



# ADVENTURE GAME AWARDS 2006

*Benvenuti alla prima edizione degli Adventure Game Awards. La scelta di creare questo premio nasce dall'iniziativa di Adventure's Planet, con l'intento di diventare negli anni a seguire un punto di riferimento per il genere delle avventure grafiche.*

*In questa edizione, la giuria è composta da 14 esperti internazionali, che ringraziamo vivamente per la loro disponibilità e competenza, collaboratori di importanti siti tematici.*

*I giochi presenti in questa edizione sono tutti quelli usciti nel 2006 in tutto il mondo, quindi sono esclusi i titoli usciti solo a livello nazionale che verranno inclusi a loro volta nella prossima edizione.*

*Vi auguriamo buona lettura e buon divertimento.*





# ADVENTURE GAME AWARDS

## 2006



**Aurelien Vandoorine**  
Adventure Europe France



**Becky Waxman**  
Game Boomers



**Claas Paletta**  
DTP/ANACONDA PR



**Gabriel Sanmartin**  
Aventura y Cia



**Jack Allin**  
Adventure Gamers



**Jan Schneider**  
Adventure Treff



**Javier Cadenas**  
Aventura y Cia



**Josselin Courant**  
Sanctuarie de l'Aventure



**Marion Alter**  
Adventure Archiv



**Matthias Mangelsdorf**  
Adventure Corner



**Laura MacDonald**  
Game Designer (Culpa Innata, Destinies)



**Michael Schachinger**  
Adventure Europe Germany



**Rodrigo Steinmann**  
La Aventura es la Aventura



**Victor Martinez**  
Aventura y Cia





## KEEPSAKE

**Becky Waxman:**

"Spettacolari paesaggi e magnifici interni del castello. Pura magia."



*Miglior Grafica 2D*

## TUNGUSKA

**Marion Alter:**

"I più bei dettagliati e vivaci fondali in 2D che io abbia mai visto in un'avventura grafica prima d'ora."

**Matthias Mangelsdorf:**

"Secret Files: Tunguska splende con una spumeggiante grafica dei fondali e parecchi dettagli. Gli oggetti sfumano alla grande nei fondali."

**ADVENTURE  
GAME  
AWARDS  
2006**



## PARADISE

**Laura Macdonald:**

"Sono stati commessi alcuni errori in questo gioco, ma - come al solito in un lavoro di Sokal - la grafica è magistrale. Ambienti surreali, grande profondità del campo. Come sempre il mondo di gioco si mostra invitante e misterioso. Se un giorno si potrà interagire al livello proposto dai luoghi della suddetta avventura, Sokal avrà creato un altro grande gioco."





## ANKH

**Michael Schachinger:**

"Forse non la migliore grafica 3D in termini di standard qualitativi, ma comunque perfettamente adatta e disegnata per quei giochi che riprendono lo stile comico."



## Miglior Grafica 3D

## DREAMFALL

**Jack Allin:**

"Dreamfall è ciò che più assomiglia a quel genere di gioco che prende il massimo dei voti di questi tempi, e i relativi valori di produzione lo pongono al di sopra della concorrenza. La tecnologia non è forse ancora allo zenith, ma ciò che difetta di poligoni è reso con uno stupendo design artistico."

**Aurelien Vandoorine:**

"Dreamfall ha davvero una grafica stupenda ed inoltre una incredibile varietà. Stark, Arcadia e Winter sono davvero differenti tra di loro. E il muoversi dalla soleggiata e futuristica Casablanca verso The Winter fa rimanere sotto shock."

ADVENTURE  
GAME  
AWARDS  
2006



## 80 DAYS

**Becky Waxman:**

"Suntuose locazioni piene (anche se con qualche difetto) di dettagli. Un enorme mondo di gioco pieno di colori vivaci e mistero."





# ADVENTURE GAME AWARDS 2006



## EVIDENCE

**Michael Schachinger:**

"Il gioco è semplicemente entusiasmante, al punto che il giocatore diventa parte attiva della storia. Potete persino ricevere reali e-mails da un altro personaggio. Davvero un'esperienza unica per un'avventura grafica."



## Miglior Trama

## DREAMFALL

**Claas Paletta:**

"Una storia per adulti, raccontata in puro stile Ragnar Tornquist."

**Marion Alter:**

"E' un emozionante corsa sulle montagne russe! Nessun'altra storia mi ha catturato così tanto nel 2006, neanche in un libro o film."



## SCRATCHES

**Josselin Courant:**

"Una storia semplice, ma non così semplice come in realtà appare... ti fa pensare nel finale, mi è piaciuta davvero molto ;)"





## BROKEN SWORD 4

*Josselin Courant:*

"C'è sempre una grande atmosfera nella serie Broken Sword."



*Miglior Audio*

## DREAMFALL

*Rodrigo Steinmann:*

"La mia scelta è Dreamfall. Non ho amato il gioco in se stesso, ma devo dire che la grafica, il sonoro (voci e musica) e la trama sono veramente ben fatti. In particolare, gli sviluppatori hanno lavorato molto bene con i suoni, creando un mondo veramente realistico."

*Jan Schneider:*

"Una colonna sonora epica e piena d'atmosfera."

ADVENTURE  
GAME  
AWARDS  
2006



## ANKH

*Aurelien Vandoorine:*

"Non è una sorpresa che Ankh abbia un ottimo audio: d'altronde ha anche vinto un award in questa categoria in Germania. L'audio del gioco è completamente integrato al contesto, per rendersene conto basta sentire parlare gli altri personaggi, i suoni dell'acqua, ecc. ecc."





# ADVENTURE GAME AWARDS

## 2006



### BROKEN SWORD 4

*Javier Cadenas:*

"Gli enigmi ricordano le avventure vecchio stile, perfettamente implementati nella trama e mai frustranti."



### Migliori Enigmi

## KEEPSAKE

*Becky Waxman:*

"A sorpresa, questa avventura in terza persona riesce ad implementare meravigliosamente i puzzles meccanici. Vi è un'ampia gamma di difficoltà, ed in più un'esemplare e graduale sistema di aiuti."

*Laura MacDonald:*

"La cosa che permette a Keepsake di differenziarsi dagli altri titoli è la grande varietà di sfide che presenta, sia progettate in modo classico, sia innovatrici. Gli enigmi sono a loro volta ben progettati e ben resi nel contesto. Quasi costituissero un'esperienza parallela al gioco."



## THE SECRETS OF DA VINCI

*Marion Alter:*

"Non un concetto innovativo, ma enigmi molto appassionanti, vari ed anche educativi."





# ADVENTURE GAME AWARDS 2006



## ANKH

**Javier Cadenas:**

"Non solamente perchè è un punta e clicca, ma per il magnifico uso di questo sistema, altamente confortevole ed accurato."



*Miglior Gameplay*

## TUNGUSKA

**Matthias Mangelsdorf:**

"Ben realizzato ed intuitivo il sistema di controllo con il mouse, che gode di un tasto per gli hot spots e sistema di aiuto. Il gameplay di Tunguska è quanto di meglio si possa desiderare."

**Jan Schneider:**

"Non risulta mai noioso grazie a delle comode funzioni come il tasto per gli hot spots e la possibilità di saltare lunghe camminate. Molti e belli gli enigmi. Forse un po' debole nel finale."



## SAM&MAX SEASON 1

**Laura MacDonald:**

"Dialoghi divertenti, in puro stile Sam e Max. L'unico gioco dell'anno dove vorresti veramente cliccare su tutto e tutti solo per sentire i loro commenti. I momenti arcade così ben realizzati nel gioco originale sono tornati. Entrambi gli episodi sono ciò che di più divertente ho giocato al momento. Quando gli altri episodi saranno pronti potrebbe diventare "Serie dell'anno 2007". E' sulla buona strada."





**GEORGE STOBART**  
(Broken Sword 4)

*Josselin Courant:*  
"Stobart è sempre Stobart!"



*Miglior Personaggio*

**ZOE CASTILLO**  
(Dreamfall)

*Jan Schneider:*

"Ancora una volta Ragnar Tornquist è riuscito a creare un personaggio credibile a cui è facile affezionarsi."

*Laura MacDonald:*

"Zoe è molto carina, ha bellissime linee di dialogo e un'ottima voce. Di tutti i personaggi giocabili, Zoe è quella più realistica e ben riuscita."

**ADVENTURE  
GAME  
AWARDS**  
2006



**SHERLOCK HOLMES**  
(Il risveglio della divinità)

*Becky Waxman:*

"Il brillante spirito deduttivo, il caratteristico humour e gli altri tipici atteggiamenti di Holmes sono tutti ben presenti ne "Il Risveglio della Divinità". Ma nel gioco Sherlock dovrà anche basarsi sul suo coraggio e sull'inventiva in modi ai confini della logica anche per una mente geniale e riflessiva come la sua."





## DREAMFALL

**Marion Alter:**

"OK, ammetto che i dialoghi più belli sono nei video. Ma d'altronde, è o non è un film interattivo? ;)"



## Migliori Dialoghi

## SAM & MAX

**Jack Allin:**

"Creare un videogioco comico è sempre molto difficile, ma Sam & Max ha raggiunto in pieno l'obiettivo. La sceneggiatura è intelligente, e i dialoghi sono il vero punto forte del gioco. Dreamfall e Broken Sword 4 si difendono bene in certi momenti, ma nessuno dei due riesce a mantenere una qualità costante per tutto il corso del gioco (naturalmente Sam & Max beneficia anche della lunghezza relativa, essendo un gioco ad episodi)"

**Matthias Mangelsdorf:**

Ho atteso tredici anni il ritorno di Sam & Max sul mio PC. Ma ne è valsa la pena. Non ci sono avventure in giro con dialoghi più sarcastici e divertenti di Sam & Max.

# ADVENTURE GAME AWARDS 2006



## BROKEN SWORD 4

**Javier Cadenas:**

"Voto Broken Sword per l'abilità degli sceneggiatori nel definire i personaggi con poche frasi e per essere riusciti a convincere il giocatore della realistica del loro teo-thriller."





## EVIDENCE

**Jack Allin:**

L'atmosfera è un qualcosa che ci colpisce emotivamente, quindi forse è la categoria più soggettiva del lotto. Il mio voto va ad Evidence per il modo in cui riesce a creare la personalità di questo sadico killer, e del suo gioco a gatto col topo con noi, con delle vite in pericolo. Non lo vedremo o sentiremo mai, ma la sua presenza è assillante. Tutta questa avventura è poi ben supportata dalle email che riceveremo dai nostri (fittizi) amici investigatori."



*Miglior Atmosfera*

## SCRATCHES

**Becky Waxman:**

"Un'ode ad ogni sfumatura del terrore. Tre giorni di nervi tesi con la sensazione che un orrore da tempo dimenticato stia per riemergere."

**Michael Schachinger:**

"La storia e la densa atmosfera del gioco sono eccezionali. Difficilmente un film o un'avventura negli ultimi anni erano riusciti a creare un'atmosfera così "terrorizzante" e misteriosa."

ADVENTURE  
GAME  
AWARDS  
2006



## DREAMFALL

**Laura MacDonald:**

"La grafica, i suoi personaggi così vivi, la storia accattivante e la splendida colonna sonora creano un gioco, che anche se viziato da alcuni elementi non necessari e mal integrato e un'interfaccia difficile da gestire, che vi coinvolgerà e vi tornerà alla mente per molto tempo. Dreamfall è la prova che è la sinergia di ogni elemento che porta un gioco a riuscire o a fallire. E per me, Dreamfall rientra nella prima categoria."





## THE SECRETS OF DA VINCI

**Matthias Mangelsdorf:**

"Troppo spesso le avventure confondono la prospettiva in prima persona e l'identificazione con il personaggio. The Secrets of Da Vinci risolve questo equivoco offrendo una ricca caratterizzazione, una storia coerente ed enigmi creativi."



*Miglior Avventura  
in prima persona*

## SCRATCHES

**Michael Schachinger:**

"Grazie ad una grande trama e un'atmosfera fantastica, resa con una colonna sonora perfettamente integrata e una bella grafica, questo gioco si configura come la migliore avventura grafica in prima persona del 2006."

**Javier Cadenas:**

"Davvero intenso. Questa qualità da sola riesce a coprire tutti i difetti del gioco ed è l'elemento che valorizza tutte le buone idee alla base del titolo."

**ADVENTURE  
GAME  
AWARDS  
2006**



## EVIDENCE

**Aurelien Vandoorine:**

"Non è possibile trovare un gioco migliore di Evidence - The Last Ritual come modello di avventura in prima persona, in quanto ti consente di diventare un personaggio nel gioco e fuori dal gioco. "Tu" significa Tu e nessun'altro."





## TUNGUSKA

**Michael Schachinger:**

"Un'ottima avventura grafica, i cui maggiori punti di forza risiedono nella giocabilità, nella grafica e nel sonoro, specialmente il doppiaggio. Se avesse avuto una trama più interessante e meno prevedibile, questo gioco sarebbe giunto davvero vicino dall'essere l'avventura perfetta."



*Miglior Avventura  
in terza persona*

## DREAMFALL

**Becky Waxman:**

"Una produzione fantastica, grafica 3D dettagliata, personaggi memorabili, un thriller la cui trama si intreccia in due differenti mondi."

**Jack Allin:**

"Questo è un settore molto più robusto rispetto a quello dei giochi in prima persona, e sta mantenendo lo stesso ritmo di crescita degli ultimi anni. Parlando di "giocabilità" pura, penso che Bone 2, Sam & Max e Secret Files: Tunguska meriterebbero una menzione particolare. Ma dopo tutto, sono stato sedotto da Dreamfall. Per quanto abbia i suoi difetti, è stato uno dei pochissimi giochi che è riuscito a tenere costantemente vivi il mio interesse e l'attenzione, dall'inizio alla fine (almeno tra quei titoli che richiedono più di una manciata di ore per essere portati a termine)."

**ADVENTURE  
GAME  
AWARDS  
2006**



## BROKEN SWORD 4

**Javier Cadenas:**

"Una trama da thriller, i migliori enigmi da qualche anno a questa parte. Il ritorno ad un'ottima progettazione all'insegna di questo genere, porta il gioco ad essere la migliore avventura grafica in terza persona dell'anno."



ADVENTURE  
GAME  
AWARDS  
2006



*Miglior Avventura del 2006*





## RUNAWAY 2

**Josselin Courant:**

"Runaway 2 è già disponibile in Francia e per me è la migliore avventura grafica del 2006, ma visto che non è ancora disponibile nel resto del mondo, direi che potrebbe essere il gioco più atteso del 2007"



*Avventura più Attesa*

## GRAY MATTER

**Aurelien Vandoorine:**

"Questo gioco segna il ritorno di Jane Jensen nel mondo delle avventure grafiche, dopo aver realizzato delle storie memorabili per Gabriel Knight, e le prime cose che abbiamo visto nell'ultimo Games Convention durante la sua conferenza stampa sembrano molto interessanti; per me questo è certamente un gioco da seguire con estrema attenzione."

**Jan Schneider:**

"Personalmente non penso che Gray Matter verrà rilasciato nel 2007, ma dato che è stato ufficialmente annunciato per quest'anno, scelgo il nuovo gioco di Jane Jensen. Sono ancora un po' scettico circa le capacità di questi sviluppatori sconosciuti, ma sono molto curioso di vedere cosa è ancora in grado di sfornare la Jensen."

**ADVENTURE  
GAME  
AWARDS  
2006**



## OVERCLOCKED

**Michael Schachinger:**

"Overclocked è un titolo molto promettente, dal quale mi attendo una nuova esperienza di gioco nel campo delle avventure."