoi misteri, ci sta sempre bene... forse è perché nella serie TV hanno messo tutto, dall'esoterismo alla fantascienza) e qualche spruzzata di B-Movie la trama è bella che pronta.

La struttura di gioco, con un filone principale e decine di missioni secondarie e facoltative, alcune delle quali ripetibili, è ben delineata: fortunatamente qualità e varietà delle missioni opzionali sono tali da allungare l'interesse, eccezion fatta per Svetlana, che continua a chiedere champagne come se non

ci fosse un domani (e, in effetti, un domani potrebbe non esserci. ndToSo).

Ci sono punti del gioco in cui, ve lo dico da appassionato, quasi ci si dimentica dell'obiettivo principale e ci si perde in preda a una piena follia esplorativa.

LA VITA È LA VIRTÙ DEI NON MORTI

Parlando di esplorazione possiamo tranquillamente spostarci alla sceneggiatura alla scenografia. Che nel nostro caso è l'isola con tutte le sue infrastrutture. Tutte, o quasi, inevitabilmente cosparsa di zombie pronti a massacrarci. Ora, che Dead Island sia un open world, o almeno questo era l'intento de-

Ho appena scoperto che gli zombie annegano!



QUESTA ME LA DOVETE SPIEGARE

Tra i mille motivi per cui Dead Island rimane un bel gioco nonostante alcuni difetti grossi come i moscerini che abitano il Parco Lambro (e credetemi, con alcuni di quei moscerini ci gioco tutte le sere a carte, sanno essere molto amichevoli se sai come prenderli) ce ne sono alcuni davvero al limite dell'incredibile. Prendiamo la questione alcol. L'alcol è un oggetto molto utile, che può essere scambiato in alcune quest ripetibili per ottenere preziose molotov e altri oggetti infiammabili. Peccato che possa essere anche bevuto dal personaggio, dando un effetto ben conosciuto a chiunque abbia mai esagerato il sabato sera. Per questo motivo è anche un'arma, e viene "trattata" al pari degli altri oggetti dell'arsenale. Il problema è che capita spesso di recuperare una bella bottiglia, venire attaccati di sorpresa da uno zombie, ritrovandosi invece che il fedele machete a bere alla salute del poco salutista cadavere ambulante! Può bastarvi come esempio di sbadataggine? Ne avrei almeno un'altra mezza dozzina da raccontarvi, ma credo abbiate capito a cosa mi riferisco... e no, considerare che ci sono talenti che premiano il combattere ubriachi non spiega questa scelta poco felice.

L'ISOLA È RICCA DI LUOGHI TUTTI DA ESPORARE

gingilli più o meno rari, più o meno modificabili e più o meno utili in circostanze diverse, anche considerando l'estrema usura di cui soffrono, oppure l'estrema rarità con cui sono disponibili munizioni e rifornimenti.

MEGLIO LA MANNAIA O IL MARTELLONE DI THOR?

In ogni fase di gioco, dal primo atto fino alle battute finali, l'utente deve sempre fare attenzione al tipo di arma da usare. Ne esistono di differenti tipi: ci sono quelle da taglio, veloci, letali ma molto fragili, quelle "da impatto", più durature ma meno rapide e stancanti, e quelle da fuoco, che soffrono di una costante penuria di munizioni, eccezion fatta per quando si frantumano gli umani non ancora trasformati in zombie. Scegliendo le armi dotate di lama sarà possibile menomare fisicamente gli avversari, ricidendone arti o teste, mentre optando per martelli e martelloni assortiti, un colpo ben assesta-

to sarà in grado di rompere le ossa che rimangono nei corpi putrescenti che vogliono farci la festa. Le pistole, i fucili e i mitragliatori, invece, sono estremamente più efficaci contro gli umani che non contro i non morti, visto che nel caso di avversari in carne, cervello e ossa è possibile mettere a segno degli headshot soddisfacenti. Perché se uno il cervello non lo ha, che headshot vuoi fare?

Tutto questo miscuglio di condizioni genera un'incredibile varietà di situazioni perfettamente integrate nell'atmosfera da incubo venutasi a creare sull'isola. E non è cosa da poco, credetemi.

UN PERSONAGGIO, TRE QUALITÀ

Se il crafting e la manutenzione delle armi aggiungono un ottimo livello di profondità al combattimento, anche la componente "strategica" di Dead Island partecipa attivamente a rendere interessante quello che altrimenti sarebbe un continuo massacro di corpi in decomposizione. Fin dal sistema di gestione dell'energia, un parametro a parte dalla salute che si consuma correndo, saltando o anche semplicemente brandendo un'arma più o meno pesante, è chiaro che in Dead Island non si può semplicemente lanciar-



Lo schermo dell'inventario permette di equipaggiare le armi pronte all'uso. Notate la rarità degli oggetti, con i colori resi celebri da Diablo e Wow...

gli sviluppatori, è cosa risaputa. All'atto pratico l'isola è varia e ricca di luoghi da esplorare. Certo, il respawn degli zombie è a tratti a dir poco asfissiante, ma per fortuna lo è anche quello degli oggetti utili e consumabili, come i cibi e le bevande per rigenerare la salute o le casse contenenti armi. A dirla tutta, un mezzo bug o mezzo errore di programmazione, vuole che alla conclusione di ogni quest gli oggetti ricompaiano tutti al loro posto. Nel caso di bottiglie di champagne che permettono di guadagnare soldi ed esperienza, o in quello di bottiglie d'alcol da trasformare in molotov, il fatto non è da trascurare. Comunque di cose da fare e da vedere ce ne sono parecchie e da questo punto di vista il sistema di log delle missioni e gli obiettivi sulla mappa aiutano a non perdersi niente per strada. Anche perché andando al risparmio, certe zone, come i supermercati o le spiagge, mostrano ambienti un po' tutti simili tra loro: il rischio labirintite causa penuria di texture c'è tutto, quindi. Quest a parte, il nostro lavoro di

sopravvissuto ci porta a cercare e a ottenere oggetti e materiali di ogni genere. E anche in questo ambito Dead Island svela la sua natura. Tutto si basa sul sistema di armi, molto fragili e costantemente da tenere in ordine sborsando fiumi di denaro. Ogni arma, inoltre, può essere migliorata nelle sue statistiche tramite costosi upgrade, oppure essere impiegata come base per creare oggetti via via più devastanti, sfruttando progetti un po' fuori di testa da recuperare nelle varie location. Armi, denaro e oggetti vanno recuperati in ogni cassetto, pattumiera, armadio, scaffale, borsa o anfratto immaginabile, oltre che sui corpi degli zombie massacrati. Peccato che la quantità di questi luoghi sia tale da rendere il lavoro di avvoltoi molto, molto frustrante, se preso per il verso sbagliato. Superata la sindrome da "cerco tutto, voglio tutto", rimane comunque un sistema ricco di



Il combattimento può comprendere momenti di mischia in cui doversi liberare compiendo particolari azioni. Queste però non bloccano altri nemici, per cui durante tutte le animazioni si continuano a subire vagonate di danni.

Alcuni zombie sono più zombie di altri zombie. È il caso di questo enorme suicida, un kamikaze pronto a esplodere per la gioia di tutti presenti

IL PARERE DEL ToSo



Un titolo controverso, questo Dead Island. Come dice NKZ, sono diversi i momenti in cui pare realmente fare di tutto per farsi odiare dal giocatore. Eppure, a conti fatti, l'esperienza mi ha soddisfatto e parecchio, a prescindere dall'aspetto tecnico o dalla questione "è un semplice porting di una versione Xbox". Prima di scrivere queste righe sono arrivato al 92% della campagna utilizzando Logan, e ho riasfrontato le prime fasi con un paio di altri personaggi, non trovando sostanziali differenze. Avventurandomi in multiplayer con un simpatico giornalista austriaco che aveva scelto una delle due donne come alter ego, le cose non sono cambiate. Nel senso, Logan picchia come un fabbro, la tizia pure. Di buono c'è l'aver potuto constatare che il sistema di jump in e jump out è efficace. L'idea di un free roaming a base di zombiede, a mio modo di vedere, vincente, e il modo in cui è stata inscatolata in questo Dead Island mi è piaciuto, pur riconoscendo i limiti tecnici di una conversione non proprio all'altezza della situazione. Non mi hanno convinto appieno alcuni espedienti narrativi, tanto che in diversi punti non si riesce a capire quanto quelli che incontriamo lungo il percorso siano omaggi ad altre opere o quanto possano essere considerati mere scopiazature, così come sono oscuri sia il motivo per cui ci sono sempre tutti i personaggi nelle scene d'intermezzo sia perché ci troviamo su quell'isola. Dire che è "semplice vacanza" non basta, ovviamente. La storia vive di alti e bassi, ma riesce ad appassionare, e il sistema di combattimento, con danni localizzati, premia chi sceglie di giocare con mouse e tastiera con smembramenti epici. Meno comprensibile la scelta di non penalizzare, se non con un conguaglio in danaro, chi muore troppo spesso, ma non ci si deve cruciare più di troppo, visto che in alcuni frangenti il gioco è più che ostico, e avere un "respawn" a disposizione evita di cadere vittime della frustrazione. In estrema sintesi, potremmo dire che Dead Island è un gioco non perfetto, sicuramente migliorabile, ma capace di tenere incollato l'utente al monitor per le venti e passa ore che servono per portarlo a termine. E giocarci in compagnia è proprio bello: Claudio, Ivan e io siamo pronti a partire, e abbiamo bisogno di carne (putrefatta) per rimpolpare le prime linee...

Davide "ToSo" Tosini



Certi zombie cresciuti a pane e testosterone possono scaraventarci a terra e lasciarci storditi.

IN OGNI FASE DI GIOCO, DAL PRIMO ATTO FINO ALLE BATTUTE FINALI, L'UTENTE DEVE SEMPRE FARE ATTENZIONE AL TIPO DI ARMA DA USARE

si a testa bassa contro un gruppo di non morti e sperare di colpirne il più possibile. È necessaria una pianificazione, che si sviluppa anche attraverso il passaggio di livello del personaggio e l'assegnazione dei punti abilità a esso legati. Ogni livello di esperienza acquisito consente di specializzare il nostro alter ego in uno dei tre alberi di abilità disponibili. Questi, schematicamente parlando, sono legati al combattimento, alla salute e alle sue abilità personali. Con il giusto investimento di punti è possibile creare un alter ego capace di scardinare le casse più rare e dal contenuto prezioso, oppure dedicarsi esclusivamente alle abilità di combattimento, magari aumentando il danno di un tipo di arma. Oppure, ancora, si può risparmiare sulla costruzione e sul miglioramento delle armi, magari incrementando la capacità dell'in-

ventario. La duttilità di questo semplice sistema è molto buona e, lo ripetiamo, si integra perfettamente con i meccanismi delle armi e ancora di più con il sistema di danno localizzato: una combinazione di personaggio abile con le lame, un ottimo machete e un colpo ben assestato alla gola può decapitare in un colpo solo uno zombie di passaggio. E sono soddisfazioni, quasi inarrivabili.

CARTOLINE UN PO' SFUOCATE

Della trama, del gameplay e delle relative debolezze più o meno sistematiche e più o meno sopportabili abbiamo parlato ampiamente. Da analizzare ci rimane il comparto tecnico. E anche qui il copione rimane pressoché lo stesso. Dead Island non è un granché pulito. L'engine è leggero e piuttosto performante anche su macchine non certo potentissime, ma questo non è legato a una pro-

grammazione cesellata, quanto a una leggerezza in termini di poligoni e complessità ambientale che in alcuni momenti lascia quasi stupefatti. Per carità, una volta immersi in un combattimento con svariati putrescenti esseri deformati importa relativamente se la stanza in cui ci troviamo assomiglia troppo ad altre dieci appena visitate, però la pochezza di alcune aree è evidente e non può essere trascurata. C'è anche da segnalare, inoltre, come la versione PC possa essere considerata un semplice porting di quella 360, solo tirata a lustro in alcuni frangenti. Non è una novità e Techland non è la prima software house che sceglie di seguire questa strada, però un qualcosa in più era lecito aspettarselo. Passando oltre, un ambito in cui Dead Island non pecca è l'animazione: certo, gli zombie, si sa, non fanno molto più che ciondolare di qua e di là. Ma la resa dei movimenti, in particolare in battaglia, è ottima. Per il resto, invece, ci rimane un po' di

delusione per un gioco che poteva sfruttare, per fare un esempio, luci e ombre meglio di come fa. E sì, arrivati alla fine di questo articolo lo possiamo confermare: è un bel gioco nonostante tutto, ma proprio tutto, cerchi di far cambiare idea al giocatore...

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

Commento

Dead Island è un buon titolo, ricco di elementi che faranno sicuramente la felicità di quei giocatori disposti a superare alcuni problemi e alcune sviste che gli sviluppatori purtroppo non hanno avuto tempo o modo di sistemare, nonostante una day one patch. Di certo il risultato finale merita, grazie a un'ambientazione ricca di luoghi da esplorare, decine di missioni facoltative e non lineari, tonnellate di armi e di abilità da sbloccare e un combattimento coinvolgente e diverso dai soliti sparattutto. Certo, avessero fatto più attenzione ed evitato le sbavature, o migliorato il bilanciamento della difficoltà generale, staremmo parlando di un giocone assoluto. Così, è "semplicemente" divertente.

+ Un'isola tutta da visitare!
+ Che paura, che spavento!

- Esteticamente, ogni tanto, serve chiudere un occhio...
- Il sistema di "respawn" non è il massimo

VOTO **83**

LA COOP DEI DIVERSAMENTE VIVENTI

Dead Island ha una peculiarità. L'intero gioco può essere affrontato in compagnia di altri tre giocatori umani, che interpreteranno i personaggi del "pacchetto protagonisti", un po' a là Left 4 Dead, per intenderci, solo con più missioni e meno massacro fine a sé stesso. Con gli amichetti è possibile affrontare tutte le missioni e darsi manforte attraverso le aree più pericolose. Ancora meglio, alcune zone, davvero difficili da esplorare in solitaria, sono uno spasso, giocate con altri amici.

Alcuni dei personaggi di contorno, per quanto carismatici come l'omino della pubblicità del cornetto Algida, riescono a non sfigurare sull'isola.



Bank: Wow, ottimo lavoro. Bene, ora dammi qualche minuto per rimettermi in sesto questa botta.

"BARBA SPAZIATRICE" SUITA

limbgame.org

Playdead Presents
A GAME BY ARNT JENSEN

LIMBO

PREMERE UN TASTO PER INIZIARE

COPYRIGHT 2010 BY PLAYDEAD A/S



Alzati, bambino. C'è da correre e pensare in bianco e nero, per guadagnare finalmente la pace. Che poi, sarà vera salvezza?



L'inizio del gioco, come di regola, serve per dare un'idea precisa dei comandi: semplici in questo caso, ma con un'interazione fisica ben gestita.

NELLA SUA IDEA INIZIALE, L'AUTORE SEMBRA AVER VOLUTO PRENDERE LA GIOCABILITÀ DI CANONICI PLATFORM E PUZZLE ADVENTURE PER PROIETTARLA IN CHIAVE MINIMALISTA E SIMBOLICA

Abbiamo atteso l'uscita di LIMBO con particolare fervore, per poter dire finalmente la nostra. Il titolo del game designer danese Arnt Jensen – co-fondatore della casa indipendente Playdead – è stato oggetto di critiche entusiastiche e di qualche timido distinguo, al suo esordio sul servizio Live di Xbox 360: una sfilza di total-score (insomma, il voto che siamo riusciti a evitare per 22 lunghi anni) ha premiato l'opera prima di Jensen, anche se non sono mancati indomiti che hanno giudicato l'esperienza solo discreta, oppure redattori più cauti – o realisti, a seconda dei punti di vista – pronti ad abbassare una media comunque in odor di eccellenza. Proprio per esprimere al meglio il giudizio di TGM, per un gioco in ogni caso impressionante per confezione e realizzazione formale, lungo queste pagine trovate i commenti dettagliati di pazzi ancora più conclamati di me (Kikko e il Cinese), che già avevano avuto esperienza di LIM-

BO nell'incarnazione console, e per questo fremevano con le ditine sulla tastiera da molto tempo. Alla fine,

la recensione è stata affidata a me, che fresco fresco mi sono messo sul gioco senza averlo mai provato, giusto perché i titoli a piattaforme privi di sparatorie e sganassoni li vedo solo per dovere professionale... Ma LIMBO, naturalmente, non può essere definito solo come un platform: al di là dei movimenti necessari per sopravvivere alle insidie, con salti tarati sulle distanze e sul

tempismo, il cuore del gameplay risiede negli enigmi, che si nutrono delle condizioni ambientali di un mondo posto tra ciò che è e ciò che non è. Da un certo punto di vista, d'altronde, LIMBO assomiglia a un meta-videogioco, ovvero a un titolo dall'approccio concettuale quasi "idealistico", in alcuni casi elevabile senza remore al rango di opera d'arte. Quest'ultima valutazione rimane



Una scatola di Random-Snookies a chi risolve questo enigma. Tanto il premio non esiste.

IL PARERE DEL CINESE



LIMBO è un videogioco controverso. Non sono il primo a dirlo e certamente non sarò nemmeno l'ultimo. Vero è che, se mi limitassi ad analizzarne solo ed esclusivamente il gameplay, di sicuro non potrei spendere parole di entusiasmo. Le meccaniche da puzzle game in due dimensioni à la Braid, giusto per citare l'esempio di maggiore successo, andrebbero quelle del titolo danese di Playedead, che nel confronto faticerebbe, e non poco, a far parlare di sé. Spingi la cassa, tira la fune, inverti la gravità, succedono cose: la fiera del "già visto". Il caso vuole, però, che la "sostanza" plasmata attorno a quella banale infrastruttura di gioco, sia di una qualità che neanche le fiorentine allo scadere dell'ordinanza firmata dall'allora Ministro Umberto Veronesi, con la quale erano state regolamentate le modalità di asportazione della colonna vertebrale dei bovini macellati, in occasione dello scandalo della "mucca pazza". Una digressione su LIMBO, quindi, non può prescindere dall'evidenziare quanto il vero valore aggiunto dell'esperienza offerta sia costituito dall'atmosfera. Se il Vocabolario Treccani la definisce come: "[in senso figurato] il procedimento della rappresentazione per cui i personaggi, gli stati d'animo, l'ambiente, il paesaggio, la vicenda, quasi sfumando l'uno nell'altro, creano un insieme fuso, multanime, dove quel che conta non sono più i singoli particolari, ma il tutto, nella sua capacità di suscitare suggerimenti emotivi", è allora d'obbligo indicare in LIMBO uno dei più riusciti esemplari mainstream di "videogioco d'autore". Ogni elemento contribuisce all'esaltazione del sentimento d'angoscia e ineluttabilità che, evidentemente, gli sviluppatori volevano trasmettere. LIMBO è un viaggio nei recessi oscuri di un luogo senza tempo e senza identità, un pellegrinaggio mosso dal dolore che sembra non presentare alcuna via di scampo che non sia fatale. Gli ambienti sono claustrofobici e gli scenari "pesano" sul respiro del giocatore, come muri d'ombra invalicabili. Gli sprazzi di luce sono centellinati e gli occhi del protagonista, come fari in un crepuscolo che non ha intenzione di maturare, simili a "stranieri in terra straniera" (cit.), incutono più timore di quanto non farebbero quelli di un lupo, in agguato ai lati di una strada di montagna, se illuminati dai fari di un'automobile durante la notte. La morte, onnipresente, occorre con una frequenza pari solo alla tragicità con cui viene rappresentata; persino gli effetti speciali che l'accompagnano, quasi fossero l'opera di unumorista impegnato a riprodurre un suono diegetico interno, amplificano il senso di smarrimento e perdita, e vengono leggermente attenuati solo dalle dinamiche da "trial and error", che rendono giocabile il titolo, ma, a tutti gli effetti, scardinano la drammaticità del continuum narrativo. Qualsiasi angolo, sporgenza, nascondiglio o crepaccio nasconde un nemico, un pericolo, una minaccia... e se è cosa solita schivare gli artigli terminali delle zampe deambulatorie di un'aracchide gigante, lo stesso non si potrà dire quando, pur di proseguire, il protagonista decapiterà, amputerà e smembrerà i corpi viventi di altrettanti bambini senza volto e senza voce, che, come i più efferati criminali, bramano ardentemente di bruciare all'inferno colpevoli di omicidio. Per quanto, verso la fine, il titolo perda di pathos per concentrarsi sulle meccaniche, fino all'ultima scena si rimarrà con il fiato sospeso in attesa del disvelamento finale, quale senso compiuto di una ricerca iniziata per disperazione e conclusasi con una speranza. Quale? Ad ognuno il privilegio di definire la propria.



Limbo, di Paul Scott - 2011
(draculaistillathreat.blogspot.com)

Roberto "Il Cinese" Turrini

ler sollevare sensazioni forti, prima che divertire. Questa suggestione, però, può rimanere tale e non trasformarsi mai in qualcosa di compiuto, a seconda della predisposizione del giocatore: LIMBO in nessun caso rivela il significato e il valore di ciò che il videogiocatore sta sperimentando a livello di racconto, e lascia

che siano le raffinate atmosfere a suggerire possibili interpretazioni, sia dal punto di vista visivo sia con l'ausilio di una colonna sonora opprimente ma efficace. Per fare un esempio, e anche per fornire un'indicazione ai nostri lettori più cinefili, suoni e dissonanze di LIMBO ricordano un poco lo spirito di una

Pitfall docet. Cos'è Pitfall?
Beh, lasciamo perdere...

LIMBO sa essere davvero disturbante.
Animazioni e stile grafico, in questo senso, lavorano in perfetta sintonia.

soggettiva, per LIMBO come per altri esperimenti ludici: nel mio caso, soprattutto al primo impatto, il gioco ha evocato sensazioni simili a quelle provate per il "metafisico" The Graveyard, ed è per questo che sono rimasto un poco stranito (deluso?) quando dopo pochi passi il piccolo eroe ha cominciato a fare per davvero il protagonista di un videogioco, saltando ostacoli e risolvendo puzzle. Il bello è che nel Limbo, di placide vecchine proprio non se ne vedono...

MAMMA, QUANDO HO PERSO L'AEREO STAVO MOLTO MEGLIO

Il riferimento appena fatto a The Graveyard va motivato meglio, per non confondere le idee. LIMBO, al contrario dell'esperienza interattiva di Tale of Tales, è un videogioco con dinamiche 2D da considerarsi quasi "tradizionale" per quello che propone a livello ludico, ma è anche attraversato da un'atmosfera molto densa ed evocativa, che sembra vo-

"CON UN'ESPERIENZA DEL GENERE, AI LIMITI DEL "META-GIOCO", SONO RIMASTO UN POCO STRANITO QUANDO IL PICCOLO EROE HA COMINCIATO A FARE PER DAVVERO IL PROTAGONISTA DI UN VIDEOGIOCO." MARIO "SECOND VARIETY" BACCIGALUPI

Nelle lunghe distese del Limbo si nascondono altri misteriosi bambini. A me hanno fatto venire in mente "Il Signore delle Mosche", anche se non c'entra un tubo.

Alcune idee di gameplay si trovano una volta sola. Questa è una buona cosa (amen).

IL PARERE DEL KIKKO



Un personaggio senza volto è un'idea vincente in un titolo come LIMBO. È un po' come quando, da piccoli, mi raccontavano la fiaba di Hänsel e Gretel o di Pollicino; come quando serviva un lumicino sempre acceso la notte per scacciare la paura delle tenebre; come quando l'ombra dei vestiti sulla poltrona vicino alla porta si trasformava nel mostro venuto per portarmi via. Il ragazzino di LIMBO ha il mio volto, o il vostro, o di chi tiene la mani sulla tastiera in quel momento. Non si può non provare un'empatia diretta e sincera: scappare dal nero e cercare la luce è insito nella natura umana. Sarà per questo che Limbo opprime e, insieme, libera il cuore: c'è un po' di ciascuno di noi in quel bambino sperduto alla ricerca di un posto rassicurante chiamato casa.

Ivan "Kikko" Conte

Le morti violente del protagonista sono piuttosto crude. Dovreste vedere quando rimane spiacciato sotto una pressa.



"IL RAGAZZINO DI LIMBO HA IL MIO VOLTO, O IL VOSTRO, O DI CHI TIENE LA MANI SULLA TASTIERA IN QUEL MOMENTO" IVAN "KIKKO" CONTE

delle produzioni più estreme di David Lynch, la serie di cortometraggi "Rabbits", con personaggi e scenari destinati ad assomigliarsi sempre e a muoversi con un ritmo cadenzato e angosciante. Al di là di quello che avete letto, visto e sentito, magari come suggerimento interpretativo alle sequenze di LIMBO, per tutto il gioco avrete di fronte la scura silhouette di un bambino, una sorta di ombra che si aggira tra le ombre di prati, alberi, strane creature e meccanismi sovranaturali, per cercare una verità che, alla fine, non verrà svelata fino in fondo né a lui né al giocatore. A meno di accontentarsi di un finto finale (che personalmente ho preferito) e di un conseguente epilogo "vero", dal carattere vagamente consolatorio.

L'OMBRA DI UN GAMEPLAY...

In questo caso, con il titolo sopra, non intendiamo nulla di negativo. Nella sua idea iniziale, però, l'autore sembra aver voluto prendere la giocabilità di canonici platform e puzzle adventure per proiettarla in chiave minimalista e simbolica, in accordo con le sensazioni evocate sul piano tematico e visivo. Un'operazione meritoria, naturalmente, riuscita per lunghi tratti ma non fino in fondo: soprattutto quando vengono proposti gli elementi di gioco più avanzati, LIMBO si dimostra concettualmente più elementare di quanto si siano rivelati, ad esempio, i giochi di Amanita Design o il pluri-premiato Braid.

Cadere nell'acqua o nel vuoto ha lo stesso valore in LIMBO: si muore all'istante tornando all'ultimo checkpoint.



Mentre il mondo gira, ci aggrappiamo all'unica certezza: una dolce e simpaticissima catena.



Adesso, però, vogliamo riferirci alle feature di gioco in modo particolare, distinguendo fra indicazioni di base, riassumibili con il fatto che il protagonista cammina, salta e muove gli oggetti più leggeri, e caratteristiche "avanzate", che possono essere considerate alla stregua di aspetti da non rivelare, vista l'evanescenza della trama: quindi fidatevi e non procedete oltre, se siete rimasti intrigati dalle caratteristiche già affrontate (prima, però, fate vostri gli altri pareri redazionali), oppure procedete nella lettura se i singoli elementi di gameplay sono per voi imprescindibili, per decidere se far vostro il gioco.

Come detto, a livello di controlli le possibilità sono davvero elementari: la nostra "ombrina" (che non è un bicchiere di vino a Venezia) può correre lungo una schermata a scorrimento, saltando quando necessario per aggrapparsi a qualche sporgenza

o per evitare ostacoli; può inoltre agire su un notevole numero di oggetti e meccanismi disposti sullo scenario, puntualmente muniti di leggi fisiche, per risolvere puzzle di difficoltà variabile. A volte la soluzione arriva lapalissiana, mentre in altre occasioni c'è bisogno di far lavorare la materia grigia, coordinandola con le condizioni imposte dallo sviluppatore (tra le più comuni c'è l'annegamento immediato, se si cade nell'acqua); in tutti i casi, però, segnaliamo la necessità di sbattere il naso sulle insidie, almeno una volta, per riuscire ad averne ragione, con una serie di tentativi "empirici" che potrebbero far storcere il naso a qualcuno, visto che la maggior parte dei dilemmi ha una sola e unica risposta. In generale, però, può aiutare la consapevolezza, fin dal principio, che la soluzione spesso non è "a vista", nel luogo in cui il personaggio si trova, ma va ricercata negli scena-

La maggior parte delle insidie è composta da due fasi: l'enigma vero e proprio e il tempismo necessario per superarlo.



Ecco, muori finalmente. Ci tenevo a dirti che sei il ragno più schifoso che abbia mai visto in un videogame.



Questa è una schermata di gameplay, giuro. Più minimalista di così...

ri attigui, concatenando il movimento di leve e lo spostamento di casse e simili oggetti. Presto si fanno spazio dinamiche piuttosto astratte rispetto alle regole introdotte nei primi scenari, ludicamente efficaci ma anche foriere della limitata coerenza a cui abbiamo fatto riferimento: magari una sorta di fungo cade in testa al personaggio, costringendolo a camminare a ritroso fino a una fioca fonte di luce (capace di annullare l'effetto), oppure il povero bambino si trova a maneggiare leve che mettono in azione particolari meccanismi, a volte per "semplici" effetti elettro-magnetici, altre per far girare letteralmente il mondo intorno a lui. C'è da dire che, per quanto si tratti di trovate estemporanee e non nuove, se prese singolarmente, le logiche di gioco sono anche perfettamente funzionali, oltre che realizzate in modo tecnicamente ineccepibile. E la stessa cosa si può dire per le creature cre-

puscolari e per altri elementi che popolano gli scenari, come le inaspettate torrette mitragliatrici: nell'economia del gameplay funzionano alla grande, ma esattamente che ci fanno in un mondo che mondo non è?

UNA GRAFICA ECCEZIONALE, SENZA NULLA DI ECCEZIONALE

Abbiamo già dato diverse indicazioni rispetto all'impianto visivo di LIMBO, ma è importante rimarcare la riuscita dello stile grafico adottato da Jensen, rigorosamente in bianco e nero. In generale sembra di assistere a un raffinato spettacolo di ombre cinesi, nel quale non vengono risparmiati dettagli gustosi e perfino una certa dose di "blood'n'gore": tra raffinati filtri di blur e animazioni sempre

OMBRE CINESI IN FINTO-3D

Tutte le televisioni e i monitor stereoscopici presentano una modalità "fake-3D" (chiamata, ovviamente, in modo più gentile), ottenuta sfalsando immagini in due dimensioni, particolarmente efficace con i disegni animati e, appunto, con i videogame strettamente bidimensionali. LIMBO rientra fra questi ultimi, con grandissimo stile, e per questo acquista di fascino una volta attivata l'opzione (ovviamente ben lungi dall'essere imprescindibile). Cosa? Non frega niente a nessuno? Ops, ormai ve l'ho detto...

Papparappa, papparaaaa! Un po' di Indiana Jones ci vuole, quando l'atmosfera si fa troppo opprimente!



fluide e appropriate, c'è spazio per smembramenti e altri drammatici decessi, con un rag-doll particolarmente efficace una volta applicato al nostro ragazzino dagli occhi luminosi, somigliante nei movimenti a una complessa marionetta semovente (o alla sua ombra).

Prima di avviarci in chiusura, però, è bene sottolineare anche la breve durata dell'esperienza: un pomeriggio e una mezza serata sono sufficienti per completare il gioco di Playdead, anche tenendo presente la maggiore complessità di alcuni enigmi e il tempo necessario a superarli, magari percorrendo a ritroso gli scenari. Anche Steam propone una serie di achievements da perseguire, come il compito di completare il gioco morrendo solo 5 volte o gli obiettivi,

meno scontati, che portano a esplorare le ambientazioni su percorsi diversi o a tentare operazioni "fisiche" apparentemente impossibili. Nulla, però, che possa portarvi a vivere l'esperienza di LIMBO per più di due volte, almeno a mio parere, a meno che l'angoscia non sia la vostra amica più cara.

Mario Baccigalupi
Secondvariety@sprea.it

"LIMBO È UN VIAGGIO NEI RECESSI OSCURI DI UN LUOGO SENZA TEMPO E SENZA IDENTITÀ, UN PELLEGRINAGGIO MOSSO DAL DOLORE CHE SEMBRA NON PRESENTARE ALCUNA VIA DI SCAMPO CHE NON SIA FATALE" ROBERTO "IL CINESE" TURRINI



A volte è necessario percorrere a ritroso gli scenari per aver ragione di un lungo enigma. Queste sezioni, progettate nei due sensi, sono molto belle.

Commento

Ecco, finalmente anche gli utenti PC possono provare il fenomeno LIMBO. La frase può suonare ironica, ma non è così: in generale, su un titolo del genere ogni giocatore degno di questo nome dovrebbe farsi un'idea personale, subito o in corrispondenza dei "saldi di fine mondo" se non è del tutto convinto. Personalmente sono rimasto un po' perplesso per lo stridere tra i contenuti concettuali, ai limiti del "meta-videogioco", e l'effettivo andamento del gameplay, meno originale di quanto si è portati a credere. Allo stesso tempo, per lunghi tratti sono rimasto letteralmente affascinato dall'atmosfera, mentre LIMBO mi tirava addosso massicce dosi di esistenzialismo, senza nemmeno farmi capire il perché.

- ➕ Impostazione visiva e sonora di alto livello.
- ➕ Tecnicamente semplice ma ineccepibile.
- ➖ Alla fine, è "solo" un puzzle-platform-game.

VOTO
85

■ CPU: Single Core 3 GHz (Dual Core 2.4 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATI Radeon X800/nVidia GeForce 6600 (ATI X1600/nVidia 7600)
■ SPAZIO SU HD: 6 GB ■ CONNESSIONE: ADSL

■ SVILUPPATORE: Stream On Studio ■ PUBLISHER: Stream On Studio
■ DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: Internet
■ LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO INDICATIVO: € 19,99

eye.streumon-studio.com



E.Y.E.

Divine Cybermancy

Stream On Studio prova a portarci indietro nel tempo, fino a incrociare la complessità degli esperimenti FPS-RPG di fine anni '90. E in qualche modo ce la fa.

Non è scontato che tutti i gamer più attempati vogliano tornare ai giochi di 10 anni fa, anche quando la volontà viene millantata nelle comunità come la più naturale del mondo. L'ultimo Deus Ex ha dimostrato che un gioco moderno, se dietro ha le intenzioni e tutte le capacità economiche che servono, riesce a offrire un quadro (quasi) altrettanto dettagliato sul piano delle opportunità d'azione, con un livello di qualità grafica che, per quanto non si sia rivelato eccelso nel caso di Human Revolution, è comunque oggi imprescindibile nella rappresentazione di un mondo fantastico. Questa è la mia opinione, natural-

mente, o meglio l'angolazione da cui personalmente guardo all'evoluzione dei videogiochi di questo genere, che comunque non toglie valore a qualsiasi altra posizione, nemmeno alla più estrema. Ma, a dire il vero, i 10 giovanotti (francesi) di Stream On Studio se ne sono sbattuti altamente di simili considerazioni: il loro "gesto", lungo diversi anni di sviluppo, è stato quello di sedersi placidamente, riaccendere il fuoco di Deus Ex e System Shock 2 e attendere fiduciosi che gli hardcore gamer sopravvissuti si avvicinasero speranzosi, per scoprire che sì, è ancora possibile. È possibile sviluppare un

CIÒ CHE CONTA A LIVELLO SCENICO È L'INTRECCIO FRA TECNOLOGIA E MISTICHE ENERGIE, CHE CARATTERIZZA LE FAZIONI PIÙ GRANDI E POTENTI DELLA TERRA

videogioco di largo respiro all'interno di un gruppo ristretto di persone, e riproporre tutti insieme gli elementi di complessità di un PC-game dell'epoca d'oro, oltretutto aggiungendone qualcuno di personale. E, badate bene, il mio cuore è dovuto passare sopra a un discreto numero di problemi, tra bug e tarature del gameplay, prima di arrivare a questa ideale valutazione. Che potrebbe

non rispondere ai gusti di molti, quindi leggete con attenzione la recensione.

METASTREAM, METASTREAM, CHI È IL PIÙ COMPLESSO DEL REAME?

Non voglio dilungarmi molto sul background narrativo di E.Y.E., salvo fornire qualche accenno generale. E potrebbe sembrare un paradosso,

I luoghi centrali delle mappe, per le missioni e per l'HQ Temple, sono sempre curati e appaganti da vedere.



Tranquilli, questo non è Deus Ex Invisible War: è possibile disporre le abilità a raggiera, per comodità dei comandi, ma le opzioni sono più di trenta.

Peccato per le animazioni un po' legnose: per il resto, modelli di personaggi e creature non sono realizzati male.



RISPETTO ALLA RETE DI "FALSI FINALI", COSTRUITA DALLE AZIONI E DAI DIALOGHI, IL VERO EPILOGO DELLA TRAMA È FIN TROPPO DIFFICILE A PERSEGUIRE

visto che gli sviluppatori si sono particolarmente prodigati sotto questo punto di vista, scrivendo innumerevoli di righe di testo nel game-code e sul sito ufficiale di Divine Cybermancy, per rappresentare millenni di meta-storia nell'universo di gioco, tra conquiste tecnologiche e spaziali. Tutto ciò che conta a livello scenico, però, è l'intreccio fra tecnologia e mistiche energie (come il Metastream) che caratterizza le fazioni più grandi e potenti della Terra, insieme al contatto con civiltà extraterrestri meno evolute e altre capaci di offrire all'umanità, al contrario, un vero "boost" verso il futuro. Tutto questo, però, è sovrastato da un'atmosfera onirica, volutamente sopra alle righe, che sottende a un'interpretazione vicina alla fantascienza post-moderna più "metafisica", a sua volta ispirata alle analisi della filosofia contemporanea: non è detto che ciò che vediamo sia la realtà, e non una sorta di "sogno sensorialmente perfetto", come viene suggerito nel gioco da un particolare personaggio, presente in una specie di "limbo" al caricamento della partita, in caso di morte, e come speriamo venga riproposto in quello che viene defi-

nito come il "vero finale" di E.Y.E. Divine Cybermancy. Per una volta, tra le altre cose, posso ammettere serenamente di non aver visto tutti gli epiloghi possibili, giusto perché il "true-ending" sembra una chimerica quasi irraggiungibile: i ragazzi di Stream On Studio hanno costruito una maglia molto intricata di possibilità dialettiche – la prima di una lunga serie di avanzate caratteristiche RPG – che però si è rivelata un labirinto di impossibile risoluzione per i videogiocatori, con conseguente promessa di SOS di rivedere questo aspetto, accanto ai tanti già rivisti in una corposa patch. Francamente, su questo punto, non so nemmeno cosa augurarmi. Sono uno di quegli appassionati che gli RPG li giocano una volta sola, per avere un unico personaggio in linea con i propri gusti e le proprie tendenze; in questa occasione, dunque, alla seconda partita ho usufruito della possibilità (data da tutti i finali "farlocchi") di ributtarmi nella mischia con i livelli e le abilità acquisite al primo giro, legittimato da un'esperienza che sembra voler portare in questa direzione, in una ricerca della "verità" apparentemente infinita. Una nota stonata, accanto

I dialoghi non hanno sonoro, a parte un mugugno iniziale nella lingua in voga nel futuro. In compenso, le linee dialettiche sono molteplici.



PROFESSIONE HACKER

Il mini-gioco dell'hacking è sempre disponibile, visto che è possibile circuire addirittura se stessi (con achievement dedicato). In qualsiasi momento, attivando l'apposita interfaccia, possiamo accedere alla lista di dispositivi dotati di IA presenti entro un certo raggio, da una torretta a un terminale bancario, dalla nostra armatura fino a quella dei nemici: le modalità hacker sono diverse (guardare l'immagine, please) e permettono di prendere il controllo del macchinario, ad esempio, oppure di ricavarne energia o denaro, per un totale di 5 opzioni disponibili. Una volta deciso il tipo di approccio, e così il suo scopo, abbiamo accesso ai virus necessari ad aggirare le routine, che si confrontano con i parametri di resistenza, attacco e difesa a disposizione nostra e dell'obiettivo. Queste informazioni sono indicate nella parte alta dello schermo, come in un gioco a carte scoperte, e sono legate al compito, non troppo semplice, di interpretare al volo lo stato dell'avversario, agendo di conseguenza su 5 azioni di schermatura e attacco: in basso è rappresentata la velocità d'insinuazione dei virus (amici e nemici), con due barre orizzontali che impararemo a temere, quando capiremo che una possessione hacker, da parte del nemico, può portare alla morte. Con la sovrapposizione di una faccia da pagliaccio, giusto per farci stare allegri.



Va bene, il biglietto d'ingresso parla di Cyberpunk a go-go, ma qualche piccola digressione non fa male, no?



a qualche vagheggiamento filosofico un po' troppo fumoso, a mio modo di vedere è rintracciabile nel tono dei dialoghi: il linguaggio volgare e sopra alle righe dei personaggi di sicuro diverte, almeno alle prime battute, ma alla fine risulta incoerente rispetto a uno scenario che, per il resto, spande "idealismo" da ogni poro.

ECCO, ORA MANGIA CYBERPUNK FINO A SCOPPIARE!

Fin dalla creazione del personaggio, il sistema di gioco mette bene in chiaro che E.Y.E., per quanto non sia accompagnato da un libretto

delle istruzioni come quello di un titolo anni '90 (un buon compendio "funzionale", però, è fornito direttamente in-game), necessita di un certo grado di pazienza per essere padroneggiato al meglio: la scelta iniziale comprende una serie di geni umani e alieni, già numerosi ma in grado di offrire, una volta combinati, una vastissima gamma di opportunità. Le stesse si traducono in una scelta automatica fra i poteri disponibili, secondo la predisposizione del personaggio, e a 8 attributi altrettanto coerenti, da far progredire con tre punti esperienza a ogni cre-

Emergo dall'invisibilità e aggredisco questo Federale, vestito come un soldato dell'anime di culto "Jin-Roh - Uomini e Lupi". Chi l'ha visto?



IL PARERE DI NEOSQUALL



E.Y.E. Divine Cybermanya è come un piccolo diamante grezzo: come la natura comprime gli atomi di carbonio per formare la preziosa struttura cristallina, così Stream On Studios si è impegnata per condensare nel proprio titolo tutti gli aspetti fondanti dei giochi di ruolo classici. Pur presentando alcune "impurità", dovute al numero esiguo di sviluppatori e alle limitazioni intrinseche nel Source Engine, lo sviluppatore francese sembra voler dedicare a E.Y.E. la stessa pazienza e meticolosità nella rifinitura che ci si aspetta da un bravo oraf. Forse una migliore esposizione della storia e una IA meno sadica lo avrebbero reso più appetibile per alcuni, pur mantenendo la sua caratteristica difficoltà e complessità.
Carlo "NeoSquall" Cicalese

Questa abilità ESP equivale all'istantanea chiamata di rinforzi. Per l'occasione, serve anche a mostrare come ci sta addosso l'armatura, in diverse pose.



scita di livello. Subito ne possiamo notare alcuni dal significato più specifico, come PSI-force, Hacking, Medicina e Salute mentale: i primi due sono rispettivamente vicini alle spell dei GdR Fantasy e a un vero e proprio mini-gioco a tema "cyber", piuttosto difficile se affrontato senza alcuna cognizione di causa; lo scopo dell'attributo medico, dal canto suo, va al di là delle semplice cura di sé, perché coinvolge l'uso di innesti in grado di aumentare le capacità fisiche del personaggio, introducendo tra le altre cose caratteristiche stealth come l'invisibilità. Una bassa sanità mentale, infine, provoca movimenti scoordinati e raffiche di mitra

a casaccio, nelle situazioni di elevato stress. Molti dettagli, su questi e altri aspetti, li abbiamo inseriti nei box, ma qui vogliamo rimandarvi ai video realizzati da un utente del forum di TGM Online, Dagoncultist, particolarmente esplicativi del funzionamento di E.Y.E.: digitando il nome del gioco e dell'autore dei walkthrough (che ringraziamo, visto che è stato avvertito dell'omaggio) è possibile assistere a un'ottima ricostruzione delle meccaniche più specifiche di E.Y.E., per acquisire skill specialistiche, governare il mini-game dell'hacking e avviare proficue ricerche su manufatti e tecnologie.

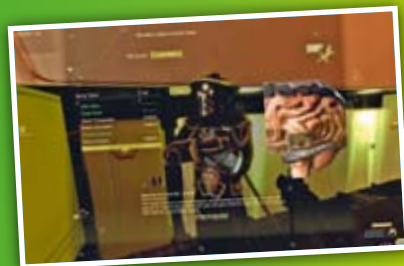
IL GAMEPLAY DI E.Y.E., FORTEMENTE IMPRONTATO AL RUOLO, NON DIMENTICA LE ESIGENZE DI UN'ANIMA MENO RIFLESSIVA, SOTTO FORMA DI SHOOTER "FISICO" E BRUTALE

Se un contrattacco informatico del nemico va a buon fine, ci troviamo in queste condizioni. Si può anche morire, e l'unico rimedio è hackerare se stessi.



PSYCHE ED EFESTO

Nuovi poteri psionici e innesti, diversi da quelli forniti dopo la creazione del personaggio, sono disponibili dall'apposito maestro e da uno dei negozianti, e come le armi hanno richieste specifiche in termini di denaro e attributi (in particolare, PSI-Force e Medicina). Un perfetto adepto del poteri ESP sarà in grado, ad esempio, di materializzare un certo numero di "gemelli guerrieri", immagini di se stesso, oppure di richiamare mostri sanguinari, raggirare la mente dei nemici e trasformare gli oggetti in energia vitale, a seconda dello psico-potere scelto tra i 10 disponibili. Protesi e impianti cibernetici rispondono allo stesso numero di modelli ma anche a una serie di funzioni più scontate, nell'ambito del cyberpunk videoludico, fra visione notturna, schermature trasparenti, arti cibernetici e corazzate sottocutanee.



Buffalo Soldier, Dreadlock Rasta.

Per il resto, la struttura di gioco risponde più o meno al seguente schema: al centro dell'esperienza c'è una base principale, chiamata semplicemente HQ Temple, che funge da collegamento fra lo story-mode, da affrontare da soli o con 3 amici, e le missioni a obiettivi, sempre in solitaria o in modalità cooperativa per un massimo di 32 partecipanti; da questo luogo si diramano stanze e corridoi dalle architetture minimali e raffinate, che portano a negozi di innesti e maestri di poteri ESP, oppure ai personaggi preposti a farci progredire nella trama. Tra le tante cose, a livello di scelte di game-design, va rimarcata la coesistenza nel medesimo ambiente degli "ingressi" alle missioni principali, da sbloccare parlando con i nostri superiori, e

di particolari cancelli per accedere alle missioni secondarie: queste ultime, da non confondersi con le side-quest proposte in ogni livello, non sono altro che le mappe già superate nello storymode – ampie e molto articolate – con obiettivi diversi e la predisposizione, sostanziale, alle necessità di "grinding" del giocatore (magari agendo sulla velocità del respawn, visto che è possibile). SOS, sotto questo punto di vista, non ha mancato di riciclare in diversi casi il materiale prodotto, per venire incontro alle ridotte dimensioni dello studio, ma tutte le volte che lo ha fatto ha cercato una strada coerente allo spirito del gioco, meritandosi come minimo l'onore delle armi, e come massimo un inchino per le numerose feature riuscite.

Il Source è ancora un gran bel motore grafico, e a tratti riesce a dimostrarlo anche E.Y.E.



Imparerete a odiarli, i Flyer.



Con denaro ed esperienza si può acquistare, tra gli innesti, una sorta di visore notturno. Qui lo sto mostrando agli amici del barretto.



IL PREZZO DELLA SCIENZA

La questione relativa a ricerche scientifiche e ad alcune ulteriori migliorie, raggruppate sotto la dicitura CyberTech, è più facile da spiegare, anche perché è legata esclusivamente al denaro. O meglio, gli attributi sono influenzati dalle migliorie, ma il loro valore è ininfluente sull'acquisto delle stesse. Nel primo caso è possibile avviare analisi e sviluppi tecnologici su particolari oggetti lasciati sul campo dai nemici, decidendo il numero di scienziati da scomodare e dunque il tempo necessario per il risultato finale; le offerte di CyberTech, invece, corrispondono all'acquisto diretto di miglioramenti per gli innesti, con diversi gradi di crescita e relativi costi economici, particolarmente proibitivi dal quarto livello in poi. In entrambi i casi, comunque, vengono migliorate le prestazioni del personaggio sulle azioni concesse, in riferimento agli attributi e alle skill acquisite.



I grafici di *Strem On Studio* hanno elaborato architetture minimali, di facile controllo tecnico, ma alcuni elementi plastici sono degni di nota.



Il gameplay di E.Y.E., insomma, si sforza in tutti i modi di accontentare la sete di personalizzazione di un appassionato di RPG, ma non dimentica nemmeno le esigenze di un'anima meno riflessiva, sotto forma di shooter "fisico" e brutale: le 25 armi di E.Y.E. sono tra le cose migliori che il titolo propone, fra pistole, mitragliette, fucili di precisione, armi semiautomatiche, spade e martelli, con gingilli carismatici e dotati di una loro richiesta in termini di attributi come Forza, Precisione e Agilità; soprattutto, però, la fisica di gioco e gli effetti delle armi lavorano bene per restituire il dovuto senso di potenza e impatto, con una taratura non perfetta ma particolarmente efficace alla prova dei fatti. Il bilanciamento della difficoltà, infine, è basato su auto-leveling dei nemici, scelta sempre controversa ma fondata, in questo caso, sulla grande importanza dei poteri PSI e degli innesti, che già offrono un sufficiente vantaggio sugli avversari.

E adesso cosa resta? Ah sì, la grafica...

SOURCE-PUNK

Sulle questioni tecniche intorno a E.Y.E., intanto, possiamo dire di aver rispettato il lavoro di *Strem On Studio* fino in fondo, attendendo che una patch risolvesse i problemi più vistosi. Questo perché, sostanzialmente, una piccola SH alle prese con simile impresa merita un po' di pazienza extra: l'aggiornamento ha risolto un nu-

mero lunghissimo di spiacevoli issue, fra cui i "problemi definitivi" che comportavano perdite di dati sul personaggio e sui salvataggi (e ha migliorato notevolmente la prestazione delle IA), mentre la qualità grafica è rimasta pressappoco la stessa, com'era lecito aspettarsi, dunque controversa ma interessante. È da sottolineare la buona riuscita delle armi, delle corazze (disponibili in tre "taglie", con annesse variazioni di peso trasportabile) e, in misura meno stabile, di creature e droni presenti negli scenari. Tuttavia, fra metropoli del futu-

ro e distese marziane, nessuno si aspetti l'impossibile: alcuni scenari fanno buon uso degli strumenti del Source Engine, con diversi elementi ispirati e ben modellati (come statue e architetture monumentali), ma in tanti altri casi la desolazione degli ambienti ci ha impressionato negativamente, scendendo talvolta sotto gli standard dei migliori mod per HL2. Promossi, con qualche riserva, sono infine gli effetti: magari in alcuni casi risultano esagerati, nell'aggiungere filtri visivi a più non posso, ma sono perfettamente

in grado di delineare i contorni di un sogno, in bilico fra tecnologia e misticismo.

Mario Baccigalupi
Secondvariety@sprea.it

SIAMO DOVUTI PASSARE SOPRA A UN DISCRETO NUMERO DI PROBLEMI, TRA BUG E TARATURE DEL GAMEPLAY, PRIMA DI ARRIVARE ALL'IDEALE VALUTAZIONE



Su Marte la visibilità è scarsa. Spero, però, che riusciate a distinguere il mattacchione sullo sfondo.

Commento

E.Y.E. Divine Cybermancy è rivolto con decisione a una certa categoria di videogiocatori, con particolare riferimento ai nostalgici di un periodo più sperimentale, nel concepire i videogiochi. Non ha senso paragonare il titolo di *Strem On Studio* ad altri prodotti sul mercato, magari multipiattaforma, proprio perché gli sviluppatori si sono concentrati sui modelli di FPS-RPG pensati per PC alla fine degli anni '90, e ne hanno tirato fuori un'opera complessa, che non offre gli scori e la ricchezza visiva di una grande produzione ma regala buone soddisfazioni, sul piano del gameplay puro e semplice. Magari E.Y.E. risente degli scarsi mezzi a disposizione, in termini grafici come in alcune scelte di game-design, ma riesce ad avere stile anche nelle sezioni meno convincenti, con personalità e qualche tocco geniale.

- + Storymode non lineare, a dir poco.
- + Elementi RPG a pioggia.
- + La componente sparattutto è ben fatta.
- Tecnicamente stiloso ma modesto.
- Qualche bug minore è rimasto.

VOTO **80**

Bastion



Con voce profonda vi racconto una bellissima storia di umanità perduta, facendomi accompagnare da una musica struggente. Anzi, avrei voluto farlo io, ma l'ha già fatto Supergiant Games.

In un dossier sullo scorso numero abbiamo pianto insieme la scomparsa dei più complessi action-RPG, tra i titoli di maggior richiamo, dandoci pacche sulle spalle tutti abbracciati. Non è trascorso nemmeno un mese, però, che già ci troviamo a recensire un gioco in perfetto dialogo tra modernità e passato glorioso, che allo stesso tempo riesce a non farsi violentare dalla prima e travolgere dal secondo (magari diventando troppo cervellotico). Ho ancora in testa la stupenda canzone dei titoli di coda di Bastion, "Setting Sail, Coming Home", che mi riporta per alcuni istanti alle atmosfere di questo sorprendente videogame, e me ne fa desiderare ancora: la colonna sonora è uno dei tanti elementi di personalità di un gioco che potrebbe essere collocato, senza sfigurare con nulla e nessuno, in qualsiasi punto degli ultimi 15 di storia dei videogame; otto ore di puro godimento interattivo, a contatto con emozioni che non sono legate a un periodo preciso, ma alla capacità espressiva dei singoli creativi di tramutare in arte quel poco (o tanto) che hanno

a disposizione. E i sette sviluppatori di Bastion sono game designer ma anche disegnatori e musicisti di interessante levatura, capaci di unire i talenti individuali in un videogioco che ne fa tesoro in misura profonda e "totale". Dal punto di vista ludico l'esperienza è relativamente facile da inquadrare, nel novero degli action RPG più minimali sotto il profilo estetico e concettuale: ancora più banalmente potremmo definire Bastion un hack'n'slash, il migliore degli ultimi anni insieme a Torchlight, rischiando però di fare un torto a entrambi i giochi, meritevoli di encomio per ragioni sostanzialmente diverse. Qui, comunque, siamo a livelli così alti che persino l'ottimo action-RPG di Runic Games potrebbe risentirne, fino a chinare la testa in segno di rispetto.

GET USED TO IT

Proprio per la commistione di emozioni che Bastion offre al giocatore, mettendo sullo stesso piano estetica, sonoro ed elementi della giocabilità, non staremo a distinguere in modo netto i singoli aspetti. Con la mente,

LA COLONNA SONORA È UNO DEI TANTI ELEMENTI DI PERSONALITÀ DI UN GIOCO CHE POTREBBE ESSERE COLLOCATO, SENZA SFIGURARE, IN QUALSIASI PUNTO DEGLI ULTIMI 15 DI STORIA DEI VIDEOGAME

dunque, cerchiamo di risvegliarci ancora insieme a Kid, nei primi istanti di gioco: la prima cosa che udiamo è una voce bassa, dal tono calmo ma deciso, che immediatamente diventa un elemento imprescindibile dell'esperienza, affiancata in modo coerente a qualsiasi momento

del gameplay. Insieme a lei, un motivo elettronico che sa di moderna ballata rock-folk, come primo segno di una colonna sonora ispirata e diversa dalla media. La cosa curiosa è che, chiudendo gli occhi, capiamo che simili sonorità starebbero bene in un'opera di fantascienza crepu-



Arsenale, Fornace, Distilleria, Tempio, Memoriale, Oggetti Smarriti: il Bastione può ospitare sei edifici, ognuno con relativa funzione.

L'inizio di Bastion è destinato a rimanere nella memoria. A meno che il vostro cuore non sia stato trasformato in pietra dalla Calamità...



Le mura ondeggianti

in frantumi, lasciandolo bloccato su una roccia nel cielo.



Nelle sezioni "estemporanee", atte ad accumulare esperienza, Kid si alza dal sonno, come all'inizio del gioco. Per il resto, piomba giù come un sasso.

SUONI DALLA FRONTIERA DEL FANTASY

I momenti tipici di Bastion sono sottolineati da canzoni particolarmente piacevoli, con testi a tema e dunque metaforici, ma senza astrusi giri di parole. In questo caso, fra gli indomiti sette di Supergiants, è Darren Korb ad aver messo il suo talento a disposizione del gruppo, elaborando i pezzi e la colonna sonora dinamica nelle prime battute dello sviluppo di Bastion, quando ancora alcuni elementi narrativi dovevano essere definiti. A grandi linee la miscela musicale del compositore può essere descritta come l'unione di sonorità esotiche, effetti elettronici e melodie da ballata folk. In una definizione sola, per usare le parole dello stesso Darren, "Acoustic Frontier Trip-Hop". Sul sito ufficiale del team, la soundtrack di Bastion è stata presa letteralmente d'assalto, quando si è resa disponibile in CD o in DD a pagamento. Costa quasi quanto il gioco (anzi, con il supporto fisico costa pure di più), ma regala brividi a noi e ulteriore sostegno a questa combriccola di genietti.

Quando è il momento opportuno, l'aspetto del gioco assume il giusto pathos. E la simmetria aiuta sempre.



La doppietta è stata la mia compagna inseparabile, dopo averne perfezionato portata e capacità di colpo critico.



Altro piccolo appunto da fare a Bastion: a me non ha dato fastidio per niente, ma di boss grandi e grossi se ne vedono pochini.

LA PRIMA COSA CHE UDIAMO È UNA VOCE BASSA, DAL TONO CALMO MA DECISO, CHE SUBITO DIVENTA UN ELEMENTO IMPRESCINDIBILE DELL'ESPERIENZA DI GIOCO

scolare, ma allo stesso tempo non proviamo nessuna dissonanza davanti all'impianto estetico di Bastion, vicino (ma non coincidente) allo stile fantasy di alcuni anime e videogame giapponesi. Il nostro mondo, il mondo di Kid, è stato devastato da una piaga implacabile, a cui la voce fa riferimento come a "La Calamità", che ha lasciato in vita solo il giovanissimo eroe e un numero ridotto di esseri umani, tramutando tutti gli altri in fredda pietra. Le parole ci accompagnano lungo un sentiero in cui la materia si ricomponde al nostro passaggio, introducendo i primi elementi narrativi mentre le azioni di dipanano chiare e istintive, con il movimento automatico delle dita sulla tastiera: abbiamo le armi e un personaggio che si muove in tutte le direzioni, ovvero la base di qualsiasi action game, ma abbiamo anche il Bastione e un intero mondo (interiore?) da salvare, prima che scompaia nell'entropia...

SLINGER'S SONG

La narrazione fuori campo, che poi scopriamo provenire da un vecchio saggio (e, nella realtà, dallo sviluppatore Logan Cunningham), viene utilizzata in modo dinamico, massicciamente, non solo per descrivere la trama ma anche per commentare le azioni del protagonista. Magari si attiva se distruggiamo un po' di elementi dello scenario, scoprendo l'importanza della componente distruttiva (realizzata in modo "primordiale", senza ricorso alla fisica), oppure se scegliamo un'arma o incendiamo in un atto più specifico, come rompere la forma pietrificata di un amico o passargli semplicemente vicino. Per il resto, il tono "fantasy-hard boiled" (almeno, a me ha suggerito questa definizione) del racconto non si prende la briga, giustamente, di descrivere le meccaniche di gioco, elementari in termini prati-

ci ma notevolmente sviluppate per quello che offrono e per come lo mostrano. In particolare, già dopo una manciata di minuti ci troviamo nel luogo conosciuto come The Bastion, vero fulcro della storia e del gameplay: qui, come nella città del citato Torchlight, sono state disposte tutte le funzioni a disposizione del giocatore, per potenziare personaggio e armi, accedere alle missioni dello storymode e ricevere nuovi elementi della trama, in forma di oggetto da "sentenziare" (fra quelli recuperati durante l'azione); in questo caso, però, le opzioni disponibili non sono presenti da subito, attraverso gli appositi edifici, ma vanno costruite lungo la trama recuperando particolari cristalli dalle aree di gioco, oppure

migliorate con manufatti dal simile valore (che, comunque, hanno un peso simbolico nella storia). In tutta l'esperienza non c'è mai, nei fatti, un momento privo di nuove feature giocabili, che siano armi, strumenti per potenziarle, oggetti da usare come buff permanenti oppure gemme per edificare (o potenziare) gli edifici preposti alle varie funzioni; a queste caratteristiche si sommano sfiziose aggiunte, come le strutture dove completare sfide e comprare nuovi perk, oltre a veri e propri tocchi di classe, come un tempio che premia la difficoltà assegnata al gioco. Se la crescita di livello è del tutto automatica, e dà modo di usare un certo numero di miglurie, è infatti possibile accedere alle altre caratteristiche



Lungo le terre devastate dalla Calamità salveremo alcuni personaggi, per portarli al Bastione.



I numeri dei danni si alzano, in mezzo a suggestioni pittoriche. E noi abbiamo una nuova arma (se la scorgete potete fare anche i cecchini, senza ottica), che non rientra tra le 8 potenziabili.

Il Bastione cambia aspetto, lungo gli eventi di gioco. Ma la "Strada del Cielo" è sempre lì, per portarci verso nuove avventure...



spendendo le classiche pietruzze (o animelle, o fiaccollette, o quello che volete voi) ottenute distruggendo oggetti e nemici, le stesse che aumentano, insieme ai punti esperienza, servendo le sadiche divinità del tempio, atte a donare ai nemici potenziamenti e maggiore resistenza. In più, a ogni missione la nostra "casa/roccaforte/salvezza/rovina" (giocatevi Bastion, poi discutiamo del virgolettato) si popola di personaggi e nuovi oggetti, magari per farci una fumata e accedere, in forma "onirica", a una mega-combattimento per accumulare ulteriore esperienza.

SETTING SAIL, COMING HOME

Intorno al Bastione c'è tutto il resto del gioco, che risponde allo stesso criterio di elevata varietà e intelligenza progettuale: un'arma per ogni mano (anche entrambe da fuoco, o da taglio), un potere da ricaricare bevendo pozioni, e ce ne andiamo in giro per diversi luoghi colpiti dalla Calamità, che dimo-

strano come sia possibile ottenere un notevole assortimento visivo, pur giocando con una serie di elementi ben definiti (rigorosamente realizzati con texture "dipinte" a mano); al di là degli aspetti estetici, ogni ambientazione è dotata di una personalità specifica anche in termini di gameplay, con sezioni più adrenaliniche e altre dove, per esempio, il terreno frana o la vegetazione copre gran parte dell'azione di gioco, oppure le strade si presentano deserte e silenziose. E la voce continua a mormorare pensieri sulle nostre amicizie, sui nostri sentimenti e sulla Calamità, assumendo direzioni inaspettate con il rischio di cambiare tutto, a cominciare dall'angolazione da cui guardiamo a ciò che è nostro (nel gioco, naturalmente, ma la volontà di andare oltre è palpabile). Mostri di ogni tipo ci attaccano, con nuove varianti a ogni terra visitata, regolati da routine elementari e pensati, essenzialmente, per funzionare in sinergia con gruppi di variopinti av-

IL PARERE DEL TOSO



Posso concepire che qualcuno non abbia apprezzato Bastion, perché, come dice anche Mario, non si può pretendere che le corde toccate da Supergiant stimolino tutti nella stessa maniera. A ogni modo, l'esperienza che ho vissuto terminandolo, prima su Xbox e poi su PC, è di quelle che mi piace consigliare a chi è alla ricerca di una buona storia, raccontata da una voce calda, magari in un paio di sere d'inverno con un buon bicchiere di vino sulla scrivania e del tempo da dedicarsi. Ho molto gradito la componente "strategica", influenzata dalla scelta di armi, potenziamenti e poteri, mentre mi ha lasciato un po' di amaro in bocca un epilogo più confuso che sorprendente. Per il resto, però, non ci si può assolutamente lamentare. Consigliatissimo. Davide "ToSo" Tosini

Potenziando il Tempio, magari al secondo giro di giostra, è possibile aumentare a dismisura la difficoltà del gioco.



versari, spesso in "combùtta" con torrette fisse: magari si può contestare la difficoltà non molto alta dei combattimenti, ma ricordiamo quanto il citato Tempio sia in grado di cambiare l'approccio all'esperienza, proprio in merito alla prestanta dei nemici, trasformando un gioco sostanzialmente facile in un delirio a base di imprecazioni e salti di felicità.

Unici "veri" problemi: abbiamo rigiocato la campagna un paio di volte, appurando che non si può chiedere di più a un gioco come Bastion, pur se straordinario, con una durata media delle partite di 7-8 ore (facendo propria un po' di

roba accessoria, come le sfide delle armi); inoltre, almeno a mio parere, le enormi aspettative accumulate durante l'esperienza non trovano un epilogo (anzi, un doppio finale) che le ripaghi adeguatamente, croce e delizia dei videogame così carismatici da fare il giro e fregare pure se stessi.

Mario Baccigalupi
Secondvariety@sprea.it

INTORNO AL BASTIONE C'È TUTTO IL RESTO DEL GIOCO, CHE RISPONDE ALLO STESSO CRITERIO DI ELEVATA VARIETÀ E INTELLIGENZA PROGETUALE



Questa bestia ha visto troppe volte "Tremors". Il film è piaciuto anche a noi, quindi sappiamo come batterla.

Commento

Può succedere che Bastion non piaccia, giusto perché nemmeno il caviale piace a tutti. Io ad esempio non lo sopporto, l'uovo di pesce nero e puzzolente, mentre il gioco di Supergiant l'ho divorato fin quasi a perdere l'uso delle gambe (le mie, per quanto sono rimasto seduto): il titolo di Supergiant è un'opera interattiva a tutto tondo, che riesce a essere contemporaneamente un divertentissimo action-RPG e un veicolo di narrazione sorprendente e originale, fonte di elevatissimo godimento audio-visivo, con un impianto grafico ispirato e una grande colonna sonora. Anche la migliore delle esperienze è destinata a finire, però, e Bastion se ne va anche troppo in fretta.

➕ Imperdibile, sotto il profilo artistico.
➕ Gameplay ricco e ben studiato.

➖ Finisce piuttosto alla svelta.

VOTO **90**

■ CPU: Single Core 1 GHz ■ RAM: 512 MB
 ■ SCHEDA VIDEO: Una qualsiasi
 ■ SPAZIO SU HD: 50 MB ■ CONNESSIONE: Nessuna

■ SVILUPPATORE: mif2000 ■ PUBLISHER: Alawar Entertainment
 ■ DISTRIBUTORE: Alawar Entertainment ■ MULTIPLAYER: Assente
 ■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 5,99

gameletgame.blogspot.com/

HAMLET

... or the last game without MMORPG features, shaders and product placement.

In bilico tra la mediocrità e il genio, l'avventura grafica di mif2000, nickname decisamente anonimo per essere quello di uno sviluppatore, offre una rivisitazione in salsa punta e clicca dell'Amleto di Shakespeare, servita con un calice di humor inglese à la Gordon Ramsay e un contorno sci-fi che male, certo, non fa. Per farla breve, si tratterà di aiutare un piccolo alieno, atterrato erroneamente sull'osso del collo del giovane principe di Danimarca, che per farsi perdonare la prematura morte di Amleto e onorare così la sua memoria, deciderà di salvare la bella Ofelia dalle grinfie del perfido Claudio, che si inventerà di tutto per ostacolare questa nobile impresa.

SAMOROST WANNABE (CIT.)

Se i titoli dei paragrafi servissero davvero a qualcosa, allora sarebbe inutile specificare che il gameplay di Hamlet ricalca il "clicca a casaccio, ché prima o poi qualcosa accadrà" dei lavori di Amanita Design. In realtà, sarebbe oltremodo ingiusto non aggiungere che quasi tutti gli scenari richiedono comunque un seppur superficiale utilizzo di logica e intuito. Non sarà quindi sufficiente pigiare il tasto sinistro del mouse su ogni elemento del livello... bisognerà anche farlo nell'ordine e nei modi corretti. Per aiutare il giocatore, l'autore si è limitato a introdurre solamente due tipologie di hint: il primo è un commento del protagonista sull'ipotetica soluzione dell'enigma che si sta affrontando in quel momento; il secondo è un suggerimento, offertoci tramite un disegno simile a un re-

bus de "La Settimana Enigmistica", che, se da un lato offre la soluzione al problema, dall'altro richiede comunque di essere interpretato e tradotto. Da questo punto di vista, Hamlet è davvero divertente e gratificante, non solo perché l'impegno richiesto è sempre leggero e mai frustrante, ma anche perché gli enigmi sono ben studiati, molto variegati e, in due o tre occasioni, particolarmente geniali.

QUALITÀ / PREZZO = ?

Venticinque scenari e cinque scene introdotte realizzate a mo' di fumetto, per un totale di due ore scarse di gameplay, sono davvero pochi se si pensa che per godere dell'esperienza si devono sborsare quasi sei euro. Ciò detto, rimane il fatto che a livello di game e cha-

racter design, il lavoro fatto da mif2000 è notevole e, da un punto di vista prettamente artistico, dimostra un'ispirazione non comune. La decisione di acquistarlo, quindi, non deve assolutamente prescindere dai trenta minuti di prova che il distributore ha messo a disposizione, gratuitamente, a tutti gli avventori; in casi come questi, però, non si può fare a meno di interrogarsi sulla bontà delle politiche di pricing che publisher e distributori scelgono di applicare a titoli come Hamlet, etichettati dal mercato come "casual" ma che possiedono tratti distintivi più "enhanced" e che, se venduti a prezzi più accessibili, godrebbero di sicuro successo.

Roberto "il Cinese" Turrini
turrini.roberto@tgmonline.com

Uno dei pochi enigmi in cui avere un buon mouse sarà fondamentale!



Commento

Come simpatico rimaneggiamento di una classica tragedia shakespeariana, Hamlet offre novanta minuti di divertimento leggero e scanzonato, che non lesina tocchi di classe anche se venduto a un prezzo forse troppo pompato. Un prodotto adatto a chi è in cerca di un passatempo intelligente, piacevole da portare a termine e senza troppe complicazioni. Peccato per la scarsa longevità... fosse durato il doppio, nessuno si sarebbe lamentato. Bisognerà, forse, aspettare Romeo e Giulietta?

+ Design dei personaggi
 + Enigmi divertenti

- Il prezzo
 - La longevità

VOTO **76**

FROM DUST

Una vecchia conoscenza torna fra le pagine di TGM, con un titolo a dir poco singolare...

Eric Chahi è un nome che ai lettori con un certo numero di lustri sulle spalle suonerà tutto tranne che sconosciuto. Il geniale game designer francese è infatti responsabile di uno dei videogiochi più innovativi e memorabili di sempre, un indimenticabile capolavoro che tutti gli amighisti ricorderanno con una lacrimuccia nostalgica: era *Another World*, una perla di rotoscoping, con la sua meravigliosa intro che ha fatto storia. Un classico senza tempo, insomma, che ancora oggi ha tanto da insegnare e che ha davvero determinato un'epoca. Era il 1991, un periodo dove si sfornavano giochi come fossero caramelle, ma che non di meno vide il nostro amichetto d'oltralpe gettarsi in un progetto fin troppo pretenzioso, quell'*Heart of Darkness* destinato a occupare la sua vita per oltre sei anni. Il risultato spaccò la critica in due, anche se il problema maggiore risiedeva più che tutto nell'estrema

brevità dell'esperienza di gioco, specialmente se paragonata agli enormi tempi di sviluppo.

Per Chahi quell'esperienza deve essere stata davvero stancante, perché ci sono voluti ben 13 anni per riderlo da queste parti, pur con idee molto ma molto diverse rispetto ai tempi che furono. Messi da parte piattaforme e puzzle di vario genere, ci troviamo ora a confrontarci con un prodotto davvero unico nel suo genere, tanto che definirlo banalmente "god-sim" suonerebbe alquanto fuorviante.

È UNA TRIBÙ CHE BALLA

From Dust, a un osservatore poco attento, potrebbe sembrare un clone molto semplificato di *Black & White*. In realtà ci troviamo di fronte a un vero e proprio simulatore ambientale, dato che al giocatore vengono dati i poteri di modificare l'habitat a proprio piacimento, seppur con limitazioni di vario genere.

L'agognata uscita: penerete non poco, in alcuni livelli, prima di poterla raggiungere.



Il nostro obiettivo sarà quello di proteggere in ogni modo una piccola tribù indigena, che dovrà colonizzare la mappa di gioco, spostandosi da un totem all'altro e creando di volta in volta un nuovo villaggio. Noi non potremo in alcun modo interagire con gli ominidi in questione, se non indirettamente con la manipolazione del territorio, utilizzando unicamente il cosiddetto Anelito. Si tratta di una strana striscia di energia che ci permette di raccogliere i vari elementi che compongono il

territorio (terra, acqua, lava e via discorrendo), accumulandoli in una sfera di dimensione limitata, che potremo poi svuotare dove meglio ci aggrada: abbiamo bisogno di creare una diga per proteggere il villaggio? Prendiamo della terra da un punto e rovesciamola laddove c'è il rischio di un'inondazione. La lava minaccia gli indigeni? Gettiamoci sopra dell'acqua per trasformarla in solidissima roccia vulcanica. Insomma è tutta una questione di azione e reazione, in una costante lotta contro

FROM DUST, A UN OSSERVATORE POCO ATTENTO, POTREBBE SEMBRARE UN CLONE MOLTO SEMPLIFICATO DI BLACK&WHITE



L'impressionante muro d'acqua dello tsunami viene fermato da un particolare canto della nostra tribù.



Questi arbusti rinsecchiti non permettono la crescita della vegetazione, ma un po' d'acqua potrebbe cambiare le cose...



Le scie bianche indicano il percorso che seguiranno gli indigeni, peccato che ogni tanto non sia proprio il più intelligente.



Quando l'anelito si carica di materiale (in questo caso, di terra) assume questo aspetto sferico.



gli elementi, che attenderanno alla vita dei nostri ominidi in maniera sempre più incisiva. Non bastasse questo, avremo anche a che fare con eruzioni vulcaniche, tsunami e terreni d'altitudine variabile. Insomma non è una simulazione che lascia molto spazio al ragionamento, anzi, nei livelli più avanzati occorrerà agire molto velocemente, perché gli eventi catastrofici si susseguiranno a ritmi sempre più sostenuti e imprevedibili.

Per fortuna, a renderci la vita un filo più semplice vi sono i totem precedentemente citati: quando una tribù si insedia intorno a uno di questi manufatti, automaticamente ci viene fornito un nuovo potere, una vera manna dal cielo in certi casi. Questi upgrade, chiamiamoli così, ci concedono abilità notevoli, come la possibilità di immagazzinare un maggior quantitativo di materiale, oppure di far evaporare tutta l'acqua presente sullo schermo o di bloccare addirittura il flusso. Bisogna però tenere conto dei limiti di tempo, sia di utilizzo sia di ricarica, quindi è compito del giocatore capire quando ricorrere a queste risorse.



Appena un soggetto della tribù arriva a questo pietrone, ne assume il potere per poi trasmetterlo al resto del villaggio.

Ci sono anche particolari menir che non conferiscono alcun potere, ma in compenso donano agli indigeni una sorta di protezione magica, tale da permettere al villaggio di non subire gli effetti nefasti di uno tsunami o di una colata lavica.

Anche la vegetazione ha la sua influenza sull'ecosistema: intorno a ogni totem colonizzato spunteranno infatti ciuffi d'erba e palme, che andranno poi a diffondersi in tutta la mappa, laddove sia presente un terreno fertile. Man mano che la flora si diffonderà si sbloccheranno alcuni ricordi del passato (consultabili attraverso una sezione detta DustPedia) e vedremo muoversi nello stage anche alcune bizzarre creature. Non dovremo preoccuparcene un granché, essendo abbastanza pacifiche di natura: il pericolo maggiore infatti arriverà sempre dal fuoco, che potrà in una manciata di secondi bruciare intere aree verdi, arrivando anche a cancellare un villaggio in brevissimo tempo. In questo senso occorre tenere d'occhio alcune particolari piante: da una parte infatti abbiamo i Pirodentro, alberi che prendono fuoco all'improvviso, dall'altra gli I-dralbero, che invece si gonfiano d'acqua per poi rilasciarla nel momento in cui si sentono minacciati da una fonte di calore. All'inizio non potremo interagirci un granché, ma poi avremo la possibilità di spostarli a nostro piacimento. I Pirodentri, in particolare, potrebbero sembra-

MUOVERE L'ANELITO CON IL MOUSE È UNA VERA TRAGEDIA

re unicamente una fonte di guai, ma in realtà possono essere usati come detonatori per dei particolari arbusti detti Nitressi, che esplodono a contatto col fuoco. Alcuni terreni particolarmente duri (tipo la pietra lavica) non possono infatti essere raccolti con l'Anelito, quindi solo a suon di detonazioni potremo modificare la conformazione. Tutto questo manipolare alla fine è sempre costantemente legato alla salvaguardia degli indigeni, dei villaggi e alla colonizzazione di tutti i totem presenti sulla mappa: solo attivandoli tutti infatti si aprirà l'uscita per il livello successivo. Si tratta di un totale di 16 stage, ai quali si affiancano 30 sfide sbloccabili nel corso del gioco.

DA CONSOLE A PC CON (POCO) AMORE

Avendo precedentemente giocato la versione per Xbox 360, ero ben consapevole delle limitazioni dell'edizione in questione, specialmente in merito al sistema di controllo. Avevo dato per scontato che su PC il problema non si sarebbe presentato, grazie alla maggior precisione concessa dalla combinazione mouse e tastiera, ma è fin troppo evidente che gli sviluppatori hanno costruito il gioco intorno al pad, con conseguenze abbastanza disastrose. Muovere l'Anelito con il mouse è una vera tragedia, perché invece di controllarlo come se fosse un normale puntatore, tocca "spingerlo" da una parte all'altra dello schermo, strisciando il ratto digitale più e più volte. La procedura è ovviamente scomodissima, poco intuitiva e molto lenta, oltretutto l'Anelito si muove comunque con scarsa precisione, eliminando di fatto ogni possibile vantaggio nei confronti del pad.

Non molto positivo nemmeno il giudizio sulla grafica, che di per sé non è assolutamente brutta, anzi, vanta una simulazione dei fluidi assolutamente degna di nota; quel che

proprio non convince è, tanto per cambiare, l'adattamento su PC. Praticamente rispetto alla versione Xbox 360 si nota solo una maggiore fluidità e una risoluzione più alta, punto. Persistono i problemi di pop-up della vegetazione e delle ombre durante gli zoom, manca totalmente l'anti-alias e non esiste alcun pannello di controllo per la gestione dei dettagli grafici. A posteriori Ubisoft si è convinta a eliminare il draconico DRM che costringeva a rimanere perennemente collegati a internet, anche se forse era meglio pensarci prima di lanciare il gioco, no?

Mirko "TMB" Marangon
(tmb@sprea.it)

Commento

Non c'è che dire, From Dust è davvero uno dei titoli più interessanti e originali degli ultimi tempi. La formula è semplice, ma allo stesso tempo presenta una sfida mediamente elevata, specialmente nelle fasi finali. Proprio per questo rimane inspiegabile il terribile supporto a mouse e tastiera, cosa che taglierà le gambe a numerosi giocatori. Anche se Ubisoft ha promesso una pezza riparatrice in merito, nel momento in cui scrivo non si è visto nulla di concreto e l'unica alternativa rimane il joystick Xbox 360 (l'unico supportato fra l'altro). Un peccato avere a che fare con una conversione tanto scialba, anche perché peche del genere non possono che influenzare il voto finale.

- + Una simulazione davvero unica
- + La lotta con gli elementi è coinvolgente
- Il supporto per il mouse è atroce
- Conversione non esattamente memorabile

VOTO **75**

■ CPU: Single Core 2 GHz ■ RAM: 1 GB
■ SCHEDA VIDEO: ATI Radeon X1600/Nvidia GeForce 6600 GT
■ SPAZIO SU HD: 500 MB ■ CONNESSIONE: ADSL

■ SVILUPPATORE: Mommy's Best Game ■ PUBLISHER: Croteam, Devolver Digital
■ DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli ■ PREZZO INDICATIVO: € 7.99

www.mommysbestgames.com/serioussamdoubled.html

Avrei voluto che non esplodessero, le femmine del kamikaze acefalo: quasi quasi mi ero innamorato.

SERIOUS SAM DOUBLE D

Come qualcuno di voi saprà, per il lancio della sua ultima creatura Croteam ha chiesto ad alcune case di sviluppo indipendenti, 3 come il numero accanto al titolo del nuovo Serious Sam, di realizzare altrettanti videogiochi ispirati al protagonista. Dunque incentrati su un soggetto che, per predilezione e varietà delle azioni, non può che portare a un ridanciano e smodato uso delle armi da fuoco. Aspettiamo ancora di vedere Serious Sam: The Random Encounter, che rispetta questo assunto ma introduce elementi diversi, riferiti agli action-RPG nipponici prima maniera (con grafica altrettanto primordiale); intanto, però, abbiamo sotto le mani Serious Sam Double D di Mommy's Best Games, che si infila con dedizione assoluta in uno dei generi d'ispirazione per il titolo principale,

gli shoot'em up più classici e lineari, sforzandosi di rendere in un gameplay bidimensionale la stessa esagerazione nel ricorso alla forza, con un paragonabile numero di nemici nello spazio di una schermata a scorrimento. E in una certa misura lo sviluppatore ha centrato il bersaglio, concentrandosi su un paio di semplici trovate e sull'esperienza accumulata con un altro prodotto, Weapon of Choice (disponibile solo per XBLA), simile a SSDD per il ritmo indiovolato e per l'impianto generale del gameplay. In questo senso, la mano del team è sempre riconoscibile, al di là del succulento marchio che questa volta ha avuto a disposizione: una serie di feature sicuramente non nuove, "mimetizzate" però in una forma moderatamente originale, come si è visto in WoC e come sarà anche per il prossimo progetto,

METTERSI A PARLARE DELLA TRAMA DI SSDD È COME PRETENDERE DI TEORIZZARE SUL DESTINO DI UN RAVIOLO AL SUGO



Il Signore delle Scimmie, in tutta la sua strampalata potenza. In generale, comunque, il comportamento dei boss è troppo schematico.



Una pila di Gnar, meticolosamente costruita, dà modo di uscire dagli impicci.

Grapple Buggy, una specie di Bionic Commando con un veicolo al posto di Nathan Spencer. Casomai, se la richiesta di Croteam (che, lo ricordiamo, può essere considerata anch'essa una SH indipendente, seppur su i generis) è stata di realizzare un bel "giochino", può essere che Mommy's Best Games abbia preso il vezzeggiativo un po' troppo alla lettera...

TEMPESTA DI URLA E PROIETTILI

Mettersi a parlare della trama di SSDD è come pretendere di teorizzare sul destino di un raviolo al sugo. A ogni modo, per farla brevissima, il nostro energumeno si trova nuovamente a fronteggiare le forze di Mental, poco dopo la fine del primo episodio, e così a scorrazzare per



Mettere una motosega o un lanciafiamme nelle catene di armi è sempre una buona idea, nel caso qualcuno provasse ad avvicinarsi...

LA VITA DI UN MOSTRO SENZA TESTA

Il terzo gioco commissionato da Croteam e dal publisher Devolver Digital, oltre a SSDD e al citato SS: The Random Encounter, ha scelto la strada del più improbabile fra gli spin-off, mettendo il celebre kamikaze acefalo (conosciuto anche come "aaaaahhhhhhhhh!") nel ruolo di protagonista. Non abbiamo nominato SS: Kamikaze Attack nell'articolo perché non è certa la pubblicazione su PC, ma vi forniamo qualche cenno generale: essenzialmente, nel perenne tentativo di farci esplodere su Sam, dobbiamo correre dietro all'eroe rimandandogli indietro le bombe e inviandogli missili dal didietro, letteralmente. Tutto qui? Beh, grossomodo pare di sì.

I Golem di lava fanno più gli spiritosi, rispetto al solito.



uscire da qualche trappola, oppure per attraversare un terreno altrimenti impraticabile. Tornando per un momento ai gingilli distruttivi, anche per sottolinearne il ruolo centrale nell'economia di gioco, specifichiamo che negli scenari è possibile recuperare altri esemplari dello stesso modello, in genere nascosti sotto terra o nei luoghi particolarmente alti, così da poter affiancare, ad esempio, due lanciamissili o due Thompson, per massificare ulteriormente il "muro" di proiettili.

PRATICAMENTE, UNA SVELTINA

Sul fumettoso stile grafico di SSDD possiamo passare sopra rapidamente, giusto perché fa il suo mestiere in modo essenziale ma piacevole. Casomai, il problema principale di SSDD è che è irrimediabilmente corto, 3 o 4 ore al livello di difficoltà normale. Alla fine della campagna è possibile dedicarsi a una serie di sfide, in genere basate sulla presenza predominante di un nemico, ma nulla che spinga davvero il giocatore a proseguire nell'impresa. Il prezzo è in qualche modo comparabile all'offerta di gioco (e con le iniziative di sconto assume dimensioni irrisorie), ma è comunque un peccato: SSDD sembra un progetto interrotto prima del tempo, impressione corroborata dall'assenza di alcune armi, come il gatling (il cannone, invece, è già troppo raffinato), e di nemici storici adatti al nuovo contesto, come i Tori Siriani e i lucertoloni con le palle infuocate (non fraintendete). La stessa cosa si può dire del co-op, che con un bilanciamento appropriato avrebbe

potuto trovare spazio anche in SSDD, magari per un massimo di 2 giocatori. Non ci ha convinto troppo, infine, la qualità di easter egg e siparietti comici, presenti come omaggio alla serie originale ma un po' fiacchi e risaputi: anche l'umorismo demenziale ha bisogno di talento, e Sam ci ha abituati meglio.

Mario Baccigalupi
Secondvariety@sprea.it

Commento

Se lo scopo di Serious Sam Double D era di alimentare l'attesa per il terzo episodio, almeno su di me l'effetto è stato positivo. Il platform-shooter di Mommy's Best Games mi ha ricordato quanto la serie sia ancora unica, per numero di nemici e potenza dell'arsenale, e lo ha fatto variando in modo appropriato le feature originali, adattandole alle logiche di un action side-scrolling in 2D. Purtroppo, però, pur essendo gente che si emoziona davanti a uno shoot'em up ben fatto, non riusciamo a pensare a un giudizio che vada oltre il discreto: SSDD è intenso, costa poco ma è anche tremendamente corto, senza co-op o multiplayer di sorta.

- + Armi sovrapponibili, come in uno shoot'em up spaziale.
- + Adrenalinici scontri con valanghe di nemici.
- Brevissimo, quasi oltre il tollerabile.

VOTO **70**

I nemici che mancano all'appello sono più o meno quelli citati nella recensione: le due taglie di Biomeccanoide non potevano mancare...



COME TRATTO DISTINTIVO DEL GAMEPLAY, È STATA INTRODOLTA LA POSSIBILITÀ DI SOVRAPPORRE LE ARMI COME IN UNA SPECIE DI "TORTA ARMATA"

diverse epoche affrontando enormi boss e orde di mostri decerebrati. Per l'occasione, il computer "verdolino" (per il tono dominante delle schermate originali) si è dato una veste olografica sexy, con lo stesso nome di ANECA, per descrivere a Sam i semplici obiettivi – una serie di cristalli/trasmittitori da distruggere – e le rinnovate proprietà dell'arsenale: come tratto distintivo del gameplay, è stata introdotta la possibilità di sovrapporre le armi come in una specie di "torta armata", spostando in un contesto simil-Contra le logiche dietro agli upgrade degli space shooter, ovviamente quelli della prima ora (anche se, in caso di morte, non perdiamo alcuna miglioria); questa abilità è legata a una serie di braccia meccaniche da rinvenire lungo le ambientazioni, ovvero nell'Egitto dei faraoni, in un coloratissimo giurassico e nella Pompei del 79 d.C., poco prima che il Vesuvio si arrabbiasse sul serio. Un massimo di sei gingilli, presi quasi senza eccezione (l'arma base è un mitraglietta con proiettili infiniti, assente nel fratello maggiore) dall'arsenale storico di Sam, possono essere concatenati per ottenere una devastante linea di fuoco, comunque commisurata all'enorme quantità di nemici da macinare. Fra

questi ultimi troviamo buona parte degli avversari presenti nel primo episodio, molti dei quali ripresi anche in SS3:BFE, con qualche aggiunta e alcune timide variazioni sul tema: totalmente inedite sono le scimmiette volanti, che lanciano bombe o esplodono loro stesse dopo l'abbattimento, così come i dinosauri meccanoidi della relativa ambientazione e gli enormi insetti di Pompei (nuovi sono anche i boss, ovviamente, un po' troppo semplici da buttare giù); le classiche truppe acefale di Mental, invece, si arricchiscono di un kamikaze femmina ancora più potente nella deflagrazione suicida, con le bombe posizionate nel luogo anatomico dove qualunque videogiochere dotato di ormoni maschili (quindi non necessariamente un uomo) le avrebbe collocate. C'è poi una blanda componente platform, legata alle caratteristiche delle ambientazioni (gli pterodattili, ad esempio, sono assimilabili a piattaforme se-moventi) e all'alternanza di elementi impenetrabili e pedane che, al contrario, possono essere attraversate per scendere e salire; particolarmente riuscita, in questo senso, si rivela l'idea di dotare i nemici uccisi di simili proprietà, in modo che la carne morta possa essere ammucciata per



I dinosauri erbivori, di natura buoni come il pane, a volte si liberano dal giogo di Mental e corrono in nostro aiuto. Non che facciano una gran differenza, comunque.

SENSIBLE SOCCER + SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Nel mese in cui tradizionalmente TGM dedica la copertina all'ultimo capitolo della serie FIFA di Electronic Arts, anche questo spazio si genuflette al dio pallone occupandosi del gioco di calcio più bello di tutti i tempi!



La leggendaria serie di cui ci occupiamo su questo numero non è sbucata dal nulla all'inizio degli anni Novanta, rivoluzionando il genere degli sportivi calcistici su Amiga, Atari e PC. Prima di allora Sensible Software aveva deliziato gli appassionati di pallone su Commodore 64 con Microprose Soccer, che anticipava alcuni degli elementi che ritroveremo qualche anno più tardi in Sensible: due su tutti, la palla che non resta incollata al giocatore e la possibilità di controllare l'effetto dei tiri dopo averli scoccati. Due anni più tardi arriverà Sensible World of Soccer, che corregge alcuni bug della versione precedente (allora non c'erano patch pubblicate ogni due per tre

come oggi), e introduce una modalità gestionale molto semplice ma ben realizzata, di cui parliamo più avanti.

Quello che ha permesso a Sensible Soccer di emergere dal mucchio di titoli calcistici dell'epoca, tutti piuttosto lenti e impacciati, era la velocità di gioco, il ritmo frenetico e inesorabile, a cui si accompagnava un sistema di

Nel suo piccolo, la versione inglese di SwOS aveva anche i cori dei tifosi e la telecronaca.



UN SENSIBLE PER TUTTE LE STAGIONI

La serie di Sensible Soccer è stata una delle più convertite della storia, e dal 1992 a oggi è uscita per praticamente ogni piattaforma possibile e immaginabile. Dopo SWOS 96-97, la versione con le squadre aggiornate a quella stagione, la serie è andata via via perdendo qualità e appeal: nessuno praticamente più ricorda Sensible Soccer 98, mentre chi lo ricorda vorrebbe dimenticare Sensible Soccer 2006, sviluppato da Kuju e pubblicato da Codemasters: una delusione su tutti i fronti. Per chi possiede un Xbox 360, invece, consigliamo vivamente la versione per XBLA uscita nel 2007, un rifacimento molto fedele di SWOS 96-97, che offre persino la possibilità di giocare con la grafica originale.



controllo ancora oggi ineguagliato, semplicissimo da imparare ma in grado di regalare grandi soddisfazioni a coloro che si prendevano la briga di padroneggiarne i segreti. Abituati come siamo ai controlli da duecento tasti dei giochi di calcio di oggi, l'idea che possano bastare le frecce direzionali e un solo pulsante potrebbe far pensare che il gameplay sia quantomeno semplicistico. Niente di più sbagliato! Se tanto successo ha avuto Sensible Soccer, e se tanti adoratori continua ad avere ancora oggi, il motivo sta proprio nella capacità di

In Sensible c'è spazio anche per un po' di umorismo, come i giocatori a capo chino che abbandonano il campo dopo un'espulsione.



IL SISTEMA DI CONTROLLO RIMANE ANCORA OGGI INEGUAGLIATO, SEMPLICISSIMO DA IMPARARE MA IN GRADO DI REGALARE GRANDI SODDISFAZIONI



Per i puristi: alcune delle immagini di queste due pagine sono tratte dalla versione Amiga, a detta di molti la migliore di tutte.



Magia della pixel art degli anni novanta, che con pochi quadratini colorati permetteva di capire tutto: quali squadre stavano giocando...



... chi si è infortunato, e persino riconoscere alcuni dei giocatori!

IN SENSIBLE SOCCER LA PALLA DEVE RIMANERE SEMPRE IN GIOCO, NON DEVE MAI FERMARSI

gratificare le azioni più belle e meglio orchestrate senza richiedere pad con 72 pulsanti. I passaggi veloci possono essere effettuati semplicemente dando un "colpetto" al pulsante di tiro, e se il compagno di squadra non è proprio lungo la direttrice del movimento il gioco si occupa di modificare leggermente la traiettoria in modo che la palla gli finisca in mezzo ai piedi. In questo modo realizzare triangoli tanto veloci quanto spettacolari diventa (quasi) uno scherzo. A mo' di nota storica, val la pena ribadire che questo sistema di passaggi è diventato di fatto lo standard di qualsiasi videogame calcistico uscito successivamente. I tiri lunghi, invece, risultano più deboli o potenti a seconda di quanto si tiene premuto il tasto; le frecce direzionali consentono inoltre di dare un effetto alla palla, sia lateralmente che in altezza (pallonetti, anyone?). Risultato? Le partite sono sempre frenetiche e non concedono un attimo di respiro: una delle cose che non ci si deve dimenticare giocando a Sensible è che la palla deve rimanere sempre in gioco, non deve mai fermarsi, perché gli avversari cercheranno sempre di fregarvela. E allora via di passaggi, filtranti, corse lungo la fascia, dribbling, ma attenzione a non girarvi troppo rapidamente, o la palla vi sfuggirà dai piedi e finirà in regalo all'altra squadra! Il gioco sfrutta perfettamente la sua peculiare caratteristica, e cioè che il pallone non resta attaccato con la colla ai piedi del giocatore: in questo modo dribblare è veramente difficile e diventa necessario costruire azioni di squadra. Avete presente la classica "ragnatela di passaggi"? Una scelta obbligata, perché chi tenta la fuga solitaria per tutto il campo viene implacabilmente penalizzato perdendo la palla a metà strada. Un altro elemento importante di

Sensible Soccer è la "visuale a volo d'uccello di tre quarti dall'alto", già vista altrove (la serie Kick Off di Dino Dini, per esempio, o il già citato Microprose Soccer), ma con la telecamera posta molto più in alto, a mostrare un buon quinto di campo, eliminando così la "minimappa" con la posizione dei giocatori tipica della concorrenza.

Alla straordinaria giocabilità di Sensible Soccer, SWOS aggiunge una modalità carriera che si sviluppa per venti stagioni, una componente manageriale che oramai siamo abituati a trovare in qualsiasi videogame sportivo ma che allora veniva offerta per la prima volta. È possibile giocare e contemporaneamente fare il manager (come in Player Manager. ndToSo), oppure concentrarsi solo sulla squadra senza mai scendere in campo, seguire il calciomercato, tenere d'occhio i bilanci del team, gestire gli infortuni e via di questo passo. Ogni compagine persegue obiettivi diversi: ci sono squadre che puntano alla vittoria in campionato, altre che sono soddisfatte di riuscire a non retrocedere, e anche in caso di "licenziamento" non è poi così difficile trovare un'altra panchina. Sensible World of Soccer, infatti, contiene praticamente tutti i campionati, tutte le squadre e tutti gli atleti del mondo, dalla Serie A italiana alla Premier League inglese, passando per le nazionali di decine di paesi e campionati improbabili come quelli delle Far Oer. Una chicca riservata solo ai possessori del gioco su PC, perché su console c'era Electronic Arts che già agitava minacciosa la sua licenza ufficiale FIFA fresca di acquisizione. Oltre alla modalità carriera e alla impostazione delle tattiche di gioco, Sensible permetteva inoltre di creare i propri tornei e campionati, inventando i più improbabili o semplicemente ridicoli, e di costruirsi la propria squadra scegliendo i colori, dando ai giocatori nomi di amici e parenti... Un vezzo oggi forse improponibile e anacronistico, ma all'epoca fonte di divertimento garantito.

Il multiplayer, giocato rigorosamente uno accanto all'altro, possibilmente con qualche birra di contorno (che aiuta ad assorbire i cazzotti che inevitabilmente ci si finisce per tirare, uno degli assiomi da cui non ci si può sottrarre), è un altro aspetto che ha contribuito a rafforzare il successo di Sensible Soccer. Ma di questo ce ne parla in un box apposto il buon Gaburri, dall'alto della sua lunghissima esperienza in materia. ■



Le opzioni per cambiare le formazioni e gestire le sostituzioni sono semplici ma efficaci.

I RICORDI DEL GABURRI

Ah, Sensible... che ricordi (non si dice sempre così parlando di retrogaming?). Nei primi anni '90, uno studente universitario dotato di un fiammante 386 con DOS (e ben 2 MB di RAM!) era solito incontrarsi con l'amico Vincenzo per preparare gli esami. Naturalmente ogni quarto d'ora di studio era intervallato da robuste sessioni (un'ora, un'ora e mezza) di videoludo sperticato: così abbiamo finito Prince of Persia 2 (quello bidimensionale, eh), un clone assurdo e illegale di Bubble Bobble e tanti altri classici (a me viene in mente PornTris, ndkeiser) (Clodio, serietà. ndToSo), ma la maggior parte del tempo finiva macinata nel maelstrom sempre ingordo di Sensible Soccer. Le partite più appassionanti furono quelle con la prima versione (pre-SWOS), che - senza dubbio per un errore di valutazione da parte dei programmatori - girava su PC in modo assurdamente veloce rispetto agli altri port. Così il gameplay, già frenetico di suo, raggiungeva veri livelli di parossismo, ulteriormente esacerbato dalle "vecchie" sulle braccia e dalla testate alle tempie che ci scambiavamo piacevolmente durante le partite (dovevamo comprimerci davanti al monitor da 14 pollici nel mio loculo-PC, perfettamente dimensionato per una sola persona... potete immaginare l'estrema riduzione dello spazio personale). Di quei tempi resta ancora il dilemma: meglio la tastiera o il joystick? Con la prima riuscivo ad eseguire dribbling che Vincenzo se li sognava, il secondo però permetteva di "sbananare" i tiri in modo esagerato (tipo: miro alla bandierina del corner e la palla finisce nel sette del palo lontano, quello dall'altra parte). E quel mentecatto di V. aveva imparato a tirare da centrocampio, in una mattonella ampia pochi pixel, eseguendo una torsione spasmodica del (mio) joystick che metteva seriamente a repentaglio l'incolunità della periferica ma dava la quasi certezza del gol. Naturalmente quando ne approfittava (e cioè sempre) volavano ampie testate...



Le squadre entrano in campo e si preparano alla partita. Uno dei rarissimi momenti morti del gioco.



Può un videogame di calcio non offrire l'immane replay dopo un'azione andata a buon fine?



Tt **ESPORTS**
By Thermaltake



MEKA **G**
MECHANICAL GAMING KEYBOARD



SHOCK
GAMING HEADSET SPIN

BLACK
ELEMENT gaming mouse

MEKA **G**
MECHANICAL GAMING KEYBOARD

LA NUOVA TASTIERA MECCANICA PER VIDEOGIOCATORI

**L'IMPORTANTE È VINCERE
NON PARTECIPARE!!**

www.ttesports.it

ONLINE



zone

Dalle stalle alle stelle

Lo spunto per questo editoriale è materia di discussione da diversi mesi, oramai. Ragionare sul fatto che l'incontrollata diffusione delle applicazioni da 79 centesimi per dispositivi portatili, o dei "business model" basati sul sistema delle microtransazioni, influenzerà il mercato dei videogame è, infatti, un argomento che tutti, chi più, chi meno, hanno provato ad affrontare. In linea di massima, le opinioni messe sul piatto da chi ha cercato di eviscerare il problema sono due. La prima, appartenente ad una nicchia di conservatori e romantici, ritiene che l'industria del gaming subirà, nel prossimo futuro (e proprio a causa delle App a basso costo), un'importante battuta d'arresto, sia in termini di vendite che in termini di percezione del "prodotto videogiochi" come sovrapprezzato. La seconda linea di pensiero, invece, vede nell'irruzione di Apple e Facebook la fantomatica goccia capace di far traboccare il vaso, dove con il sostantivo "vaso" si vuole intendere un settore ancora lento nel rinnovare i propri processi produttivi e che, nel riproporre le stesse logiche di mercato utilizzate per accalappiare nuovi utenti ad inizio millennio, sta rischiando di perdere il treno e vedere i propri fiori all'occhiello sfiorire. Di notizie riguardanti l'argomento se ne possono leggere tutti i giorni e se anche non si fosse a conoscenza del recente "mea culpa" fatto da Nintendo in occasione del radicale abbassamento del prezzo del 3DS, nessuno può dimenticare l'allarme lanciato da Mike Capps, Presidente di Epic Games, che lo scorso aprile ha dichiarato: "Se c'è qualcosa che ci sta uccidendo sono le App da un dollaro. Come si può vendere un titolo a 60 dollari, per quanto li valga effettivamente, a qualcuno abituato a [spendere solo] 99 centesimi?". La provocazione di Capps ha fatto il giro del mondo e riassume in sé due assunti, fondamentali per avvicinarsi all'argomento non del tutto impreparati: il primo è che le applicazioni a basso costo e le mi-



Boy of the Future, di Blake Wheeler
- 2011 (bewheel.deviantart.com)

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

crotransazioni hanno ormai consolidato la propria posizione sul mercato; il secondo è che il target di riferimento del medium è irrimediabilmente cambiato. Recentemente, un noto mediatore creditizio che opera online, ha pubblicato i risultati delle analisi sugli ultimi dodici mesi di attività. Accanto a titoli come World of Warcraft e Final Fantasy, l'operatore ha individuato in Bejeweled e FarmVille i principali responsabili di un giro d'affari che coinvolge più di dodici milioni di utenti per un totale di oltre sei miliardi di dollari di fatturato. Queste cifre, che pur non tengono in minima considerazione le entrate di casa Steve Jobs, evidenziano chiaramente che il bacino di utenti a cui uno sviluppatore può tendere, nel pianificare le proprie strategie, non è più certamente solo quello che affollava le sale giochi sul finire degli anni '80 e che le logiche di "pricing and revenue optimization" necessitano di essere ricalibrate anche sulla base del cambiamento della popolazione giocante. Se fosse vero, quindi, come diceva Michael Douglas in Wall Street (Oliver Stone, 1987), che "il denaro non dorme mai", tosto o tardi le vecchie software house, ammorbate da problemi quali la pirateria, il mercato dell'usato e le politiche di marketing mix, dovranno fare i conti con una concorrenza fatta di realtà produttive delocalizzate, nate nell'era del digital delivery (e quindi capaci di ragionare fin da subito nell'ottica dell'online) e che, in termini di supporto fisico, hanno realizzato solamente quattrini. Non è un caso, infatti, che qualche settimana fa Electronic Arts abbia acquistato, per 750 milioni di dollari, PopCap Games, studio indipendente autore, tra gli altri, di Bejeweled, Zuma, Peggle e Plants vs Zombies. La compagnia di Redwood avrà pensato: "Perché perdere tempo ad acquisire un know how quando posso comprarmi direttamente chi lo ha maturato?". Sarà curioso vedere come si evolverà la scena nel prossimo futuro. Ovviamente, vista la duttilità dimostrata su sistemi iOS e l'apertura di nuovi orizzonti, come quelli offerti da Sony, ad esempio, che ha messo a disposizione gratuitamente i tool per lo sviluppo di applicazioni su PSVita, gli studi indipendenti saranno protagonisti di qualunque cambiamento ci riserverà il mercato, in apparenza pronto ad accogliere il nuovo che avanza. ■

«Come ho detto, è un momento incerto per l'industria [dei videogiochi], ma è anche un'occasione eccitante per scegliere la strada giusta e vincere la sfida». (Mike Capps, Presidente Epic Games, aprile 2011)

MINECRAFT STORY

A cura di Simone "Karat45" Tagliaferri simone.tagliaferri@gmail.com

Di come un piccolo gioco indie è diventato un fenomeno di costume che coinvolge milioni di videogiocatori in tutto il mondo.

È lo svedese Marcus "Notch" Persson in persona, il papà di Minecraft, a essersi stupito del successo della sua opera. Mai si sarebbe aspettato che il suo gioco indie senza uno scopo apparente e che richiede ore per costruire una casetta di mattoni, oltretutto scritto in java, avrebbe venduto più di tre milioni di copie prima ancora di essere completo. Notch iniziò a sviluppare Minecraft il 10 Maggio del 2009 e rilasciò al pubblico la prima versione alpha una settimana più tardi, il 17 maggio 2009. All'epoca Mojang non esisteva e Marcus lavorava per altre società, sviluppando i suoi titoli nel tempo libero, per mantenersi in contatto con la comunità indie e, magari, raggranellare qualche spicciolo. Le fonti d'ispirazione di Minecraft sono molto precise e Notch non le ha mai nascoste: il roguelike/city builder Dwarf Fortress di Bay 12 Games, Infiniminer di Zachtronics Industries e Dungeon

Keeper della mai troppo rimpiaanta Bullfrog. L'idea iniziale era quella di costruire una ristretta e fedele cerchia di utenti, ma le cose andarono molto diversamente

IL SUCCESSO

Ben presto Notch vide che la gente era interessata al suo gioco e le vendite della versione Alpha s'impennarono. Specifichiamo che quando si parla di successo nella scena indie, non si parla immediatamente di milioni di copie vendute, ma di deci-

NOTCH NON HA MAI SPESO UN EURO PER PROMUOVERE IL SUO GIOCO E NON HA MAI VOLUTO GROSSI PUBLISHER ALLE SPALLE

ne di migliaia. Persson decise quindi di lasciare gli altri lavori e di dedicarsi completamente allo sviluppo di Minecraft, che non poteva più essere considerato come una specie di hobby. Iniziò la pianificazione degli aggiornamenti, ma intanto il successo cresceva esponenzialmente rispetto alle aspettative. Nel Settembre del 2010 nasce ufficialmente Mojang, società fondata da Notch in-

sieme a un suo amico, che inizierà a sviluppare un altro titolo, Scrolls, a tempo pieno. Sempre nello stesso mese, dopo un periodo in cui il gioco era stato rilasciato come free to play, le vendite faranno un balzo in avanti di 25.000 unità. All'epoca Minecraft non aveva ancora raggiunto il milione di copie vendute, ma si trovava ancora nella fase Alpha e, comunque, aveva già fatto meglio della maggior

» I CLONI CELEBRI E LE CONSOLE

Ovviamente, come ogni fenomeno che si rispetti anche Minecraft ha prodotto emuli e cloni. Ad esempio il celebre Terraria, titolo di cui abbiamo già parlato su queste pagine e che possiamo riassumere come un Minecraft in 2D, capace di vendere più di cinquecentomila copie senza alcun marketing, oppure Ace of Spades, uno sparatutto online gratuito che di Minecraft riprende l'estetica e l'idea di costruire trincee e rifugi. Non bastassero i tributari della comunità indie, il successo di Minecraft ha spinto Mojang a realizzare dei porting per alcune console. Sono in fatti in arrivo versioni del gioco per Xbox 360 con Kinect, Xperia PLAY e sistemi iOS.

» MINECON 2011

Visto il successo di pubblico e di critica ottenuto, Mojang ha deciso di istituire una convention dedicata al mondo di Minecraft, chiamata Minecon, che si svolgerà a Las Vegas il 18 e il 19 Novembre 2011 e che celebrerà il lancio della versione finale. I primi cinquecento avventori potranno essere estratti per "L'esperienza definitiva del fan", ovvero il soggiorno pagato, un posto VIP durante le conferenze e una cena con il team Mojang.

Mondi fantastici nel mondo di Minecraft!



Cosa sarà quel mostro?

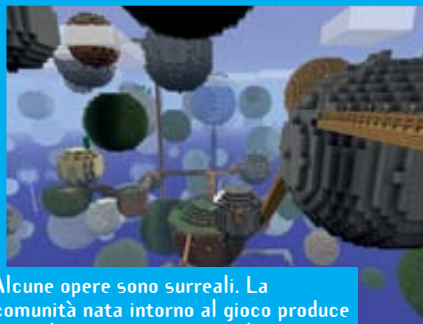


Il castello è l'edificio simbolo di Minecraft, perché rappresenta l'estremo rifugio contro le creature notturne.





Tra le opere degli utenti non mancano riferimenti ad altri videogiochi famosi. In questo caso Super Mario Kart e seguiti.



Alcune opere sono surreali. La comunità nata intorno al gioco produce giornalmente opere meravigliose.

so d'accordo un po' tutti, arrivando a diffondersi su sistemi diversi (vedi box) e a diventare un vero e proprio fenomeno di costume. Il fatto che sia un titolo indie ha aiutato a mantenerne un'immagine pulita e, in un certo senso romantica. In fondo, la storia che vi abbiamo raccontato è quella di tanti classici del passato nati dalla passione di pochi piccoli sviluppatori, poi diventati autori di successo, come id o Valve. Se ci sarà un lieto fine solo il tempo potrà dirlo. Intanto aspettiamo il prossimo gioco di Mojang, Scrolls, e vediamo come si muoverà Notch, che nel frattempo ha deciso di fare da publisher ad altre produzioni indie. ■

GLI UTENTI REGISTRATI A MINECRAFT.NET SONO PIÙ DI 11 MILIONI, PER UNA COMUNITÀ CHE CRESCE A VISTA D'OCCHIO TUTTI I GIORNI

parte dei titoli tripla A sul mercato, fondando contemporaneamente una vera e propria estetica basata sul look cubettoso della grafica.

LA BETA

La versione Beta di Minecraft viene annunciata da Notch l'11 Dicembre del 2010 e viene pubblicata il 20 Dicembre dello stesso anno. In realtà, come molti hanno notato, le differenze tra le diverse fasi sono state impercettibili, perché gli aggiornamenti continui non hanno creato alcuno scarto sensibile tra le versioni. La fase Beta fu più una dichiarazione formale che sostanziale (comportò soltanto un cambio nella politica di vendita) e gli aggiornamenti sono comunque continuati a ritmo regolare. L'idea era di datare gli step che porteranno al rilascio, l'11 Novembre 2011, della versione considerata definitiva, ma che in realtà sarà anch'essa aggiornata regolarmente come le altre.

MILLIONAIRE

Intanto, il 12 Gennaio del 2011 Minecraft superava l'incredibile soglia del milione di copie vendute. Perché incredibile? Va considerato che Notch non ha mai speso un euro per promuovere il suo gioco e non ha mai voluto grossi publisher alle spalle (durante la Gamescom 2011 dell'Agosto 2011 ha anche rifiutato una proposta di acquisto da parte di una grossa società di cui non ha fatto il nome), lasciando che Minecraft si facesse conoscere attraverso il passaparola. La strategia ha funzionato alla grande e da Gennaio fino al momento in cui quest'articolo è stato redatto, ovvero metà Agosto (sì, c'è anche qualcuno che lavora) le copie vendute si sono moltiplicate a dismisura, superando l'astronomica

cifra dei tre milioni a inizio Agosto e avviandosi in tranquillità verso il quarto milione. Gli utenti registrati a Minecraft.net sono invece più di 11 milioni, per una comunità che cresce a vista d'occhio tutti i giorni.

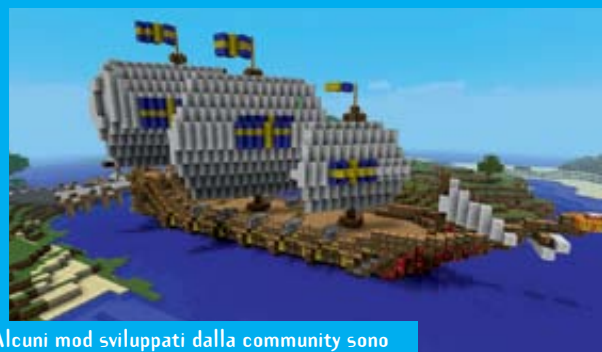
I MOTIVI DEL SUCCESSO?

Non è facile capire perché Minecraft abbia avuto tanto successo. Per qualcuno è semplicemente il gioco che l'utenza PC voleva, cioè uno in grado di riportare il videogiocatore sulla scena dandogli uno strumento creativo completo e impegnativo, aspetto questo snobbato dai grandi publisher, che negli ultimi anni hanno limitato il rilascio di tool di sviluppo per gli utenti. A contare, quindi, è stato soprattutto il fattore sociale, ovvero la possibilità di entrare in una comunità attivissima per mostrare le proprie realizzazioni e scaricare quelle degli altri? Probabile, anche se in questi casi non esiste una formula esaustiva per riassumere un fenomeno così com-

plesso e articolato. Rimane il fatto che Minecraft continua a vendere e che è uno di quei titoli che ha mes-

» NOTCH SFIDA BETHESDA... A QUAKE LIVE!

Quando ad Agosto 2011 Bethesda ha fatto inviare a Notch una diffida dagli avvocati per intimargli di cambiare titolo al suo prossimo gioco, Scrolls, considerato troppo simile alla serie The Elder Scrolls, il nostro non si è perso d'animo e ha risposto immediatamente. Tramite i suoi avvocati? No, sfidando Bethesda a Quake Live in uno scontro tre contro tre. Le condizioni poste sono le seguenti: nel caso vicesse Notch, Bethesda dovrebbe cessare la causa, mentre nel caso opposto, Scrolls cambierebbe nome. Beh, meglio rischiarsela con un deathmatch o spendere migliaia di euro in avvocati per far cambiare nome a un titolo indie? Speriamo soltanto che a Bethesda si dimostrino abbastanza sportivi da accettare la sfida.



Alcuni mod sviluppati dalla community sono orientati a facilitare la creazione delle opere.

Beh, una piramide non poteva proprio mancare.



SKINNY

Roberto "il Cinese" Turri turrini-robertoatgmonline.it

SCORE 78/100



"Come massima disgrazia della nostra epoca, che non permette ad alcunché di pervenire a maturità, devo considerare il fatto che nell'istante prossimo si consuma quello precedente, si sprecano i giorni e si vive sempre alla giornata, senza combinare nulla".
(J. W. Goethe - Lettera del novembre 1825)

Thomas Brush dev'essere un game designer particolarmente sensibile e con un background culturale tutt'altro che trascurabile. Se il precedente *Coma* (uscito prima di *Limbo*, è bene ricordarlo), con il pretesto di ritrovare la sorella perduta, ci metteva nelle condizioni di guidare il giovane Pete attraverso i recessi della propria mente, intrappolata nella schiavitù del coma, *Skinny* sembra voler amplificare il senso di impotenza nei confronti di un'autorità esterna, tema già affrontato nel primo titolo, questa volta proiettandoci in un mondo fatto di prigionieri minacciati dalle radiazioni e dal cancro, le cui menti sono state segregate in una sorta di realtà virtuale per mano di un'intelligenza artificiale che ha deciso, a fin di bene ma contro la loro volontà, di impedire loro qualunque tipo di libertà o autonomia.

ENSLAVED VS LIMBO

Per quanto la brevità dell'esperienza e l'intensità delle poche righe di testo offerte dal gioco non necessitino

estrema attenzione nel descrivere trama e personaggi, si può comunque accennare al fatto che avremo il compito, nei panni di un piccolo automa volutamente anonimo e privo di tratti caratteriali distintivi, di ripristinare uno status quo misteriosamente compromesso. Ci muoveremo in ambienti tratteggiati con cura, dove l'effetto di profondità è simulato grazie alla tecnica delle silhouette nere su piani sfocati paralleli. Ciascun livello ci spingerà sempre più all'interno della realtà virtuale che fa da cornice all'avventura, fino a farci raggiungere il cuore del problema e identificare la sola "soluzione" possibile. A conti fatti, però, le meccaniche di *Skinny* si risolvono in quelle di un banalissimo platform bidimensionale, nel quale le classiche leve da tirare sono state sostituite da nodi colorati

da colpire con un maglio e le solite chiavi sono state rimpiazzate da cellule di energia da raccogliere, collezionare e posizionare in slot predeterminati. In questo senso, quindi, nulla che faccia gridare al miracolo, visto anche il sistema di controllo decisamente sporco e impreciso, che più di una volta ci farà storcere il naso.

AESTHETICA

Indipendentemente da questo difetto, che in ogni caso rimane significativo, il lavoro di Thomas Brush risulta migliore di quanto non lo sarebbe la somma delle singole parti. Il merito sta nella bravura dello sviluppatore, capace di amalgamare i diversi momenti di gioco in un qualcosa di affascinante e coinvolgente, che porta l'utente a vivere un'e-

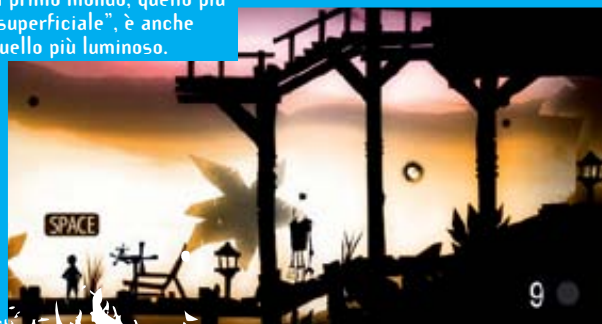
— COMMENTO —

Thomas Brush ha del talento. Riesce a sfruttare i pochi strumenti a propria disposizione per confezionare prodotti profondi, tanto da un punto di vista narrativo, quanto da uno squisitamente rappresentativo. Dovesse maturare anche la capacità di realizzare un sistema di controllo efficace, ci troveremo di fronte ad uno sviluppatore fatto e finito, che necessiterebbe solamente di un po' di quattrini per permettere alle proprie idee di sbocciare in un qualcosa di più strutturato. Speriamo che la cosa si avveri.

+ introspettivo
- sistema di controllo troppo impreciso

sperienza olistica, fatta di suoni, colori e azioni, che si mescolano per regalare brevissime, ma intense emozioni. Ancora una volta, come successe per *Coma*, si rimane stupiti di fronte alla qualità di un prodotto che non ha ricevuto alcun tipo di sovvenzione o finanziamento, ma che si è strutturato solamente grazie alla passione di un singolo. C'è da chiedersi cosa accadrà quando qualcuno si accorgerà del talento di Brush e gli darà dei soldi per sviluppare le proprie idee... quel che è sicuro è che noi saremo là per scoprirlo. ■

Il primo mondo, quello più "superficiale", è anche quello più luminoso.



A brat named Felix stole the batteries from my little ones.



La manifestazione meccanica dell'intelligenza artificiale ci guiderà, passo dopo passo, per una buona metà dell'avventura.

FOTONICA

"Fino a qui, tutto bene".
(Hubert Koundé - L'odio, 1995)

Roberto "il Cinese" Turmini turmini.robentoatgmonline.it

JUST 90/100



— COMMENTO —

Graficamente accattivate, il titolo dei Santa Ragione riesce a brillare per divertimento e rifiniture. Un prodotto che può competere con le migliori produzioni indipendenti del panorama internazionale e che, una volta tanto, non fa vergognare di essere italiani. Consigliato a tutti, compresi quelli che odiano giochi basati sullo score attack, ché il livello di sfida è tale che anche arrivare semplicemente al traguardo può essere motivo sufficiente per accaparrarsene una copia.

+ divertente

- nulla da segnalare

Fotonica... Avevi già provato la demo e ti eri convinto che non sarebbe passato molto tempo prima che una sua recensione trovasse spazio nella pagine della IndieZone. Poi, uno stupido sabato mattina agostano, mentre i tuoi vicini stavano salpando per le vacanze e tu sognavi che arrivasse il lunedì per partire, con moglie e prole, alla volta della residenza al mare del Kikko, ti sei deciso ad installarlo, dopo averlo "pagato quello che hai voluto", pur di avere da fare qualche cosa che sostituisse il pensiero di come avresti gestito il fatto che tua figlia gli avrebbe distrutto la casa. Dopo la prima mezz'ora trascorsa senza battere nemmeno una ciglia, ti sei ricordato che ogni tanto si deve anche respirare. Quindi, dopo esserti alzato per spostare il pc sul tavolo, così da essere comodo e lontano dalle perplessità della tua famiglia, hai sparato il volume della musica a palla, ti sei messo le cuffie per non disturbare nessuno e, per le tre ore successive, hai convenuto che la cosa più importante da fare fosse dimenticarti di tutto e divertirti.

EUREKA

Sì, basterebbe dire che Fotonica è divertente per giustificare il consigliare a tutti di provarlo. L'esperienza, però, è così piena, che nessuno avrà da ridire se la si descrive con qualche parola di più. Innanzitutto, quindi, inquadrando

il genere a cui appartiene: similmente al Proun recensito sullo scorso numero, il titolo dell'italianissima Santa Ragione è un gioco in cui si corre lungo un binario prestabilito, cercando di raggiungere la massima velocità, di fare del sano score attack e di evitare qualsiasi cosa ostacoli il raggiungimento del traguardo nel minor tempo possibile. A queste meccaniche, Fotonica aggiunge il fatto che, invece di "girare" attorno agli ostacoli, li si debba letteralmente saltare. Avete presente Canabalt? Ecco, solo che il tutto avverrà in prima persona, in un mondo geometrico, astratto e tridimensionale, declinato in cinque percorsi, tre livelli di velocità, dieci achievement, multiplayer locale, ogni sorta di ranking online e una colonna sonora originale che nulla ha da invidiare alle sonorità elettroniche dei The Chemical Brothers.

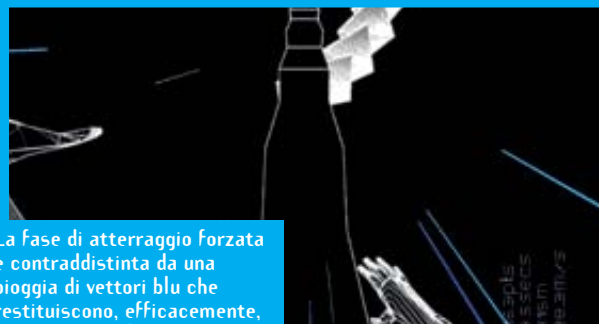
QUESTIONE DI PESO

Delineata, quindi, la struttura di gioco, ciò che riesce difficile descrivere è il feedback che il sistema di controllo, basato sulla combinazione di pressione e rilascio di un singolo tasto, è capace di restituire. Gravità, inerzia, vertigine, vuoto... forze che sembrano tangere per davvero il giocatore, il quale finirà per allungare il collo in direzione della piattaforma che sfilta sotto i suoi piedi, pur di agguantarla. Si ri-

GRAVITÀ, INERZIA, VERTIGINE, VUOTO... FORZE CHE SEMBRANO TANGERE PER DAVVERO IL GIOCATORE

marrà davvero senza fiato quando, superata la soglia dei sessanta metri al secondo, il mondo di gioco entrerà in una sorta di "gold mode", dove suoni, colori e movimenti verranno percepiti come "ovattati" a causa della velocità raggiunta e tutto si tingerà di giallo. Ogni distrazione, ogni errore, ogni svista causerà una perdita di velocità, con conseguente livellamento del punteggio verso il basso e delle imprecazioni verso l'alto. Altro dettaglio da non sottovalutare e che, in titoli del genere, non è sempre scontato, infatti, è la nascita del desiderio costante di migliorare il proprio punteggio. Può capitare

di rifare venti volte di fila la stessa pista pur di riuscire a saltare su quella stramaledetta piattaforma e fare filotto con quei bonus che ancora non si era capito come raggiungere; cosa comunque non sempre facile, vista la complessità della fisica implementata dagli sviluppatori per gestire la dinamica del salto, vero e unico protagonista, sia nella sua fase ascendente, che in quella discendente. Imparare a gestire le tempistiche dell'atterraggio, infatti, si dimostrerà essere l'unica strada percorribile, se si vorranno scalare le classifiche e raggiungere punteggi degni di questo nome. ■

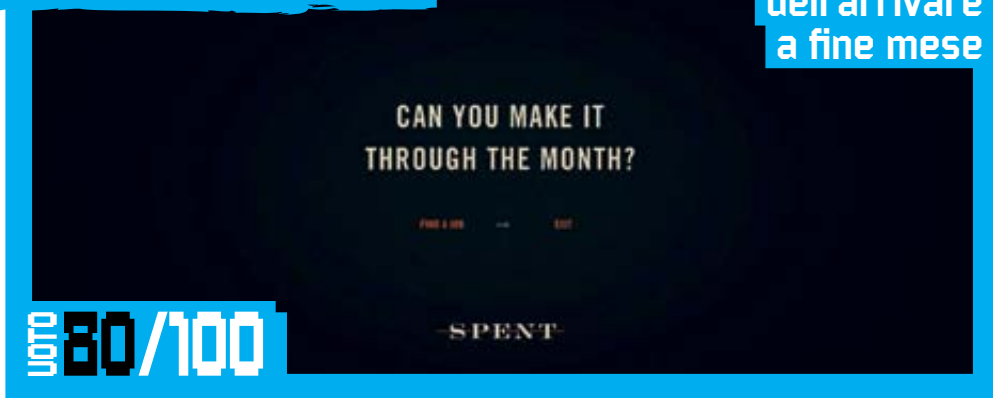


La fase di atterraggio forzata è contraddistinta da una pioggia di vettori blu che restituiscono, efficacemente, l'aumentata velocità di caduta.

SPENT

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

La tragedia dell'arrivare a fine mese



“L'associazione Urban Ministries of Durham si occupa, ogni anno, di oltre seimila persone. Ma tu non avresti mai bisogno di aiuto, vero?” Queste parole di sfida accolgono chiunque si diriga all'indirizzo web playspent.org, dove si trova un particolarmente incisivo esempio di “serious game”. La categoria include videogiochi e applicazioni pensati con fini che vadano oltre il puro intrattenimento e che riescano al contrario a generare effetti positivi, applicazioni, conseguenze nella vita di tutti i giorni. Spent mette di fronte a una situazione che colpisce una quantità sempre maggiore di persone e costringe ad affrontarla in maniera crudele. Una volta avviata la partita, si rincara la dose: “Oltre quattordici milioni di americani sono disoccupati. Immagina di essere uno di loro: hai esaurito i risparmi, hai perso la casa, sei un genitore single, ti restano solo mille dollari... sarai in grado di arrivare a fine mese?”.

IL DRAMMA DELL'IMPREVISTO

Partendo da questa situazione, Spent propone un gioco estremamente semplice e accessibile, che utilizza una chiara interfaccia punta e clicca per proporre con

drammatica crudeltà le tipiche situazioni di fronte a cui si trova una persona nelle condizioni descritte. Imprevisti, disgrazie, fatalità, o anche semplici elementi di normale routine che, di fronte alla povertà, si trasformano in drammatici passaggi chiave della propria vita. Ogni situazione propone una scelta, che genera delle conseguenze e, per mantenere sempre i piedi per terra, viene poi contestualizzata con un riferimento alle statistiche, che spiega chiaro e tondo come si tratti di qualcosa che accade continuamente, oggi, all'americano medio. Arrivare a fine mese evitando la bancarotta non è impossibile, ma richiede di compiere delle scelte che non si vorrebbero mai fare, girando attorno alla legge, rinunciando a comodità che diamo per scontate, comportandosi da cattivo genitore, alimentandosi meno del dovuto, trascurando la propria salute fisica. E se anche si arriva in fondo, la vittoria ha il gusto amaro della sconfitta.

COSÌ LONTANO, COSÌ VICINO

Spent è un gioco semplice, che non insegna molto e non informa tantissimo, ma certo riesce, in maniera semplice e netta, in un compito non banale. Sbatterti in faccia tutta una serie di cose che già sai, che ma che elencate così, in fila, una dietro l'altra, fanno tutta un'altra impressione. Perché magari non ti riguardano, magari non ti riguarderanno mai, ma, caspita, sono davvero dietro l'angolo. Sviluppato in America e tarato sulla sensibilità e sulla realtà del pubblico d'oltre oceano, magari sotto certi aspetti mal si adatta alla realtà italiana, ma sotto tanti altri risulta comunque attuale, vicino, credibile in maniera allarmante. Specie poi in un periodo come questo, nel quale lo spettro della crisi e della tragedia economica ci viene sventolato davanti dalla mattina alla sera.

SI PUÒ FARE DI PIÙ

Spent è stato sviluppato dall'agenzia MCKinney Advertising e

— COMMENTO —

Difficile applicare a Spent una valutazione in senso classico. È chiaro che come gioco in senso stretto è molto limitato, breve e tutto sommato esaurisce in fretta anche la sua rigiocabilità. Ma in quel che vuole essere, ovvero un'esperienza in qualche modo educativa, di risveglio della coscienza, colpisce abbastanza nel segno. Inoltre mette velocemente in mano i mezzi per fare qualcosa di concreto, ed è difficile non apprezzare la cosa.

+ ti sbatte in faccia la dura realtà

— è un'esperienza molto circoscritta

dall'associazione Urban Ministries of Durham, che da quasi trent'anni si occupa di aiutare le persone in gravi difficoltà economiche e che, sostanzialmente, fanno davvero fatica a sopravvivere. Non a caso, una volta completata una partita, che si sia arrivati in qualche modo a fine mese — e comunque con l'angoscia della bolletta dell'affitto in arrivo a breve — o che sia scattata la bancarotta dopo magari appena due settimane, vengono offerte due possibilità per fare qualcosa di concreto. Contattare la Urban Ministries of Durham per proporsi in prima persona di dare una mano, forse, è un po' difficile per noi italiani. Ma l'altro link, quello tramite cui è possibile fare una donazione di cinque dollari attraverso PayPal, diciamo così, non fa male a nessuno. Ah, ovviamente ci sono anche i link per la condivisione su Facebook e su Twitter, in modo da diffondere questa intelligente iniziativa, fra l'altro senza rinunciare al lato ludico, dato che viene esibito il punteggio. Certo, nel mio caso, il tweet recitava “Sono arrivato a fine mese (ma ho dovuto fare scelte difficili)”. Già.

SBATTERTI IN FACCIA TUTTA UNA SERIE DI COSE CHE GIÀ SAI, CHE MA CHE ELENCALE COSÌ, IN FILA, UNA DIETRO L'ALTRA, FANNO TUTTA UN'ALTRA IMPRESSIONE

Meglio una casa vicino al posto di lavoro, ma più costosa, o il contrario? Le conseguenze di questa scelta si manifestano anche a lungo termine.



Il piacere di fare la spesa è svanito tanto tempo fa. Qua bisogna stare attenti a ogni singolo dollaro...



SOLAR 2

Roberto "il Cinese" Tumini tumini.roberto@tgmonline.it

"Se volessimo preparare una torta di mele partendo da zero, dovremmo prima inventare l'universo". (Carl E. Sagan - Cosmos, 1980)

Solar 2 è un software da poco più di 30 MB, capace di girare su qualsiasi personal computer degli ultimi sette anni, a patto che sia dotato di una scheda grafica avvezza ai pixel shader 2.0. È interessante evidenziare questo aspetto, visto che spesso ci si dimentica che solo nel 1995 si sgranavano gli occhi davanti ai 10 floppy disk da 3.5 pollici di Mortal Kombat 3, mentre, oggi, tutto ciò che sta sotto i 4.7 GB ci sembra dannatamente modesto. Bene; nonostante il limitato ingombro, il prodotto in questione presenta una struttura di gioco particolarmente ricca e complessa, che certo non si presta facilmente ad una descrizione poco puntuale.

MERCURIO, VENERE, TERRA...

Bisogna iniziare, quindi, col dire, che Solar 2 è uno strategico in tempo reale, ambientato in un universo sandbox costellato di innumerevoli corpi celesti e da ogni loro possibile combinazione. Per fare una veloce carrellata, si possono elencare: asteroidi, pianeti solidi, pianeti abitati, stelle piccole, stelle grandi, stelle di neutroni, sistemi solari, sistemi di stelle doppie e buchi neri. Questi elementi sono in numero indefinito e ciascuno vive di vita propria. Per padroneggiare il gameplay, le regole da apprendere sono solamente tre: la prima è quella dell'attrazione gravitazionale. Un asteroide sarà attratto da un pianeta solido, il quale, a sua volta, verrà attratto nell'orbita di una stella; quest'ultima, così come le sue evoluzioni, influenzerà il moto dei

corpi circostanti e sarà condizionata dagli oggetti di massa superiore. La massa, per l'appunto, è la seconda variabile da tenere in considerazione per destreggiarsi nell'universo di Solar 2; ogni corpo celeste ne possiede un valore specifico e, in caso di collisione, l'oggetto con massa superiore uscirà dallo scontro con una massa decurtata dell'ammontare di quella avversaria. Esistono, poi, delle soglie, e questa è la terza regola che governa le dinamiche del gioco, sopra o sotto le quali gli oggetti sono in grado di evolversi da uno status a quello successivo. In ogni momento, infatti, il giocatore potrà scegliere di "assorbire" i corpi che gravitano attorno alla sua unità. Per fare un esempio, nel caso in cui si stesse governando il moto di una stella piccola, potremo aver attirato tre pianeti, ciascuno dei quali circondato da un numero non limitato di satelliti. Si avrà allora la possibilità di inglobare prima gli asteroidi,

quindi i pianeti, facendo così lievitare la nostra massa fino a raggiungere la condizione di stella grande.

C'È DA PERDERSI!

L'aver conseguito lo status di buco nero e l'aver assorbito ogni cosa, darà il via ad un Big Bang, in grado di ridistribuire tutta la materia inglobata, nello spazio profondo. All'interno di questo ciclo, che volendo può essere anche infinito, lo sviluppatore ha inserito una lunga lista di missioni secondarie, che vanno dal distruggere un sistema solare con un altro dotato di massa superiore, al combattere una flotta aliena con le astronavi generate autonomamente dai pianeti su cui si è sviluppata la vita, al raggiungere l'estremo opposto della galassia senza incappare in alcuna collisione. Inoltre, le evoluzioni di ciascun sistema solare sono davvero variegata. Ho trascorso l'intero pomeriggio di ferragosto, senza accorgermi dello scorrere del tempo, nel tentativo di sviluppare un sistema di stelle doppie, riuscendoci proprio un istante prima che la suocera mi richiamasse a tavola per la cena. Serve forse un'altra

motivazione per consigliarlo?! Battute a parte, di carne al fuoco ce n'è davvero tanta e parte del fascino di Solar 2 sta proprio nello scoprirla, un poco alla volta... basta avere il tempo [e la voglia] di farlo.

— COMMENTO —

Come passatempo, Solar 2 non teme rivali. Le evoluzioni dei corpi celesti, in un universo infinito e popolato da innumerevoli oggetti passibili di essere combinati tra loro, danno vita ad un sistema di azione e reazione assuefacente, dove capita di dimenticarsi persino di salvare i propri progressi, dato che il ricominciare da capo, considerata la varietà dell'offerta di gioco, non risulta mai frustrante o stucchevole. In questo senso, gli achievement di Steam sono la ciliegina su una torta, che sarebbe risultata particolarmente gustosa anche senza.

+ affascinante il sistema evolutivo

- mancanza di una modalità campagna

SOLAR 2 È UN SOFTWARE DA POCO PIÙ DI 30 MB, CAPACE DI GIRARE SU QUALSIASI PERSONAL COMPUTER DEGLI ULTIMI SETTE ANNI

Lo scontro con una stella di massa superiore sarà inevitabilmente fatale.



Nella condizione di buco nero, l'unica cosa di cui ci dovremo preoccupare saranno i buchi neri più grandi di noi!



HARDWARE

A cura di: Paolo Besser, paolone@sprea.it

Ecco un nuovo appuntamento con l'hardware di The Games Machine. Stavolta ci prendiamo una bella pausa dalle schede video, per parlare di oggetti molto più variegati.

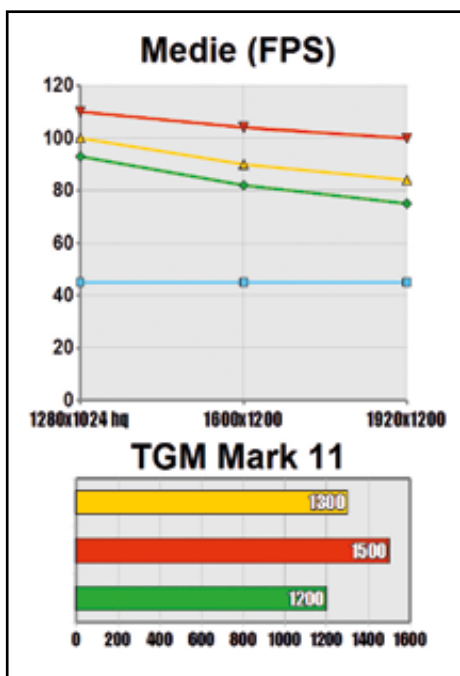


I NOSTRI BENCHMARK

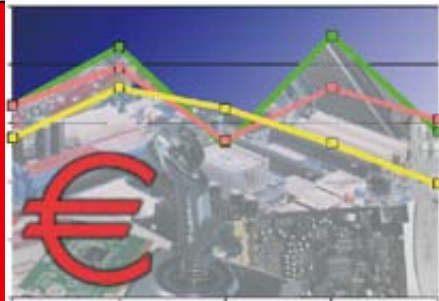
Il TGM Mark 11 è lo strumento con cui The Games Machine valuta l'efficienza di schede video e computer completi con i videogiochi, effettuando test di velocità su diversi titoli, caratterizzati dall'adozione di tecniche e librerie differenti: Crysis, Hawx 2, Far Cry 2, Alien Vs Predator e altri, pronti a intervenire in caso di necessità, tutti aggiornati alle loro ultime versioni. I test vengono effettuati, salvo in casi molto particolari, su un testbed composto da una scheda madre GigaByte GV790, con un processore AMD Phenom II X4 965 a 3,8 GHz, 4 GB di RAM A-Da-ta a 2 GHz e un disco fisso Seagate Barracuda da 7200 giri/minuto, il tutto alimentato da un Enermax Revolution 85+ da 1050 W. Le risoluzioni di riferimento sono 1280x1024, 1600x1200 e 1920x1200 pixel: le impostazioni sono scelte in modo che i giochi offrano la massima qualità visiva e un framerate ottimale, per cui possono cambiare in base al titolo

e alla risoluzione. L'andamento dei frame è indicato nei grafici con differenti linee colorate. Nello schema in alto, una linea orizzontale azzurra posizionata all'altezza dei 45 frame per secondo ci ricorda il livello ideale per la "fluidità" della grafica: l'occhio umano, infatti, comincia a percepire un movimento abbastanza fluido quando il computer riesce a visualizzare un numero di fotogrammi che varia, da persona a persona, tra i 30 e i 60 fotogrammi al secondo. Il valore del TGM Mark viene oggi calcolato in base al numero di fotogrammi prodotti da tutti i giochi, secondo una formula sviluppata all'interno della Redazione, e dovrebbe dare un'idea dell'effettiva

potenza del computer o della scheda video recensiti. Quando si valutano i processori centrali, invece, è possibile che vengano utilizzati altri benchmark di vario tipo, per sottolineare alcuni aspetti del prodotto o l'efficienza nella sua globalità.



IL BORSINO DELL'HARDWARE



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

mon	NEC 30" 3090WQXI ULTRASLIM	€ 2.560
cpu	INTEL CORE i7 EXTREME 990X	€ 879
vid	GEFORCE GTX 590	€ 660
vid	RADEON HD6990	€ 599
vid	GEFORCE GTX 580	€ 375
vid	RADEON HD6970	€ 295
vid	GEFORCE GTX 570	€ 250
cpu	INTEL CORE i7 2600k	€ 250
vid	RADEON HD6950	€ 190
vid	GEFORCE GTX560 ti	€ 175
cpu	INTEL CORE i5 2500k	€ 175
cpu	AMD PHENOM II X6 1100T	€ 170
vid	RADEON HD6870	€ 149
cpu	AMD PHENOM II X6 1055T	€ 129
vid	RADEON HD6850	€ 124
cpu	AMD A8-3850	€ 119
vid	GEFORCE GTX 550 ti	€ 100
vid	RADEON HD6790	€ 95
cpu	INTEL CORE i3 2100	€ 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

Dopo un mese di totale immobilismo dei prezzi, si comincia a registrare qualche calo ma, in realtà, si tratta di ben poca cosa. Pochi euro in meno, addirittura un paio di caffè in più in alcuni casi, ma nulla per cui tirare un respiro di sollievo o gridare al miracolo. Hanno registrato i cali maggiori due schede video, le Radeon HD6870 e le GeForce 550 ti, ma per il resto non è cambiato proprio nulla. Forse conviene attendere la riapertura settembrina dei negozi per affrontare un acquisto più oculato...

NEWS IN BREVE

L'ALLEANZA PER I 28NM

Samsung e GlobalFoundries hanno annunciato un accordo congiunto per dare vita a un nuovo processo produttivo a 28 nanometri, di tipo HKMG (High-K Metal Gate), indicato con il nome di 28nm-LPH. L'obiettivo principale è quello delle applicazioni che richiedano un consumo energetico contenuto, ma bilanciato con un'architettura che possa offrire elevate prestazioni: dispositivi mobile di fascia alta, smartphone e tablet, in primo luogo.



CONFERME SULLE CPU FX

È sempre più vicina la commercializzazione delle nuove CPU "FX" di AMD, basate sulla sua attesissima nuova architettura Bulldozer. Avranno da 4 a 8 core, con frequenze variabili fra i 2,8 e i 3,6 GHz, 1 MB di cache L2 per ogni core e 8 MB di cache L3. Il bus avrà invece una velocità di 5200 MB/s e funzioneranno sulle schede madri dotate di socket AM3+. Come la GA-990FXA-UD7 di Gigabyte che, involontariamente, ha confermato i dati riportati nella tabella.

Processore	Frequenza	Core	TDP
AMD FX-8100	3.600 MHz	8	125 Watt
AMD FX-8120	3.500 MHz	8	125 Watt
AMD FX-8130	3.700 MHz	8	95 Watt
AMD FX-8150	2.800 MHz	8	95 Watt
AMD FX-4100	3.300 MHz	4	95 Watt
AMD FX-4100	3.600 MHz	4	95 Watt

RAZER SI DA AI NOTEBOOK

Storicamente nota per i suoi mouse "per videogiocatori", Razer ha recentemente introdotto diverse linee di accessori e, finalmente, compie il grande balzo verso la produzione di computer interi. Il suo Blade è un "vero portatile per giocatori", dotato di un elegante chassis di alluminio e, soprattutto, di una tastiera tattile e dinamica, che può cambiare i propri contenuti in base all'applicazione. Una sciccheria che, però, porta il prezzo del Blade a ben 2800 dollari.



IL PC IDEALE

I componenti giusti per creare tre configurazioni da gioco: top (per i maniaci), ottimale (miglior rapporto prezzo/prestazioni) ed economica (per risparmiare).

PROCESSORE



INTEL CORE i7 EXTREME 990X € 879

La "fuoriserie" di Intel si piazza al vertice delle prestazioni, dall'alto dei suoi 6 core con HyperThreading e dei suoi 3,346 GHz. Peccato, però, che il socket LGA1366 non abbia più un roseo futuro di fronte a sé.

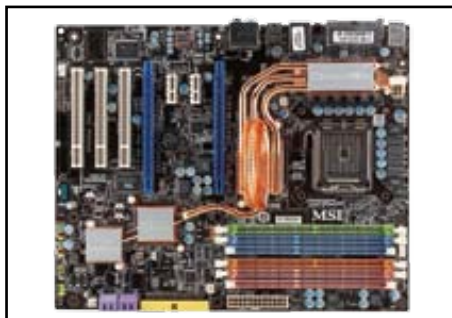
INTEL CORE i5 2500k € 175

Probabilmente il processore basato su architettura "Sandy Bridge" con il miglior rapporto tra prezzo e prestazioni. Basta poco per fare correre i suoi 4 core come in CPU molto più costose.

INTEL CORE i3 2100 € 95

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



MSI BIG BANG XPOWER X58 € 299

USB 3.0, SATA a 6 GBPS, possibilità di montare schede video in SLI e Crossfire, overclock stabile e facile da effettuare, a un prezzo tutto sommato accessibile.

GIGABYTE GA-P67A-UD3 € 115

Una scheda madre con socket LGA 1155 dotata di USB 3.0, porte SATA a 6 GB/s e possibilità di usare due schede video Radeon in Crossfire, a un prezzo davvero accattivante.

SAPPHIRE PURE PLATINUM H67 € 90

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

SCHEDA VIDEO



RADEON HD6990 € 625

AMD e Nvidia giovano ad armi pari con due schede a doppia GPU (questa è la GeForce GTX 590). Questa però costa meno, e a parità di prestazioni...

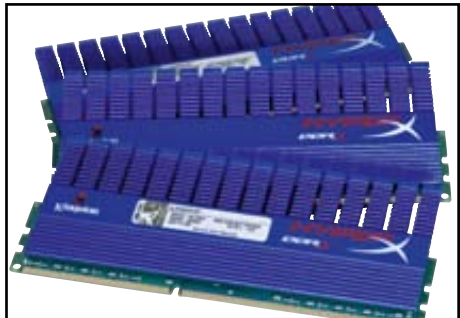
GEFORCE GTX 560 ti € 175

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

RADEON HD6790 € 105

Il budget "minimo" per una scheda video si alza sensibilmente rispetto ai mesi scorsi, ma con i giochi più recenti è meglio disporre di più potenza. E la HD6790 offre tutta quella che serve!

MEMORIE



12 GB PC XPG GAMING SERIES V2 € 200

Un kit contiene tre moduli da 4GB di velocissima RAM DDR3 da 2.000 MHz, perfetta per gli overclock più spinti.

8 GB KINGSTON KHX1800C9D3K2 € 150

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 € 75

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 € 520

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 1.5 TB € 130

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

SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1 TB € 55

Ora il costo al gigabyte dei dischi fissi è ai minimi termini. Oltre alla capienza, questo disco assicura buone prestazioni grazie a 32 MB di cache e rotazione di 7200 giri/minuto.

MONITOR



EIZO SX3031W-BK € 2.200

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

SAMSUNG 2443BW € 240

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

LG W2242TE-DF TFT € 139

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

TOP

OTTIMALE

ECONOMICA

TOP

OTTIMALE

ECONOMICA

➤ FULL HD ANTIRIFLESSO

Lo schermo opaco da 17 pollici propone una risoluzione full-HD da 1920x1080 pixel, ottima per vedere i film in alta definizione su blu-ray disc (il lettore è incluso nell'unità). È un po' meno adatta ai giochi, per via della scheda video di media potenza, ma la risoluzione si può sempre abbassare...

➤ RAM ESAGERATA!

Il modello giunto in redazione montava la bellezza di 16 GB (sedici gigabyte!) di RAM DDR3, e volendo se ne possono aggiungere altri sedici. Possiamo stare certi che con un simile quantitativo a disposizione non avremo problemi con nessuna applicazione, almeno per i prossimi tre o quattro anni.

➤ PORTE A VOLONTÀ

Ai lati del portatile troviamo due connessioni USB 2.0 (una condivisa con porta e-SATA) e due USB 3.0, più un lettore di memory card e ben quattro porte jack per microfono e altoparlanti. L'audio surround, insomma, si può ottenere anche senza ricorrere a connessioni digitali.



⚡ LAYOUT DA GAMER

La tastiera si può illuminare in diversi colori, anche contemporaneamente, ottenendo svariati effetti scenografici. Ma la sua caratteristica principale è la disposizione dei tasti Ctrl, Alt e Windows: quest'ultimo è stato spostato a destra della barra spaziatrice, per scongiurare le pressioni accidentali e dare maggiore spazio ai primi due.



➤ PROCESSORE OTTUPLIO

Il cuore del sistema è una CPU Intel Core i7 2630 QM da 2 GHz, capace di salire a 2,9 GHz in modalità Turbo e di offrire 4 core fisici in grado di "duplicarsi", almeno virtualmente, in otto - per mezzo della tecnologia HyperThreading. Il processore dispone anche di una GPU integrata che, però, non viene mai usata.

➤ POCO SPAZIO E GRANDE AUTONOMIA

MSI è riuscita a contenere le dimensioni dell'intero apparato, lasciando il peso al di sotto dei 4 Kg. L'autonomia dalla corrente elettrica è davvero notevole per questo genere di notebook: 3 ore, quando di solito i concorrenti sulla stessa fascia si fermano alla metà.

GT780R

Produttore: MSI Prezzo indicativo: € 1.800

I portatili "per i videogiocatori" sono normalmente caratterizzati da tre cose: le dimensioni al limite della possibilità di trasporto, la linea estetica aggressiva ai confini del tamarro e, soprattutto, l'autonomia della batteria talmente ridotta che, volendo, potremmo considerare la sua inclusione come una mera formalità, buona soltanto per proteggere il circuito di alimentazione dagli eventuali shock elettrici. In compenso, questi desktop replacement offrono potenza da vendere, in cambio di prezzi generalmente molto salati. MSI, in questo caso, ha deciso di riscrivere le regole e di scendere a qualche compromesso con il buon senso, offren-

do un portatile "per giocare" capace di soddisfare un po' tutte le esigenze del suo pubblico di riferimento: i giocatori. Per cominciare, ha mantenuto le dimensioni dell'apparecchio entro la media dei portatili da 14 pollici, pur inserendo uno schermo da 17. Il peso è contenuto sotto i 4 Kg, e sul lato destro troviamo un comodo lettore blu-ray disc con cui possiamo dare

**UN PORTATILE "PER GIOCARE"
CON QUALCHE FRONZOLO E TANTA,
TANTA POTENZA A DISPOSIZIONE!**

un senso alla risoluzione nativa di 1920x1080 pixel. Il monitor mette al bando qualunque riflesso (niente glare, dunque) e le prestazioni sono assicurate sotto ogni punto di vista: c'è RAM da vendere, il processore centrale fa faville con i suoi 8 core logici e pure i dischi fissi viaggiano a velocità decenti, visto che ce ne sono ben due da 500 GB collegati in RAID0. Questa combinazione permette di usare tutta la capienza che offrono, a velocità doppia rispetto al normale perché metà dei dati vengono letti da un drive, e metà dall'altro, contemporaneamente.

In compenso, basta la rottura di uno dei due per perdere tutti i dati in un colpo solo. La scheda video non è la più potente in circolazione: parliamo infatti di una GeForce GT560M con 1,5 GB di memoria condivisa e 192 CUDA core. Non ci scostiamo molto dalla soglia della fluidità, ma la buona notizia è che moderando la risoluzione possiamo giocare decentemente a qualunque cosa.

I BENCHMARK

C'è davvero poco da lamentarsi di fronte ai numeri prodotti da questo portatile. L'unica pecca che possiamo riscontrare è che, per 1800 euro, probabilmente avremmo preferito limitare la RAM a 8 GB e i dischi fissi a uno solo, in cambio di una scheda video più potente come la GeForce GT580M. Anche così, però, ci troviamo di fronte a un ottimo compagno di giochi!

**GAMES
machine
MARK 11**

8.0

603



+ MAI PIÙ PILE SCARICHE!

L'uso di due pannelli solari al posto delle comuni batterie evita che le medesime si consumino sul più bello, il venerdì sera prima di un ponte lungo, la mattina di Natale e così via... In compenso, per funzionare sono necessari almeno 33 lux di luce solare o artificiale. Piuttosto facile, ma chi si è fatto un "laboratorio" in cantina potrebbe risentirne.

+ RICEVITORE UNIFICATO

Logitech ha recentemente trasformato tutte le sue periferiche wireless in un vero "ecosistema": basta un solo ricevitore, fra l'altro di dimensioni piccolissime, per usare mouse e tastiera wireless della stessa ditta. La tecnologia a 2,4 GHz filtra molto bene le interferenze.

+ FUNZIONI SPECIALI

Come ogni buona tastiera che si rispetti, i tasti funzione incorporano anche funzioni speciali per pilotare le applicazioni "internate" e multimediali. Il supporto ovviamente varia in base al proprio sistema operativo.

+ TASTI A ISOLA

La K750 è sicuramente una tastiera molto comoda da usare e, come impone il trend del momento, sfrutta una valida tecnologia a isola con tasti morbidi e ben spaziati fra di loro. Non si fatica molto a passare da altre tastiere a questa e, una volta fatta l'abitudine, non si torna indietro.

+ MOLTO SOTTILE

Un altro aspetto notevole di questa tastiera è lo spessore, ridotto ai minimi termini. Le conferisce un aspetto decisamente hi-tech, e sta bene su qualunque scrivania.

+ PIEDINI FRAGILI

L'unico aspetto negativo del prodotto, se proprio vogliamo cercare il pelo nell'uovo, è che i piedini usati per rialzarlo ci sembrano piuttosto fragili.



WIRELESS SOLAR KEYBOARD K750

Produttore: Logitech Prezzo indicativo: € 79

Le tastiere senza fili provocano da sempre gioie e dolori: le prime quando funzionano, i secondi quando si scaricano le batterie, avvenimento che – in perfetto ossequio alle leggi di Murphy – ha luogo solo ed esclusivamente quando 1) non ci sono batterie sostitutive in casa o in ufficio e 2) i negozi sono chiusi e tali resteranno per diverso tempo, impedendo in ogni caso un'immediata sostituzione. Una tastiera senza fili a energia solare, dunque, rappresenta la classica soluzione perfetta anche se, pure in questo caso, è necessario fare le cose per bene. In particolare, se la tastiera funzionasse solo a energia solare, non potremmo usarla al buio né in condizioni di scarsa luminosità, ma fortuna vuole che Logitech abbia fatto davvero le cose per bene. La K750, infatti, è dotata di una batteria ricaricabile e sfrutta due pannelli solari per ricaricarla, quindi accumula tutta l'energia necessaria per il suo funzionamento e all'occorrenza si ricarica, senza

FINALMENTE UNA BUONA IDEA!

chiedere alcun tipo di intervento al suo utilizzatore. Basta un'intensità luminosa di 33 lux, facilmente ottenibile anche con la luce artificiale, per mantenere la batteria in buono stato e, per mezzo del software fornito in dotazione, è molto facile sia verificare il livello di carica della batteria, sia misurare il grado di illuminazione della stanza. Se non fosse sufficiente, basta spostare la tastiera in un luogo più luminoso per qualche tempo per risolvere il problema. Logitech, infatti, sostiene che la K750 possa lavorare per ben 3 mesi anche nel buio più completo, una volta che la batteria è stata ricaricata al 100%. Il sistema di carica ovviamente non è l'unico pregio di questa tastiera: è sottile (8 mm di spessore), ha stile da vendere ed è anche molto comoda da usare, una volta fatta l'abitudine ai suoi tasti a isola. Nei nostri test non si sono mai verificate interruzioni del segnale con il suo rice-

vitore che, per giunta, può essere usato anche in combinazione con un mouse wireless Logitech. In questo modo si riducono le porte USB occupate per i dispositivi d'interfaccia umano.

SOTTO CONTROLLO

Il software fornito con la tastiera consente di misurare sia il livello della carica della batteria, sia il grado di illuminazione della stanza. In questo modo è sempre possibile assicurarsi del corretto funzionamento della tastiera, e dell'efficienza della ricarica.



9.0

⚠️ A MISURA DI BROWSER

Il Chromebook Serie 5 monta il sistema operativo ChromeOS che, di fatto, permette di usare una sola applicazione: il browser. Non possiamo installare niente sul computer, e l'unico contatto con il lavoro "in locale" sono le chiavette USB e le memory card che si possono inserire negli appositi alloggiamenti. Per il resto, si lavora esclusivamente "nel cloud".

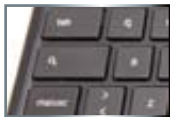
⚠️ NIENTE TASTI FUNZIONE

La tastiera a isola è comoda ma personalizzata: dato che i normali tasti funzione non servono, sono sostituiti da alcuni pulsanti di comando per il browser e per le pagine da esso visualizzate.



+ NO CAPS LOCK

Il tasto per bloccare le maiuscole è stato sostituito da un pulsante di ricerca. Ciò verrà piuttosto scomodo per chi intende usare il Chromebook principalmente con Google Docs, ma in compenso ci libera dalla piaga sociale di chi deve per forza scrivere qualsiasi cosa con le lettere maiuscole...



⊖ ...MA INFERIORI POTENZIALITÀ

A un prezzo di 400 euro, il Chromebook S5 si presenta come un grosso netbook su cui non è possibile fare le stesse cose di un qualsiasi altro netbook che, a parità di caratteristiche hardware, di solito costa meno. Perché non dovremmo comprarci un portatile qualsiasi e installare Chrome sul sistema operativo che preferiamo, piuttosto?

+ AVANZABILE

Tramite un piccolo switch laterale è possibile "sbloccare" la "modalità programmatori" del Chromebook, che offre maggiori libertà all'utilizzatore - per esempio, la possibilità di apportare modifiche al sistema operativo. Ma, a quel punto, perché non comprare un normalissimo portatile?



+ ANIMA DA NETBOOK...

Il cuore del sistema è un processore Intel Atom N570, un dual-core da 1,66 GHz tipico delle soluzioni netbook. Il sistema è fornito di 2 GB di memoria RAM e di un drive SSD da 16 GB di capienza, pensato però per "mettere in cache" le applicazioni usate in cloud, e non per registrare i propri dati e programmi.

CHROMEBOOK SERIE 5

Produttore: Samsung Prezzo indicativo: € 400

L'informatica è fatta di tentativi e, come vediamo anche nel TecnoTGM, di corsi e ricorsi storici. Il Chromebook è un coraggioso tentativo, da parte di Google e di alcune aziende partner, di riproporre in scala globale quella che negli anni Settanta era la norma nelle aziende: la possibilità di accedere a un server centrale, su cui sono memorizzate le applicazioni da usare, per mezzo di un terminale "stupido", dotato soltanto del software necessario a collegarsi e interfacciarsi. In altre parole, di offrire all'uomo della stra-

da un mezzo con cui collegarsi alle applicazioni "nel cloud", offerte dalle aziende di cui sopra, liberandolo dalla necessità (ma noi preferiamo chiamarla possibilità) di installare liberamente quello che vuole sul suo computer. E in effet-

OGGI LI CHIAMIAMO CHROMEBOOK O CLOUD COMPUTER: MA SONO SOLO DEI PORTATILI CHE COSTANO PIÙ DEGLI ALTRI E FANNO DI MENO

ti il Chromebook fa quello che deve fare: basta avere una connessione wi-fi sempre a disposizione (difficile, in Italia. O in alternativa costoso, se si sceglie un modello con connessione 3G) e tac, in sette secondi il computer è in grado di allacciarsi ai servizi disponibili e di farci lavorare. Il drive SSD, utilizzato a mo' di cache, permette di ridurre i rallentamenti tipici delle connessioni remote e, grazie a questo sistema,

non bisogna più preoccuparsi né dei virus, né degli aggiornamenti, dato che pensa a tutto il provider. Anche la possibilità di perdere i nostri documenti è decisamente remota: visto che sono ospitati su server potenti e ridondanti, si suppone anche che siano dotati di eccellenti sistemi di back up e disaster recovery. Semmai, può preoccupare il discorso "privacy" in caso di

furti d'identità. Quello che non torna, però, è il prezzo di tutto questo: per 400 euro, si sta comprando un dispositivo tecnicamente simile a un netbook, privo di tutte le libertà offerte da qualsiasi altro PC portatile (ivi compresa quella di installare Chrome su qualunque sistema operativo si preferisca, e usare le stesse applicazioni nel cloud), ma più costoso. Ci sfugge, in altre parole, il valore aggiunto di un simile prodotto. Probabilmente il fatto che non sia più necessario comprare i programmi e i loro aggiornamenti. Peccato però che per questo costo che viene meno, subentri quello di una connessione a internet, accompagnato dall'impossibilità di usare il computer per altri scopi. Chissà, magari un giorno questo diventerà il nuovo paradigma dell'informatica domestica. Ma, per adesso, sembra solo un improbabile azzardo.

5.5

+ FULL HD

Lo schermo ha una diagonale lunga 23 pollici e una risoluzione Full-HD da 1920x1080 pixel, con una velocità di refresh pari a 120 Hz, indispensabile per la visione stereoscopica con i più diffusi kit di occhiali sul mercato. La tecnologia X-Celerate porta i tempi di risposta a 3 millisecondi, abbattendo l'effetto scia.

+ CONTRASTO DINAMICO

L'HS233H3B offre un contrasto standard di 1000:1 ma, quando interviene la tecnologia X-Contrast, può raggiungere gli 80.000:1. Può migliorare la qualità delle immagini, che risultano più pulite, meglio contrastate e più luminose.

- NIENTE OCCHIALINI

Considerato il bassissimo prezzo, inferiore ai 300 euro, non poteva essere altrimenti: ma chi compra questo schermo per usarlo in modalità stereoscopica dovrà necessariamente procurarsi un kit di occhiali a parte. Altri schermi 3D costano di più, ma offrono almeno un paio di occhiali in omaggio.

- "SCARSA INCLINAZIONE"

Lo schermo può essere inclinato con un angolo che varia da -3,5° fino a + 21,5° ma non è previsto che ruoti sull'asse orizzontale. Buono, invece, l'angolo di visione laterale: 170° orizzontale e 160° verticale. Non possiamo girarlo come ci aggrada, insomma, ma almeno possiamo girare noi!

+ ELEMENTARI, MA FACILI

Senza lode e senza infamia l'interfaccia con l'utente: i soliti pulsanti standard permettono di accedere alle voci del menu OSD che, senza troppi patemi, permette di gestire tutte le (poche) funzionalità dello schermo.

+ PORTE UTILI, MA HDMI V1.3

L'HS233H3B dispone di una porta D/SUB a 15 poli, di una DVI Dual Link (su cui è possibile inviare immagini stereoscopiche) e HDMI, purtroppo ferma alla versione 1.3 del protocollo. Ciò comporta alcuni limiti con i più moderni lettori "da salotto" di blu-ray disc, nella fruizione di film a tre dimensioni.

HS233H3B

Produttore: Hanssg Prezzo indicativo: € 290

Prima piano piano, poi sempre più velocemente, il costo dei monitor LCD ha subito un crollo verticale, dando a tutti la possibilità di accedere a diagonali piuttosto elevate che, una volta, avevano un prezzo proibitivo. Un buon 23" oggi costa meno di 300 euro e gli unici modelli proposti ancora a prezzi più elevati erano quelli compatibili con la stereoscopia, detta più volgarmente

"modalità 3D". Hanssg, tuttavia, è riuscita a effettuare quel passo che tutti i suoi concorrenti non hanno potuto, o forse non hanno voluto compiere, proponendo un monitor "in 3D" - per altro di fattura pregevole - a un costo inferiore

**CHI HA MAI DETTO CHE I
MONITOR 3D DEVONO PER FORZA
COSTARE UN'ESAGERAZIONE?
NON HANSSG, DI SICURO!**

re alla soglia psicologica dei 300 euro, aprendo probabilmente una breccia in questa particolare branca del mercato. Il suo HS233H3B non è un monitor particolarmente definito e brillante, insomma, non è il top della categoria, ma svol-

ge più che adeguatamente il proprio dovere, restituendo immagini pulite e ben contrastate. La sua luminosità è di 300 cd/mq mentre il contrasto tipico è di 1000:1, per un tempo di risposta pari a 3 ms. Numeri che per 290 euro fanno comunque la loro impressione, tanto più che in modalità dinamica il contrasto sale addirittura a 80.000:1, sebbene queste cifre sembrano uscite più dal repar-

to marketing che dai laboratori dell'azienda. L'audio, come sempre in questi casi, è da dimenticare: 1 Watt per canale lasciano giusto il tempo per comprare un paio di casse preamplificate di migliore qualità, mentre l'altro grande assente dalla confezione è un bel paio di occhiali otturatori, necessari per poter vedere le immagini in 3D. Poco male: ricordiamoci che parliamo di uno schermo 3D che costa come uno standard, e consoliamoci pensando che avremo la libertà di scegliere che tipo di sorgente usare: non solo 3D Vision di Nvidia - che resta comunque il più diffuso - ma anche le analoghe soluzioni proposte da AMD e dai suoi partner.

7.5

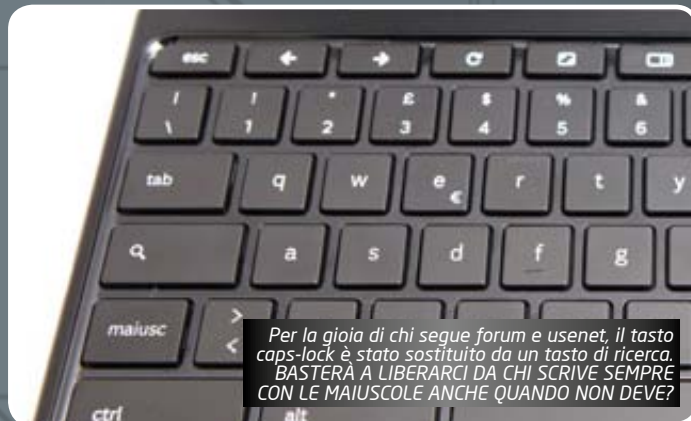
Sono arrivati i primi Chromebook: portatili sempre connessi a internet, con cui è possibile usare applicazioni "nel cloud". Ma l'addio ai personal computer va rimandato alla prossima occasione...

Con la testa fra le nuvole

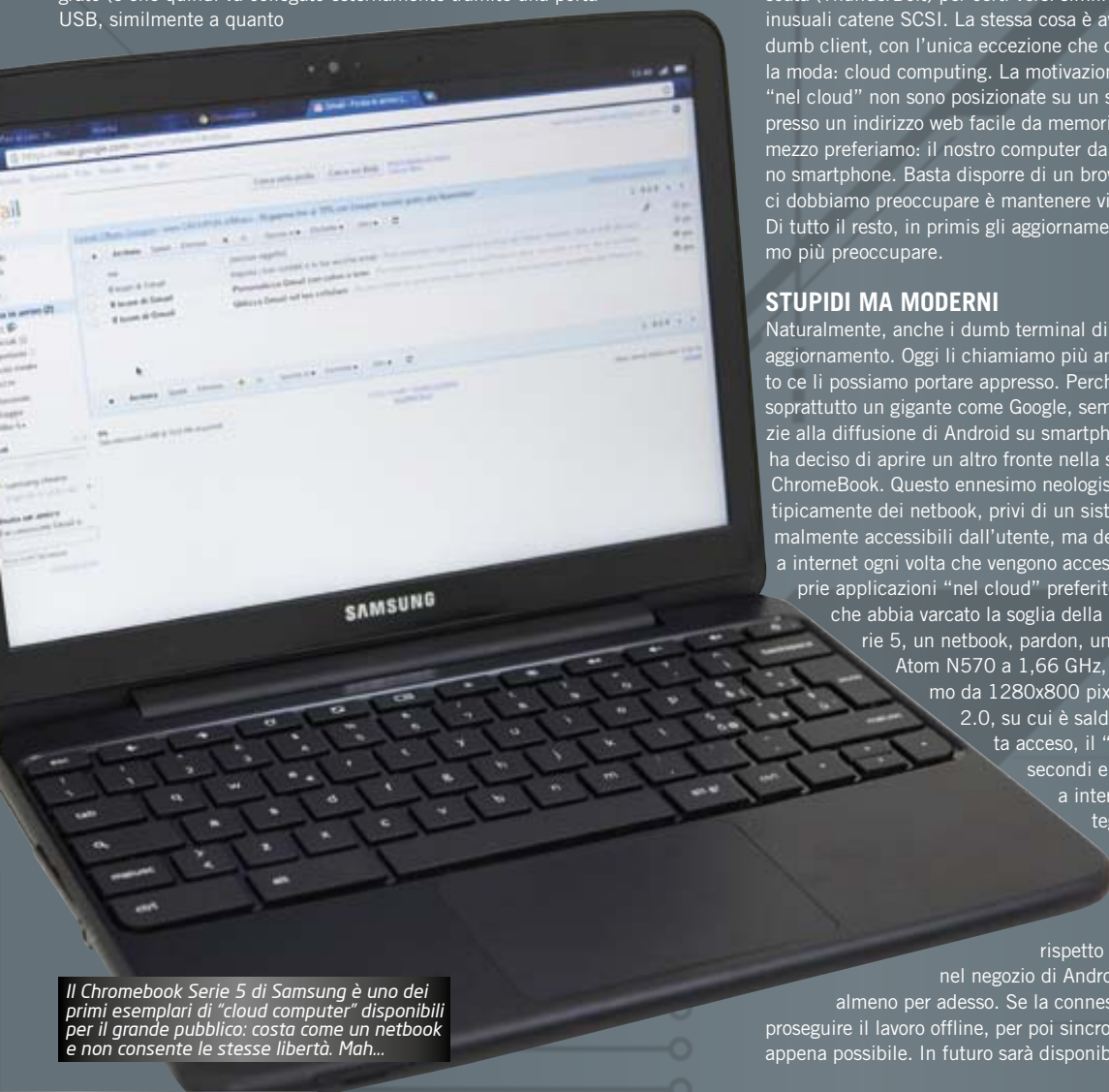
Un tempo era d'uso, nelle aziende, disporre di un potente server centrale su cui risiedevano tutte le applicazioni di cui gli impiegati potevano avere bisogno, e di una rete di "dumb terminal", semplici terminali dotati soltanto dell'hardware e del software necessario per comunicare, su cui tali applicazioni potevano essere eseguite. Il motivo di una scelta così restrittiva, negli anni settanta e ottanta, era dovuto principalmente a una questione di costi: i componenti necessari a realizzare un computer erano ancora molto cari, e solo la successiva diffusione dei personal computer avrebbe cambiato le cose, spostando l'elaborazione dei dati dal "centro" alla "periferia". Il modello del "server centralizzato" è andato via via ridimensionandosi, sostituito dalle attuali local area network, composte da computer perfettamente autonomi collegati a uno o più server specializzati in questa o in quella applicazione.

CORSI E RICORSI STORICI

La storia, però, ci ha abituato a vecchie abitudini che vengono ricorsivamente perse, per poi essere riprese, contestualizzate, e riproposte in una nuova formula. Si pensi per esempio al Commodore 64 e alle sue periferiche collegate in cascata. Ultimamente abbiamo visto dei portatili privi di lettore CD integrato (e che quindi va collegato esternamente tramite una porta USB, similmente a quanto



Per la gioia di chi segue forum e usenet, il tasto caps-lock è stato sostituito da un tasto di ricerca. BASTERÀ A LIBERARCI DA CHI SCRIVE SEMPRE CON LE MAIUSCOLE ANCHE QUANDO NON DEVE?



Il Chromebook Serie 5 di Samsung è uno dei primi esemplari di "cloud computer" disponibili per il grande pubblico: costa come un netbook e non consente le stesse libertà. Mah...

avveniva con il drive Commodore 1541), o dei sistemi di connessione in cascata (ThunderBolt) per certi versi simili alle vecchie seriali o alle sempre più inusuali catene SCSI. La stessa cosa è avvenuta con il rapporto fra server e dumb client, con l'unica eccezione che oggi gli abbiamo dato un nome più alla moda: cloud computing. La motivazione più probabile è che le applicazioni "nel cloud" non sono posizionate su un server specifico, ma di solito risiedono presso un indirizzo web facile da memorizzare e da raggiungere con qualsiasi mezzo preferiamo: il nostro computer da scrivania, un portatile, un tablet o uno smartphone. Basta disporre di un browser compatibile, e l'unica cosa di cui ci dobbiamo preoccupare è mantenere viva la connessione durante il lavoro. Di tutto il resto, in primis gli aggiornamenti della piattaforma, non ci dobbiamo più preoccupare.

STUPIDI MA MODERNI

Naturalmente, anche i dumb terminal di una volta hanno subito un grazioso aggiornamento. Oggi li chiamiamo più amichevolmente "client" e soprattutto ce li possiamo portare appresso. Perché a puntare sul cloud computing è soprattutto un gigante come Google, sempre più presente nelle nostre vite grazie alla diffusione di Android su smartphone e tablet, e che con ChromeOS ha deciso di aprire un altro fronte nella sempreverde guerra dell'IT, quello dei ChromeBook. Questo ennesimo neologismo serve a indicare quei dispositivi, tipicamente dei netbook, privi di un sistema operativo e di un disco fisso normalmente accessibili dall'utente, ma destinati a collegarsi istantaneamente a internet ogni volta che vengono accesi, allo scopo di connettersi alle proprie applicazioni "nel cloud" preferite. Il primo aggeggio di questo tipo che abbia varcato la soglia della redazione è stato un Samsung Serie 5, un netbook, pardon, un ChromeBook basato su processore Atom N570 a 1,66 GHz, dotato di 2 GB di RAM, di uno schermo da 1280x800 pixel ampio 12,1" e di due porte USB 2.0, su cui è saldato un disco SSD da 16 GB. Una volta acceso, il "boot" richiede solo una manciata di secondi e, una volta stabilita una connessione a internet per mezzo della scheda wi-fi integrata, possiamo lavorare sulle nostre applicazioni "nel cloud" preferite. Poche, per il momento, in confronto ai milioni di programmi che girano liberamente sui nostri PC (anche rispetto alle centinaia di migliaia disponibili nel negozio di Android), ma fortunatamente tutte gratuite, almeno per adesso. Se la connessione wi-fi viene a mancare, si può proseguire il lavoro offline, per poi sincronizzarlo con il nostro profilo remoto appena possibile. In futuro sarà disponibile anche una versione con connes-

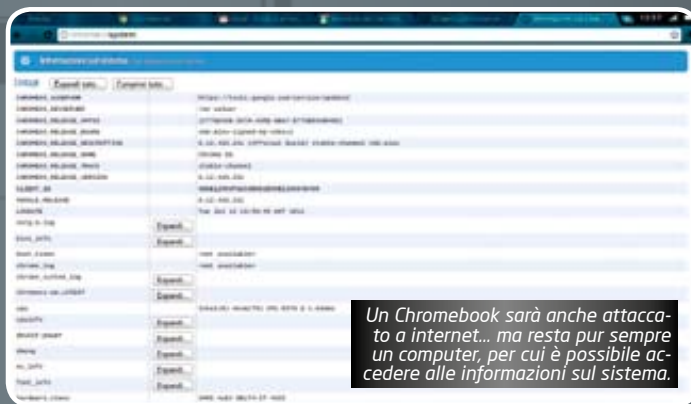
CHROME OS, L'ALTRO FRONTE DI GOOGLE

Il sistema operativo utilizzato sui Chromebook è Chrome OS, un derivato di Linux che affonda le sue radici nell'open source (con un progetto parallelo chiamato Chromium OS), ma che viene finalizzato e "intagliato" sull'hardware dei suoi vendors direttamente dalla casa madre, Google. Considerate le premesse, viene spontaneo chiedersi come mai l'azienda americana non abbia preferito – piuttosto – usare una versione personalizzata di Android per fare le stesse cose, visto che alla fine le tecnologie impiegate dai due sistemi sono simili e i dispositivi su cui vanno a funzionare non sono poi così diversi. I motivi sono essenzialmente storici e non è detto che in futuro i due progetti non possano in qualche modo convergere, ma di fatto Google preferisce mantenere una netta separazione tra un sistema operativo "personal" come Android, su cui l'utente ha il diritto di installare ciò che vuole, e uno "minimale" come Chrome OS, dove l'unica applicazione autorizzata è il browser e gli interventi richiesti all'utente si limitano ad accendere e spegnere il computer.

sione mobile 3G che, probabilmente, avrà maggiore appeal in un posto avaro di hotspot wi-fi come l'Italia, ma che naturalmente prevederà anche dei costi di utilizzo dovuti ai piani tariffari dei carrier di telefonia.

VERSO LA "SPERSONALIZZAZIONE"

Da un punto di vista puramente pratico, la differenza più vistosa fra un Chromebook e un notebook tradizionale è l'area di lavoro: il classico desktop con barre e icone lascia il posto a una pagina web visualizzata con il browser che, di fatto, diventa la nostra interfaccia utente. Sul Chromebook non possiamo installare nulla, dobbiamo necessariamente affidarci a ciò che le aziende hanno in serbo per noi: non possiamo più parlare nemmeno di PC, personal computer, perché di personal questi aggeggi non hanno nulla. Possiamo anche perderlo o farcelo rubare: poiché i nostri dati risiedono sempre su server remoti, basterà avere l'accortezza di usare una password sufficientemente difficile da indovinare perché tutto il nostro lavoro sia al sicuro da occhi indiscreti. Basterà loggarsi con le nostre credenziali da un altro Chromebook o da un altro computer, e riavremo la nostra pagina di lavoro esattamente come l'ultima volta che l'abbiamo usata. L'altra faccia della medaglia, ovviamente, è rappresentata dalle garanzie che



Un Chromebook sarà anche attaccato a internet... ma resta pur sempre un computer, per cui è possibile accedere alle informazioni sul sistema.



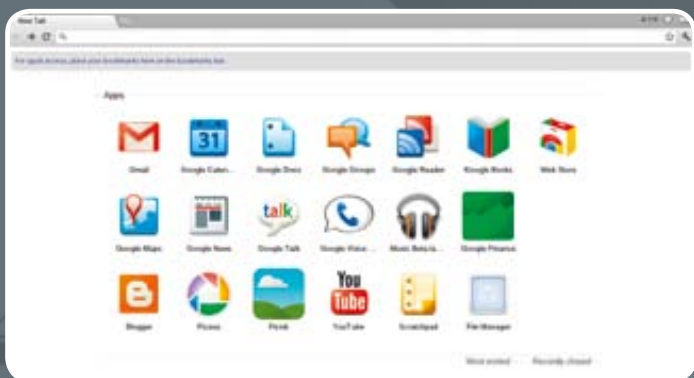
Con Chrome OS si fa un altro passo verso quella visione, paventata già una decina di anni or sono, che prevede il browser come effettivo sostituto del sistema operativo.



le suddette aziende possono offrirci: dato che ogni programma diventa un "servizio" offerto all'utilizzatore, possono cambiare i termini di utilizzo (da gratis a pagamento, per esempio), possono esserci imposti limiti di utilizzo, e chiaramente tutti i nostri contenuti saranno soggetti alle leggi vigenti non solo nel nostro paese, ma anche in quello di chi offre il servizio stesso. Insomma, in altre parole, prima di comprare un Chromebook è indispensabile ragionare preventivamente sull'uso che bisogna farne, e valutare di conseguenza.

UN PICCOLO "BILANCIO"

Comprare un Chromebook significa abituarsi a un modo completamente diverso di lavorare, rispetto a quello offerto normalmente dal personal computer. Guadagniamo dei tempi di avvio decisamente più rapidi, perché ben pochi sistemi operativi riescono a essere pronti in 7 secondi come Chrome OS, smettiamo di preoccuparci per la sicurezza dei nostri dati e dei nostri programmi, non dobbiamo più avere paura dei virus e possiamo finalmente scordarci degli aggiornamenti, visto che tutto il software verrà sempre aggiornato in remoto. Perdiamo, però, la possibilità di installare quello che vogliamo. Diventiamo fattivamente dipendenti di una connessione a internet, e non sempre ce n'è a disposizione. Ma, soprattutto, affidiamo la nostra produttività e i nostri documenti a persone (e aziende) che non possiamo conoscere di persona, che dovranno garantirci un servizio impeccabile e bisogna sempre vedere se sono in grado di farlo. Luci e ombre su cui nemmeno i prezzi dei Chromebook riescono a fare chiarezza: perché mai una persona dovrebbe spendere più di 300 euro per un portatile su cui non può installare nulla, quando con meno soldi si può comprare un netbook qualsiasi, installarci sopra Chrome, e accedere esattamente agli stessi servizi?



TIME MACHINE

RELOADED

A cura di: Danilo Dellafrana (danilo.dellafrana@gmail.com)

Un viaggio a ritroso nella storia dei videogiochi attraverso gli occhi dei protagonisti che hanno segnato un'epoca.

☰ GEOFF CRAMMOND - UNA VITA IN POLE POSITION (SECONDA PARTE)

Quando la carriera di un game designer vive a cavallo tra due generazioni di hardware, è spesso piuttosto semplice individuare il titolo di passaggio, la pietra miliare che apre le porte allo sviluppo sulle nuove piattaforme. Non è il caso di Geoff Crammond, considerati anche i suoi tempi di sviluppo non propriamente fulminei. Stunt Car Racer (1989) richiese tre anni e venne inizialmente concepito su C64, nonostante le prime recensioni ad apparire furono quelle delle versioni a 16 bit, seguite solo successivamente da quelle per l'8 bit di Commodore. In realtà, le origini del gioco appaiono evidenti dal primo giro in pista: si corre contro un solo avversario proprio perché, nella sua prima incarnazione, la scarsa potenza di calcolo del C64 non permetteva la presenza di altri contendenti motorizzati. Addirittura, le limitazioni tecniche vedevano inizialmente il gioco come una semplice gara contro il cronometro. Partiamo dall'inizio però, poiché questo è un argomento piuttosto delicato per Mr. Crammond che si dice fosse stato ispirato da *Hard Drivin'* per la creazione del gioco. La cosa non è assolutamente vera: trattasi di notizia falsa scaturita da un'intervista decisamente imprecisa per una rivista non meglio specificata. L'adrenalico percorso stunt del coin op Atari ha effettivamente molto in comune con il gioco di Crammond, ma le similitudini finiscono qui: Stunt Car Racer nacque anni prima, come studio di un modello di guida applicato a un percorso accidentato. Geoff piano piano aggiunse la fisica delle sospensioni e delle rampe per far saltare il veicolo simulato trovando il tutto cosa buona e giusta... ma soprattutto divertente. Nel gioco si corre su percorsi sopraeleva-

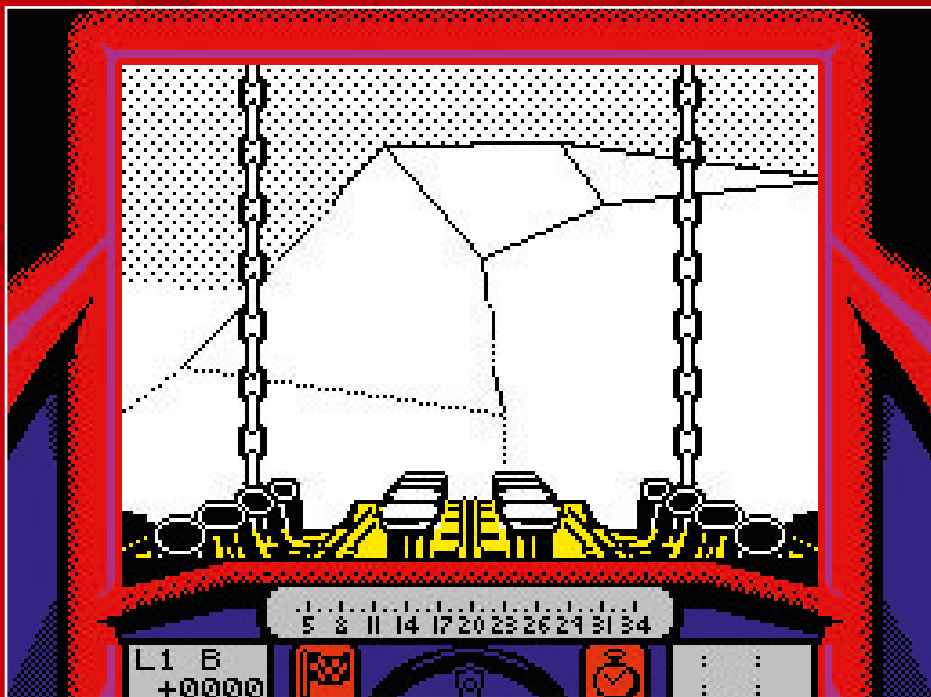


▲ Una curva ad alta velocità nella versione ST di Stunt Car Racer.

ti privi di protezioni laterali costellati da saliscendi, salti e ponti levatoi. È possibile usufruire di un turbo da usare in quantità limitata per avere la meglio sugli avversari digitali che faranno di tutto per farci mordere la polvere o mandarci fuoristrada. L'uscita dalla pista costa alcuni preziosi secondi, con una gru che rimette la nostra buggy sul tracciato, mentre i continui incidenti fanno degradare la vettura, la cui distruzione significa Game Over. Ci sono undici piloti

da battere, raggruppati in quattro divisioni con una IA via via più precisa e aggressiva; si va dallo scarso Road Hog al micidiale Hot Rod e, con una scorrettezza degna del miglior Dick Dastardly, il veicolo comandato dal computer non finisce mai fuori strada...

La cosa davvero bella delle versioni a 16 bit, grafica a parte, era la possibilità di connettere due macchine con la porta seriale RS-232, interfaccia in passato utilizzata da Crammond ai tempi di Aviator su BBC Micro. Sfidarsi con un amico su quei circuiti fuori di testa era un'esperienza tanto esaltante quanto la visione di un Amiga e un ST collegati assieme per condividere la partita: uno spettacolo informatico più unico che raro, a quei tempi. Stunt Car Racer vide conversioni per altri formati: tralasciando le versioni MS-DOS, con una insoddisfacente grafica in EGA, quelle per Spectrum e Amstrad sono particolarmente significative poiché realizzate dal grande Pete Cooke, il creatore dell'incredibile Tau Ceti. Un seguito, Stunt Car Racer Pro, era in lavorazione, ma solo come progetto amatoriale a tempo perso. Nato principalmente come esperienza multiplayer, non incontrò il favore del publisher, che scartò il progetto dopo aver provato una demo perfettamente funzionante, oramai perduta chissà dove. Un vero peccato poiché il titolo viene ricordato da John Cook (ricordate? Il Business Manager di Geoff, fan di The Sentinel) come "il miglior gioco che non ho mai venduto". Indubbiamente la serie più famosa di Crammond è Formula One Grand Prix (1992), inizialmente concepita come titolo su licenza. A quei tempi, Microprose era in trattative per realizzare un gioco sulla scuderia McLaren, particolarmente apprezzata da Geoff in virtù di spettacolari piloti come Senna e Prost. Appassionatosi alle corse di Formula 1 dai tempi dello sviluppo di REVS, egli attendeva pazientemente che la potenza dei computer permettesse di riprodurre con sufficiente



▲ Pete Cooke rese la versione Spectrum un piccolo capolavoro di programmazione.



▲ Pronti ad attraversare un tunnel sulla pista di Monaco?

accuratezza la velocità e lo spettacolo delle corse viste in televisione. La possibilità di mettere le mani su una licenza tanto prestigiosa fu la motivazione finale per dare il massimo. La parola d'ordine, anche questa volta, era "realismo": Geoff sfiorò il maniacale incorporando persino i cordoli che volavano via dopo un passaggio ad alta velocità, preparando una riproduzione il più fedele possibile della pista di Silverstone con un modello di guida sopraffino; alla fine la licenza saltò ma ebbe lo stesso la possibilità di scambiare pareri e ottenere informazioni dal team McLaren. Forte di un arricchito bagaglio culturale e di una demo in grado di convincere davvero tutti, il progetto venne comunque portato avanti. La grande forza di Formula One Grand Prix risiede nella sua giocabilità, capace di far muovere i primi passi anche ai piloti virtuali più imbranati non sacrificando la profonda componente simulativa: in parte questo è dovuto a un ovvio limite dei joystick per Amiga e ST. Il BBC Micro del primo REVS era quel che era, ma vantava uno stick analogico ideale per calibrare al meglio le curve, e esperienza non replicabile con la tastiera o le vecchie periferiche digitali. Benvenuti quindi gli aiuti, ovviamente disattivabili mano a mano che si prende confidenza con il bolide: questi vanno dalla curva assistita con traiettoria al cambio automatico, passando per il puntatore di direzione e arrivando all'indistruttibilità del veicolo. FOGP è il classico gioco seminale che arriva sgommando con l'aggressività di un bolide disegnato da Ed Roth, travolgendo tutto e facendo



▲ Tra texture mapping e ulteriore realismo, GP2 rappresenta un enorme passo in avanti, per la serie.

piazza pulita della concorrenza mentre viaggia spedito verso il gradino più alto del podio. Se fino ad allora il pur eccelso Indy 500 dei Papyrus era il termine di paragone per i simulatori corsistici su pista, il capolavoro di Crammond riesce a superarlo sotto tutti gli aspetti in maniera imbarazzante, grazie alle sue sedici piste contro il semplice ovale di Indianapolis e a una cura per il dettaglio mai vista prima. Ace impazisce nel numero 50 con una recensione colossale e una PIC (Predicted Interest Curve, un grafico a cordo delle recensioni che prediceva la longevità del titolo analizzato, riproposto sull'italiana K come CIP, Curva Interesse Previsto) saldamente ancorata al massimo per gli anni a venire! Mesi dopo segue la versione MS DOS con una fantastica grafica in VGA e la potenza dei nuovi processori 486 sotto al rombanche cofano, vantando inoltre il supporto per i joystick analogici, diffusissimi su queste macchine per via

dei simulatori di volo, genere molto in voga in quegli anni negli Stati Uniti. Furono ovviamente anni di grandi soddisfazioni: era notizia comune che Mika Salo aveva fatto conoscere il gioco a Jacques Villeneuve che, a sua volta, aveva usato intensivamente il titolo per allenarsi virtualmente per tre Grand Prix, ricordando più volte nel corso di un'intervista l'incredibile dettaglio nella riproduzione delle piste e del comportamento dei veicoli. Con un simile trionfo è facile capire perché Geoff si dedicò completamente a perfezionare progressivamente la sua creatura. Sempre sotto etichetta Microprose, esce nel 1996, su PC (Amiga e ST nel frattempo avevano abbandonato la scena), Gran Prix 2 che presentava una simulazione accurata della stagione di Formula 1 1994, forte della licenza ufficiale FIA. Anche stavolta il livello è altissimo, così come l'accoglienza del pubblico con uno zoccolo duro di appassionati che si sfidano ancora oggi, considerando GP2 come uno dei titoli più influenti nella storia delle corse simulate. Ma il passo in avanti più significativo, secondo Crammond, avviene con GP3 (2000): durante la gara può piovere, con tutto quello che ne consegue. La fisica è ancora più accurata, con la possibilità di ribaltare il proprio veicolo in seguito a incidenti gravi, e il sistema di trasmissioni, così come il comportamento dei pneumatici, viene rivisto e corretto. Il pubblico, però, cominciava a stancarsi, specie considerando le alternative. Le riviste specializzate diffondevano voci e foto del nuovo, stupefacente gioco di Formula 1 per PSX; così GP4 (2002) nasce in un ambiente pericoloso, frutto di un team di 30 persone formato da quel che resta di Microprose pochi mesi prima della chiusura dello studio e sotto l'ombra della concorrenza di un gigante come Sony. Viene ricordato spesso come un aggiornamento del terzo capitolo, il che non sarebbe affatto un male se non fosse per la mancanza del gioco in rete a causa di un problema di licenze, proprio negli anni del boom del netplay. Per la prima volta i bolidi di Crammond avrebbero potuto correre su console, dato che il gioco era in dirittura d'arrivo per Xbox, con una demo in stato avanzatissimo presentata a una conferenza stampa. La chiusura di Microprose non poteva quindi capitare in un momento peggiore poiché, a detta del suo creatore, GP4 su console avrebbe avuto bisogno di appena un paio di mesi per essere terminato e raggiungere gli scaffali.



▲ Un'immagine della versione Xbox di GP4.

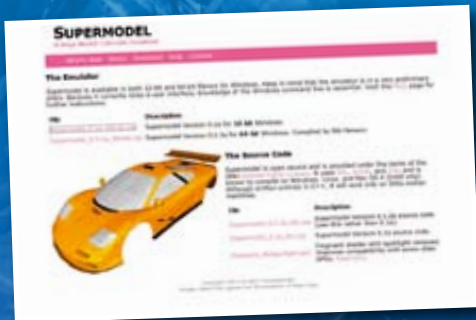
REPLAY

A cura di: Francesco "Prodocevano" Di Lazzaro (prodocevano@sprea.it)

L'estate è finita, ma le novità in campo emulativo non si fermano di certo, anzi, in leggero anticipo rispetto alla annunciata release del Demul che dovrebbe supportare il Model 3, arriva il Supermodel, primo emulatore che riesce in tale impresa con una fluidità accettabile. Anche le recensioni sono pertanto dedicate a due classici che hanno contribuito a nobilitare questo chip. Buona lettura!

ARRIVA IL MODEL 3

Dopo avervi illustrato il mese scorso i progressi del Demul, che nell'annunciata release 0.5.7 supporterà diversi giochi basati sul chip Model 3, parliamo del Super Model (www.trzy.org/Supermodel/),



programma piuttosto spartano che anticipa al fotofinish la concorrenza e si presenta come il primo software in grado di far girare alcuni classici basati sullo storico chip Sega a una velocità accettabile. In realtà il Mame era già riuscito, diversi mesi fa (release 0.119), nell'impresa di rendere quantomeno avviabili certi titoli, ma il framerate era talmente basso da minarne irrimediabilmente la giocabilità, tanto da spingere gli sviluppatori a eliminare il supporto per il chip sopraccitato già nella versione successiva. Il Super Model è ancora fermo all'incarnazione 0.1, la stessa che è stata pubblicata sul sito ufficiale agli inizi di Aprile, in grado di gestire un limitato numero di giochi.

Attualmente sono ritenuti "playable" 7 titoli: Daytona USA 2, Scud Race, The Lost World, Star Wars Trilogy, Virtua Striker 2 '98, Fighting Viper 2 e Le Mans 24. In realtà ci sono anche altri prodotti avviabili, ma con problemi grafici e di fluidità tali da renderli inutilizzabili. Ovviamente, visto lo stato poco evoluto dell'applicazione, non esiste alcuna interfaccia grafica: bisognerà gestire interamente l'emulatore tramite stringhe di comando, e anche le opzioni attivabili sono poche. Non è possibile, per esempio, impiegare alcun joystick e si potrà utilizzare come controller esclusivamente la tastiera.

Il problema della GUI è stato in parte risolto grazie al supporto di terze parti: a pochi giorni dalla pubblicazione del Super Model infatti sono comparse ben 4 utility gestionali, tutte abbastanza funzionali; personalmente mi sento di consigliare Supermodel GUI di Sara Drew, che mi è sembrata la più stabile.

Nonostante il silenzio che ha seguito l'uscita della prima versione del programma, gli sviluppatori non sono stati con le mani in mano, continuando a lavorare sulla loro creatura: è di fine luglio la notizia che nella prossima release del software girerà quasi perfettamente (a parte alcune piccole imperfezioni delle textures) un altro ghiotto titolo come Spikeout, simulatore di motociclismo acrobatico. Inoltre anche i problemi che affliggono un beat'em up molto amato e atteso come Virtua Fighter 3 sono stati quasi risolti.

In definitiva il Super Model, pur con tutte le pecche legate alla giovane età, si mette in evidenza come un emulatore promettente che potrà, in attesa dell'uscita della prossima incarnazione del Demul, soddisfare (almeno parzialmente) le esigenze degli appassionati. Certo è che nei prossimi mesi bisognerà ovviare assolutamente ad alcune carenze, a cominciare dal supporto dei joystick, di cui si sente davvero la mancanza.

Virtua Striker 2 '98

Versione riveduta e migliorata di Virtua Striker 2, questo titolo calcistico fu lanciato in occasione dei mondiali di Francia di fine XX secolo. La struttura del gioco infatti ricalca quella della fase finale della Coppa del Mondo, se si escludono i gironi preliminari, che sono assenti.

Si partirà quindi dagli ottavi di finale, e si dovranno eliminare in sequenza quattro nazionali avversarie, per conquistare l'ambito trofeo. Nel caso ci si riesca senza impiegare più di un credito, si accederà alla conclusiva fase bonus; nei panni di campioni del mondo dovremo infatti affrontare il superteam Sega, più veloce e tecnicamente più valido di tutte le altre squadre sconfitte in precedenza. Interessante la struttura del gioco, molto realistica: la singola partita dura 90 secondi, e alla fine di ogni match ce ne sono 15 aggiuntivi identificati come recupero. Nel caso persista la parità, ulteriori 15 secondi costituiranno i tempi supplementari (con la regola del golden goal): trascorso questo lasso si provvederà a battere 5 calci di rigore per parte. Grafica e sonoro, come in tutta la serie Virtua Striker, sono assolutamente eccellenti: forse l'unica pecca di questa simulazione sportiva è da riscontrare nella longevità. Sebbene il prodotto non sia semplice, quattro partite da disputare sono davvero poche, e non basta il bonus della compagnia Sega ad annullare il difetto. Nonostante il limite citato, questa versione enhanced del secondo capitolo della saga si rivela molto divertente, e non mancherà di soddisfare tutti gli amanti del calcio digitale.

Software House:

Sega

Sistema:

Arcade

Emulatore:

Super Model

Anno: **1998**



Daytona USA 2

Esattamente come nel capitolo precedente, Daytona USA 2 ci porta nel mondo delle corse Nascar, alla guida di bolidi tanto veloci quanto solidi. Una premessa simile ci fa capire che, in linea con le esigenze di un prodotto pensato per il mercato arcade, questo simulatore di guida sacrifica volentieri il realismo sull'altare di una giocabilità frenetica, contraddistinta da velocità folli anche in curva e vetture in grado di uscire quasi illese da incidenti paurosi.

Qualunque sia il piazzamento finale, ogni partita prevede che venga disputata una sola gara, selezionabile tra le 3 presenti. Allo stesso modo sarà possibile decidere quale delle 3 macchine disponibili guidare: ognuna di esse, a seconda della semplicità di controllo, è associata a un preciso livello di difficoltà. Inutile dire che un concept simile trova la sua piena realizzazione nelle partite in multiplayer: proprio per questo motivo Daytona USA 2 risente molto dell'ambiente casalingo. È infatti molto diverso sfidare 4 o 5 amici in una focosa gara seduti sulle apposite poltrone idrauliche in dotazione al cabinet originale, rispetto al cimentarsi, soli, in un'affannosa lotta contro la tastiera del PC, nel tentativo di condurre in qualche modo il nostro mezzo fino al traguardo. Il prodotto è valido, e la realizzazione tecnica di prim'ordine, soprattutto dal punto di vista grafico (sebbene anche il sonoro sia stato molto curato, con tanto di brani adrenalinici composti dal chitarrista del gruppo rock anni '80 Winger), ma il divertimento, inevitabilmente, non sarà neanche lontanamente paragonabile a quello provato in sala giochi.

Software House:

Sega

Sistema:

Arcade

Emulatore:

Super Model

Anno: **1998**



SCIENCE

BBC SCIENCE, la versione italiana della prestigiosa e autorevole rivista inglese BBC FOCUS, finalmente in tutte le edicole italiane. BBC SCIENCE offre ogni mese uno sguardo ampio e completo su scienza, tecnologia e futuro. Lo stile chiaro e diretto rende la lettura immediata e appassionante. Con BBC SCIENCE la conoscenza è alla portata di tutti.



3,90 SOLO €1,90
IL N°1 FINALMENTE IN ITALIA



ANCHE SU IPAD



CORRI IN EDICOLA

CONSOLEMANIA CORNER

A cura di ToSo, Kikko e TMB

Sta cominciando il periodo dell'anno in cui i portafogli dei giocatori vengono messi a dura prova. Come fare a resistere al richiamo di Resistance 3, o a quello di FIFA 12? E chi gioca suWii ha veramente il coraggio di non prendere la perla di questo mese?



FIFA 12

Se non avete ancora letto la recensione della versione PC presente su questo stesso numero, fatelo: FIFA 12 in versione console, a livello di contenuti, è praticamente lo stesso sotto tutti i punti di vista. La differenza di voto è quindi da ascrivere esclusivamente al fatto che Xbox 360 e PlayStation 3 sono sistemi chiusi, su cui David Rutter e soci lavorano ormai da anni, e che quindi possono ospitare una versione del gioco stabile e senza che si corra il rischio di trovarsi di fronte a problemi di frame rate. Il risultato è egregio, anche a livello di dettaglio dei volti (dav-

vero incredibili da vedere), soprattutto quelli dei giocatori più celebri come il sempre più idolo Kevin Prince Boateng, che mostra tanto di tatuaggio sul collo del tutto uguale a quello originale. Avendo entrambe le console, il mio consiglio è quello di puntare alla versione Xbox 360, se non altro per il fatto che il joypad di casa Microsoft si adatta meglio alla necessità di precisione nel controllo analogico durante tutte le fasi di gioco, soprattutto nelle numerose ore di pratica necessarie per padroneggiare al meglio il Tactical Defending. Ciò detto, non è che se avete una PlayStation 3 e decidete di giocarci lì succedono disastri, che sia chiaro: qualunque sia la vostra piattaforma preferita, FIFA 12 rappresenta la miglior esperienza di calcio virtuale che potete regalarvi per i mesi a venire.

Kikko & ToSo



RESISTANCE 3

Insomniac non è certo composto da gente senza sotto un certo quantitativo di attributi, se è vero che talentuoso team di sviluppo ha passato parecchio tempo ad ascoltare le critiche della community, facendole proprie. Il secondo capitolo della serie Resistance, pur assestandosi ben oltre il limite del decoro, non era riuscito a replicare i fasti del primo episodio, lanciato praticamente assieme alla console nel lontano marzo 2007. Il risultato di questa sinergia tra sviluppatore e giocatori è un ritorno al passato, visto che Resistance 3 riprende alcuni concetti del primo capitolo e li espande in chiave moderna, pur con un occhio a retaggi del passato ormai per lo più dimenticati. Fanno quindi il loro ritorno la selezione delle armi attraverso un menu radiale e i medikit da recuperare in giro per gli scenari, essenziali se si vuole mantenere a livelli accettabili la salute del protagonista (l'italo-americano Joseph Capelli, sicuramente più carismatico del Nathan Hale dei primi due episodi). L'atmosfera è resa alla grande, tanto che in alcuni passag-



gi sembra di percepire le stesse sensazioni provate con Half-Life 2, visto che i chimera si nascondono ovunque, saltando fuori nei momenti più impensati. Il coinvolgimento, quindi, è garantito, in particolar modo se avete la possibilità di utilizzare come periferiche Move o lo SharpShooter. Per quanto riguarda l'online, i 40 giocatori di Resistance 2 sono stati ragionevolmente ridotti a 16, con tutti i vantaggi del caso: meno caos e modalità più ragionate e tatticamente appaganti. Kikko

85

GLOBALE



DEAD ISLAND

I paradisi tropicali che diventano inferni – pur sempre tropicali - di Techland possono essere goduti non solo sui monitor dei PC, ma anche sui televisori di tutte le persone che posseggono una PlayStation 3 e una Xbox 360. Fatto salvo tutto quello detto dal buon Nikazzi nella recensione (che potete leggere nelle pagine della rivista che avete in mano in questo momento), come per FIFA 12 l'analisi dell'incarnazione console deve vertere principalmente sul lato tecnico. Da questo punto di vista, Dead Island non è che sia proprio il massimo, soprattutto se paragonato con il buon risultato della versione PC. Le texture, in particolar modo, su console perdono parecchio in dettaglio, anche se l'atmosfera e il colpo d'occhio



generale sono elementi fortunatamente conservati quasi intatti. Intendiamoci... non siamo ai livelli disastrosi di Call of Juarez: The Cartel della stessa Techland, che su console si era rivelato un disastro completo, ma la



differenza rispetto alla versione PC è abbastanza evidente. Fortunatamente, pur essendo un titolo in prima persona, anche con un joystick in mano si riescono a fare cose egregie, tanto da non sentire in alcun modo la mancanza di un sistema di movimento e puntamento composto dall'amabile coppia mouse + tastiera (parla per te! ndToSo).

Fatevi un piacere e pescate almeno un compagno di giochi dalla vostra lista amici, visto che in co-op si riesce a chiudere più facilmente un occhio sull'inferiorità grafica rispetto alla controparte PC. **Kikko**



GLOBALE

79

XBOX 360

PS3

XENOBLADE CHRONICLES

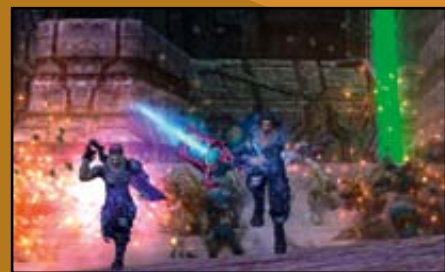
Attesissimo, e incredibilmente uscito in Europa prima che negli Stati Uniti (il mercato USA è ancora senza una data di lancio... tiè!), Xenoblade Chronicles è un mezzo miracolo di giocabilità e tecnica, considerando anche che la piattaforma su cui gira è quel Nintendo Wii che – almeno dal punto di vista grafico – pareva aver dato già da tempo tutto il possibile. E invece, il J-RPG di Monolith Soft ne sprema ulteriormente l'hardware, regalando al giocatore paesaggi mozzafiato e una libertà d'azione senza precedenti per il genere al quale Xenoblade Chronicles appartiene, tanto da poterlo paragonare a uno Skyrim a caso, giusto per dire. Il tutto è stato confezionato attorno a una storia epica,

con personaggi finemente tratteggiati e che non possono non suscitare empatia fin dalle primissime battute di gioco. I combattimenti casuali sono ormai un lontano ricordo, visto che avvengono in tempo reale, col resto del party gestito dall'impeccabile intelligenza artificiale. Al giocatore, quindi, non resta altro da fare che godersi il perfetto mix di azione, combattimenti, esplorazione e storia lungo

GLOBALE

95

Wii



le cento e passa ore necessarie per giungere a leggere i titoli di coda. Certamente, nessuno v'impedisce di tirare dritti e seguire la trama filati come un treno sui binari (nel cui caso, di ore ne bastano una sessantina), ma farlo significherebbe aver proprio capito poco di quello che Xenoblade Chronicles è in grado di offrire, soprattutto contando la piattaforma che lo ospita. **Kikko**

BOVABYTE

...che aggiunge un quarto puntino senza che ve ne accorgiate!

A cura di: Noi Bovas bovabyte@bovabyte.com

PARENTAL ADVISORY
Credo che questa sia l'ultima notte utile prima che il ToSo e Mirko ci mandino la Yakuza per punirci del ritardo. Per cui l'esperimento è, noi iniziamo a scrivere, poi si vedrà!

L'ANGOLO DELL'INVENTORE

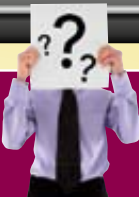
A cura di Angelico Medaglia, amedaglia@bovabyte.com

Qual è la piaga sociale di ogni ufficio che si rispetti? Il capufficio tiranno? No, sarebbe troppo semplice. I computer che si guastano? No, ormai tutti dovrebbero farci l'abitudine. Facebook che minaccia la produttività del personale e rivela a tutti i cavolacci tuoi? No, quello semmai disturba soltanto il datore di lavoro. Il condizionatore guasto il 15 di luglio? Ecco, quello effettivamente è seccante. La vera piaga di ogni ufficio che si rispetti è l'onnipresente collega superbanfone. C'è ovunque. Non si sa di preciso quale siano le motivazioni interiori, l'episodio malandrino della sua adolescenza o lo shock infantile che lo spingano a comportarsi così, ma il collega superbanfone c'è sempre e lo si riconosce molto facilmente: è quello che fa immancabilmente sesso con una nuova ragazza ogni volta che esce di sera, che ha praticato tutti gli sport possibili e immaginabili, che ha lavorato sui progetti più importanti della penultima azienda in cui ha lavorato (mentre oggi lavora altrove, chissà perché), che prende a pugni il suo doberman per farsi rispettare e così via, fino a convincerti che devi essere per forza un fallito se tu, all'alba dei quarantanni, non hai vissuto che un piccolo frammento, una microscopica parte della sua invidiabile carriera di venticinquenne. Ogni giorno, in mensa, ne ha una nuova da raccontare. Dopo un po' diventa parte del folklore lavorativo, ma sulle prime (e soprattutto per i nuovi arrivati) può essere difficile filtrare quel poco che c'è di vero dalle sue fantasie, e servirebbe un mezzo per individuare immediatamente il condimento dei suoi racconti. È per questo che io, perfettamente ignorato come al solito dalle Grandi Multinazionali (dove per altro un aggeggio del genere sarebbe utilissimo), ho inventato...

IL BANFOMETRO

Il banfometro è uno strumento di misurazione della banfa. È dotato di una lancetta (sullo stile dei manometri e dei vecchi termometri), di una scala di misurazione e di un segnalatore acustico. Quando i suoi sensori cominciano a captare alcune frequenze disarmoniche nella voce del collega superbanfone, il meccanismo di individuazione della banfa si mette in moto e, all'occorrenza, comincia a emettere un flebile "biip", per avvisare l'utente della banfa in arrivo. A questo punto, la versione Pro del banfometro comincia a registrare quanto viene detto e lo confronta, con un complessissimo sistema di intelligenza artificiale, con quanto il superbanfone abbia detto nei giorni o nelle ore precedenti, rilevando tutte le discrepanze. Inoltre, lo confronta con un enorme database di informazioni sui comportamenti umani, basato su ineffabili dati statistici, e con i risultati di una simulazione basata sui dati fisici dell'individuo che ha di fronte (peso approssimativo, massa muscolare, età, sesso), il tutto per calcolare il fattore di improbabilità di quanto da lui/lei raccontato. Il banfometro, a quel punto, posiziona la lancetta in un punto compreso fra "verità", "banfa moderata", "banfa inequivocabile", "banfa incredibile" e "mastro di banfa". Solo pochi individui possono ambire a quest'ultimo titolo...





Gli effetti positivi della crisi LE NUOVE PROFESSIONI DI BOVABYTE

La congiuntura internazionale dei mercati, altresì nota come "la crisi", tiene ormai banco da anni in mezzo Occidente e pure in Italia dove, all'inizio, ha fatto un po' di fatica a imporsi per via delle minimizzazioni dei politici e dei media. Ma poi, come tutti sappiamo, la crisi è riuscita a superare la sua timidezza e oggi può finalmente assurgere a quel ruolo di indiscussa protagonista che assolutamente le compete, riscrivendo tutti gli equilibri, ponendo fine a carriere ventennali, mandando all'aria i piani e i sogni della middle class, insomma, facendo un sacco di cose poco ortodosse su cui i benpensanti non riderebbero mai sopra. Ma queste pagine, come sapete, non sono propriamente politically correct e così, come nostra abitudine, abbiamo deciso di guardare con ottimismo quel bicchiere per 9/10 vuoto e per 1/10 pieno, e individuare quei due o tre benefici che questa maledetta crisi deve pur aver portato alla società. E così abbiamo scoperto l'esistenza di tante nuove professioni che prima non avrebbero mai avuto un ruolo – se non in un'associazione a delinquere finalizzata alla truffa – ma che oggi, grazie al clima sociale imperante e alla spaventosa decadenza dei costumi di questo sfortunato Paese, possono davvero risollevare l'economia. L'importante è crederci, come disse uno sfortunato elettore prima di marcare la sua croce su una scheda elettorale. Questo mese vi parliamo infatti de...

IL CONFUSIONEVOLE

Un tempo, la supercazzola prematurata era soltanto la fortunata gag di un film. Oggi, invece, è diventata l'attività principale di una nuova figura professionale molto ambita dai partiti politici e dai consigli d'amministrazione di banche, aziende e call center a contatto con il pubblico. Il confusionevole non ha altro ruolo che insinuare dubbi e incertezze nel malcapitato interlocutore, qualunque egli sia. Il confusionevole redige contratti a prova di avvocato, convince le persone con argomentazioni complesse supportate da una logica apparentemente ferrea, ma tristemente equivalenti a un'illusione ottica percepita per mezzo dell'udito. Si presenta sul pulpito e alle tribune elettorali, ti convince che il lavoro che devi fare è questo, ma saprà

facilmente dimostrare a chiunque che invece ti aveva commissionato quell'altro, e per tanto non meriti alcun pagamento dal suo (e tuo) cliente. Il confusionevole ti dice che ti aumenta le imposte per non aumentarti le tasse, che è un po' come dirti che ti taglia profondamente per non accoltellarti. Ti fa votare sì per dire no e viceversa. Ma, soprattutto, fa sì che tu abbia sempre indistintamente torto. Che il tuo legittimo reclamo all'apposito ufficio del fornitore di servizi cada nel vuoto. Che i soldi versati in eccedenza siano in realtà un giusto emolumento. Che una tua piccola dimenticanza sia spaventosamente più grave di un'enorme colpa altrui. Diventare confusionevoli, insomma, garantisce nel medio-lungo periodo un'intensa attività professionale ripagata da soldi, fama e successo, anche se qualificarsi come confusionevoli violerebbe la prima regola dei confusionevoli, che è "non si parla dei confusionevoli", pena l'esclusione dall'albo segreto della categoria e una perdita immediata della propria credibilità, arma seducente e convincente di ogni confusionevole che si rispetti. Amici lettori, è tempo di crisi. Imparate a difendervi dai confusionevoli, perché purtroppo ormai sono nascosti dappertutto. E mirano tutti al vostro portafogli.





PROSOPOPEA - 1 SETTEMBRE 2011

[Leggerezza ludica]

Mi piacerebbe che la notizia del mese fosse – chissà – un 100 a Rage oppure il matrimonio di Mirko, ma, ahimé, temo di dovervi deludere. Di Rage vi sapremo dire poi e Mirko con il concetto stesso di matrimonio non è che vada troppo d'accordo (mentre è molto amico del concetto di alcool, ma di questo parleremo in altre circostanze). La notizia del mese è invece la morte della TGM Mail Form, morte avvenuta più o meno a metà luglio e registrata solo ora, a causa del tonificante periodo vacanziero che il vostro Xam ha pensato bene di regalarsi (giusto questo mese è buono, li mortè... ndTMB). Ora, al di là del dramma epistolare che mi trovo ad affrontare in questo momento, ciò che mi preme portare alla vostra attenzione è

il seguente concetto: provate ad operarla, ok ('ché magari l'avremo anche riparata)(riparata, riparata. ndToSo), ma nel frattempo utilizzate direttamente la mia casella mail xam@sprea.it con il subject [TGM Mail] (tutto il resto finirà in pasto ai miei gatti). Chiusa la questione, vi tiro fuori proprio la prima cosa che mi salta in mente (ho appena acquistato un paio di game app e, sapete, il solito volo pindarico...). Che genere di giocatori vi considerate? Non parlo delle solite definizioni, ma penso solo agli acquisti che fate. Tirate su un titolo ogni tanto e lo spremete come un limone oppure vi lasciate trasportare dall'onda delle curiosità o da quella dell'hype e acquistate tutto l'acquistabile per poi, magari, dimenticarlo.

[Posto che abbiamo tutto il diritto di lasciare un titolo a metà se rompe le scatole] quanti giochi avete portato a termine nell'ultima annata? Avete il viziato dell'impegno smodato o quello della leggerezza ludica? Io vado a fasi, ormai l'avete capito. E sono arrivato a capire che dedico troppo poco tempo al gioco per poter pretendere di terminare anche tutto quello che non mi interessa. Così l'unica cosa che faccio è provare a limitare il desiderio quando, per passione, mi trovo a passare davanti a qualche scaffale pieno di proposte per il mio tempo libero. Oppure resto sull'economico a palla e via. La parola a voi. Tanto per conoscerci (come se non fossimo qui da ennemila anni... ;)).

Massimo Svanoni

QUELL'ELMO DELL'ANNIENTATORE

Mah, periodo strano. Illuso, confuso e infine disilluso da un mondo che credevamo nostro o perlomeno per noi, mi rifugio nel mondo dove posso contare, dove l'impegno paga. Il virtuale diviene virtuoso, impegnato di una giustizia tangibile, sistemica e sistematica. La controparte reale è opinabile, acquistabile, sorvolabile e diversa a seconda di chi ne sia al centro. L'arte del farmare virtuale produce risultati e prima o dopo un drop/loot epico o leggendario salta fuori. Nel mio reale, per quanto io sia disposto a farmare, ho sempre solo dei drop comuni.

Che stia sbagliando area? Droga di un povero, incapace di ottenere leggendari reali, sopravvaluto quelli virtuali trattandoli come sogni realizzati senza potermi, però, cibare della ammirazione/invidia altrui perché tangibili solo dal mio alter ego. Il mio Elmo dell'Annientatore rimarrà una soddisfazione personale, costata 20 lunghi giorni di impegno. Il reale è ben più difficile, con regole a me ancora sconosciute e temo che quando inizierò a capirle spengano il server su cui è salvata la mia partita. Grazie,

Gabriele

Questo mese, lo ammetto, ho dovuto pescare in archivio. Scavando,

scavando, ho rinvenuto questa perla di Gabriele che avevo evidentemente scartato per overload. Voi direte "bella, è sempre la solita solfa del parallelo tra reale e mondo ludico", però quel concetto lì che ho anche evidenziato nel quote che trovate in giro... Il videogioco come sogno alternativo per i poveri. Poveri di soldo o di qualità, rifugio per incapaci. Di qui è la legge della giungla (o della natura, se preferite), di là un sistema di regole che ammicca in maniera molto marcata al nostro ego, un costruito realizzato apposta per esaltarci, il mondo di The Truman Show. Questo il dato di fatto (più o meno).

Quel che viene dopo, ossia lo stabilire quanto tutto ciò sia condizionale, apprezzabile, patologico o semplicemente divertente è compito assai arduo. Oh, non lo stabilire in senso assoluto (le definizioni non mi interessano più di tanto). Parlo di un dialogo assolutamente personale, one o one, portato avanti da ciascuno. E la pianta che sto andando a parare sul pesantello.

STORIE (DI TUTTI I GIORNI?)

Ciao Xam, ho da poco ripreso in mano (e finito) un gioco della mia infanzia: Red Faction. Avendo an-



MARIO È CHI IL MARIO FA

Di cosplay ne abbiamo visti (e ve ne ho mostrati) a dozzine, adesso passiamo alle commistioni. Questo qui non aveva bene in mente se buttarsi sul solito, classico, banale Star Wars (anche un po' stucchevole, mi permetto di aggiungere) oppure andare a parare dalla parte dei VG. Così ecco l'anello di congiunzione. Mi sono già pentito di averlo pubblicato.

A CHI LO SPEDISCO? DAI, CHE È FACILE!

TGM BAZAR:

forumtgmonline.futuregamer.it/forumdisplay.php?f=263.

Ve l'ho già detto che mi prendo la briga di controllare personalmente questo link ogni santo mese?

TGM MAIL:

TGM Mail che ha tanta voglia di giocare: www.tgmonline.it/contact.

IL BLOG:

Per conoscere l'istante esatto in cui The Games Machine sbarca su iPad, questo è il posto da guardare. L'URL è quello che ci tiene compagnia da dieci anni: www.tgmonline.it.

LA REDA:

Se volete scrivere una mail alla redazione tutta, l'indirizzo di posta elettronica è questo qui sotto: redazione@tgmonline.it

NEL MIO REALE, PER QUANTO IO SIA DISPOSTO A FARMARE, HO SEMPRE SOLO DEI DROP COMUNI. CHE STIA SBAGLIANDO AREA? DROGA DI UN POVERO, INCAPACE DI OTTENERE LEGGENDARI REALI, SOPRAVALUTO QUELLI VIRTUALI TRATTANDOLI COME SOGNI REALIZZATI SENZA POTERMI, PERÒ, CIBARE DELLA AMMIRAZIONE/INVIDIA ALTRUI PERCHÉ TANGIBILI SOLO DAL MIO ALTER EGO GABRIELE

che il penultimo capitolo Guerrilla ho ripensato, cercando di essere il più obiettivo possibile, al perché il primo capitolo mi sia piaciuto di più. La risposta? Immersione totale nel mondo di gioco. Non voglio sembrare un fanatico, ma credo che Red Faction sia l'unico gioco finora che mi abbia coinvolto totalmente. La colonna sonora che crea tensione (altro che quei mezzi suoni di Lost ed Alias), la metallica voce femmi-

LA COLONNA SONORA CHE CREA TENSIONE (ALTRO CHE QUEI MEZZI SUONI DI LOST E ALIAS), LA METALLICA VOCE FEMMINILE CHE INTIMA AD ARRENDERSI A OGNI PIÈ SOSPINTO, LE URLA DISPERATE DELLE GUARDIE ULTOR PRESE DI SORPRESA, GLI SLOGAN TIPO "BETTER RED THAN DEAD", IL SENSO DI APPARTENENZA A UN GRUPPO RIVOLUZIONARIO CHE SI SACRIFICA PER IL BENE DI TUTTI, MI HANNO PRESO E MI HANNO SPINTO A PERSONIFICARMI CON PARKER

LORENZO ELIAS GIUSEPPONE

nile che intima ad arrendersi ad ogni piè sospinto, le urla disperate delle guardie Ultor prese di sorpresa, gli slogan tipo "Better Red than Dead", il senso di appartenenza ad un gruppo rivoluzionario che si sacrifica per il bene di tutti, mi hanno preso e mi hanno spinto a personificarmi con Parker. Inoltre (e questo lo ritengo un colpo di genio) il libretto che accompagna il gioco presenta i 3 protagonisti del gioco, non dicendo le solite 4 idiozie del tipo "sei fratello di quello, ti hanno fatto questo, sarai il Rambo della situazione", ma raccontando il loro background, il loro modo di pensare, spiegando il perché delle loro azioni.

Ci sono, nel libretto, le storie di Parker, Eos, Hendrix (tra l'altro non ricordato nei nuovi capitoli) ed ognuna di queste storie dura 2-3 pagine. Non saranno tantissime, ma c'è tutto quel che serve per capire la loro personalità. Infine, l'ambientazione. Presa di peso da Total Recall (e non è un male), presenta cunicoli, gallerie, alloggi e varie zone di lavorazione che aumentano la tensione e il coinvolgimento tramite la loro struttura chiusa e quindi tramite la sensazione di claustrofobia. Per questi motivi ritengo che, nonostante le meccaniche di gioco dei nuovi Red Faction siano distanti anni luce (ma forse no) dal primo capitolo, quest'ultimo li supera. Ed è per questi stessi motivi che i nuovi sparatutto non mi riescono a coinvolgere totalmente. Problems, Activision?

Lorenzo Elias Giuseppone

PS: Hail To The Raffo!

Il Raffo ringrazia da lontano lontano (l'altra stanza). Quel che dico sempre è che prima di tutto conta crederci. Può anche trattarsi di un gioco fatto a cubi (ok, magari con il Tetris che ho boxato il discorso è un attimo diverso ;)), ma se il lavoro non lo fa lui, devi farlo tu. Ambientazione da pelo ritto sulla schiena, ma soprattutto

AVVERTENZE D'USO

Giuoco che ora mi impegno per cercare di impostare un'intro che non abbia assolutamente a che fare con le vacanze trascorse, con il mio desiderio di tornarci e di respirare di nuovo dell'aria fresca. Giuro (ma poi se anche il TG1 salta fuori con i suoi servizi, come dire... "popolari", a riguardo dello stress da rientro, io che ci posso fare?) Enjoy the words.

CATASTROFE

Evento che capita a cadenza periodica da queste parti qui, ma che lo Xam me medesimo è solito affrontare con il suo caratteristico piglio serafico.



DEGUSTIBUS

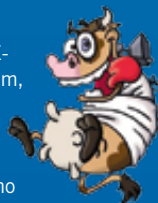
Sapete, questo concetto è stato talmente ritratto su queste pagine che credo proprio di averlo imparato qui, quando ero lettore. Dovrei ringraziare i redattori che mi hanno preceduto o la mancanza del latino all'I.T.I.S.?

DROP

Come il rubinetto che perde, così il mostriciattolo rilascia i suoi averi al giocatore volenteroso. Che poi questo sia un concetto che annoi è forse un dettaglio che interessa solo me.

FOLLIA

Già cara al buon Erasmo da Rotterdam, questa caratteristica dell'umana specie ogni tanto coglie anche l'homo ludens (ussignur, cosa ho tirato fuori dal vaso di Pandora...), specie quello che ama cimentarsi in imprese ai limiti della concezione comune. Non so perché, mi salta in mente Fake. Respect.



IDIOZIE

Quel che ci è sempre stato raccontato a proposito delle motivazioni di un eroe ludico. Particolarmente vero negli anni '80.

IK+

[Adesso Mirko piange] Giuoco che, assieme al Karate Kid di Ralph Macchio, ha sicuramente portato

una miriade di giovani nerd all'esercizio delle arti orientali. Salvo poi tornare con le corna spezzate davanti allo schermo.



ILVIZIETTO

Oltre a essere la bene nota commedia del '78 con Michel Serrault e Ugo Tognazzi (www.davinotti.com/index.php?f=1577), interessa anche il videogiocatore medio e non. Saltano alla memoria, guarda un po', le imprecitazioni del Bossetti...

FORM

Lo so che è un concetto proprio dell'informatica o più precisamente del ramo che riguarda le interazioni con l'utente, ma, credetemi, in questo caso è molto di più. Si tratta proprio della linea di confine tra il bene e il male, l'onore e la decenza.

GAMEAPP

Non è argomento di queste pagine, ma si tratta di una di quelle questioni collaterali che tanto spopolano là fuori e che tanto poco possiamo evitare di considerare (noi amanti del ludo).



MARIO

Guardate, non mi degno neppure di cercarvi uno shot di codesto. Se non lo conoscete, semplicemente non state leggendo.

OVERLOAD



Quanto di più lontano dalla situazione della TGM Mail di questo mese. Mannaggia alla papocchia.

RAGE

L'ira di id (e Bethesda) sta giungendo a noi proprio in questi giorni (più o meno). In previsione anche del prossimo Skyrim, si assiste ad acquisti figli di una follia sconosciuta: PC totalmente rinnovati e dotati di reattore nucleare, schermi delle dimensioni di una parete e via discorrendo (vedasi un po' anche la voce follia).

REALE

Già scomodato all'epoca di Unreal e delle varie edizioni del suo famigerato engine, si tratta di un posto realizzato in 3D, con texture finissime ed effetti a profusione. Ma anche con una montagna di ca... Su, non fatemi essere scurrile.

SUBJECT

Dettaglio importantissimo in una mail. Ah si.

TETRIS

Vedi Mario.

VOTO

Concetto ancestrale su cui solitamente amano dibattere redattori più riformisti e i rispettivi caporedattori. Che ci crediate o meno, l'idea di farlo sparire dalle vostre pagine patinate preferite è rimbalzata di lustro in lustro con rinnovata speme. Sempre fallendo.



XAM

Uomo che sta cercando di portare a termine questa edizione della TGM Mail senza intaccare più del dovuto i limiti della decenza.

AH, LA FOLLIA...

Queste cose mi esaltano. Tempo fa Paolone si era messo di buzzo buono per costruire un cabinato con il MAME; questo "fanciullo" ameregano, invece, si è messo sotto con il saldatore e ha costruito una postazione da simulazione per titoli automobilistici, qualcosa che, in qualche maniera, mi rimanda a certi cabinati con Daytona, con la lieve differenza che qui è tutto decisamente più comodo e ha il pregio infinito di essere home-made.

DO TRY IT AT HOME!
tinyurl.com/race-place



background, background e ancora background. Quello più rilevante è il tuo, o meglio quello del tuo personaggio. Se poi evita i cliché ancora meglio.

Parlando di Red, in questo momento sto giocando a Red Dead Redemption (il gioco è abbastanza stagionato perché possa affrontarlo) e la prima cosa che ho notato è l'assenza di una serie di meccanismi in game che avrebbero dovuto potuto introdurmi meglio nel west di Rockstar. Mi spiego. Non venitemi a dire "da ora in poi puoi

IN EFFETTI I PRIMI GIOCHI ERANO COSÌ. GRANDI RIFLESSI, STUDIO DEI PATTERN DI ATTACCO E POCO ALTRO. QUESTO MONDO CI ENTUSIASMAVA COSÌ COME ERA. ADESSO 10 MINUTI, 1 ORA MASSIMO, POI HO BISOGNO DI SENTIRMI COINVOLTO E SAPERE CHE NEI PROSSIMI MESI GIOCHERÒ SOLO A QUELLO. FORSE SONO CAMBIATO IO E NON SOLO IL VIDEOGIOCO

GABRIELE VILLA

giocare al gioco dei ferri di cavallo" o "vai al negozio di armi che c'è della roba nuova". Mi togliete tutto, diammine!

Le possibilità ludiche vanno introdotte attraverso espedienti interni al mondo di gioco, non certo meta. Quel che non capisco è che lo stesso problema era risolto un pelino meglio in GTA IV, laddove era il personaggio di turno a condurre Nico a provare questo o quello (e in seguito quel genere di attività diventava disponibile liberamente). Qui non sembra essere stata pensata allo stesso modo e allora, quello che ti rimane da fare, è costruirti il tuo background, il tuo stile, aggiungere quello che il gioco non è in grado di darti. Oppure lasciar perdere (perché sì, c'è anche quella strada).

TRAMONTI A 64K

Su Wiiware mi sono imbattuto in un titolo storico, International Karate +, disponibile a ben 5 euro. Mi ha messo di fronte a più aspetti. Prima di tutto il ricordo di quando ci giocavo (evvai di nostalgia da retrogame!) e poi il paragone tra quanto viene offerto oggi ed il mondo di ieri.

Ho pensato che ogni persona abbia il proprio percorso da gamer. Mi spiego meglio.

Appena ho visto IK+ mi è venuta voglia di farci una partita ma i 5 euro mi hanno bloccato. Lo giocavo su C64, poi ne è uscita un'edizione su Ps1 e ora su Wii. Valutavo che 1-2 euro li avrei trovati più adatti per questo titolo.

Sicuramente la giocabilità è altissima e la grafica curata (per il C64), rammento il fondale parzialmente animato e di sicura suggestione, con quel tramonto! Peccato che fosse solo ma da 64k non si poteva pretendere di più, e inoltre il titolo era rivolto verso l'azione. Molte mosse a disposizione, in più una sorta di passaggio di livello scandito dall'ottenimento di nuove cinture ed un loading rapido. Un frenetico intermezzo spezzava il ritmo. Beh, tutto qui (a parte il trucco per far calare i pantaloni all'ar-

bitro), ma ai tempi non era certo poco. Un gioco semplice ma in cui una partita tira l'altra e anche impegnativo. Ma niente trama, nessun sviluppo mosse, niente componente rpg, nessun coinvolgimento emozionale, solo pura e semplice abilità.

In effetti i primi giochi erano così. Grandi riflessi, studio dei pattern di attacco e poco altro. Questo mondo ci entusiasmava così come era. Adesso 10 minuti, 1 ora massimo poi ho bisogno di sentirmi coinvolto e sapere che nei prossimi mesi giocherò solo a quello. Forse sono cambiato io e non solo il videogioco. Ho fatto una sorta di esperimento: facendo finta di nulla ho messo nelle mani di mio figlio maggiore uno sparamutto (Raiden Project) su Ps1. Lo tenevo da parte tra i miei titoli storici. Vedo che gli piace, si diverte, è impegnativo! Ho provato (questo antecedentemente) a proporgli titoli con un po' di trama, ma vedo che non è estremamente interessato.

Il videogioco è maturato e cresciuto con noi e non potevamo rimanere uguali, né noi né i videogiochi, altrimenti avremmo divorziato già da tempo. Ma chi ha ancora provato poco il mondo videoludico sicuramente si può godere un IK+ per 5 euro. De gustibus oppure crescita videoludica?

Gabriele Villa

C'è dentro tutto, in quella tua voglia di coinvolgimento. Intan-

to prima non sapevi di questo dettaglio. Non pensavi che il videogioco potesse essere capace di questo. Conoscevi il gioco come sfida e da bambino ti andava bene così. Poi, appunto, eri bambino e per le storie ti bastavano le favole senza questa grande complessità narrativa. E, infine, oggi sei arrivato a quel che sei passando prima di tutto da quell'era ludica e poi da tutte le successive. Cioè sì, ci sei cresciuto.

Hai imparato che non c'è solo la sfida ma anche il coinvolgimento, hai abbandonato l'innocenza e, per necessità, cerchi di ritrovarla da un'altra parte, in un mondo dei sogni sufficientemente lontano da quello reale e dalle sue dinamiche indigeste.

Casomai sarei curioso di sapere se i bambini di oggi saranno colti dalle stesse necessità o se semplicemente siamo una generazione destinata all'estinzione.

AU REVOIR

Calduccio fa calduccio ma con l'aggiunta di un'arietta che fa quasi dimenticare di abitare nel catino padano. Milàn l'è semper Milàn, cioè ha smesso di fare la città del far west e ha ricominciato a essere trafficata, insolente e odorante di smog. Ossia, anche se questa volta faccio davvero fatica a crederlo, l'estate è finita, FIFA e PES sgomitano ancora prima del solito, PC e console si scaldano assieme alla nostra voglia di epica con l'arrivo di Skyrim e, insomma, un altro anno ludico sta iniziando. Enjoy it!

TETRIS WILL NEVER DIE

Tralasciando il dettaglio che questi bimbi sono imbranati e che poi, all'atto pratico, questo Tetris Live sia una rottura di maroni mostruosa, l'idea è sicuramente buffa e mi fa venire in mente un concetto: certi gameplay sono talmente radicati che hanno decisamente valicato il confine e ti aspetti quasi che te ne parli la nonna novantenne. Bottom line: comunque qui i cubetti non scompaiono →FAIL!





Adso da Melk è uno dei fondatori di NGI, si è occupato dell'organizzazione di eventi legati al gaming quali World Cyber Games, NGI Lan e Smau ILP. Stimato in redazione, il buon Luca si rivela prezioso da inseguire a ogni chiusura numero. E spesso anche oltre.

BURNING DOWN THE HOUSE

Di solito scrivo l'occhiello prima di tutto il resto perché, bene o male, so di cosa andrò a blaterare. Ma non stavolta. Stavolta va così: apro e scrivo e vediamo cosa succede.

La mia Prima Saga si è chiusa sullo scorso The Games Machine, dopo un numero imprecisato di mesi. No 'spetta, perché imprecisato? Apro la cartellina TGM e vediamo un po'. Ecco: il numero 267 del Dicembre dello scorso anno si intitolava "Il RAS del quartiere" e dissertava sulla difficoltà, nei videogiochi, di decretare "il migliore"; da lì tutta una tirata fino al numero scorso per ben dieci (10, 'e fasule) mesi. Ma guardando tutte le cartelline ordinate per numero e data mi rendo conto con terrore di un'altra cosa: con questo numero sono cinque anni (5, 'a mano) che mi è stata affidata questa omnicka (nel senso del nickname... non so... "omonima" non mi pareva ficcante e quindi via al neologismo più bevero) pagina, per un totale di ben settantasette (77, 'e riavulille) numeri a partire dal mitico 200, che vedeva il mio timido e tremebondo esordio. Certo, molta acqua è passata sotto i ponti e blah blah, per non parlare della difficoltà ogni mese di blah blah, per non dire poi dei ritardi e lo stampatore che blah blah, e per finire l'impegno profuso verso i miei lettori che blah blah blah. Chi lo butta là un chissenefrega rotante? Confrontando il Testo Originale del numero scorso con Quanto Stampato dal ToSo noto che è stato tagliato un finale carico di significati, significanti ed Oscuri Presagi: "Ma... ora cosa scrivo il mese prossimo?". Ecco, dopo una storia sì lunga e articolata, la domanda è d'uoop: di cosa scrivo ora? Uhm, una roba più generale legata ai videogiochi in senso panoramico del tipo "cosa giocheremo quando, a soli 110 anni, avremo maturato la tanta agognata pensione?" oppure qualcosa di più specifico,



incisivo, mordace e graffiante tipo "lo gioco ai free to play perché in tutta onestà non ho una lira", o forse qualcosa di più personale e intimistico tipo "perché Adso è pelato e sovrappeso?" ma non vorrei rubare un argomento e una riflessione strettamente personale al nostro caporedattore e quindi mi vedo costretto a passare (sono troppo buono, io. ndToSo).

Potrei inventarmi una Nuova Saga: una cosa del tipo "come è nata NGI?" oppure qualcosa di più mastodontico tipo "La Storia Completa del Netgaming Italiano: dalle origini fino alla caduta di Adso da Melk" ma mi chiedo se possa davvero interessare ai più e, in generale, cosa potrei rispondere alla ridda di editori che sedimentano fuori dalla porta di casa in attesa delle mie più turpi memorie da dare alle stampe.

Qualcuno sul forum chiede a gran voce - oh voglio dire... sono ben tre (3, 'a jatta) post eh - di continuare a scrivere della Saga Coreana, correlandola di avvenimenti e considerazioni sia del durante che del dopo lo Scippo.

Cosa scrivere quindi? "Abbassa la testa e fa' andare le mani" recita un proverbio tradotto dal dialetto Bosino.

[+] "Burning Down The House" è un pezzo dei Talking Heads del lontano 1983, tratto dal fortunato album "Speaking in Tongues" dello stesso anno e dà il titolo all'editoriale di questo mese perché... perché è la canzone che stavo ascoltando quando ho aperto la pagina bianca ove il cursore fa blink (cit.) da un po'. Ecco, sono passate due (2, 'a picarella) ore da quanto scritto prima e ora c'ho ben pensato: squadra che vince non si cambia, meglio usare tutto il grasso che cola e chi non rischia non rosica, per cui let's go.

Oltre a tutto quanto già narrato c'è dell'altro, non moltissimi altro in effetti, da raccontare sull'organizzazione coreana e di una LAN in generale, nonché sugli strascichi del famoso Scippo.

La verità è che con tutti quei soldi, quegli investimenti, quegli sponsor, quelle TV, quel pubblico e quelle immense location e con tutta l'attenzione al limite della mania per la programmazione portata al parossismo, l'organizzazione pratica

dell'evento fu sul punto di crollare già dai primi giorni.

Il serrato calendario di incontri, calcolati al minuto quando non peggio, si impastò contro un muro di difficoltà pratiche, umane e tecniche. Mi rendo conto che si voleva da subito un botto di nazioni, un botto di giocatori e di media partecipanti visto che i ritorni del corposo investimento erano soprattutto mediatici. E mi rendo pure conto che l'unica cosa "vendibile" ai media, specie le televisioni, era il solo Grand Final, la finalona con migliaia di persone tra il pubblico e tutte le telecamere puntate sui finalisti. E, per dirla tutta, mi rendo pure conto che il sogno degli organizzatori era di avere praticamente quasi tutti connazionali tra gli aventi diritto al palco delle finali, o quantomeno nei giochi più popolari in quella nazione (StarCraft e FIFA praticamente), questo mi fu chiaro quando il CEO dei WCG tutti mi cercò per un'intervista con i media locali già dai primi giorni, intervista video (chissà che fine ha fatto) nella quale dovetti dichiarare che non solo conoscevo il loro più famoso giocatore di StarCraft (ai tempi un certo Boxer), ma che era anche conosciuto nel mio Paese di origine tutto, conosciuto giusto un pelo sotto Maradona, Cristoforo Colombo e il Papa. Perché mi abbassai a tanto? Mah, in realtà sono una gran faccia di melma e pensavo "massi, chissene" ridacchiando per tutto il tempo. Comunque dicevo, mi rendo conto di tutto eh, ma sta di fatto che tutto il circo messo in piedi collassò.

Forse un programma così serrato era applicabile agli irreprensibili e inquadri giocatori orientali, ma per quanto riguarda il resto del mondo occidentale non credo si possa chiedere di non avere manco il tempo di andare in bagno o giù di lì. Inoltre ad "arbitrare" tutti i match vennero assoldati dei volontari, studenti, e varia umanità che, a parte la conoscenza dei soli vocaboli "yes" e "no" nella supposta internazionale lingua d'Albione, non avevano mai praticamente visto girare alcun videogioco che non fosse uno di quelli soliti tanto famosi nei loro lidi. Una sera gli organizzatori convocarono tutti i Team Leader (stranamente solo quelli occidentali) per cercare di fare il punto



della situazione. Queste abili faine non si avvidero MAI di ammettere che la loro organizzazione stava facendo acqua da tutti i possibili sfinteri e che erano MOLTO preoccupati di non arrivare vivi alle tanto sopraccitate Finali, ma ribaltarono abilmente la situazione offrendo abilmente denaro. In pratica la discussione fu "se ci date una mano a far finire tutte le eliminatorie dovremmo cancellare un po' di tornei minori (tipo i 2 vs 2) e non permettere ai vostri ragazzi di vincere tutti questi bei dollaroni, inoltre potrebbe saltar fuori un bel montepremi per dei tornei aggiuntivi, organizzati al momento e non necessitati di una finale sotto i riflettori".

Io, per dirla con parole gentili, mi "arrabbiai" (sì, ho modificato la parola originale, un filo più colorita. ndToSo) che manco Hulk con un ascisso di quelli brutti: "Ma come? Sono mesi che vi diciamo che la cosa non sarebbe stata in piedi e ora ci venite a chiedere di togliervi le castagne dal fuoco?". La verità è che quello che mi faceva ammattire non era tanto l'offerta in danaro (che in tutta onestà, sputaci sopra) ma era lo stile, il modo e la malcelata arroganza del tipo "non diremo mai che abbiamo sbagliato e sappiamo che per due dollah siete disposti a vendervi vostra madre". Lo trovavo parecchio offensivo e pensavo che sarebbero stati con me in parecchi. Ma una voce si levò dal fondo della sala; dal tizio con i baffoni che assomigliava vagamente a Cat Stevens prima della conversione all'Islam: il Team Leader USA, che disse: "un momento! Di quanti soldi stiamo parlando?".

Il resto (forse) il prossimo mese.



EUFORIA PARADOSSA

A cura di: Massimo "NKZ" Nichini euforiaparadossa@sprea.it

A volte uno sguardo può dire molto più di mille parole. A volte. Ma io sono ipermetrope, e questo uccide la poesia, credetemi...

Euforotti ed euforotte, bentornati. Il Nikazzi questo mese è abbacchiato. Strano, direte voi? Beh, in verità ero sereno come una musica new age in un bosco dove nessuno riesce a sentirla, mentre un monaco Shoalin intonava canti di balena appeso per i gioielli di famiglia a un platano. Rende l'idea? Ecco, ero qui, tutto bello e karmicamente in pace con l'universo... Quando mi si sono sfrangiati a terra gli occhiali. Una caduta piccola, dalla scrivania, ma stranamente il karma dei miei occhiali doveva essere pessimo, perché le lenti hanno deciso di esplodere manco fossero di cristallo soffiato. Questa edizione dell'Euforia Paradossa, quindi, viene realizzata volando solo con la strumentazione di bordo (il correttore automatico) e affidandomi alla memoria muscolare per trovare i tasti. Se dovessi scrivere enormi panzane (cioè, più del solito, intendo), perdonatemi. Grazie a Toootti e bona lettura!

SPECIALE PIPISTRELLI CHE NON TIRANO PIÙ

Sono mesi che i miei amici dell'agenzia paradossa (una specie di branca della Fringe specializzata in anomalie tutte da ridere) continuano a spedirmi materiale su Batman. Visto che in questo periodo il povero pipistrello è



un po' in ombra (ma a lui piace starci) mi sembra un argomento abbastanza paradossale. Quindi ecco a voi un terno secco di Batman euforotici. Abbiamo nell'ordine: Bat-Cat (chiamate l'ENPA), Batman versione Esatri (o forse è il contributo di solidarietà che non riesce a pagare?) e infine, giusto perché abbiamo il cuore tenero, Batman versione Cars. Che trio, che brio!



MA QUANTO MI COS-PLAY?

Che il cosplay sia un hobby apprezzato da persone di ogni età, genere e latitudine, ormai è un dato assodato. Che il sottoscritto ancora non sia riuscito a capirne il motivo, anche. Ma visto che dobbiamo fare buon viso a cattivo gioco (o a cattivo costume, dipende), ho deciso di dedicare un boxettino a quelle che secondo il mio insindacabile giudizio sono le peggiori evoluzioni di questo malsano pasatempo. Ecco a voi



un paio immagini tra le centinaia che hanno colpito la mia mente cosplay-abolizionista. Nel primo caso abbiamo un poveretto che non ha trovato nulla di meglio da fare che inventarsi il costume da packaging di Call Of Duty Black Ops (l'anno prossimo si inventerà il costume da 49.99 Euro necessari all'acquisto, ci scommetto). Il secondo è il futuro del cosplay: nella descrizione della foto si specifica che trattasi di "Afghano che sfida l'isolazionismo talebano sfoggiando un chiaro simbolo dell'occidente sul suo mulo". Tutte balle, è l'animale che si è fatto un costume da sfoggiare al prossimo cosplay party: si è travestito da Serie 3.



TOPOMODELLA DI CONTORNO

Avendo sperperato lo spazio a disposizione in baggianate, l'angolo della fanciulla questo mese è ridotto al minimo. Dovendo selezionare solo un'immagine topomodellosa ho deciso di optare per un qualcosa che potesse accontentare un po' tutti i gusti. Ecco quindi a voi una ragazza piuttosto acqua e sapone, dai tratti vagamente orientaleggianti ma senza entrare nel territorio asian, decisamente ben fornita di bumper senza esagerazioni e per giunta appassionata di videogiochi, o almeno di Guitar Hero. Prometto il mese prossimo di recuperare con un'edizione della Euforia Paradossa espressamente orientata alle roditrici. Giurin giuretta!



BACKSTAGE

A cura di: Rikkomba, La Vivente rikkomba@gmail.com

O ERA ADOBE O SOMIGLIAVA BENE

Deliri (semi)seri su un sacco di tematiche interessanti. Ma anche no.

Bentornati sulla pagina di Backstage, la rubrica al cui confronto il Baccigalupi è Fabri Fibra. L'altra sera ero su Wikipedia a proporre il Cinese per la cancellazione, quando all'improvviso una sensazione bizzarra, a metà strada tra l'essere emo e ciucciarsi il Death Metal, si è impadronita di me. Un'emozione nuova, a cui una vita di onniscienza mi aveva reso anergico: "Emmò?". Il mese random me l'ero già giocato. Sulla tragedia personale avevo un Pulitzer in canna, ma ho incontrato resistenze da parte del ToSo. Per farvi un'idea di ciò che non fu, immaginatevi la scena madre di "Will Hunting - Genio Ribelle", con Robin Williams e l'infanzia di Will rimpiazzati dalla Rikkomba e dalla recensione di Dragon Age 2. La pirateria era un argomento inutile, tanto farsene un'opinione non costa nulla e ciascuno ha la propria. L'Arte nei Videogiochi pareva più spendibile, come mostrato dalle migliaia di vivacissimi apprezzamenti sui parenti stretti dal negazionista

Roger Ebert, blogger noto per la somiglianza al critico cinematografico Roger Ebert. Personalmente, ho trovato molto fastidioso che qualcuno senza nemmeno l'ombra di un Tamagochi spiegasse al mondo intero l'artisticità dei videogiochi. Senza chiedermi il permesso, intendo. La Verità è che oggi il giornalista videoludico medio è assimilabile a un delfino fatto e strafatto: la povera bestia avrebbe un oceano intero in cui sguazzare, ma si ritrova a trascorrere le giornate saltellando qua e là, abbandonando il suo elemento naturale per farsi friggere insieme all'aria che lo circonda. Immersi in universi tangibili a momenti, eserciti di Critici si scontrano ogni giorno per illuminarci sul Videogioco. Sinestesia, giocabilità emergente e zeitgeist peristaltici costituiscono puro materiale da lapidazione contro i denigratori: eppure, raffica dopo raffica, ancora non si evince che il bersaglio è fallace. Mi spiego meglio: non se parla, arrangiatevi. Per discorrere dell'Arte dei Videogiochi, occorrerebbe prima essere



consapevoli di cosa sia un Videogioco. Nella sua agiografia della EA, Winston diceva: "la sanità mentale non è una questione statistica". Frottole, amici, frottole! Pensate per esempio alla vostra Multipla. Se ne adornate il cofano col simbolo della Mercedes, diventerebbe forse una Mercedes? Ovviamente no, rimarrebbe ancora un incubo. E se a Cologno Monzese (MI) venisse ad abitare nel vostro quartiere il Kikko, diventerebbe forse Baranzate di Bollate (FC)? Ovviamente no, rimane ancora tutto tranne quella roba lì. Le proporzioni contano: se in un anno Call of Duty vende 20 milioni di copie mentre Shadow Harvest: Phantom Ops 20, il primo titolo sarà senz'altro più rappresentativo del secondo per i videogiochi. Se le vendite sono dominate da produzioni multimiliardarie che levati, gli appassionati di giochi Indie a confronto sono appassionati di giochi Indie. Se su 100 giochi venduti 50 sono FPS e gli altri generi si spartiscono il resto,

allora il Videogioco sarà prevalentemente FPS. In particolare, non declinato come gioco d'azione in prima persona, ma in quanto miscuglio orgiastico di esplosioni, headshot e imprecazioni da parte di milioni di Acne User idrofobi, ovvero il Videogioco. Nel momento in cui l'interesse più comune per un videogiocatore sono i frag a catena, la Critica risponde con seghe a nastro. Per il videogiocatore empirico l'artisticità può costituire solo una scusa, una giustificazione verso estranei al nostro hobby, ma non certo il fulcro dell'esperienza. Che si trattasse di Space Invaders, Super Mario Bros o Halo, la base dell'esperienza videoludica è la stessa da trent'anni: ammazzare e divertirsi, ma senza i bonus/malus di un professionista. Per chi è più importante il riconoscimento dell'Arte nei Videogiochi, per i milioni di appassionati di CoD o per le centinaia che scrivono di Arte nei Videogiochi? Tenendo questo a mente, non sorprende che la qualità di TGM negli ultimi tempi sia aumentata: è sempre più raro trovare articoli scritti da chi si riserva ancora il tempo di giocare, dribblando l'onanismo di testate morte nell'anima, disciolte nel Photoshop, dove il videogioco costituisce solo una scusa, una giustificazione per fare l'elicottero con la propria sagacia. Si potrebbe obiettare che il ruolo del Critico è anche quello di formare la cultura dell'appassionato. Risponderò nel 2012, anno in cui i Maya hanno profetizzato l'uscita di Sniper 2.



Nel prossimo numero

RAGE

Uno degli sparatutto più attesi di sempre arriva finalmente sui nostri PC!



Il numero di Novembre sarà in edicola il 24 di Ottobre!

Inoltre, sul prossimo numero...

...trovi anche:

The Baconing

DeathSpank torna sui nostri monitor con una nuova avventura. Siete pronti?



Space Marine

Fossero stati Space Cowboys, sarebbe stato tutto più semplice!



Tropico 4

Il Nikazzi ha sempre sognato di diventare il dittatore di un'isola tropicale. Scoprite come!



www.gamesvillage.it
Mensile - 3,99 euro

Direttore Responsabile:
Luca Sprea - direttore@tgmonline.it

Direttore Editoriale:
Stefano Spagnolo

Redazione:
redazione@tgmonline.it
Davide Tosini (Responsabile di redazione)
Mirko Marangon
Ivan Conte
Nicolò Digiuni (Impaginazione)
Marina Albertarelli (segreteria)

Hanno collaborato:
Luca Cassia, Paolo Besser, Paolo Davide Lumia, Massimo Nichini,
Massimo Svanoni, Mario Baccigalupi, Roberto Turrini

Pubblicità:
Stefano Lisi - stefanolisi@sprea.it - 335.62.87.272
Luigi De Re - luigidere@sprea.it - 339.45.46.500

Abbonamenti:
Si sottoscrivono in 2 minuti con 2 click via web.
Trova l'offerta speciale di questo mese all'indirizzo:
www.tgmonline.it/abbonamenti
Per informazioni: abbonamenti@tgmonline.it
oppure al fax 02.700537672

Arretrati:
Si acquistano on-line all'indirizzo: www.tgmonline.it/arretrati
Per informazioni o richieste: arretrati@tgmonline.it
oppure al fax 02.700537672

Stampa:
Arti Grafiche Boccia - Salerno

Carta:
Valpaco Paper Supply Chain Optimizer



Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino 51, 20063 Cernusco sul Naviglio (MI)
Tel. (+39) 02.92.43.21 - Fax (+39) 02.92.432.236
www.sprea.it
info@sprea.it

Consiglio d'amministrazione:
Luca Sprea (Presidente),
Stefano Spagnolo (Vice Presidente - amministratore delegato),
Mario Sprea (consigliere)

Collegio Sindacale:
Roberto Bosa (Presidente), Maria Luisa Capuzzoni, Ugo Besso

Amministrazione:
Anna Nese - amministrazione@sprea.it

Foreign rights:
Gabriella Re - international@sprea.it

Marketing & pubblicità:
Walter Longo - marketing@sprea.it

Distribuzione:
M-Dis Distribuzione S.p.A.
Via Cazzaniga, 19 - 20132 Milano

THE GAMES MACHINE
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il
19/09/1988 con il n. 587
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento
postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n.46) art. 1, comma
1, DCB Milano

Copyright Sprea Editori S.p.A.

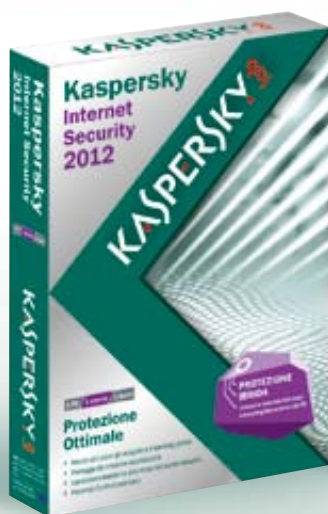
La Sprea Editori è titolare esclusiva della testata The Games
Machine e di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione in Italia.
L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche

parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile
a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze
di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato
eventualmente possibile reperire la fonte. Informativa e
Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice
Privacy d.lgs. 196/03). Nel vigore del D.Lgs. 196/03 il Titolare
del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03,
è Sprea Editori S.p.A. (di seguito anche "Sprea"), con sede
in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51. La stessa La
informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla
Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del
decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse
all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno esse-
re comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge),
anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi
in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere
la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati
ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del
D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o
direttamente al personale Incaricato preposto al trattamento
dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi
quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e
l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso
espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto
sopra specificato. L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni,
etc.) alla Sprea Editori S.p.A. deve intendersi quale esplicita
autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea
Editori S.p.A. per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque,
a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi
supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche
non della Sprea Editori S.p.A.), in qualsiasi canale di vendita e
Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non potrà
essere restituito.

IBRIDO



PROTEZIONE IBRIDA



La nuova **PROTEZIONE IBRIDA** unisce la velocità del cloud computing alla potenza del tuo PC.

La protezione ibrida di Kaspersky Internet Security 2012 rappresenta il grado di protezione ottimale per tenere lontane le minacce provenienti da Internet.

Per saperne di più su come i prodotti Kaspersky possono proteggere in maniera affidabile ed efficace il tuo PC, visita il sito www.kaspersky.it



KASPERSKY

**LA GUERRA È FINITA
COMINCIA LA VERA BATTAGLIA**

18
www.pegi.info

Completamente in  ITALIANO

IL GIOCO
IN AZIONE.
"AFTER THE
WAR FX"
You Tube™



AFTER THE WAR



I NEMICI
PIANIFICANO
I PROPRI ATTACCHI

COMPLETO ARSENALE A TUA DISPOSIZIONE



TUTTI
I NEMICI
E GLI
INDIZI
PER
VINCERLI

NEL TUO NEGOZIO DI
VIDEOGIOCHI PREFERITO
A SOLI

19'95€

