The Inventory

a netzine dedicata alle avventure grafiche

FAN-GAMES
COLPISCONO ANCORA

RECENSIONI DI
- THE APPRENTICE
- JP & COSMO
- PATRIMONIUM
- OUT OF ORDER

INTERVISTE
WHITE BIRDS PRODUCTIONS
DREAMCATCHER EUROPE

The Inventory

Editore: Dimitris Manos

Autori: Dimitris Manos
Justin Peeples
Rob Hamilton
Rani Hasan
Mark Lovegrove
Ugarte

Redazione Italiana:
Carlo "Carlitoxxi" de Caesaris (Editore)
Ivan "Panko" Vailati
Tiziana "Tweety"

Host: www.justadventure.com
www.theinventory.org
www.adventuresplanet.it

Layout / Copertina: Dimitris Manos

Immagine di copertina: Lost Paradise

Come contattarci:

Indirizzo: The Inventory Magazine
Grankottevägen 141 A
Örebro 702 21
Svezia

E-mail : theinventory@yahoo.com

Telefono: +46702053444

Altre Edizioni

Francese: www.aventurepc.com
Italiana: www.adventuresplanet.it
Spagnola: www.aventuraycia.com
Polacca: www.przygodoskop.gery.pl
Russa: www.questzone.ru
Koreana: myst.cafe24.com

The Inventory è copyright Dimitris Manos e non può essere stampato altrove senza il diretto consenso per iscritto del proprietario. Chiunque vede The Inventory o parti del The Inventory pubblicate senza un espresso consenso per iscritto, prego contattare: theinventory@yahoo.com

INDICE

PROLOGO 1

ANTEPRIME 2

Egypt p. 2

ADVENTURE GOSSIP 4

SALOTTO 6

White Birds Productions p. 6

Dreamcatcher Europe p. 11

RECENSIONI 15

Recensione del mese:
Out of Order p. 15

JP & Cosmo p. 18

Patrimonium p. 20

The Apprentice p. 22

OPINIONI 24

Talking Dead p. 24

The Hydra p. 25

SVAGO 27

Invento-Mail p. 27

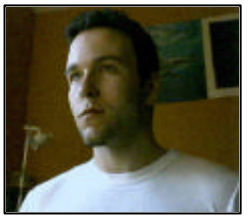
Fan Fiction: **Lost Wind** p. 29

EPILOGO 34

RINGRAZIAMENTI SPECIALI:

Michel Bams, Lorraine Lue

Prologo



Ciao compagni d'avventure. Invece di sprecare il nostro tempo a parlare della cancellazione di Sam e Max e scrivere articoli su come la Lucasarts sia un'azienda morta quando si tratta di avventure grafiche, come il resto della comunità adventure conosce (ci sono voluti 5 anni ma alla fine ci sono riusciti), preferiamo focalizzarci sulle persone che tengono alta la fiaccola del genere delle avventure grafiche. Così eccovi questo mese un'uscita speciale sulle avventure amatoriali. Se volete conoscere la nostra opinione sulla Lucasarts e co. vi rimandiamo ad un articolo pubblicato sulla The Hydra sul The Inventory 7 (Marzo 2003) denominato "Churches, the fan revolution and adventure/adventure", dove anticipavamo quello che tutti hanno scoperto un anno dopo.

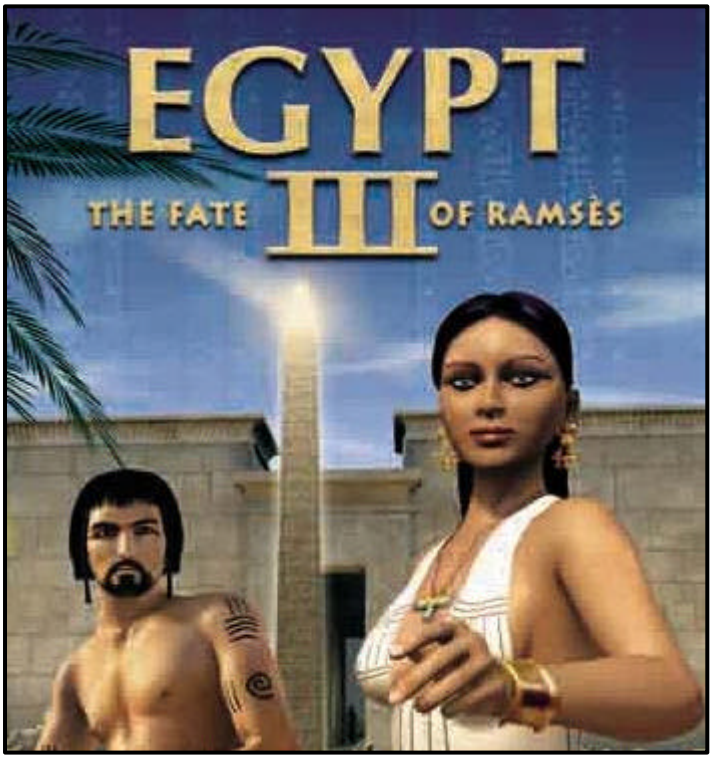
Torniamo a ciò che veramente conta, e stiamo parlando degli sviluppatori amatoriali. Questo mese abbiamo le recensioni di The Apprentice, The Adventures of JP and Cosmo, Out of Order e Patrimonium. Tutte piccolo gemme che dimostrano al di là di ogni dubbio che gli sviluppatori amatoriali sono il futuro di questo genere. Quando le avventure commerciali introducono stili di gameplay peggiori anno dopo anno, e le loro storie portano il termine "cliché" ad una nuova dimensione, i pochi e dediti avventurieri al mondo dimostrano con il loro lavoro che i mediocri titoli commerciali che abbiamo ben pagato molte volte presto saranno inutili.

Così prima che vi troviate a risolvere l'ottavo enigma della gabbia o il quinto puzzle a scorrimento nell'ultima avventura commerciale per cui avete speso 50 euro/dollari, provate a visitare i siti di questi giochi e scaricare le avventure sopra citate **gratis** e vedere la differenza fra fare qualcosa per l'amore del gioco e fare quello che il tuo editore o la stampa tradizionale ti ha detto di fare. Questo mese è solo l'inizio del nostro speciale sulle avventure amatoriali, poiché il prossimo mese avremo interviste e anteprime di altre imminenti avventure. Dovevano essere presenti già questo mese, ma per problemi di "comunicazione" abbiamo dovuto posticipare al prossimo mese.

In questo numero potrete anche leggere la nostra prima intervista alla White Birds Productions, la compagnia fondata dai creatori di Syberia, che rivelerà alcune informazioni della loro prossima avventura, Lost Paradise. Avrete anche la possibilità di leggere un'intervista alla Dreamcatcher Europe dove parleremo dei loro titoli passati e futuri. Entrambe le interviste sono state condotte live nelle sedi delle due ditte a Parigi e sono le prime che facciamo in questo modo. Speriamo di poter avere altre "chicche" simili per voi in futuro.

Ultimo ma non meno importante, potrete leggere l'anteprima di Egypt 3, un'avventura in prima persona della Adventure Company. Voglio anche dare il benvenuto a bordo a Rob Hamilton e un ben tornato a Mark Lovegrove ed alla sua colonna, Talking Dead.

Dimitris Manos
Editore
The Inventory



Sono passati un paio di anni dall'ultima volta che ho giocato a Egypt 2: The Heliopolis Prophecy. Anche se non sono mai stato un fan delle avventure della Cryo, questa aveva qualcosa di diverso che mi piacque. Gli enigmi erano molto più logici e inseriti nella storia del resto dei titoli Cryo ed il personaggio principale era ben sviluppato. Il gioco scorreva bene e presentava molti eventi intriganti come l'infiltrarsi nelle stanze dei nobili egizi.

Ora dagli stessi sviluppatori, che hanno fondato la propria compagnia, arriva il terzo capitolo della serie Egypt. Questa volta non dovrete più controllare Tifet, l'eroina di Egypt 2. L'eroina di Egypt 3 tuttavia è un personaggio molto simile chiamato Maya. Maya preferisce usare incantesimi anziché pozioni che erano la specialità di Tifet e sembra un personaggio interessante. Durante la nostra visita alla Adventure Company a Parigi il mese scorso abbiamo potuto vedere il gioco in azione. Lorraine Lue della TAC ce lo ha mostrato prima di rilasciare lintervista che potete leggere nel nostro Salotto più avanti. Lorraine ha detto della **storia** di Egypt:

L'antica credenza egizia vuole che il Faraone fosse strettamente collegato agli dei. E' quasi un dio lui stesso. Così se qualcosa accade al Faraone questo influenzerà tutto il popolo egizio. Rameses ha 60 anni, sta morendo e ha paura che se muore la gloria dell'Egitto possa finire. Così si rivolge a uno degli dei egizi, Amon Ra, e chiede l'aiuto del dio. Chiede a Amon Ra se c'è qualcosa che può fare per prolungare la sua eredità e la sua vita così che l'Egitto e la sua Gloria possono continuare. Amon Ra dice sì, ma ciò che Rameses deve fare è assicurarsi che ricostruiscano il tempio di Amon Ra e costruiscano anche il più magnifico obelisco di tutti gli altri templi. Se riuscirà a fare questo tutto andrà a posto, a Rameses verrà concessa una vita più lunga e l'Egitto continuerà. Ma se fallirà allora Rameses morirà e l'Egitto cadrà. Il giocatore prende il controllo di Maya che è una sacerdotessa ma è anche favorita dagli dei.

I creatori del gioco sono gli stessi che hanno creato i precedenti Egypt. Questo è ciò che Loraine Lue ha detto su Cheops, la compagnia dietro ad Egypt 3.

Ciò che rende Egypt III differente è l'esplorazione del lato mistico dell'Egitto. Tutto è basato sulla realtà, fatti reali, dall'architettura, ai vestiti ed alla magia che usi nel gioco. E' tutto basato su fatti egizi reali. Gli sviluppatori si fanno chiamare Cheops Studios e risiedono a Parigi. Lavorano con un signore chiamato Jean Claude Bouvaine, un esperto archeologo ed egittologo, ed è lui che ha convalidato tutte le illustrazioni, gli storyline, i fatti e tutto ciò che accade nel gioco. Ma Egypt 3 sarà molto dettagliato sui particolari storici come lo sono stati i capitoli precedenti? Risponde così: *Ha un lato storico d'avventura che è in linea con i giochi da noi distribuiti prima come Pompei, China, ecc. Ma l'aspetto principale è più mirato al gioco stesso piuttosto che sul suo lato storico. Per cui, come nei precedenti, ci sarà ancora l'enciclopedia che racchiude tutti i fatti storici, ma il lato del gioco che sarà più interessante per gli appassionati delle avventure in genere è che potrete usare la magia, preparare incantesimi e ipnotizzaee la gente e tutto ciò è basato su fatti reali.*

Sembra che gli ideatori questa volta abbiano voluto che il giocatore visitasse una varietà di luoghi molto più ampia rispetto ai giochi precedenti di Egypt. Loraine ha detto: P*otete vedere che c'è il deserto Egiziano ma il giocatore potrà anche andare in giro ed esplorare i mondi di Iside, Osiride, P'tah, molti dei egizi. Potrete perfino andare nei regni reali di questi Dei. I Cheops hanno creato questi ambienti basandosi su ciò che le leggende dicono ed i documenti egiziani hanno più o meno raccontato quello che gli egizi vedevano nei sogni. Questa volta non state solo scoprendo ed esplorando le piramidi, ma state viaggiando lungo il Nilo verso diverse aree in Egitto ed in più state viaggiando verso i regni degli dei. C'è quindi molto da esplorare nei diversi ambienti.*

Maya sta ascoltando la sua missione

Avrete bisogno di molti ingredienti per preparare le pozioni

Le sabbie dell' Egitto... che gli avventurieri visiteranno spesso

Il **suono** e la **grafica** del gioco sono, nella buona e nella cattiva sorte, quello a cui ci hanno abituato alla TAC. La grafica usa il datato motore in prima persona che fa sfoggio di sfondi pre-renderizzati e trasporta il giocatore da un punto all'altro. Gli ambienti stessi sono belli e dettagliati ma il motore grafico mostra le sue lacune. La colonna sonora è assolutamente magica, come molti dei titoli della TAC. I doppiaggi sono soddisfacenti e soprattutto la voce di Maya è stata curata con molta professionalità.

Sul versante del gameplay, Egypt 3 sembra generalmente piuttosto facile. Ad esempio, una volta durante la parte di gioco che abbiamo potuto vedere, lo schermo si è diretto verso un hotspot che avrebbe interessato Maya appena fosse entrata nella schermata e Maya ha fatto un commento indicando quella posizione. Lorraine ha detto: *Quando paragonate questo gioco ad esempio a Schizm 2… Schizm 2 è soprattutto per giocatori di avventure con più esperienza. Egypt 3 è più per giocatori medi. Persone che hanno appena iniziato a giocare le avventure grafiche o chi ama semplicemente le avventure classiche. Il motore è punta e clicca che i giocatori di avventure conoscono, mentre Schizm 2 fa uso di un motore 3D in tempo reale. Questa è una cosa che potete apprendere facilmente, iniziando a giocare e apprezzare cose come una buona grafica, una buona storia, guardando bei filmati. Ci sono molti suggerimenti, ma sono inseriti così per renderlo molto più piacevole per il giocatore. Gli sviluppatori sono gli stessi che hanno creato Egypt 1 e 2 per cui hanno esperienza con la serie. E questa volta hanno migliorato gli enigmi che sono molto più logici e più integrati nella storia che in precedenza.*

Questa ragazzina potrà aiutarvi nella vostra avventura

Il tasto di destra è per l'interfaccia, che esteticamente è molto bella. Sulla sinistra c'è l'inventario e sulla destra tutti gli incantesimi che potete imparare. Un esempio di questi incantesimi è una scena dove dovete superare una guardia e usare un incantesimo per ipnotizzarla. Una nuova caratteristica è il diario che alla fine del gioco racconterà tutti i vostri passi. Questo è molto utile nel caso in cui falliste la vostra missione. Sì, avete letto giusto, ci sono due finali diversi nel gioco a seconda di come portate a termine la missione che vi ha dato il Faraone. In questo caso potete tornare indietro nel diario e vedere dove in effetti avete sbagliato. Sembra che l'unico modo per tornare indietro al punto prima dell'errore sia con i salvataggi, per cui salvate spesso!

I non amanti dei labirinti non saranno molto felici di sapere che c'è un labirinto nel gioco. Le cose si fanno ancora più complicate poiché vi dovrete spostare attraverso una griglia e ci sarà una copia di voi stessi dalla parte opposta che dovrete riuscire ad evitare. Ci sarà anche il figlio di Rameses ad aiutarvi e ad insegnarvi nuovi incantesimi. Viaggerà con voi sul Nilo e nelle diverse locazioni. In media il gioco durerà 20 ore. In termini generali Egypt 3 sembra essere un buon titolo che non avrà niente di rivoluzionario nel genere ma piacerà agli appassionati delle avventure storiche in prima persona.

- Dimitris Manos

ADVENTURE GOSSIP

Intervista Speciale AGDInteractive

Le persone di talento ed altamente esperte dietro ai due - presto tre - remakes dei vecchi classici di Sierra sono stati intervistati sul loro sito AGDInteractive.com - conosciuta in passato come Tierra Entertainment. Le buone notizie sono che stanno unendo tutti i lori sforzi, lavorando quasi 75 ore a settimana, per portarci un remake di uno dei classici Adventure/RGP più originali in VGA: Quest For Glory II: Trial By Fire.

Ad uno degli sviluppatori è stato chiesto il motivo di tutti questi sforzi per riprendere dei classici così vecchi: "Amo i giochi, e amo anche il processo di sviluppo dei giochi!" ha risposto. Un fatto eccezionale rivelato durante questa intervista mostra l'interesse nei giochi di avventura in numeri "I download di KQ1VGA e KQ2VGA continuano più forti che mai, con 20,000 per KQ1VGA e 15,000 per KQ2VGA solo **negli ultimi tre mesi**." Per quanto riguarda il remake di Quest For Glory II: Trail By Fire il team è abbastanza positivo e sarà completato - da scaricare gratis - prima di fine anno.

Quando chiediamo una parola finale per i fans - anticipando che QFG2VGA sarà il loro più grande remake - il team risponde: "Grazie per la vostra pazienza. Questo gioco varrà l'attesa! Sta prendendo forma molto bene. Nel frattempo, ritirate fuori le copie di QFG1, spolveratele, giocateci ancora - preparatevi per giocare con QFG2VGA. Abbiamo preso gli aspetti migliori del gioco originale e li abbiamo incorporati con la nuova interfaccia punta e clicca. Se osservate abbastanza attentamente, potrete perfino notare alcune piccole aggiunte qua e là! E' nostra intenzione rendere QFG2VGA altamente rievocativo rispetto agli altri giochi VGA della serie, e nel rendergli giustizia ci vuole tempo. Ma sta arrivando!"

The White Chamber

Come Randy Sluganski ha scritto nel suo ultimo Eye on Adventure per il sito Just Adventure, una nuova avventura punta e clicca chiamata The White Chamber è attualmente in sviluppo. Il sito web del gioco rivela alcune informazioni interessanti riguardanti la storia.

Per cui stando al sito web, White Chamber sarà un'avventura horror psicologica che sarà disponibile gratuitamente. La storia parla di una ragazza che al suo risveglio si ritrova in una strana bara in una stanza piena di luce. Non ha idea di dove sia o perfino chi lei sia.

White Chamber è caratterizzato da una grafica anime-style (davvero originale per il genere di avventura), musiche e filmati disegnati a mano. Il gioco si basa sull'esplorazione e sulla risoluzione di enigmi. Per ulteriori informazioni su questo progetto veramente interessante potete visitare il sito web del gioco http://www.studiotrophis.com/wc.htm

Un'altra Avventura Si Aggiunge Alla Lista dei Giochi Gratuiti (Grazie ScummVM)

Flight of the Amazon Queen un'avventura grafica simile al classico Indiana Jones di LucasArts e The Fate of Atlantis - in termini di grafica, tema, comandi e giocabilità - si è aggiunta alla crescente lista di giochi gratuiti. Il gioco ha due versioni, una CD (35 MB) ed una floppy (7 MB). Per giocare a questo gioco avrete bisogno di ScummVM.

Lo ScummVM è una "virtual machine" utilizzabile per diverse avventure grafiche punta e clicca. E' stato ideato per far girare: Simon the Sorcerer 1 e 2 della Adventure Soft; Beneath A Steel Sky, Broken Sword 1 e 2 della Revolution; Flight of the Amazon Queen ed i giochi basati sul sistema SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion) della LucasArts. SCUMM è usato per molti giochi, inclusi Monkey Island, Day of the Tentacle, Sam & Max ed altri. Sia Flight of the Amazon Queen che ScummVM si possono scaricare da www.ScummVM.org. Già che siete sul sito potreste anche dare uno sguardo e scaricare Beneath A Steel Sky; un classico originale davvero raccomandato disponibile gratuitamente in due versioni, CD e Floppy.

E' vivamente raccomandato di applicare filtri ai vostri giochi quando giocate usando ScummVM visto che offre diversi filtri anti-aliasing per tentare di migliorare la qualità visiva. Ad esempio, se il gioco originariamente funziona con una risoluzione di 320x200 (tipico per quasi tutti i giochi SCUMM), usando un filtro con un fattore di scala 2x renderà in effetti la grafica 640x400. Per cui con un filtro 3x avrete 960x600.

I filtri raccomandati sono:
super2xsai - Enhanced filtering, factor 2x.
advmame2x - Veloce. Factor 2x.
advmame3x - Veloce. Factor 3x.
hq2x - Filtro di alta qualità ma rallenta. Factor 2x.
hq3x - Filtro di alta qualità ma rallenta. Factor 3x.

Giochi d'Avventura sul Cellulare. Ora una Realtà!

Grazie a ScummVM, giochi come Monkey Island 1 & 2, Sam & Max e Day of the Tentacle possono essere giocati direttamente sul tuo Sony Ericsson P800. Perché ciò avvenga dovete scaricare Sprawl EscummVM e caricarlo sul cellulare. EScummVM è una versione di ScummVM per Sony Ericsson P800. Per istruzioni e downloads: http://dreo.org/p800/escummvm/

Fate of Atlantis II Engine Test!

Il team Amberfisharts ha realizzato un engine test (IP-SCUMM2) che mostra la qualità e il tipo di comandi che saranno usati per l'imminente seguito di Fate of Atlantis, sperando che il gioco sia disponibile gratuitamente nel terzo quadrimestre di quest'anno. Indiana Jones and the Fate of Atlantis è un'avventura classica creata dalla LucasArts. L'engine test per FOA2 è disponibile su http://www.amberfisharts.com/foa2/downloads/default.asp?id=80 e per maggiori informazioni su questo seguito molto promettente visitate

http://amberfisharts.com/

Re-Make Punta e Clicca per Leisure Suit Larry 2

Tutti i fan di LSL Larry possono godersi la versione punta e clicca di Leisure Suit Larry 2 creata da un fan usando il motore del gioco AGS. Il remake punta e clicca è l'esatta copia dell'originale ma con comandi diversi, sostituendo il text parser che non a tutti può piacere. Il gioco si può scaricare gratuitamente da http://www.agsforums.com/games.php?action=detail&id=356.

Nuova rivista PDF di Avventure in Germania

Il sito tedesco Adventure Treff che ospitava la versione tedesca di The Inventory, ha lanciato il mese scorso la propria rivista in formato PDF. La prima uscita ha visto la recensione di The Westerner, l'anteprima di Moment of Silence e Syberia 2, notizie su giochi come Runaway 2 e Fahrenheit più molti altri articoli. Chi ha la fortuna di parlare tedesco può scaricare la rivista da www.adventure-treff.de. Noi tutti di The Inventory auguriamo alla nuova rivista PDF tutta la fortuna con la loro nuova attività.

Altri Sfondi Legacy

I Razbor Studios, gli sviluppatori del promettente Legacy: Dark Shadows hanno pubblicato nuovi sfondi sul loro sito. Gli sfondi comprendono anche foto scattate durante le sessioni di registrazione del gioco. Inoltre è stata aggiunta una nuova traccia musicale che potete scaricare e ascoltare. Potete trovare tutte le chicche appena citate su www.legacythegame.com

Indy Fountain of Youth ha un nuovo sito web

La tanto attesa avventura gratuita Indy si è trasferita su un nuovo indirizzo web. Il team dietro al gioco ha anche aggiunto un pinboard dove pubblicano le ultime notizie sullo sviluppo del gioco. Quindi se volete controllare le ultime notizie sulle avventure di Screen 7 andate su www.barnettcollege.com

- ***Rani Hasan & Dimitris Manos***

Intervista alla White Birds Productions

La White Birds Productions è stata fondata dalle stesse persone che ci hanno portato la serie di Syberia. Stanno già lavorando sodo sul loro nuovo titolo, Lost Paradise. Abbiamo fatto visita alla loro sede in un sobborgo di Parigi e abbiamo avuto la fortuna di vedere alcuni, confidenziali per il momento, spezzoni del gioco. Dopo la presentazione abbiamo fatto una bella chiacchierata con Michel Bams, responsabile del reparto Vendite e Marketing della White Birds Production. Potete leggere la copia della nostra chiacchierata nel nostro Salotto questo mese, e potremmo anche avere una piccola sorpresa per voi. Abbiamo video registrato la conversazione con Michel e appena riusciremo a convertire il video in file AVI potrete scaricarla da www.justadventure.com . Ma adesso passiamo all'intervista e vediamo cosa ha da dirci Michel su Lost Paradise e sulla White Birds Productions.

Ci dica un pò di lei.

Mi chiamo Michel Bams e dal 1992 ho lavorato con diverse compagnie dell'industria videoludica; nell'Agosto 2003, insieme a Benoit Sokal, Olivier Fontenay e Jean Philippe Messian, ho fondato la White Birds Productions.

Lost Paradise

Passiamo al vostro prossimo gioco adesso, Lost Paradise. Ci puoi dire qualcosa sulla storia del gioco?

La storia praticamente parla di una ragazza che è figlia di un dittatore africano. Ha luogo in un paese molto grande. Immaginate un paese vasto quanto l'odierno Zaire, con il confine più a nord che è il deserto del Sahara e il confine a sud che è la parte profonda dell'Africa nera (animali, savana, cascate). C'è un fiume che attraversa questo paese su cui il dittatore ha una sorta di palazzo galleggiante. E questa barca è allo stesso tempo il suo palazzo, una città a sé con i suoi commercianti. Perfino il suo esercito è a bordo.

Senza dire troppo, questa ragazza all'inizio del gioco ha un incidente aereo. Non ricorda chi sia e dove sia. Ha perso la memoria. Viene ritrovata dove l'aereo si è schiantato da alcune persone che la portano in una città. In questa città c'è un sultano che le racconta una storia. Dice: "Ho un leopardo qui, questo leopardo dovrebbe essere portato indietro dov'è nato. Così se ti prendi cura di questo leopardo e lo porti nel posto dov'è nato, allora questa è una missione per te." La ragazza accetta e la storia ha inizio. Poco per volta comincerà a ricordare…

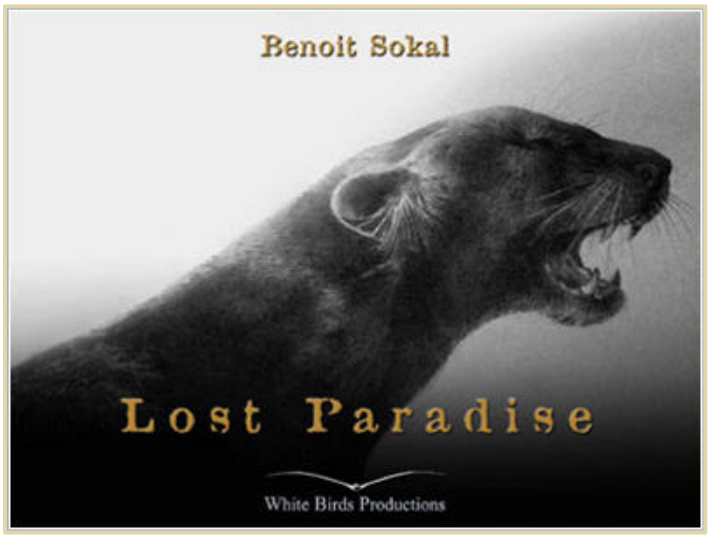
Ci puoi dire qualcosa sull'eroina principale del gioco?

Sì. Diciamo che per il giocatore, durante la maggior parte del gioco, il suo nome è Ann.

Ci sono somiglianze fra Ann e Kate Walker?

No. A parte che sono entrambe donne, questo è tutto. Ma Ann è una ventenne. Ha 22, 23 anni. Non è un avvocato, non viene da New York.

E il leopardo? Il giocatore controllerà questo personaggio durante il gioco?



A volte, ma l'intenzione è di non dire troppo a riguardo, Ann e il leopardo hanno una sorta di strano rapporto. A volte di notte, Ann è come nel leopardo. E l'aspetto principale che per noi è interessante è far notare che ci sono cose che un leopardo può fare e gli essere umani non possono.

Ad esempio, cose ovvie come il fatto che un leopardo può saltare molto in alto ed un essere umano no. Questo è facile da capire. Secondo, un leopardo vede di notte mentre gli esseri umani no. Un leopardo può essere molto silenzioso e spaventare la gente. Immaginate che durante il giorno dobbiate entrare in un posto e c'è una guardia che non ve lo permette. Forse con un leopardo la potreste spaventare. Potreste saltare sul tetto e entrare da un'altra parte o forse potreste essere abbastanza silenziosi da non essere sentiti. Tutto questo porta ad un nuovo stile di gameplay. Ma non è un espediente. Non giocherete metà gioco con Ann e metà gioco con il leopardo. A volte riuscirete a controllare il leopardo.

Quanti personaggi ci sono nel gioco?

Molti! C'è un personaggio principale assoluto che è l'eroina. Poi ci sono 3 personaggi principali e più di 25 secondari. Personaggi con cui potrete parlare e discutere.

La grafica del gioco sarà 2 e ½ D come Syberia (sfondi 2D con personaggi 3D sopra)?

Sì. Per il momento la stessa grafica.

Qual è la maggiore risoluzione che la grafica potrà raggiungere?

Non stiamo pensando alla risoluzione. Stiamo pensando al computer che un giocatore medio utilizzerà. Il gioco uscirà a metà 2005, questo vuol dire che forse potremo avere una risoluzione a 1024. Non ne siamo certi, forse 600 o 800. Tutto dipenderà dalla macchina.

Si è parlato di elementi di azione nel gioco. Puoi farci un esempio di questi elementi di azione?

Dobbiamo fare attenzione a questa nozione di azione. Il problema in questo campo è che si guarda sempre ad un genere dandogli un nome, come azione, avventura, sparatutto in prima persona. Quello che è veramente strano in quest'industria è che alla fine stiamo sempre parlando di 'cloni'. Un clone di Myst, un clone di Doom. Non lo so. In letteratura non si parla mai di Hemingway come di un libro. Parli semplicemente di un libro o di un film.

"Ann è come nel leopardo. Scoprirete attraverso il gioco che hanno uno strano rapporto. E l'aspetto principale che per noi è interessante è far notare che ci sono cose che un leopardo può fare e gli esseri umani non possono."

Azione? No. Non è come se Ann si trova in un bar e deve combattere facendo a pugni con un tipo. Questo è un qualcosa che non funziona con il genere di giochi a cui stiamo pensando. E' più come ho detto prima. Forse c'è una parte o due dove dovete riuscire a fare un salto perfetto; forse c'è una parte o due dove dovete tirare qualcosa seguendo un dato ritmo piuttosto che trovare semplicemente la chiave per aprire la porta. Ma è così. Sarà un gioco d'avventura, e non certo un gioco d'azione.

L'interfaccia sarà punta e clicca o ci sarà un controllo diretto?

Punta e clicca.

Sarà simile a Syberia o prevedete dei miglioramenti?

Per adesso sembra che il modo migliore per controllare un'avventura 2D/3D sia il punta e clicca. Per cui no. Forse ci sono possibilità che lo faremo con il prossimo gioco, che sarà un 3D in tempo reale e forse useremo la tastiera, ma per il momento punta e clicca.

Seguirete lo stesso paradigma di Syberia dove la storia viene prima ed il gioco è lì per servire la storia?

Sì. Non sappiamo se è giusto o sbagliato, ma questo è il modo in cui riusciamo a fare giochi. Siamo qui per raccontare una storia, che è un racconto di fantasia. Vogliamo che il giocatore rifletta "su cosa fare dopo", e anche evitare la situazione dove il personaggio principale dice che quella porta è chiusa tutte le volte. Ci stiamo ancora lavorando.

L'eroina principale farà più commenti quando trova degli oggetti o quando entra in un posto nuovo? Perché alcuni hanno dichiarato che in Syberia Kate Walker era troppo silenziosa.

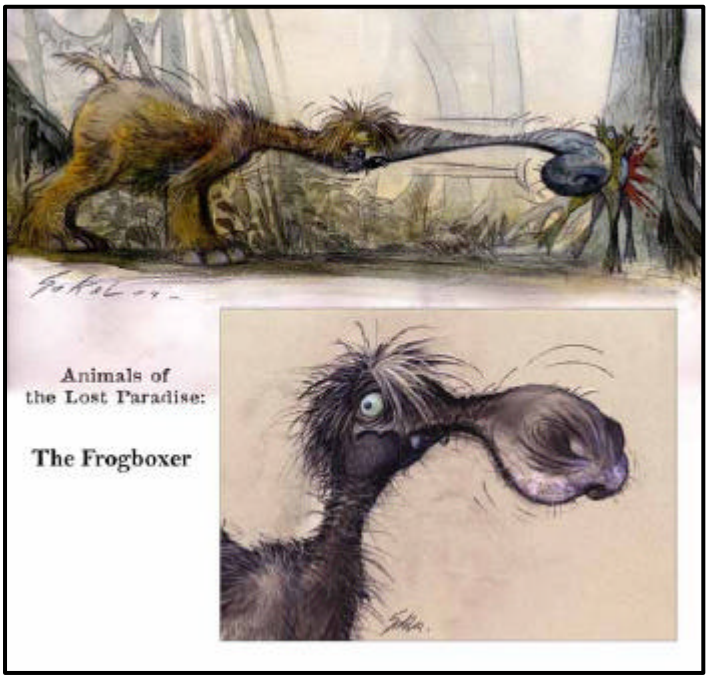
Se parla, deve avere un senso. E' divertente perché pensiamo sempre che ci sia troppo parlato nei nostri giochi. Quindi chissà…

"Siamo qui per raccontare una storia, che è una storia di fantasia. Vogliamo che il giocatore pensi "cosa succede adesso". Non vogliamo che dica 'Ben fatto, ho fatto la mossa giusta' come nei giochi di sport o azione, vogliamo che dica che c'è adesso"

non vogliamo che dica "bene, ho azzeccato la mossa giusta" come nei giochi di sport o di azione. Vogliamo che il giocatore pensi "Che cosa c'è adesso, qual'è la prossima cosa che scoprirò, quale sarà il prossimo posto che troverò, la prossima persona che incontrerò". Non pensiamo a realizzare giochi difficili.

Cambierà l'interfaccia di dialogo?

Sì. Ci stiamo lavorando. Stiamo cercando un modo più semplice. Ogni passo che facciamo è per migliorare. Abbiamo trovato che alcuni dei dialoghi in Syberia e il sistema utilizzato erano troppo limitati. E vogliamo



White Birds Productions

La White Birds Productions e Microids sono collegate in qualche modo?

No, voglio dire la White Birds Productions è stata fondata da persone che prima lavoravano per la Microids. Io sono stato dipendente della Microids per più di 3 anni. Lo stesso per Jean Phillippe ed Olivier Fontaine. Anche Benoit viene da lì. La Microids non ha azioni nella White Birds Productions. La Microids è un editore e possiamo lavorarci come editore, ma non c'è nessun altro rapporto.

Quindi White Birds Productions è solo una compagnia di sviluppo, non un publisher.

La chiamiamo compagnia di produzione, ma in effetti è di sviluppo.

Qual è il motivo della fondazione della nuova compagnia?

Due motivi. Uno è il fatto che Benoit, Olivier, Jean Philippe e io ci conosciamo da dieci anni oramai. Abbiamo lavorato insieme in un'altra compagnia che ora non c'è più prima di entrare in Microids. Abbiamo lavorato insieme su Amerzone, questo è stato un bel pò di tempo fa, nel 1996. Siamo buoni amici. Pensiamo di avere la stessa visione del mercato e questo è stato il

motivo per cui abbiamo avviato la nuova compagnia. Benoit è una cantastorie e pensiamo che sia in grado di raccontare storie nel campo dei videogame. Ma certamente anche in altri. E' un caricaturista. Ha fatto il salto dai fumetti ai video games. Pensiamo che possa farne un altro entrando nel business del cinema e stiamo cercando di farlo.

Il secondo motivo è che pur essendo felici alla Microids e con le cose che andavano bene, la compagnia ha avuto problemi ed ha anche chiuso per un periodo. Ci trovavamo di fronte al nostro destino e abbiamo detto ok, andiamo avanti. Poi alla fine la Microids ha trovato fondi per ricominciare, ma noi ce ne eravamo già andati. Questi sono i motivi.

concentrando su cose come quanto dovrebbe durare il gioco ad esempio.

Abbiamo molti giornalisti che ci chiedono, ok quanto dura il gioco? Depende. Può durare ore, può durare giorni. Un giocatore esperto di solito termina i giochi realizzati da Benoit abbastanza velocemente. Perché se sai che se trovi una chiave che apre una porta da qualche parte, sai che devi trovare la porta e usare quella chiave. Ma per molta gente che gioca con questi giochi la cosa non è così ovvia. Microids come editore era molto interessato a vedere le domande che alcuni giocatori facevano via internet o per telefono. Erano bloccati in situazioni che noi avremmo facilmente superato. Per cui è difficile rispondere alla domanda

"Abbiamo un secondo progetto chiamato Aquarica. E' un progetto che è un gioco e forse un film . E' una storia su balene giganti."

A parte Lost Paradise, avete altri giochi in produzione al momento?

In produzione no. In pre-produzione sì. Al momento abbiamo 3 progetti. Quello che è più avanti è Lost Paradise, che è nella fase di modellazione, personaggi e sceneggiatura sono tutti pronti. Abbiamo poi un secondo progetto che si chiama Aquarica, che è in fase d'inizio. Abbiamo la storia e sappiamo di che si tratta, ma questo è tutto. Poi abbiamo un terzo progetto che è ancora in fase di ideazione. Ma ci stiamo concentrando su Lost Paradise. Siamo del parere che una volta che la compagnia avrà trovato il suo ritmo, potremo avere due progetti in contemporanea. Forse 3, ma sarebbe già troppo. Due bastano.

Sei in grado di fornirci alcune informazioni su Aquarica al momento?

Hmm… davvero poco. E' un progetto che diventerà un gioco e forse anche un film. E' una storia su balene giganti. Mi spiace, ma al momento è difficile dire di più.

Sarà un gioco di avventura?

Sì. Ma questo concetto d'avventura… Alcuni dicono che Myst è un gioco d'avventura, altri dicono che Tomb Raider è un gioco d'avventura. Non vogliamo dire che i giochi che stiamo facendo siano UNICI nel loro genere, ma è anche vero che non ci sono molti giochi che somiglino a quelli fatti da Benoit. Forse la parola giusta è giochi romanzati o giochi per film. Non ci stiamo "quanto dura il gioco".

Questa forse è la parte più difficile del lavoro, trovare un equilibrio sul piano della difficoltà. In un mondo perfetto vorremmo che i nostri giochi fossero come i parchi della Disney, dove c'è un sistema nelle code. Quando siete in fila non vi fermate mai, state sempre camminando verso l'attrazione finale. Non siete mai statici, vi avvicinate sempre più all'obiettivo finale. Mentre se sei in un cinema e sei in coda, devi aspettare che le porte si aprano. Stiamo cercando di fare qualcosa come i parchi della Disney.

Così facendo state cercando di introdurre nuovi giocatori verso questo genere? Come tutti ben sappiamo le avventure grafiche non sono tra i giochi più venduti al momento. Pensate che sia una buona strategia introdurre nuovi giocatori? Avete dei piani per attirare più gente a giocare avventure?

No, perché se avessimo la risposta a questo saremmo ricchi e famosi. Pensiamo che oggi il mercato dei giochi sia dominato da alcune categorie: su PC, FPS o strategici, sulle console sport o azione ed è vero che l'avventura non è il genere principale. Ma è anche vero che è un'industria giovane. Se guardate com'erano i film all'inizio, era già fantastico per la gente vedere immagini che si muovevano. Poco a poco si aggiunge una nuova parte di scenario.

Penso, da un lato, e dall'altro sono sicuro, che la gente che oggi gioca a giochi come Syberia o domani Lost

Paradise sia un mix fra gente che ama davvero i videogames ed è felice di giocare FIFA al mattino, Quake all'ora di pranzo e Syberia la notte e gente che gioca solo con giochi come Syberia e Lost Paradise e nessun' altro gioco del genere.

Pensiamo che alcune delle persone che giocano con i nostri giochi non siano davvero giocatori di videogames. Alcuni anni fa giocavano con i giochi di golf sui loro computer. Penso sia un mix. Non so se sia una buona strategia o meno. Il fatto è che Amerzone e Syberia 1 e 2 pubblicati dalla Microids sono stati abbastanza venduti quindi ci sono persone a cui piacciono.

Sapete quante copie Syberia 1 ha venduto fino ad ora?

Quasi 500,000 copie. Che è buono per un gioco che non è tradizionale.

Avete già ricevuto risposte su Syberia 2?

No. Dovremmo saperlo a giorni, ma onestamente no. Dovreste chiedere alla Microids.

Ci vorresti parlare un pò circa i piani future della White Birds Productions?

Ne ho già parlato. Vorremmo provare nel campo cinematografico. Ma dobbiamo essere molto modesti al riguardo. La nostra storia professionale è nei videogames. Conosciamo l'industria dei videogames. Non conosciamo l'industria cinematografica. Pensiamo solo che oggi per la prima volta da molto tempo, tutti stanno dicendo "Ok tutti questi media stanno andando nella stessa direzione tra immagine e suono". Questa volta sembra essere vero. Quando stai facendo un buon film animato 3D, stai davvero usando gli stessi mezzi con cui faresti un gioco. La differenza è la durata, perché se in un gioco provi a mettere 45 minuti di filmati è molto, e la qualità. Sul grande schermo la qualità è molto più alta. Alla fine è tutto una questione di soldi.

Fare un film 3D è circa 10/15 volte il budget di un gioco. Ma trovi investitori che conoscono il business del cinema. Stranamente non è difficile trovare metà dell'ammontare di un video game o metà dell'ammontare di un film, perché nei film la gente è abituata a cifre più alte. Quando gli dici che vuoi fare un film che costa 20 o 30 milioni di euro ti dicono sì, ok, so che quello è il prezzo. Quando parli di un video game di 3/4 milioni di euro ti dicono sì certo. Così ci proviamo. Quindi nei miei sogni, in 5/6 anni avremo fatto un film 3D. Ma questo è un sogno.

C'è nient'altro che vuoi aggiungere?

No, se non ci sono altre domande sarebbe tutto.

Grazie, buona fortuna con White Birds Production.

Il piacere è mio. Grazie.

Intervista alla Dreamcatcher Europe

Durante la nostra visita a Pargi abbiamo anche visitato gli uffici centrali della Dreamcatcher Europe e discusso con Lorraine Lue, International Product Manager per The Adventure Compan,y molti punti interessanti riguardo i loro prossimi titoli e il mercato delle avventure in generale. L'intervista è assolutamente da non perdere per tutti quelli che vogliono sapere più nello specifico come funzionano le cose nell'industria delle avventure grafiche. Ora vediamo cosa ha da dirci Lorraine.

Dreamcatcher Europe ha lanciato i seguenti titoli in Europa: Law & Order 1 e 2, Schizm 2, Darkfall, Thorgal: Odin's Curse e Salammbo. Come sono stati accolti?

Law & Order 1 in generale è andato molto molto bene. Law & Order 2 è stato lanciato solo in UK. Sarà lanciato in Europa penso in Maggio. Ma generalmente parlando in termini di vendite, le cose sono andate molto bene, specialmente in UK dove ad esempio TAC sta cercando di suddividere il mercato delle avventure grafiche. Pensiamo che molta gente sia dell'opinione che le avventure grafiche sono tutte uguali. Ma ciò non è vero, sono molto diverse.

Law & Order è sì un gioco d'avventura, ma è completamente diverso da Schizm per esempio. Il suo rivale più simile è CSI. CSI d'altro canto è simile a Law & Order ed è lo stesso genere, ma non penso che sia in concorrenza diretta, perché questo è l'unico gioco che guarda nel dettaglio l'investigazione e il processo, mentre CSI guarda l'investigazione sotto un aspetto molto più scientifico. E penso che l'età media sia un po' più alta e più matura per la serie di Law & Order mentre CSI è molto più giovanile. Direi che Law & Order sia adatto dai 25 anni in su, mentre CSI è un po' più orientato verso i giovani.

Per quanto riguarda Schizm 2, lo stiamo solo lanciando in Europa adesso, per cui non ho cifre da darvi. Dark Fall 1 è già stato lanciato e ci ha sorpreso perché vende molto bene in tutto il mondo, incluso in Germania e in UK. Una delle ragioni di queste vendite penso sia imputabile allo sviluppatore, la XXV Productions, che ha passato molto tempo a creare l'atmosfera. Anche se si suppone sia un gioco di paura, non c'è niente di sanguinoso. E' solo giocare con la tua immaginazione e penso sia proprio quello che piace ai giocatori. Non ci sono fantasmi che volano, avete solo il sospetto e la tensione che creano un ambiente che fa viaggiare la vostra immaginazione. Questo è un qualcosa che piace molto ai giocatori di avventure grafiche.

Ci sarà un seguito prossimamente, Dark Fall 2, che sarà lanciato alla fine di Settembre. Vedrete uno dei personaggi, Polly, presente già nel primo episodio. Gli altri personaggi non ci saranno. Il gameplay verrà un po' modificato. Immaginate Polly in un mondo moderno, penso che sarà il 2004, ed una sorta di storia parallela che andrà avanti con un altro personaggio nel 1800. Avrete più informazioni sul gioco mano a mano che progredirete.

Ci sono dei seguiti in programma?

Per il momento in termini di seguiti, Law & Order 1 e 2 ne avranno, abbiamo Schizm 2 appena lanciato, Dark Fall 2 avrà un seguito. Thorgal e Salammbo probabilmente no.

Come mai?

Entrambi i giochi sono molto validi ma in termini di vendite non sono andati molto bene. Possiamo parlare di loro separatamente, li ho raggruppati perché entrambi si basano su fumetti francesi e contenuti che credo siano più adeguati al mercato francese mentre in

nord America non sono andati molto bene. I giocatori nordamericani non hanno legato molto con i personaggi. Forse c'era troppo di quello che i giocatori chiamano il tocco francese. Penso che sia stato molto a causa di questo.

Salammbo è un bel gioco, ci ho giocato un pò. Ho persino incontrato Druillet. E' fantastico il lavoro che fa, come lavora a contatto con il team di sviluppo per creare nuovi ambienti, ed è un vero peccato che molti giocatori di avventure non l'abbiano provato.

Thorgal d'altro canto penso sia proprio uno stile diverso, partendo dalla grafica, diversa rispetto a quello a cui eravamo abituati. Il gameplay è sempre d'avventura ma c'è un po' più d'azione. E' un peccato che entrambi non siano andati meglio.

Come possono contattarvi gli sviluppatori?

Abbiamo un team di acquisizioni internazionali che lavora sia per conto dell'ufficio europeo sia per quello nord americano. Il responsabile di questo reparto è il Sig. Robert Stevenson, che è VP Product Development & Acquisitions (rstevenson@dreamcatchergames.com).

Gli sviluppatori possono provare in questo modo.

Ciò che avviene è che entra nel sistema, lo spedite (qualsiasi demo o progetto che avete) e passa al team delle acquisizioni. Robert ha produttori che lavorano con lui, come pure gente QA, personale per la valutazione, ecc… Abbiamo persone per la valutazione sia qui che là che si occupano solo di questo. Una volta superato ed approvato lo inviano al team delle acquisizioni e da lì si continua.

Che collegamento c'è fra il reparto nordamericano e quello europeo.

Vi do un pò di informazioni di base. Gli uffici centrali sono a Toronto, in Canada e si occupano soprattutto di servire Canada e USA. Gli uffici di Parigi si occupano non solo dell'Europa ma anche di altri paesi incluso il sud est asiatico.

C'è un mercato forte per le avventure grafiche nel sud est asiatico?

E' dura. Abbiamo un distributore associato a Singapore che ha già lanciato giochi come The Omega Stone, Law & Order 1 e altre avventure grafiche. E' un mercato molto diverso. Completamente diverso dal nord America e dall'Europa.

Quali sono i piani per il futuro per il reparto europeo?

Per me, venendo dagli uffici di Toronto, è stato molto strano vedere come è diverso fare marketing ed affari in Europa, perché tutti i paesi sono molto separati, molto diversi, e bisogna trovare una prospettiva globale di come promuovere e vendere un prodotto così che si rivolga a tutti, non importa quanto possono essere diversi i loro gusti. E' una sfida fare marketing in Europa rispetto ad USA e Canada, in quanto quest'ultime sono molto vicine in termini di cultura e di ciò che piace ai clienti. Geograficamente il nord America è enorme ma i loro gusti sono bene o male gli stessi, mentre il continente europeo è praticamente grande come il nord America ma è un mosaico di così tanti paesi diversi che lo rende molto più interessante.

"E' stato molto strano per me vedere come è diverso fare marketing e gli affari in Europa, perché tutti i paesi sono molto separati, molto diversi,"

I giochi di avventura stanno andando molto bene in Francia. In Germania stanno iniziando. Direi che negli ultimi cinque anni, le cose sono cambiate molto per le avventure grafiche in Europa. Penso sia attribuibile al fatto che sta crescendo il numero di clienti che si interessano ai PC e non li usano solo per il lavoro ma anche per giocarci, e molti clienti che non hanno mai giocato con un gioco prima, iniziano con le avventure.

Per cui penso che la crescita del mercato delle avventure grafiche sia ora in Europa, perché la Adventure Company ha sviluppato una rete di distribuzione molto forte e legami stretti con la stampa in nord America che noi, The Adventure Company, abbiamo messo con le spalle al muro, e per poter far crescere la compagnia stiamo esplorando il mercato europeo. Penso ci siano molti giocatori casuali in Europa mentre nel nord America sono una comunità enorme. La gente in Nord America sa che se vuole un'avventura grafica deve venire da The Adventure Company. In Europa il mercato è ancora giovane, la gente non ci conosce, ma

sta iniziando ora ed è qui che penso ci sarà maggior crescita.

Per descrivere come funzionano i due uffici, dal lato del marketing, lavoro a stretto contatto con Renata Richardson, brand manager della TAC in Nord America. Io mi occupo delle marche in Europa. Parliamo tutti i giorni. Facciamo delle sfide a volte, quando qualcosa non funziona nel piazzare un gioco in Nord America, potrebbe funzionare per noi in Europa. Dobbiamo lavorare insieme per accertarci che i titoli della TAC abbiano una certa consistenza quando li

lanciamo globalmente.

Dove si genera principalmente il processo decisionale?

Accade da entrambe le parti. Quando si tratta di operazioni generali della compagnia come il lato finanziario, questo è basato a Toronto. Ma in termini di marketing e vendite è molto separato. Anche se lavoriamo a stretto contatto con il mercato nordamericano, visto che i mercati sono così diversi, a volte dobbiamo prendere un titolo e dire "questo è quello che ne faremo" e "questo è quello che ne farete', e allora troviamo un accordo che anche se giusto può essere differente. Questo perché è troppo difficile quando si parla di avventure grafiche lanciare la stessa confezione, con lo stesso titolo, lo stesso livello di promozione. Alcune volte non funziona. Ad esempio la gente in UK in genere pensa che visto che entrambi i paesi parlano inglese dovrebbe essere naturale che lanciamo un gioco americano direttamente sul mercato inglese senza fare cambiamenti. Questo a volte non è vero. Trovo più stimolante il lato commerciale delle avventure grafiche piuttosto di uno shoot'em up o un gioco di strategia.

Le avventure grafiche hanno a che fare con la storia, sono più profonde, entrano nella storia e nei personaggi. La gente vuole riconoscersi in un personaggio che forse è sui 50 anni piuttosto che in uno che è sui 30 o 20 od un adolescente. Ci sono modi diversi per giudicare un' avventura e un FPS. Così ogni mercato è diverso. I territori o paesi scandinavi adorano le avventure grafiche così come l'Italia e la Grecia. Ma il mercato greco è molto diverso. La presa della decisioni dipende dalla situazione o dalle prospettive di vendita, ma da un punto di vista di funzionamento generale allora sì, parte da Toronto.

Quello che vogliamo fare con la TAC Europe è ripetere quello che abbiamo potuto fare in nord America e continuare a sostenerlo. Questo significa che quando la gente pensa alle avventure grafiche deve pensare alla TAC. Sanno dove andare. Quando vanno al negozio e cercano una nuova avventura, vedono il marchio della TAC e sanno che avranno un gioco di qualità, ad un prezzo ragionevole. Così quello che vogliamo è ottenere la stessa posizione e la stessa consapevolezza di marca in Europa.

La compagnia Dreamcatcher è in Europa da solo poco più di un anno ora. Abbiamo molto lavoro che ci aspetta, ma abbiamo una buona roccaforte nel mercato europeo.

Quali sono i vostri rapporti con la stampa dedicata alle avventure grafiche?

In Nord America abbiamo contatti molto stretti, ad esempio lavoriamo con Randy (Sluganski). Conosciamo Randy da anni, penso fin dal nostro primo anno, quando il sito justadventure.com era molto piccolo, così come lo eravamo noi, ed in un certo senso siamo cresciuti insieme. So che sia Renata Richardson brand manager della TAC Toronto, sia Annette Bechamp che è uno dei manager delle acquisizioni per la TAC conoscono Randy da sempre e ad ogni E3 pranzano insieme. Abbiamo comunque contatti stretti con tuttli gli altri addetti alla stampa specializzata.

Per quanto riguarda la comunità delle avventure grafiche in generale, in Nord America abbiamo fatto un buon lavoro nel costruime una. Spedendo newsletters con cadenza mensile, attraverso il nostro sito ufficiale TAC, dove abbiamo forums e dove facciamoo vendite online. Molte volte creiamo competizioni o sondaggi, concorsi per portare più gente al notro sito o tenerla comunque aggiornata sulle avventure grafiche.

Sul lato europeo lavoriamo diversamente. Lavoriamo tramite distributori, perché come stavo dicendo l'Europa è come un mosaico che è separato non solo geograficamente e per la lingua. Lavoriamo a stretto

contatto con i nostri distributori, e loro con noi ed i contatti stampa che abbiamo in ogni territorio. Abbiamo un'agenzia stampa in Germania che lavora con il distributore e con noi per accertarsi che stiamo costruendo il marchio TAC così come una comunità.

Siamo ancora ai primi stadi per creare una comunità europea di avventure, ma sappiamo che molti appassionati di questi giochi in Europa sono felici di visitare sul sito nordamericano da diversi anni. Quello su cui stiamo discutendo è come possiamo aprire un negozio online per l'Europa. Ho ricevuto molte emails da persone in Spagna che chiedono agli uffici di Toronto "come posso ricevere i vostri giochi, in quali negozi li posso trovare?". Sarebbe molto più facile servire questi clienti europei con un negozio online. Questo è quello su cui stiamo lavorando ma non ho una stima di quando sarà inaugurato. Ma vi posso assicurare che riusciremo a servire i nostri clienti europei.

In quali paesi pubblicate giochi?

1.Stati Uniti
2.Canada
3.Germania (Flashpoint)
4.Francia (Nobilis)
5.Regno Unito (Mindscape UK)
6.Benelux (Mindscape Benelux)
7.Italia (ATARI)
8.Spagna (VirginPlay)
9.Grecia (Centric)
10.Polonia (Cenega)
11.Russia (Akella)
12.Olanda (Disky)
13.Repubblica Ceca (Hype)
14.Australia (QV Software)
15.Singapore (New Era)
16.Portogallo (Porto Editora)

Ce ne sono altri ma questi sono quelli che conosco. Siamo ben distribuiti. E' solo un anno per cui abbiamo molto lavoro che ci aspetta. Abbiamo dei buoni contatti e partner per la distribuzione con cui stiamo lavorando e c'è così tanto ancora da fare per far crescere le avventure grafiche in Europa.

Perché è così difficile avere delle cifre sulle vendite delle avventure grafiche?

In Nord America è molto facile perché abbiamo un sistema per rintracciarli. Tutto ciò che passa dal rivenditore per qualsiasi videogioco è rintracciato. Così sappiamo cosa succede in Canada ed USA. In Europa ad esempio ogni zona e ogni paese non ha necessariamente lo stesso sistema ed anche se fosse, non sarebbe sempre corretto al 100%. Dipendiamo

molto dai nostri distributori per tenerci al corrente sulla vendita al dettaglio, ma è una delle prove che dobbiamo affrontare come editore in Europa: cercare di conciliare ogni territorio, accertandoci che se non hanno un programma o un sistema globale di conteggio, facciano i propri calcoli settimanalmente o mensilmente per farci avere le cifre delle vendite.

A volte aspettiamo 3 mesi prima di conoscere le vendite. E' un procedimento difficile che stiamo cercando di migliorare. Non è facile come in Nord America. Lì sai di ricevere un resoconto mensile dove parlano i numeri. E' sempre dura avere cifre reali.

Quindi non sapete mai veramente quante copie ha venduto ogni gioco?

Rivenduto? No. Venduto? Sì. Venduto ai negozi, quello che vendiamo lo sappiamo. Ma in termini di ciò che rivendiamo al dettaglio, cerchiamo di avere informazioni su una base mensile. Ma a volte dobbiamo aspettare un po' di più perché alcuni territori sono più lenti nell'ottenere queste informazioni. Ad esempio se abbiamo bisogno delle cifre per Marzo a volte riceviamo le informazioni fino a due mesi più tardi, o un altro paese te le presenta la fine del mese dopo.

Si tratta solo di dare un lasso di tempo dai 3 ai 4 mesi per ottenere le cifre di un mese di vendite il più accurate possibile. Ma penso si tratti solo di quanto sia sviluppato il mercato. In termini di video games creerà degli standard per l'industria e le cose miglioreranno più velocemente.

La maggior parte delle avventure grafiche ha spesso dei personaggi memorabili, indimenticabili. George Stobbart, Nico Collard, Gabriel Knight e Grace Nakamura balzano subito alla mente. Sembra che ora abbiamo un nuovo, in qualche modo riluttante, eroe che merita la nostra attenzione. Si fa avanti Hurford Schlitzting, che potrebbe essere il primo personaggio ad apparire vestito da notte da quando Arthur Dent tentò di fermare un passaggio intergalattico dalla sua stanza.

Storia: Il gioco inizia con un filmato di violento temporale. Non accade niente di insolito, anche se Hurford sente una piccola scossa elettrica che spera non farà diminuire il suo appetito sentendosi "un po' affamato". Lascia la sua stanza, parla a sua madre, e porta persino fuori il gatto. Tutto sembra apparire completamente normale. Hurford ritorna nella sua stanza e da ora potrete interagire con lui e l'ambiente.

La prima indicazione che tutto non è proprio come appare è lo strano comportamento della maniglia della porta, che sembra sfidare le leggi di gravità. E questo porta al primo problema. Come uscire dalla stanza e scoprire esattamente cosa sta succedendo? Potete anche notare che la collezione di CD di Hurford è di un solo CD – ma non dimenticate questo perché, senza dire troppo ora, quel particolare CD risulterà essere molto utile con un problema che si verificherà più avanti.

Una volta fuori dalla sua stanza Hurford scopre di essere stato misteriosamente trasportato in un ambiente alieno. Diverse porte dalle forme e dimensioni strane sul punto dell'atterraggio alieno indicano che il nostro eroe non è il solo occupante di quel mondo alieno. La ricerca di Hurford è tripla. Scoprire dove si trova, perché e come può fuggire. Indubbiamente compiti non facili quando si va in giro portando una maniglia d'ottone, indossando una vestaglia verde e girovagando con un paio di morbide pantofole troppo grandi.

Il primo incontro di Hurford è con un computer parlante che sembra ben disposto a concedergli un pass per viaggiare. Sfortunatamente, e in un certo senso illogico, Hurford non si ricorda il suo nome – quindi, niente pass. Per poter continuare Hurford deve scoprire il suo nome. Questa può essere una parte un pò frustrante del gioco perché senza il pass non si può procedere in nessun modo. Dovrete quindi trovare un modo logico per scoprire dove si può trovare il nome completo di Hurford. Lo scambio fra Hurford ed il computer è farcito con un buon senso dell'umorismo, e sono sicuro che vi troverete a ridere di gusto in certi punti. L'umorismo in alcuni giochi può essere un po' artificiale ma Tim Furnish, lo sviluppatore di questo gioco, ha trovato un equilibrio perfetto durante in tutto il gioco. Anche se, nel caso in cui vi trovaste bloccati in una certa situazione, la stessa conversazione, anche se divertente, può diventare noiosa. Ma questo, penso, può essere livellato facilmente nella maggior parte dei giochi.

Tuttavia, la maggior parte degli enigmi che troverete agli inizi del gioco saranno abbastanza logici e persino i principianti non avranno troppi problemi nel procedere. Un altro punto interessante è che il titolo del gioco "Out of Order" non è un titolo preso a caso. In effetti si collega in un punto più avanti del gioco dove in effetti c'è un qualcosa di "guasto" e deve essere riparato

L'entrata del teatro

così che Hurford possa procedere verso la conclusione.

Il mondo di gioco è relativamente piccolo, ma c'è così tanto da fare per tenere occupato il giocatore, sia mentalmente che fisicamente, che non lo rende un difetto. Incontrerete molti personaggi strambi e misteriosi mano a mano che esplorerete questa città aliena e non tutti saranno utili come sperate. Mi ci sono volute 10 ore per finirlo, che è un lasso di tempo giusto per un gioco commerciale, ma altrettanto sorprendente per un gioco amatoriale.

Grafica: Questo gioco gira in full-screen, in alta risoluzione 2D con sfondi brillanti e colorati. Anche se questo è un gioco amatoriale i livelli di animazione e produzione hanno un aspetto molto professionale con una grafica dettagliata e attraente di una qualità molto superiore rispetto alla maggioranza dei giochi amatoriali.

Vale la pena ricordare che lo sviluppatore di questo gioco in origine voleva lanciarlo come un gioco commerciale ma evidentemente ha cambiato idea all'ultimo minuto. Molto lavoro è stato necessario per produrre questo gioco e si vede. Tuttavia, anche se un uomo può fare così tanto e, anche se senza dubbio è un gioco ben fatto, è impossibile produrre un gioco di vero valore commerciale senza l'appoggio e le risorse di un'importante software house.

D'altro canto alcuni personaggi sono un pò sgranati, incluso Hurford quando si sposta in primo piano, e in certi ambienti gli sfondi sono renderizzati in modo statico e dilettantesco. Tuttavia, non è giusto essere troppo critici visto che nessuna di queste imperfezioni distrae minimamente dal gioco. Visto come funziona bene questo gioco è difficile credere che ci si stia giocando gratis, e la grafica, che ovviamente non è così sofisticata come gli ultimi rilasci, è tutto sommato abbastanza accettabile.

Sonoro: Devo ammettere di non essere stato particolarmente colpito dalle musiche presenti in questo gioco e, a volte, le ho trovate persino distraenti. Ancora una volta ci dobbiamo ricordare che questo non è un titolo commerciale per cui non deve essere giudicato come i giochi commerciali lanciati di recente che hanno colonne sonore da far invidia ad Hollywood.

Sei malato?

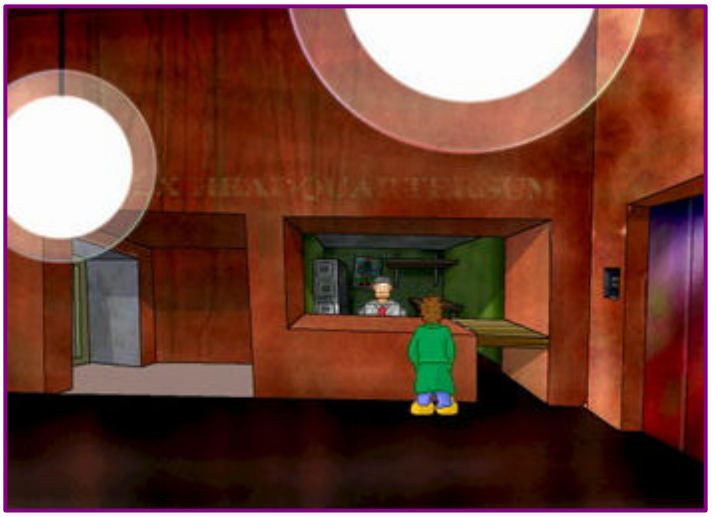
La musica è soggetta a gusti individuali e anche se le musiche in "Out Of Order" non sono di mio gusto, questo non rende di certo il gioco meno divertente. La mancanza di parlato digitalizzato in questo gioco è, ripensandoci, probabilmente una cosa buona, perché senza il gioco non si scontra con uno dei peggiori aspetti delle avventure grafiche: i doppiaggi deludenti.

Gameplay: Anche se "Out Of Order" è pieno di umorismo un pò burlone il gioco è ben bilanciato sia per nuovi giocatori che per i più esperti. E' un tadizionale punta e clicca 2D con un'interfaccia molto carina e intuitiva. Il cursore si illumina quando passa su un hotspot e con un semplice click del tasto destro del mouse si possono vedere le diverse opzioni come camminare, guardare, usare, prendere e parlare.

La stanza di Hurford Schlitzting

Non proprio il tuo pub preferito

Un cafè spettrale



Un altro ufficio

Premendo la barra spaziatrice vedrete l'inventario sullo schermo, ESC permette di salvare, caricare ed uscire, e si può anche premere "S" per un salvataggio rapido.

Ci sono alcuni enigmi molto geniali in questo gioco che metteranno alla prova anche i più esperti. Uno in particolare richiede che si combinino diversi oggetti presenti nell'inventario per produrre un qualcosa di nuovo che vi farà o sbattere la testa sul monitor in preda alla frustrazione o vi vedrà seduti di fronte allo schermo con un'espressione compiaciuta sul vostro volto. Tim Furnish ha una mente logica molto diabolica che metterà a dura prova il cervello di molti giocatori.

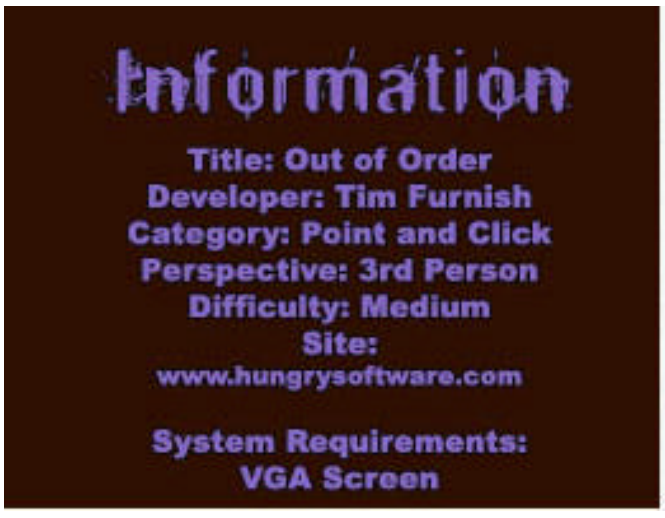
Un altro punto a favore importante è che di rado vi troverete a camminare in tondo domandandovi quale sarà la prossima mossa. Tale è la natura inventiva del gioco e degli enigmi e dei dialoghi costantemente divertenti, che il tutto procede molto piacevolmente.

Inforomazioni generali:. Avendo giocato tutto il gioco devo dire di non aver trovato pecche da nessuna parte e il tutto è molto stabile. Tim Furnish ha scritto questo gioco con il proprio motore chiamato SLUDGE (Scripting Language for Unhindered Development of a Gaming Environment) ed il gioco ha vinto diversi premi da quando è stato lanciato nel lontano 2003.

Un'altro punto a favore di questo gioco, a parte le varie soluzioni pubblicate su Internet, è il forum dei giocatori che è ospitato dall'autore stesso del gioco. Così se rimanete veramente bloccatoi potete unirvi alle discussioni con gli altri giocatori di avventure nella vostra stessa situazione.

In poche parole… Per concludere, se volete aiutare Hurford Schlitzting nel suo tentativo di fuggire da una città aliena con indosso una vestaglia verde, morbide pantofole e portando in giro la maniglia di una porta, questo potrebbe essere il gioco per voi. Non solo perché è gratuito, ma perché è un gioco di cui vorrete di sicuro un seguito – è davvero molto bello. Potete scaricarlo da http://www.hungrysoftware.com/

- Rob Hamilton



Originalità. Una parola usata di rado nelle recensioni di avventure commerciali dei nostri giorni. Fortunatamente grazie all'avvento delle avventure amatoriali abbiamo la fortuna di giocare con giochi con nuove idee realizzati da persone che non devono dimostrare nulla a nessuno. Le avventure di JP e Cosmo è un'avventura isometrica punta e clicca creata da un disegnatore in AGS conosciuto come Darth Mandarb nella comunità AGS. Passiamo a esaminare più da vicino questa piccola gemma.

Storia: L'introduzione presenta un nuovo giornalista che trasmette una storia scioccante. Un asteroide è diretto verso la terra è c'è solo mezz'ora di tempo prima che tutto vada a rotoli. Voi interpretate JP e come ogni altro essere umano dovete trovare riparo dalla bomba se volete sopravvivere alla collisione.

JP ricorda che il suo amico Cosmo ha un riparo antiatomico, per cui si dirige da lui. Sfortunatamente Cosmo è scomparso e JP dovrà trovare l'entrata del rifugio nella casa di Cosmo. Il gioco è molto corto e quasi sicuramente lo finirete nel giro di mezz'ora o un ora al massimo. Il gioco ha solo 3 personaggi, JP, Cosmo ed il giornalista. La brevità del titolo è uno dei due piccoli rimproveri che si possano fare a JP & Cosmo. La storia come si può immaginare è abbastanza allegra ed il tema umoristico della vicenda rievoca le storie che eravamo soliti giocare negli anni 80 e all'inizio degli anni 90. Ci sono un paio di riferimenti nel gioco alla comunità AGS ed agli sviluppatori amatoriali in generale.

Grafica: La grafica è il punto forte di The Adventures di JP e Cosmo. La prospettiva isometrica usata in questa avventura è molto innovativa per le avventure in generale. Le uniche avventure che mi vengono in mente ad aver usato una prospettiva simile sono Sanitarium e The Desktop Adventures of Indiana Jones. Negli RPG questa prospettiva è stata usata molto più spesso in giochi leggendari come Baldur's Gate e la serie di Ultima.

Entrambi i personaggi ed i fondali sono molto dettagliati rispetto agli standard di AGS. Gli fondali sono colorati ed ogni stanza è curata nei minimi

La casa di Cosmo

dettagli. I personaggi sono molto marcati e spiccano se paragonati ad altri giochi amatoriali. Darth Mandarb ha fatto davvero un gran lavoro con la grafica del gioco e potrebbe persino essere l'inizio di un nuovo genere di avventure con questa prospettiva. Lo sviluppatore ha saputo ovviare in modo molto professionale alle difficoltà fisiche che si presentano utilizzando questa prospettiva. Quando un personaggio entra in una stanza coperta da una parete, questa diventa trasparente così da non avere nessun problema nell'esplorare le varie aree del gioco.

La prospettiva isometrica è innovativa per le avventure

I due eroi del gioco

Sonoro: Per quanto riguarda la parte sonora del gioco questo è probabilmente il lato meno curato. Non c'è musica durante tutto il gioco (a parte l'inizio dove la canzone non è un pezzo originale composto dallo sviluppatore ma un mix di una vecchia canzone pop). Anche gli effetti sonori sono usati molto di rado. A dire il vero, l'unico punto dove si può sentire un po' di musica è durante il punto di ritrovo.

Gameplay: Gli enigma di JP and Cosmo sono tutti ben integrati nella storia e non vi capiterà mai come nelle avventure commerciali di grattarvi un attimo la testa chiedendovi a cosa stessero pensando gli sviluppatori. Quando clicchate con il tasto destro del mouse ruotate tra camminare, guardare, interagire e prendere. Se spostate il cursore alla sinistra dello schermo potete vedere tutte le opzioni sopra citate più Pockets (l'inventario) e le altre opzioni del gioco.

L'interfaccia è semplice ma sarebbe potuta essere implementata meglio. Per cominciare, l'estetica dell'interfaccia non è allo stesso livello della grafica del gioco. Il cursore è un pò troppo grande rispetto al resto e non molto carino in fatto di design. Inoltre non si ha idea di dove siano gli hotspots sui fondali e non è molto chiaro a volte dove bisogna cliccare per poter interagire con un determinato oggetto. Una sorta di testo che appare sopra al cursore quando si passa su un hotspot sarebbe stato più che perfetto. Certo, è facile criticare quando si tratta di un gioco a cui puoi giocare gratis ed è anche divertente giocarci, ma questa vuole essere solo una critica costruttiva e niente di più.

Informazioni generali: Il gioco stesso grida ad un seguito e Darth ha promesso che ne farà uno in futuro ma questo non è il suo prossimo progetto in lista. Ci sono un paio di problemi nel gioco stando a quanto dice il sito web del titolo, ma personalmente nel giocarci non ne ho trovato nemmeno uno.

In poche parole… Vogliamo il seguito!!! The Adventures of JP and Cosmo è stato un grande piccolo gioco e la prospettiva isometrica ne fa un'esperienza davvero unica. Giusto un paio di dettagli come la lunghezza, il sonoro e l'interfaccia sarebbero da migliorare, ma nonostante questo ci troviamo di fronte a un gran divertimento nel giocare con questo gioco. Ma state ancora leggendo? Andate a scaricarlo ora!

- Dimitris Manos

Information

Title: The Adventures of JP & Cosmo
Developer: Darth Mandarb
Category: Point and Click
Perspective: 3rd Person / Isometric
Difficulty: Easy
Site: http://www.twin-design.com/friendindeed/

System Requirements:
VGA Screen

The Verdict

Story:	73
Graphics:	95
Sound:	20
Gameplay:	89
OVERALL:	**73**

* Overall = (2 X Story + 2 X Gameplay + Graphics + Sound) / 6

Patrimonium è, come dicono gli stessi sviluppatori, un'avventura grafica vecchio stile. Al contrario di molte avventure amatoriali che abbiamo recensito questo mese, questa è fatta con il motore AGAST. Un altro gioco che utilizza questo motore che è stato descritto nella nostra rivista in passato è Ozzie and the Quantum Playwright, un'avventura grafica divertente da giocare. Tornando a Patrimonium, dobbiamo dire che il gioco è diviso in atti, e questo mese recensiamo il primo atto del gioco.

Storia: Vestirete i panni di Julian Hobler, uno studente di 23 anni di fisica quantistica che ha l'abitudine di… dimenticarsi di pagare le sue fatture. Il gioco inizia una mattina quando Julian controlla la cassetta della posta. Trova molte fatture, a cui non presta molta attenzione, e anche una lettera del suo professore e amico Peter Wonciek.

Il professore lo informa di una certa ricerca top secret in corso in Egitto e invita Julian a recarsi là ed aiutarlo, visto che apparentemente Julian non ha niente di meglio da fare. In quello stesso istante due agenti tutti tirati e vestiti di nero arrivano sulla scena e Julian capisce subito che sono lì proprio per lui. Si nasconde nell'edificio e riesce a sfuggire scappando da una finestra. Tuttavia gli agenti decidono di aspettare Julian fuori casa sua e preparano una trappola mortale per il nostro protagonista. Ora Julian si trova intrappolato dietro casa sua e deve trovare una via di uscita per recarsi in Egitto usando il biglietto che il professore gli ha allegato nella busta.

Il personaggio principale del gioco sembra essere ispirato (almeno visivamente) dal Guybrush Threepwood di CMI. Il primo atto presenta in totale 8 personaggi e solo due locazioni visitabili. La storia segue un tema umoristico. Ci sono un paio di riferimenti al film Pulp Fiction all'inizio; ci sono anche un paio di occasioni nel gioco dove l'uso del tabacco e il riferimento alla marijuana sono chiari e chi si offende più facilmente può trovarli di cattivo gusto. Per la gente di più di larghe vedute invece questo non sarà affatto un problema.

Come la maggior parte dei giochi amatoriali lo svantaggio più grande del titolo è la sua brevità. Tenendo però a mente che il gioco è diviso in atti è in parte confortante sapere che la storia continuerà e quando tutti gli atti del gioco saranno disponibili avremo probabilmente un vero (e lungo) divertimento a giocarci.

Grafica: La grafica del gioco è molto piacevole. Specialmente i personaggi sono realizzati molto professionalmente e mi ricordano i personaggi di famosissimi cartoni animati. Anche i fondali sono ben fatti, anche se di qualità inferiore rispetto a quella dei personaggi stessi. Ci sono alcune pecche grafiche qua e là. A volte ad esempio può sembrare che il protagonista si sovrapponga ad un oggetto che dovrebbe trovarsi di fronte a lui. In effetti mi ricordo che gli stessi problemi furono evidenziati in Ozzie and the Quantum Playwright. Certo questo problemi sono solo rimproveri minori e non minano la giocabilità. Forse questo è un problema del motore AGAST? E' difficile da dire senza ulteriori verifiche. Una cosa su cui gli sviluppatori dovrebbero assolutamente lavorare è l'animazione, in quanto sembra che i frames al secondo durante

Julian all'aeroporto

Credimi non stanno vendendo niente

Un personaggio misterioso

l'animazione dei personaggi siano troppo pochi.

Sonoro: Le musiche del gioco purtroppo non sono al passo con l'aspetto grafico. Naturalmente sappiamo che stiamo parlando di un progetto amatoriale ma se paragonato ad altre avventure indipendenti che sono sulla piazza la musica è di qualità inferiore. Per la maggior parte non rispecchiano la scena corrente a cui si sta giocando od il tema del gioco in generale. Gli effetti speciali sono del tutto inesistenti.

Gameplay: Chiunque ha giocato a una delle avventure della Lucasarts, si sentirà a proprio agio con l'interfaccia del gioco. In basso a sinistra ci sono icone carine per i comandi come dare, aprire, chiudere, prendere, parlare, guardare, usare, spingere e tirare. Sulla destra invece c'è l'inventario dove si possono vedere gli oggetti che Julian raccoglie. Gli sviluppatori si sono assicurati di usare il tasto destro del mouse per selezionare i comandi di default che sono utili su ogni hotspot. Ad esempio se volete aprire una porta non dovete cliccare sul comando "aprire" e poi cliccare sulla porta, ma basta semplicemente puntare sulla porta e poi cliccare con il tasto destro. Il comando ovvio (aprire) sarà selezionato di default.

Gli enigma del gioco sono in equilibrio fra sfida e intrattenimento. Tengono bloccati per un pò ma dopo aver riflettuto bene ed in modo logico e dopo un'attenta osservazione si riesce a venirne a capo. Una caratteristica originale che ho notato nel gioco è che quando si prova a fare qualcosa un paio di volte e non funziona, Julian da un aiuto su quello che si deve fare per proseguire nel gioco. Una caratteristica carina che speriamo di vedere più spesso negli atti che seguiranno. In termini generali il gameplay è fenomenale. L'interfaccia funziona senza difetti e gli enigmi sono logici e divertenti da risolvere.

Informazioni generali: Questo è solo il primo atto di Patrimonium e molti altri seguiranno in futuro. Potete scaricare la versione in inglese del gioco (che in origine era tedesco) gratuitamente nella sezione dedicata agli sviluppatori amatoriali su www.justadventure.com

In poche parole… Patrimonium è un'altra grande gemma degli sviluppatori amatoriali. Il gameplay potrebbe essere un seminario per i "professionisti" e la grafica darà la sensazione di star giocando un vecchio classico della Lucasarts. La sua brevità e le musiche sono probabilmente i soli aspetti del gioco che vi lasceranno un po' delusi, ma tenete a mente che il gioco è gratuito! Potrebbe essere una buona idea aspettare che siano disponibili più atti e giocarne due o tre di fila prima di aspettare il prossimo pacchetto. Lo so, sto aspettando!

Apprentice

Mentre erano al lavoro sul loro gioco "The Find", gli sviluppatori amatoriali Gregor e Ian Schlaepfer, più tardi conosciuti come Herculean Effort, decisero di scriverne un altro, un gioco più corto, prima di affrontare il loro più grande progetto, come fosse un esercizio di scripting in AGS. Col tempo, il gioco è cresciuto, l'hanno finito e lanciato, e in questo modo è nato… (rullo di tamburi) The Apprentice!

Storia: Impersonerete Mortimer "Pib" Pibsworth, un giovane disturbato da strani sogni durante il periodo di tirocinio con il mago del villaggio. Una mattina, dopo un sogno particolarmente brutto, il mago vi darà l'incarico di raccogliere gli ingredienti per lanciare il vostro primissimo incantesimo.

L'unico problema con la storia è che finisce qui. E' un gioco molto corto con un solo grande enigma che lo domina, e che *lascia intendere* una storia molto più profonda, ma che non è *nel* gioco. Il seguito, previsto per questa estate, promette di esaminare nel dettaglio il mondo introdotto, ma mai esplorato, del gioco.

Questo non vuol dire che il gioco non è ben scritto, piuttosto il contrario. La storia, anche se breve, è spiegata molto bene e con umorismo, ed il dialogo del personaggio è costantemente piacevole e divertente. Per dirla tutta, il gioco è così ben scritto che l'essere così corto è proprio un grave torto.

Gameplay: L'interfaccia è abbastanza facile da capire, praticamente un adattamento ridotto del motore SCUMM, riassunto in quattro comandi (guardare, prendere, usare e parlare) su una barra del menu che si alza dal fondo dello schermo quando il mouse si avvicina. Anche se efficace e semplice, non è particolarmente comoda.

L'uso del secondo tasto del mouse, ad esempio, per rivedere i comandi, sarebbe stato sia ben accetto che facile da implementare, eppure è assente. L'inventario, che si presenta come un libro aperto con un solo oggetto per pagina, non è molto comodo, visto che per accedere a ogni oggetto bisogna girare diverse pagine. Niente di tutto ciò è un grave problema, ma si poteva strutturare meglio; probabilmente sarà fatto nel seguito.

Gli enigmi si possono risolvere facilmente, anche se non tutti sono così facili, e sono collegati bene o male all'enigma/ricerca centrale del gioco, anche se una maggiore longevità, sarebbe stata apprezzata. Lo so, sono fissato con questa cosa del gioco corto, ma ragazzi, la prossima volta gioco più lungo okay?

Grafica: Il gioco graficamente è una gemma, specialmente per gli standard AGS. Sfondi e personaggi sono disegnati con uno stile cartoon piacevole, e le animazioni sono sia complete che fluide.

L'unico vero problema è con la camminata di Pib. Le gambe sono strane, fuori posto e sproporzionate, e il modo di camminare di Pib lo fa pendere leggermente verso sinistra. Piccoli difetti, lo so, ma si notano queste cose. Probabilmente per il seguito lo rivedranno.

Sonoro: Apprentice ha vinto diversi, e ben meritati, premi per le sue musiche, incluso l'Award 2003 AGS come migliore musica. Le musiche si adattano bene al

Basta banditi

L'interfaccia di The Apprentice

La statua nel fienile

periodo e all'ambiente fantastico, e allo stesso tempo sono vivaci ed energiche. E' il genere di musica che non ti spiace averla fissa in testa tutto il giorno. L'essere in formato MP3 invece che Midi è la ciliegina sulla torta.

In poche parole… Odio insistere sul fatto della cosa "corta", ma è veramente l'unica pecca che impedisce a questo gioco di essere veramente un gran gioco. Ben scritto, buona grafica, buone musiche e buoni enigmi; non c'è niente di brutto da dire su questo gioco eccetto la sua lunghezza. Non vedo l'ora che arrivi Apprentice 2: The Continuation, sapendo che sarà ugualmente divertente come questo gioco, e speriamo molto più lungo. Il gioco ed il trailer del seguito sono entrambi disponibili sul sito della Herculean Effort.

I seguiti: La storia di Mortimer "Pib" Pibsworth non finisce con Apprentice 1. La Herculean Effort sta già lavorando sodo su una trilogia! La seconda parte di The Apprentice, chiamato "The Knight's Move", inizierà dove finiva la prima parte. Questo è quanto hanno detto gli sviluppatori sulla storia del gioco: "***Come la storia continua, il cavallo nero da guerra appare in lontananza con il minaccioso Lord Ironcrow alle redini. Poichè il tirocinio di Pib lo rende vulnerabile di fronte al militare, diventare mago diventa fondamentale. Da immersioni nell'oceano a vincere gare, questa avventura esplora la terra di Willowbean che si trova oltre la collina di Wizard. I nuovi personaggi vanno da Book Wyrm, un essere con le sembianze di un drago con una passione per la letteratura, a Seacookie, il contendente più punitivo alle corse di centauri.***"

Il seguito avrà la stessa interfaccia del primo gioco. A quanto pare gli sviluppatori si sono resi conto del fatto che il primo gioco era abbastanza corto ed per il seguito prevedono il doppio della lunghezza. E Questa volta Pib sarà in grado di fare veri incantesimi.

Gli sviluppatori vogliono anche lanciare una terza parte di The Apprentice, chiamata Checkmate. Non si sa ancora quando sarà disponibile, ma alla Heculean Effort dicono che inizieranno lo sviluppo nel 2005. Per maggiori informazioni su questi due titoli e per scaricare gratuitamente il primo Apprentice andate sul sito dei creatori.

- Justin Peeples

Information

Title: The Apprentice
Developer: Herculean Effort
Category: Point and Click
Perspective: 3rd Person
Difficulty: Easy
Site: HerculeanEffort.AdventureDevelopers.com

System Requirements: VGA Screen

The Verdict

Story:	80
Graphics:	95
Sound:	95
Gameplay:	85
OVERALL:	**87**

* Overall = (2 X Story + 2 X Gameplay + Graphics + Sound) / 6

TALKING DEAD

ANNULLAMENTI

Senza dubbio tutti abbiamo subito l'annullamento di un progetto che ci ha veramente, VERAMENTE infastidito. Non sto a citare nomi o compagnie come la LucasArts, ma annullare un progetto può causare una serie di effetti, come abbiamo chiaramente visto.

E per quanto riguarda gli sviluppatori amatoriali, chi dopo un po' di tempo crede che non vogliono continuare un progetto? E' un problema? Certo che no. Come l'altro sesso, probabilmente ne dovrete conoscere un pò prima di trovare l'anima gemella e sistemarvi – ed è lo stesso con i vostri progetti. All'inizio avete grandi idee, che lentamente finiscono in niente e rimanete con qualcosa di cui non ve ne importa nulla.

Molta gente spesso inizia a chiedersi quando riuscirà a vedere completato il proprio gioco, o *qualsiasi* gioco – sono uno sciocco per questo, ho iniziato e lasciato perdere molti più progetti di quanti pasti caldi ho avuto – ma questo non vuol dire che qualcosa di buono non possa scaturire da tutto ciò.

Quando state lavorando ad un progetto, dovreste veramente fronteggiare la possibilità di completarlo mentre lo state *sognando*, (lo stato in cui siente quando state scrivendo le vostre idee ed oltre). E' comprensibile, tuttavia, che il carico di lavoro e la direzione del progetto siano duri da decifrare in fase iniziale, ma se non pensate di essere in grado di gestire un progetto, allora vi consiglio di pensarci su due volte prima di iniziarlo.

Molta gente sceglie di creare progetti su internet, con altre persone conosciute lì. Adesso, tutto ciò può anche funzionare, ma cosa fate quando il vostro artista principale dei fondali sparisce? Oppure quando siete VOI che dovete sparire per un anno? Ecco perché, dovete essere *determinati!*

Dove voglio arrivare? Gli annullamenti possono essere sia giusti sia sbagliati. Non c'è motivo per cui non possiate passare il vostro progetto ad un altro mentre non ci siete, e non c'è motivo per cui non possiate fare pubblicità per cercare più gente se qualcuno dei vostri va via... Mettere un progetto in "attesa" vi da la possibilità di ricreare nuove idee ecc., fino a che non siete pienamente soddisfatti di quanto sta accadendo. Se il vostro progetto sembra di successo e sta generando interesse – state certi di ricevere una valanga di mail quando lo cancellerete!! (chiedete alla LucasArts).

Allora cosa porta gli sviluppatori amatoriali ad annullare? Non ho prove in merito, ma posso solo immaginare che potrebbero esserci troppe mail o forums dove la gente vuol sapere quando il gioco sarà pronto, ecc., e tutto questo è stressante per gli sviluppatori. Ma non c'è motivo per cui vi devi angosciare per queste cose, voi, come team di sviluppo non avete bisogno di apparire sui forums in pubblico o di avere paura che ve ne dicano quattro.

Per concludere, evitate annullamenti. Avete un progetto in corso, si sta rovinando un po' e non vi state divertendo molto. Cercate in giro gente che vi possa aiutare. I grandi lanci avvengono quando lo sviluppo "gira" nel verso giusto, es. non aspettate sei settimane per uno sfondo, ecc. In più, tenete sempre sotto controllo il progetto. Se tuttavia avete la sensazione che il progetto stia diventando orribile... Mettetelo in attesa!

Perché? Perché ci sono molte persone che sarebbero felici di realizzare il vostro progetto per voi. E' già stato fatto molte volte in passato! Se solo le aziende commerciali la vedessero in questo modo!

A presto!

- Mark Lovegrove

The Hydra

L'idra era un mostro pauroso dell'antica mitologia greca con molte teste. Se qualcuno tagliava una delle sue teste altre due ne crescevano al suo posto. L'idra rappresenta il genere delle avventure che non muore mai, non importa quanto bisogna combattere.

The Hydra sarà una colonna dove potrete leggere pensieri e opinioni riguardo gli sviluppi in corso nel nostro genere. Il mese scorso The Hydra si è presa una pausa ma questo mese è tornata, con un articolo scritto da Justin Peeples. Per cui questo mese il tema di The Hydra è:

I COMANDAMENTI

Un mese fa, esito ad ammetterlo, ho sentito che la mia fede per i giochi di avventura iniziava a declinare. Due anni di rilasci che sono stati al massimo sufficienti mi hanno lasciato riluttante al pensiero che il genere era, comi molti hanno detto, morto. E' peggiorato così tanto che, ad un certo punto ho persino pensato di diventare, oso dirlo, un fan degli RPG. Ma ho resistito alla tentazione e cercato di rinnovare e rafforzare la mia fede.

Così ho fatto il mio pellegrinaggio al monte sacro di Adventuropolis. Il viaggio è stato lungo e duro, ma ne è valsa la pena, e nel raggiungere la vetta, mi sono inginocchiato di fronte all'altare fatto da 6 floppy disk di King's Quest, sacrificato una copia di Maniac Mansion, letto una preghiera dal libro di Zork, e chiesto "Oh, Dio delle Avventure, cosa si può fare per salvare le Avventure in questi periodi scoraggianti, e assicurare la loro prosperità nei tempi a venire?" E il Dio delle Avventure mi ha parlato, dicendomi di consegnare questi…

-I Dieci Comandamenti degli Sviluppatori di Avventure-

Non devi dare motivo al giocatore di cercare piu' pixel, non e' necessario, e inoltre e' frustrante farlo.

Devi creare enigmi che siano logici e razionali da seguire, ed evitare che il giocatore si strappi i capelli dal cranio.

Devi creare una storia che si adatti al gioco, che giunga ad una conclusione sensata, e soccomba ai cliche'.

Non devi dare al giocatore oggetti nell'inventario che non hanno una funzione nel gioco, dato che creano solo confusione.

Devi negare a te stesso il Labirinto, il Gioco di Mastermind, ed i puzzle a scorrimento, perche' sono proibiti.

Non devi usare la segretaria ed il postino per i doppiaggi; puoi benissimo assumere un professionista.

Devi evitare l'inclusione di sequenza di scene d'azione, perche' non appartengono a un'avventura grafica.

Non devi uccidere il personaggio del giocatore senza prima averlo messo in guardia, e dargli la possibilita' di salvare il gioco.

Devi mantenere il dialogo e le scene brevi e concise. Se il giocatore voleva guardare un film, ne avrebbe noleggiato uno.

Non devi abbandonare il giocatore, visto che sono il tuo dio e il tuo potenziale mercato, e si infastidisce molto facilmente.

E ho parlato ancora al Dio delle Avventure, e ho chiesto "Oh Dio delle Avventure, come posso, io, il tuo umile servitore, sperare di essere un giocatore migliore? Cosa posso fare per rafforzare la mia fede come un tempo." E il Dio delle Avventure mi ha parlato ancora, dicendomi "Attenzione, errore di configurazione della Sound Card, reinstallare i driver del suono." E poi silenzio. Velocemente, ho reinstallato VDMSound e aggiornato i driver DirectX, e chiesto ancora, e questa volta mi rispose, in 3D completo, e invitandomi a consegnare questi…

- I Dieci Comandamenti dei Giocatori di Adventure -

Devi evitare le soluzioni, perche' poi diventa un'abitudine.

Devi prenderti il tempo di esplorare l'ambiente del gioco, perche' sicuramente li' troverai la soluzione degli enigmi.

Non devi lamentarti per i pochi lanci di avventure; sei fortunato, ci sono diversi giochi di avventure sul mercato in questi tempi.

Devi evitare le soluzioni, perche' uccidono il divertimento del gioco.

Non devi pagare cinquanta dollari per un gioco che puoi trovare su Ebay. Onestamente, che cosa stavi pensando?

Devi giocare a giochi di altri generi, perche' ti perdi molto se insisti a giocare solo esclusivamente con le avventure.

Devi evitare le soluzioni. Seriamente, non sto scherzando.

Devi smettere di elogiare o criticare Myst; sono passati dieci anni adesso gente, dateci un taglio.

Non devi permettermi di coglierti in fallo con le soluzioni!

Devi smettere di lamentarti ogni volta che un altro dice che il genere delle avventure e' morto; si e' detto in passato, e si dira' ancora, ma non agitatevi, perche' i piu' forti riceveranno la giusta ricompensa.

…ed era giusto.

- **Justin Peeples**

The Invento-mail

E' ora di vedere cosa hanno da dire i nostri fan nella Invento-mail. Umed dal Tajikistan ci ha scritto per dirci come ha conosciuto le avventure grafiche. Jenniren si chiede che votazione daremo a Jack Lo Squartatore se la versione finale del gioco includerà tanti bugs quanti ne abbiamo trovati nella versione che abbiamo provato. Hvo Jung, Kim ha alcuni suggerimenti per il nostro layout, mentre Mattsius da larrylives.com ha alcuni commenti da fare sulla nostra intervista con Al Lowe. Se vuoi che le tue lettere siano pubblicate su The Invento-mail mandaci una mail a theinventory@yahoo.com . Passiamo alle lettere ora.

Ciao Inventory (DIMITRIS) vi scrivo da Dushanbe Repubblica del Tajikistan . Mi chiamo Umed e ho scoperto la vostra rivista l'anno scorso.

Ho scoperto le avventure di recente perché i miei genitori mi hanno preso un PC solo nel 2000 ma prima giocavo con i videogames e cercavo qualcosa di speciale (che da qui in poi chiamerò QUEST) senza riuscire a trovarne. Nel 1996 mio zio ha aperto una Information Agency (ASIA-PLUS se ti interessa) ed ha preso 5-8 PC. Quando l'ho incontrato gli ho chiesto di andare nel suo ufficio nei weekends. Ho iniziato a usare il PC. Una domenica uno dei dipendenti porta un gioco che non riesco a ricordare. Quella domenica è stato il mio weekend MIGLIORE. Il gioco era fantastico e ho giocato e giocato (anche se non era facile).

Prima di allora ho giocato a molti giochi ma niente come quello. Nel 2000 i mei genitori mi han reso felice (con il PC) ed ho preso una INTERNETCARD e iniziato a cercare giochi come quello. Ho trovato Space Quest (CHE GIOCO!!!!) col quale ho migliorato il mio inglese ed il mio IQ. Poi ne ho trovati altri e non mi sono fermato più. Ho trovato dei forum su QUEST's(ADVENTURE) in Tajikistan ma nessuno si avvicina al tema sul sito. Non voglio offendere i giocatori di avventure in Tajik ma qui (TaAjikistan) non molti possono accedere a INTERNET.
Dovendo appagare questa mia DOMANDOMANIA, su www.questzone.ru (il sito MIGLIORE in RUnet) ho trovato INVENTORY. DMITRIS GRAZIE MILLE.
P.S: E GRAZIE per la versione in russo
Alex ASP
Lonesome
Studente
Vera Medar
Posso passare INVENTORY ai mei amici
P.S di P.S: scusa per il mio inglese

The Inventory: Ciao Umed, grazie per aver trovato il tempo per scriverci una lettera. E' fantastico vedere che la nostra rivista arriva a persone di paesi così lontani. Il team dietro alla versione russa sta facendo veramente un lavoro fantastico. Passa pure The Inventory a tutti gli amici che vuoi. E spero che riuscirai a trovare avventure anche nei negozi lì così da comperarle e mostrare in questo modo il tuo sostegno per le persone che li creano. Grazie ancora e un saluto affettuoso a tutti i fan della versione in russo.

Ciao, Dimitris!

Considerando quanti giocatori stanno avendo problemi con i bugs di Jack lo Squartatore e che anche la vostra copia ne aveva tanti quanti la copia di chiunque altro, come cambia il vostro giudizio del gioco.

Jenniren

The Inventory: Se la versione finale dovesse contenere tanti bugs come la versione che ho giocato, allora il giudizio scende da 30 a 40 punti, che significa che giudico il gioco da 37 a 47. Puoi ancora giocarci fino alla fine, non come In Memoriam dove i bugs rendevano impossibile completare il gioco, ma nonostante questo, è troppo instabile per avere una bella esperienza di gioco.

Ciao, mi chiamo Hyo Jung, Kim. Sono coreano. (sud Corea). Di recente, mi sono unito a una sorta di comunità in Corea, chiamata 'Post adventure' e ho visto the 'Inventory', in coreano. Anche se mi piacciono molto le avventure, ma non conosco quel genere di comunità o non ho mai avuto interesse per quel genere di comunità. Per cui, non avevo notato la vostra rivista; devo dire che l'ho letta con interesse. Ci sono articoli davvero interessanti, e mi piace veramente.

Beh, a ogni modo, ho esperienza nel campo dell'editoria all'università. Così, quando vedo qualsiasi documento, rivista, documenti web, o giornali- penso sempre all'impaginazione e qualità editoriali. Leggendo the Inventory, ho alcuni ... malcontenti. Certo, tutti voi state lavorando sodo per renderlo possibile, e non voglio rovinarlo. Non posso immaginare quante persone stampano e lo leggono. Sulla carta, la disposizione dei paragrafi dell'articolo è buona, ma, letta sullo schermo di un computer, è un po' difficile. Che ne dici di trovare un trucco per il paragrafo? Hmm. Forse, il risultato sarà visibile su documenti di grandi dimensioni; ma, andare su e giù è un po' fastidioso; sarei molto felice se accettate la mia idea. O almeno pensateci. Grazie per l'attenzione.

Ah, un'altra cosa, penso che quando inserisci una sorta di sottotitolo, l'articolo che è diviso sarà collegato al titolo più in alto, non quello più in basso. Non siete d'accordo?
Proprio così:

```
--1- ==3=                --1-- --2-
---- ====                ---- ----
---- ====                ---- ----
---- ====        a       ---- ----
 Sottotitolo             Sottotitolo
--2- ==4=                ==3= ==4==
---- ====              ==== ====
```

beh, scusate la mia povera spiegazione; penso, che sia più leggibile. Ma è solo una mia idea. Grazie e ciao~

The Inventory: Ciao Hvo Jung, Kim. Mi spiace dirti che intendiamo mantenere il testo diviso in due colonne, che è quello di cui parli se ho ben capito. Il layout della rivista è molto importante per noi. Vogliamo che The Inventory sia più una rivista che una pagina web. Per quanto riguarda il tuo secondo suggerimento non ho proprio ben capito quello che vuoi dire. Grazie comunque per i tuoi suggerimenti.

Ciao, Dimitris!

Una piccolo introduzione è d'obbligo, per cui mi chiamo Mats Biström A.K.A. Mattsius, co-fondatore di LarryLives.com e in generale un grande fan di giochi di avventure.

A dire il vero non ho niente di importante da dirti, solo che mi è piaciuta molto la vostra intervista con Al Lowe nell'ultimo Inventory e vi ringrazio molto per averla fatta. Spero che portiate a noi fan di Larry altre chicche sull'imminente prossimo gioco dedicato a LSL in futuro e continuiate il vostro lavoro con The Inventory. Beh, non disturbo oltre. Auguro a tutti un Felice Anno Nuovo e forse ci rivedremo ancora un giorno prima o poi.

Mattsius

The Inventory: Ciao Mattsius e grazie per le tue belle parole. Mi spiace dirti che non intendiamo occuparci del nuovo gioco dedicato a Larry. La nostra rivista è una rivista per sole avventure e non si occupa di cloni di Grand Theft Auto – dove si attraversa una storia giocando mini-games. Per cui a meno che il nuovo gioco di Larry dimostrerà di essere in effetti un'avventura (che Sierra ha negato più volte nelle sue press release) non abbiamo intenzione di occuparcene. A proposito gran bel lavoro sul sito larrylives.com. Continuate così.

Fan Fiction

In questa nuova sezione includiamo storie scritte dai nostri fan basate su giochi di avventura. Questo mese continuiamo con Lost Wind di Ugart, con i capitoli 6 e 7. La storia è basata sui leggendari giochi di Quest for Glory. Se anche tu hai scritto una storia che vorresti venisse pubblicata sulla nostra rivista allora inviacela via mail a theinventory@yahoo.com e se la troviamo interessante ti contatteremo appena possibile. Ma per il momento passiamo alla storia di Ugarte.

Lost Wind

Madrick Doomslayer è un Guerriero diplomato alla Scuola per Corrispondenza di Avventurieri Famosi in Silmaria. Essendo un avventuriero avido, vaga per le terre della Mariunia, un posto che crede essere il paradiso. Tuttavia, ben presto le cose diventano più spietate e crudeli del previsto. Essendo un eroe, Madrick cerca di portare la pace in due villaggi feudali, aiuta un gruppo di nani, e combatte con spaventosi insetti. Incontra anche i troll, wumus, e una bellissima donna che si chiama Sidra. Le avventure di Madrick gli portano pericolo ed eccitamento ma è sulla strada per diventare un eroe e un paladino.

Capitolo 6: Colpito dalle rocce

Madrick Doomslayer cammina con un certo senso di euforia anche dopo il piccolo malinteso con le guardie Konius e Monulus. Guarda al cielo limpidissimo e alla piccola città poco più avanti. La gente, tutti di carnagione scura, vivono allegramente la loro vita quotidiana chiacchierando, entrando nei negozi, e girovagando. La maggior parte degli uomini indossa pantaloni in pelle marroni, stivali, e una camicia bianca. Le donne portano per lo più abiti di vari colori e disegni. Da dove si trova il nostro Madrick, si può definire un area con grandi edifici per diversi negozi specializzati nei singoli settori. Non è sicuro dove andare per primo.

Dopo aver pensato un paio di minuti, Madrick sceglie un edificio con un'insegna che dice "Beni secchi di Shamir." Ammira la struttura semplice, e allo stesso tempo artistica dell'edificio e entra per la piccola porta. La prima cosa che Madrick nota sono le numerose lunghe mensole in fila sulle pareti così ben disposte nel centro della stanza. Merce di ogni genere, da vestiti e armi a libri e rotoli di mappe, riempiono le mensole per rendersi visibili e disponibili a chiunque possa averne bisogno. Al banco in fondo al negozio si vede un Katta dal volto amichevole vestito di blu. Lo stilo di vestirsi è ben noto nel Shapeir, visto che è la terra dei Katta. Appena Madrick si avvicina al banco, il Katta lancia un sorriso radioso.

"Buon giorno," dice Madrick. "Mi piace il tuo posto qui."

"Grazie, amico mio," dice il Katta. "Mi chiamo Shamir. C'è niente di cui hai bisogno al momento?"

"Beh," risponde Madrick. "Ho un paio di cose in mente. A proposito, sei sospettoso o temi che sia un visitatore qui in Mariunia?"

"Per niente," risponde Shamir cortese. "Ero fuori un momento a prendere una boccata d'aria. Non ho potuto evitare di sentirti parlare con le guardie. Ho capito subito che non vuoi fare del male ovunque tu vai."

"Capisco. Beh, spero che anche gli altri pensino la stessa cosa."

"Non preoccuparti, Madrick, amico mio. Ho visto un paio di persone lì vicino. Sicuramente passano parola a tutti quelli che conoscono. I Gromyliani qui amano spettegolare."

"Perfetto. Divento sempre nervosa se la gente è sospettosa per la mia presenza."

"Allora di cosa hai bisogno?" chiede Shamir.

"Oh, dimenticavo," risponde Madrick. "Penso che ho bisogno di nuovi vestiti visto che i miei sono bagnati."

"Nessun problema. Ho un mare di vestiti nuovi per gente di ogni genere. Per i guerrieri come te , ho stivali in pelle neri, pantaloni blu, giacca marrone, e camicia di cotone bianca. Gli stivali sono 20, i pantaloni sono 10, la giacca 15 e la camicia 5. In totale, ti costano 50 dollari d'argento Gromyliani."

"Penso che me lo posso permettere. Ho notato che hai anche delle mappe sulle mensole."

"Sì, abbiamo mappe di terre qui vicino, inclusa la Silmaria. Ho un mare di mappe anche della Mariunia. Sarebbe perfetto per te visto che sei un avventuriero."

"Ottimo. Quanto mi costa?"

"Ogni mappa della Mariunia costa 150 dollari d'argento Gromyliani."Madrick controlla il sacchetto con i soldi recuperate dal corpo morto e vede che ci sono diverse monete Gromyliane con il numero 100 impresso su ognuna. Prende dalle mensole i vestiti di cui ha bisogno e un rotolo con una mappa della Mariunia. Tira fuori due monete con il numero 100 e le porge a Shamir. Il Katta ringrazia Madrick per gli acquisti.

"Torna quando vuoi," dice Shamir. "Sarò più che felice di fare affari con te ogni volta."

"Lo farò, amico mio," risponde Madrick e esce dal negozio.

Sente che la sua tasca ha abbastanza soldi per tenerlo in vita felice per una settimana o due, sempre considerato che gli altri negozi non siano troppo cari. Non ci vuole molto perché un altro negozio lugno la strada attragga la sua attenzione. Madrick si ferma dove i suoi occhi si sono fissati, su un'insegna : "Negozio alimentare di Kavulin." La vista dell'insegna gli fa venire fame e gli ricorda che in effetti sono giorni che non mangia. Pensa di poter prendere delle razioni per sopravvivere le prossime settimane. Madrick apre la porta del piccolo negozio pittoresco in mezzo a tutti gli edifici della città. Ciò che vede lo fa restare senza fiato. C'è frutta e verdura fresca, comprese mele, carote, ravanelli, e pere, tutto bene in ordine in un cesto poco profondo. Il profumo della carne cruda in un'altra parte del negozio pervade il naso di Madrick. Contenitori bianchi di latte e sacchi di grano occupano una parte separata del negozio. Alla fine, deliziose torte e crostate tutte ben allineate sul banco vicino all'entrata del negozio. Quel posto è un vero e proprio rifugio per tutto il cibo conosciuto in Mariunia.

"Posso essere d'aiuto?" chiede un uomo dalla carnagione scura dietro al banco. L'uomo è calvo, ma giovane e entusiasta. La sua faccia brilla di una luce che renderebbe chiunque vicino non a proprio agio. Il suo fisico muscoloso mostra un uomo appassionato di esplorazione e avventure. Più importante, si comporta in modo tanto garbato che anche il nemico più vile soccombe al suo charm.

"Sì," dice Madrick. "Devi essere Kavulin. A proposito, io sono Madrick Doomslayer."

"Lo so," dice Kavulin e ride. "Le voci sul tuo arrivo benevolo si sono sparse molto rapidamente."

"Così adesso mi conosco e si fidano?" chiede Madrick.

"Esatto," risponde Kavulin con un sorriso caloroso.

"Dunque, vedo che hai cibo di ogni genere qui. Dimmi. Per caso hai delle razioni di cibo per viaggiatori come me?"

"Certo che le ho amico mio." Kavulin indica una mensola dietro al banco con delle piccole scatole, ognuna contenente abbastanza cibo secco equivalente di un pasto completo. Anche se non morbido e succoso come il cibo tropicale, Madrick ha un gran appettito per queste razioni. Ha imparato a apprezzare le razioni di cibo e sviluppato un senso di piacere. Madrick prende circa 20 scatole piccole e cammina verso il banco. Chiede a Kavulin il prezzo di ogni pacco, che pensa che sia abbastanza economico.

"2 Dollari ognuno," dice Kavulin.

"OK," dice Madrick e porge a Kavulin quattro monete con il numero 10 impresso su ognuna, per un totale di 40 dollari d'argento Gromyliani.

"Forse ti rivedrò in giro qualche volta,"dice Kavulin.

"Lo spero anche io," risponde Madrick e esce. "E' stato bello incontrarti."

La strada che Madrick percorre sembra abbastanza monotona, visto che ogni edificio che passa e osserva sembra essere identico agli altri. Solo guardando alle insegne su ognuno può vedere le leggere differenze fra di loro. Certo, è una città piccolo, per cui le strade non sono per niente lunghe. Non ci sono molti edifici da vedere. La maggior parte sono negozi che non interessano molto a Madrick, incluso un negozio di giocattoli e un fabbro. Poco dopo essere uscito dal neagozio di Kavulin, entra in un altro negozio che ha attratto la sua attenzione: "Il negozio di magia di Verliva." Mente l'esterno non sembra molto particolare, l'interno del negozio, quando Madrick entra passando una porta che sembra ordinaria, è una caverna buia anche se non sembra far venire i brividi. Manufatti e oggetti magici sono ovunque sul pavimento. Una sfera di cristallo vicino a una pila di rotoli. Madrick vede anche una strana batteria, uno xylofono in osso, una mensola piena di pozioni magiche, e un grande specchio. La sua attenzione è per un portale blu chiaro nella parte in fondo alla stanza. Lo fissa per un paio di minuti, e una donna con un vestito verde e con lunghi capelli mossi neri si materializza poco a poco dal nulla.

"Benvenuto, vagabondo," dice la donna. "Sei più che benvenuto alla presenza di Verliva, maga di Gromyl."

"Ti ringrazio," dice Madrick. "sono impressionato da cio che hai qui."

"Tutti coloro che sono entrati qui," dice Verliva. "Hanno guardato questo posto con meraviglia e soggezione."

"Sembra interessante," dice Madrick. "Permettimi di presentarmi. Sono Madrick Doomslayer. Sono arrivato dalla Silmaria per esplorare questa magnifica isola. Sto solo iniziando a vedere dove si trova ogni cosa."

"Tu sei un uomo molto avventuroso, Madrick. Sei molto impaziente di vedere che altro c'è sull'isola di Mariunia. Alla fine imparerai a scoprire ciò che è qui."

"Sono colpito dal tuo notevole intuito sul carattere di un'altra persona."

"E so un pò di quello che esplorerai, ma non ho tutte le risposte."

"Vedi tutta l'isola? Cosa mi puoi dire?"

"Tutti vedono un paradiso, pieno di tranquillità e pervaso da un senso di bellezza. Pochi vedono quello che è scuro e misterioso."

La mente di Madrick si perde nella sua smania di visitare la Mariunia dopo il suo desiderio di ottenere il suo grado di Guerriero. Si preoccupa un pò di più sulle tenebre che ci sono in Mariunia quando si ricorda del terribile temporale che lo ha fatto naufragare sull'isola. Fortunatamente, si calma dicendo a se stesso che non conosce ancora tutto. Solo il tempo porterà tutte le risposte.

"Il temporale," continua Verliva. "E' un segno. Il fatto che sei stato portato qui in un modo quasi mortale porta ombre demoniache qui. Posso sapere la fonte di questo, ma non lo posso dire."

"Non lo puoi dire?" chiede Madrick con un'espressione di sorpresa. "Cosa vuoi dire?"

"I filosofi Gromyliani hanno un proverbio che seguo sempre. E' meglio che ti si lancino tante piccolo pietre che te ne sia lanciata una grossa."

"In altre parole?"

"In alter parole, la verità è meglio scoprirla poco per volta che essere detta tutta in un momento, che potrebbe essere molto più pericolosa per il benessere di una persona."

"Capisco. Non mi puoi dire altro?"

"Ti suggerisco di tornare più avanti, Madrick. Hai bisogno di tempo per riflettere."

Madrick concorda con la maga Verliva e la salute mentre lascia il negozio. Anche se il senso di benessere all'esterno riporta luce alla giornata di Madrick', non ha effetto su di lui. Se ne sta in strada, a guardare il cielo limpido sopra di lui. Uno strano senso di paura lo assale. Aveva ragione Verliva sul lato oscuro nascosto della Mariunia? Madrick non ne ha idea. Vuole solo sistemarsi in città e andare in cerca di avventure per un paio di giorni. Continua a camminare lungo la strada, sperando di trovare un'associazione di avventurieri in città. Madrick ha molte domande che hanno bisogno di risposte.

Capitolo 7: La scoperta della Mariunia

Ancora una volta, Madrick si trova nella stessa strada sporca da quando ha messo piede varcando i cancelli di Gromyl. Ha già preso ciò di cui ha bisogno: vestiti, una mappa e razioni di cibo. Non ha idea del motivo per cui è stato così intrigato da un personaggio magico e enigmatico come la maga Verliva. C'è molta confusione nella testa di Madrick, visto che non sa poi molto sull'isola di Mariunia. Se le voci sulla Mariunia l'essere un paradiso non sono vere è piuttosto possibile. Madrick pensa a dove andare adesso. Si sta immaginando la sua avventura sull'isola. Anche se un pò deluso dal fatto che la Mariunia ha un lato oscuro nascosto, è entusiasta perché questa è pur sempre un'avventura per lui. Non vede l'ora di uccidere grandi mostri e salvare vite innocenti. La visione idealistica di cambiare la Mariunia per sempre aumenta la fiducia di Madrick. Certo, di colpo pensa. Ci deve essere un'associazione di avventurieri da qualche parte in città. Cammina lungo la strada, passa diversi edifice di legno e pietra. Ben presto, vede un'insegna in legno con la scritta "Associazione di Avventurieri di Gromyl." Madrick apre subito la porta e entra.

All'interno, c'è una stanza marrone molto ampia con una piccolo scrivania e un giornale di bordo, un bollettino sulla parete con vecchi annunci, alcune sedie comode, e un grande tavolo rotondo. Ci sono anche tre macchine per esercitarsi. Una è una Carl Atlas, una rampa per scalatori con due secchi di pesi appesi su funi collegate a due carrucole nel soffitto. C'è anche un mulino a ruota per correre. Insieme a queste due macchine c'è anche una macchina formata da due secchi di pesi legati a funi appese a funi collegate a altre due carrucole nel soffitto. L'altra estremità delle funi è legata a una barra in legno lunga e diritta. Madrick immagina che deve servire per tonificare la parte superiore del corpo. L'attenzione di Madrick si sposta a diverse placche sulle pareti. Ogni placca ha una parte di un mostro assassinato in passato, di solito una testa. Una placca ha una testa gigante di uno scarafaccio marrone

con una targa "Scarafaggio roccia, ucciso da Horus Gamage." Un'altra presenta un grande paio di ali sottili; la sua targa dice "Libellula gigante, ucciso da Weldon Shar." In particolare una mostra due enormi pinze nere lucide: "Scorpione dell'erba, ucciso da Elius Mandur." Madrick si ricorda che la Mariunia è nota per avere molti insetti enormi che popolano l'isola. Infatti, il nome "Mariunia" significa "terra degli insetti."

Al tavolo, un vecchio uomo, con la pelle scura, uno strato sottile di capelli neri, e i tipici vestiti Gromyliani, dorme su una delle sedie. Madrick decide di dare un occhio al giornale di bordo prima di svegliarlo. Lo fa con un senso di orgoglio e legge quello che ha scritto: "Io, Madrick Doomslayer, mi avventurerò nell'isola di Mariunia e onorerò la linea dei paladini di Doomslayer nel rispetto di ciò che rappresenta." Appena posa la penna, sente i rumori dell'uomo che si sta svegliando dal suo pisolino.

"Bene," diche il vecchio. "Non ho avuto visite qui da anni ormai."

"Davvero?" chiede Madrick. "Avrei immaginato che molti eroi venissero qui. Sono Madrick. Sei il capo dell'associazione, giusto?"

"Sì," dice il vecchio . "Sono Abusham, il maestro dell'associazione qui."

"Io vengo fino dalla Silmaria."

"Sì, ho sentito. Le voci che avevamo un visitatore che è un Doomslayer mi è arrivata appena hai incontrato le guardie."

"Tutti quelli che ho incontrato sanno già chi sono."

"Perché non ti siedi, amico mio?" chiede il vecchio, indicando una sedia lì accanto.

Madrick prende la sedia e si siede.

"Sono certo che sai molte cose di questo posto," dice Madrick.

"Certo che sì," dice Abusham. "Puoi chiedermi quello che vuoi."

"Va bene. Iniziamo con Gromyl. Cosa mi puoi dire di questo posto visto che sono nuovo qui?"

"Prima di tutto, la città è divisa in due parti. Una è per tutte le case in città. L'altra è solo per affari. Abbiamo ogni tipo di negozio: negozio di giocattoli, fabbro, alimentari, merce secca e persino ferramenta. Ce n'è uno per ogni tipo, così non abbiamo rivali in affari."

"Che altri posti interessanti ci sono qui?"

"C'è anche una taverna qui in città chiamata 'The Praying Mantis.'"

"Capisco. Ora conosco tutta la città, " dice Madrick e apre il suo rotolo contenente la mappa. "Sono curioso di sapere del conflitto fra Gromyl e Akros più a nord."

"Ti posso rispondere," replica Abusham. "E' iniziato circa un anno fa. Gli Akrosiani ci hanno semplicementi attaccati per ragioni che non sappiamo. Ci hanno attaccato due volte, ma siamo riusciti sempre a difenderci."

"I Gromyliani hanno iniziato la guerra?"

"Beh, no. Vedi, fingiamo di evitare la vendetta. In effetti, al momento stiamo addestrando delle truppe per un attacco a sorpresa."

"La tensione deve essere al Massimo."

"E' vero. In effetti, alcuni Gromyliani hanno formato un gruppo d'odio chiamato "Gromyl Pride.' Sono alcuni dei soldati che si stanno preparando per questa vendetta segreta. Penso in pace, ma è impossibile dirlo con la maliziosità degli Akrosiani."

Madrick si ferma a pensare a quanto detto da Abusham. Si rende conto della tensione fra le due città e quello che gli Akrosians hanno fatto. Quello che fa rivoltare lo stomaco a Madrick è il fatto che i Gromyliani stanno in effetti contemplando una valida strategia di attacco agli Akrosiani per le loro azioni infami. Un'altra cosa anche passa per la sua mente, e cioè il fatto che le cause dell'attacco degli Akrosiani su Gromyl sono sconosciute.

"Cosa si trova al di fuori della città?" chiede Madrick con un'espressione di curiosità.

"A differenza di qui," risponde Abusham. "C'è molta più bellezza fuori dale mura della città. La maggior parte del nord dell'isola è una foresta con alberi poco distribuiti. Un'area più piccola di verde invece si trova a sud. E poi c'è solo spiaggia lungo la costa."

"Non c'è niente di particolare in queste terre?"

"Da qualche parte nella foresta c'è un labirinto. Chiunque riesce a trovare la via di uscita si trova in un posto magico e pieno di bellezza: il frutteto di Erana."

"Il frutteto di Erana? Questo è interessante. Ho solo sentito parlare della pace di Erana a Spielburg e i giardini di Erana in Mordavia."

"Ha proprio un cuore d'oro, aiutare in qualsiasi modo possibile."

"Che altro c'è?" chiede Madrick.

"C'è un fiume," dice Abusham. "Scorre da nord attraversa la foresta e le praterie fino al mare Med a nord. E' chiamato il fiume Aphid. Molti vedono una cascata sbucare dale montagne a nord. E' così alta che nessuno è mai riuscito ad arrivare in cima alla cascata."

"Dici che ci sono montagne qui?"

"Sì, e sono molto alte. In effetti, i visitatori in Mariunia possono arrivare qui solo dale parti sud, sudovest, e ovest dell'isola, perché queste montagne imperturbabili attraversano la costa nord e est."

"Capisco. Non si è mai arrampicato nessuno su queste montagne?"

"Non proprio. Il rischio di morte per la fatica e mancanza d'aria è enorme. Tutti sono felici solo di vivere in quest'area."

Madrick sorride affascinato e rispettoso per la descrizione di Abusham per la maggior parte delle caratteristiche dell'isola di Mariunia. Adora l'idea di foreste profumate e prati verdi che contrastano le nude rocce delle montagne gigantesche. Il fiume Aphid sembra qualcosa per cui vale la pena vedere, così come il frutteto di Erana. Madrick non riesce a smettere di fare domande.

"Sono belle da vedere le montagne?" chiede Madrick.

"Sì, proprio belle," risponde Abusham. "C'è una cosa interessante sulla catena di montagne. Uno dei picchi delle montagne sembra essere un cono perfettamente liscio. Lo chiamiamo il Cono del Mistero. Molto inusuale, ma senza dubbio bello."

"Che genere di creature vivono qui in Mariunia?"

"Ci sono nani dall'altra parte della Mariunia così come i Troll. Entrambi stanno molto sulle loro. Noi stiamo per nostro conto, così che nessuno ha veramente visitato l'altra parte dell'isola."

"Forse la posso vedere."

"Forse."

"E ci sono creature pericolose?" chiede Madrick.

"Insetti," risponde Abusham. "Ci sono insetti giganti che vivono là. Non sono molti in fatto di numeri, ma possono essere mortali. Scarafaggi roccia e libellule giganti sono i più comuni. Ci sono altre specie di insetti giganti in Mariunia. Una è l'ape killer, grande come un masso. C'è anche lo scorpione dell'erba che hai visto sulla parete. Questi sono quelli che vedi più comunemente. Ce ne saranno sicuramente altri, ma non si sono ancora sentite storie sul loro conto"

"Interessante," dice Madrick. "Mi è sempre piaciuto sentir parlare dei Crocs di Tarna, i Wyverns della Mordavia, i Goblins di Spielburg, i Granglers della Silmaria, e anche Elementals di Shapeir un grande eroe in cui imbattersi. Al momento è il Principe di Shapeir e il Re di Silmaria. Elsa, la Regina di Silmaria, era una persona che ha incontrato a Spielburg e poi ancora in Silmaria durante i riti del suo regno."

"Sembri molto interessato a questo eroe," commenta Abusham.

"Sì, lo sono," dice Madrick. "Ho sempre avuto lui come esempio. Il famoso avventuriero, il mio insegnante alla scuola per corrispondenza di avventurieri famosi dove mi sono diplomato, ne ha sempre parlato. E' un eroe in cinque terre."

"Sembra un uomo notevole," dice Abusham. "Quindi che cosa farai adesso, Madrick?"

"Beh," risponde Madrick. "Penso di andare a controllare la taverna di cui mi hai parlato. Non sono veramente un bevitore. A proposito, dov'è la locanda?"

"E' dritta in fondo alla strada," risponde Abusham. "E' chiamata il Ladybug Inn."

"Va bene," dice Madrick. "Bene, grazie mille per tutto quello che mi hai ditto sulla Mariunia."

"Piacere mio," risponde Abusham con un tenero sorriso. "Torna quando vuoi."

"Lo farò," dice Madrick.

Madrick salute Abusham e lascia l'associazione degli avventurieri. Sorride dopo aver incontrato un altro cittadino cordiale di Gromyl. Spera di poter fare belle avventure per un pò per poi raccontarle a Abusham. Madrick è felice di incontrare gente fantastica come Shamir, Kavulin, Verliva, e Abusham. Aveva l'impressione che Gromyl fosse una città tranquilla e amichevole nonostante l'odio per gli Akrosiani. Mentre cammina lungo la strada verso la taverna, non vede l'ora di imbattersi in una grande e eccitante avventura in Mariunia. Madrick Doomslayer è un uomo coraggioso in cerca di gloria, proprio come fu un tempo il Re di Silmaria.

Epilogo

Il 13° numero è terminato. Speriamo vi sia piaciuto il nuovo layout, ed il contributo dei nostri nuovi scrittori come Rani Hasan, Rob Hamilton ed il ritorno di Mark Lovegrove. Speriamo anche che proviate le avventure che abbiamo recensito questo mese degli sviluppatori amatoriali perché vi state perdendo veramente qualcosa di interessante.

Il mese scorso abbiamo detto che probabilmente avremmo recensito Syberia 2 sul 13° numero di The Inventory, ma per un problema di spedizione non abbiamo ricevuto la nostra copia della recensione in tempo, per cui è posticipata alla prossima uscita. Speriamo di ricevere la nostra copia in tempo e di essere in grado di darvi la nostra opinione sul seguito più atteso dell'anno.

Continueremo sicuramente a dare il nostro appoggio a tutti gli sviluppatori amatoriali pubblicando anteprime ed interviste sulle loro prossime avventure. Aspettatevi anche una recensione di Flashback, un'altra grande avventura AGS che doveva già essere presente in questa uscita ma per limiti di tempo abbiamo dovuto rimandarla alla prossima. Il rivoluzionario – in termini di grafica - Schizm 2 sarà una delle recensioni su The Inventory 14.

La nostra intervista con Michel Bams della White Birds Productions è stata filmata e dovremmo caricarla su Just Adventure in formato AVI. Lo faremo appena avremo trovato il cavo necessario per trasferire il video dalla videocamera al PC. Ce la faremo prima o poi...

Chiunque di voi lettori ha in mente una colonna che possa essere un buon contributo per la nostra rivista (a parte recensioni, anteprime e articoli che già esistono) per favore fateci sapere, e chissà, potreste unirvi al team che porta agli appassionati di avventure in tutto il mondo la rivista che non è possibile trovare in edicola.

Non ho molto da dire ancora. Continuate a mandarmi i vostri commenti, suggerimenti e domande a theinventory@yahoo.com e fate in modo che questa rivista diventi proprio come voi volete che sia. Al mese prossimo carissimi avventurieri…

Dimitris Manos
Editore
The Inventory

The Inventory

A magazine for adventure games only

WE ARE LOOKING FOR SPONSORS

DID YOU KNOW YOU CAN LINK TO
A WEBSITE FROM A PDF DOCUMENT?

WOULD YOU LIKE TO ADVERTISE
YOUR PRODUCTS IN THE INVENTORY?

IN THAT CASE SEND US AN E-MAIL AT

theinventory@yahoo.com