

The Inventory

La nuova avventura alle avventure grafiche



ANTEPRIMA:

Pilot Brothers

INTERVISTA:

Jonathan Boakes

RECENSIONI:

Still Life

Mysterious Island

White Chamber

Shivers 2

ANKH- overed

5 pagine di anteprima, immagini esclusive
e 3 pagine di fumetti basati su questa
nuova e rovente adventure comedy in 3D

Contenuti:

Prologo	1
Anteprime	2
<i>Ankh</i>	2
<i>Pilot Brothers 3D</i>	7
Gossip	10
Ankh Comics	11
Salotto	14
<i>Jonathan Boakes</i>	14
Recensioni	19
<i>Still Life</i>	19
<i>Return to Mysterious Island</i>	23
<i>The White Chamber</i>	26
<i>Shivers II</i>	29
Epilogo	31

Riconoscimenti

Editore:

Dimitris Manos

Autori/Collaboratori:

Dimitris Manos

Jordy Tubman

Oliver Gruener

Sudeep Pasricha

Redazione Italiana:

Carlo "Carlitoxxi" De Caesaris (Editore)

Andrea "Pavel" Ferraris

Antonio "John Doe" Serra

Giampaolo "Madux" Marchionne

Luciano "Agent Mulder" Barrilà

Luigi D'Elia - Arturo Orlando

Hosts:

www.theinventory.org

www.adventure-eu.com

www.justadventure.com

Layout:

Dimitris Manos

Immagine di copertina:

Ankh

Contatti

Address:

The Inventory Magazine

Grankottevägen 55 A

Örebro 702 82

Sweden

E-mail address:

d.manos@theinventory.org

Phone No:

+46702053444

Altre Edizioni

French:

<http://www.planete-aventure.net>

Italian:

<http://www.adventuresplanet.it/>

Russian:

www.questzone.ru

Copyright Note:

The Inventory è proprietà di Dimitris Manos e non può essere riprodotto altrove senza il consenso del proprietario. Se qualcuno vedesse The Inventory o parte di esso riprodotti da qualche parte senza autorizzazione, per favore contattateci all'indirizzo: theinventory@yahoo.com

Prologo

Benvenuti in questo 24° numero di The Inventory. Prima di parlare dei contenuti che troverete nelle prossime pagine, ho il piacere di annunciare che il sito Adventure Europe è ora aperto al pubblico all'indirizzo www.adventure-eu.com. Potete trovare maggiori informazioni su questa nuova ed eccitante avventura nella sezione Gossip.

E parlando di cose eccitanti... che ne dite di un'anteprima di Ankh? Il nostro nuovo collaboratore Sudeep ha avuto la chance di provare una versione iniziale di Ankh e lasciatemelo dire... è rimasto esterrefatto. Anche io ho avuto il privilegio di provare questa versione e, francamente, non rimanevo così elettrizzato da un'avventura grafica dai tempi dell'annuncio di A Vampire Story. Davvero ottimo. Ma lascio a Sudeep ulteriori spiegazioni. Una volta letta l'anteprima, non dimenticate di leggere anche i fumetti basati su Ankh, a pagina 11. E se volete gustarveli ad una maggiore risoluzione, potete sempre farlo su www.adventure-eu.com diventando membri del nostro esclusivo club (iscrizione gratuita).

Alex ASP ha scritto un'anteprima su un'avventura grafica già rilasciata in Russia chiamata Pilot Brothers 3D, che farà la sua comparsa in altre nazioni molto presto. I fans delle avventure comiche resteranno molto colpiti.

Ben Keeney torna questo mese con due recensioni. Prima di tutto, l'attesissimo Still Life, che da Ben ha ricevuto niente meno che 88. Ben ha anche recensito Ritorno All'Isola Misteriosa, titolo che lo ha sorpreso altrettanto positivamente. Justin Peeples fa il suo ritorno con la recensione di The White Chamber, un'avventura grafica freeware che farà la felicità dei fans degli anime.

Jordy Tubman è un altro nuovo collaboratore che ha l'obiettivo di rendere The Inventory più interessante agli amanti dei puzzle/adventures. Ha condotto un'intervista davvero interessante a Jonathan Boakes sul suo imminente Lost Crown, ed ha anche recensito Shivers 2. E' tutto per ora, passiamo all'anteprima di Ankh!

Dimitris Manos

ANKH

Il nostro nuovo collaboratore Sudeep Pasricha, ha avuto la chance di giocare una primissima versione di questa imminente adventure comedy. Andiamo a vedere quali sono state le sue prime impressioni su Ankh, avventura grafica 3D con interfaccia punta e clicca.

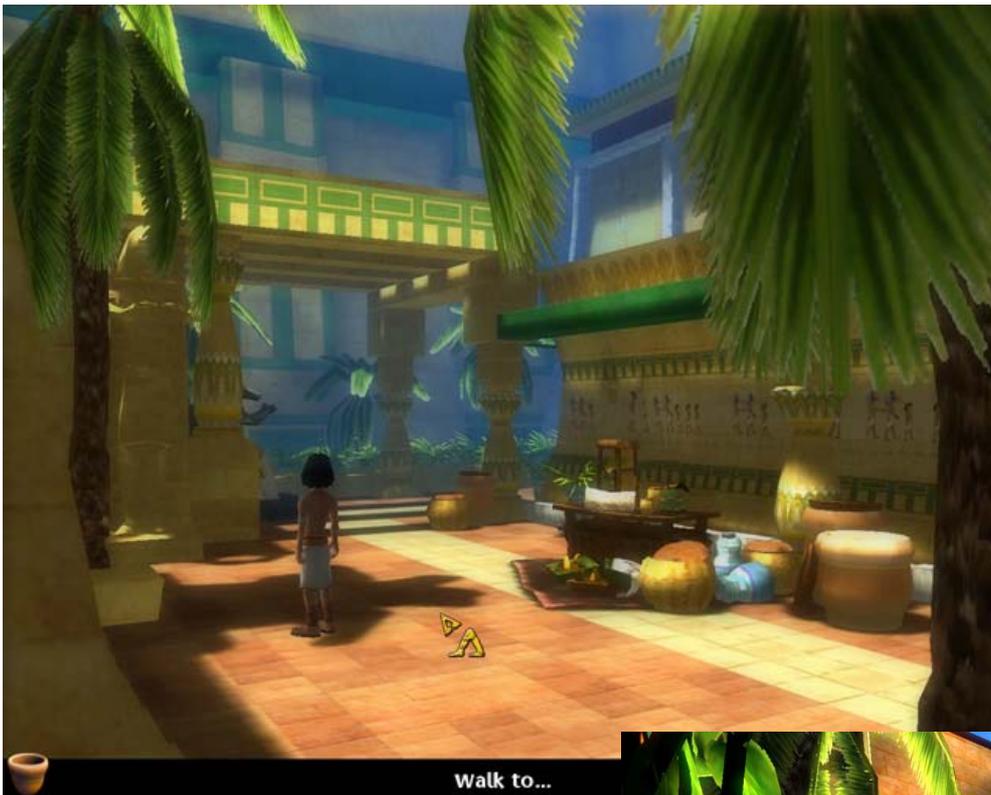


Assil

Sette anni fa, una piccola compagnia di sviluppo tedesca chiamata Artex Software rilasciò un'avventura grafica punta e clicca chiamata Ankh per piattaforma Acom RiscPC. Sfortunatamente la piattaforma Acom non prese mai il volo – furono vendute solo 500.000 macchine, di cui la maggior parte di queste in Gran Bretagna per essere portate nelle scuole inglesi, mentre il resto furono acquistate da utenti privati sparsi in Germania, Francia, Irlanda, Australia e Nuova Zelanda (in pratica non ne fu venduta nessuna negli USA). Questo significa che Ankh finì nell'oscurità, e non fu mai disponibile per piattaforma PC. Il che fu davvero un peccato, perché il gioco meritava a dir poco. La storia era ambientata in Egitto e ruotava intorno ad un ragazzo chiamato Domi che tentava di dimostrare al padre quanto valesse. Come chiunque abbia giocato avventure grafiche saprà, provare a dimostrare "quanto vali" in un'avventura si trasforma solitamente in un caotico incubo per il protagonista, e l'ignaro Domi si ritrova a combattere mortali coccodrilli nel Nilo, riparare una macchina del tempo rotta per una truppa di breakdancers, fare a botte con un cane da caccia infernale e tentare di liberare una principessa. Ankh aveva

tutti gli ingredienti per avere successo tra le avventure – una storyline stravagante, dialoghi spiritosi ed una bella grafica. Ma il successo rimase inespresso.

Voliamo avanti di sette anni ed arriviamo ad oggi. La Deck13, software house di Francoforte, ha acquisito la Artex Software ed è molto occupata a lavorare su un'avventura grafica basata sull'originale Ankh, sempre ambientato in Egitto, ma questa volta per piattaforma PC. Anche se ci sono state molte avventure ambientate in questo luogo misterioso (Riddle of the Sphinx, The Egyptian Prophecy, Egypt 3 per citarne alcune) nessuna di loro è stata concepita per farvi sorridere o addirittura farvi sbellicare dal ridere, via via che esplorate i dintorni e progredite nel gioco. Ankh: The Tales of Mystery è un'avventura comica punta e clicca in terza persona, nella tradizione di classici come Monkey Island e Discworld. L'eroe del gioco è Assil, figlio pigro di un ricco architetto di piramidi a cui piacciono le feste e che riesce a mettersi nei casini piuttosto facilmente. Visto che sono un grande fan delle avventure ricche di senso dell'umorismo, e casualmente ho anche la passione dell'egittologia, sono stato davvero contento di



Sinistra: Il puntatore per camminare.
Sotto: Un'afflitta damigella Araba ed un'altra schermata di Ankh

Walk to...

poter mettere le mani su una primissima versione demo del gioco ed avere l'opportunità di vedere come si sta sviluppando.

Come il demo inizia, vengono mostrate una serie di vignette che raccontano di come Assil ruba la chiave della Grande Piramide per portarla ad una festa segreta e come il mattino dopo si svegli con un terribile dopo-sbornia e con addosso la maledizione di un Faraone morto. Per scappare al suo destino nel Regno Dei Morti, Assil deve riuscire a convincere l'unica persona che può rimuovere la maledizione – il potente Faraone Iphenep. E deve fare in fretta, visto che l'Ankh, il simbolo magico della vita, che lui ha rubato dalla tomba (scambiandolo per un carino apri bottiglie) continua a tirar fuori oscure e maligne creature. Le linee guida della storia sono queste, e noi ci ritroviamo con il destino del regno nelle nostre mani ed Assil davanti alla porta sul retro destinata ai VIP del locale dove il Faraone tiene le sue feste. Assil deve riuscire ad incontrarlo. Cercare di convincere qualcuno all'ingresso principale non è fattibile, in quanto bisogna essere cittadini ordinari per entrare ed Assil non lo sarà prima di uno o due anni. Per cui il problema immediato è riuscire ad entrare dal retro. Ma la porta è guarda-



Walk to...

ta a vista da un panciuto buttafuori chiamato Boulboul, che è il tipo di persona che ti fa venir voglia di guardargli nell'orecchio per vedere se la luce filtra dall'altro lato. A Boulboul non piace Assil, e gli vieta l'ingresso in quanto non è un VIP (non porta collane, non è "all'ultima moda" e non può ballare). Dopo averci parlato un po', Assil viene a sapere della Camilla Loca, un ballo inventato dal Faraone stesso ("due passi a sinistra, due passi a destra, fai un giro completo, clap clap!"). Assil nota che vicino a Boulboul c'è un pericoloso cassonetto dell'immondizia. Hmm. Se Assil riuscisse a fargli ballare la Camilla Loca, il cassonetto potrebbe fare il resto. Comunque, anche provando di tutto, Assil è incapace di far smuovere Boulboul dalla sua decisione. Con tutte le scelte di dialogo esaurite, decido di esplorare le aree circostanti e cercare un modo per entrare. A poca distanza dall'entrata, Assil trova una vecchia cella con una trave legno marcio dentro ("quello che una volta era un fiero albero ora è un pericolo per l'architettura" ironizza), ma non c'è niente da fare lì, almeno per ora.

Attraversando una via limitrofa Assil scorge la finestra di una prigione da cui arriva una voce femminile che chiede aiuto. Parlandole, scopre che lei è la figlia dell'Ambasciatore Arabo e che trovandosi davanti al Faraone si è sentita dire "Vai via, mero mortale", a cui lei ha risposto "Scordatelo, vecchia scoreggia", il che l'ha portata a farla condannare a secoli senza luce in una prigione. Adesso Assil deve onorare la tradizione delle avventure grafiche ed aiutare la damigella in pericolo ad uscire dalla prigione. Una frugatina all'assortita bancarella a El-Buyall Import-Export rivela un vaso di termiti uragano, che Assil si intasca in quanto il

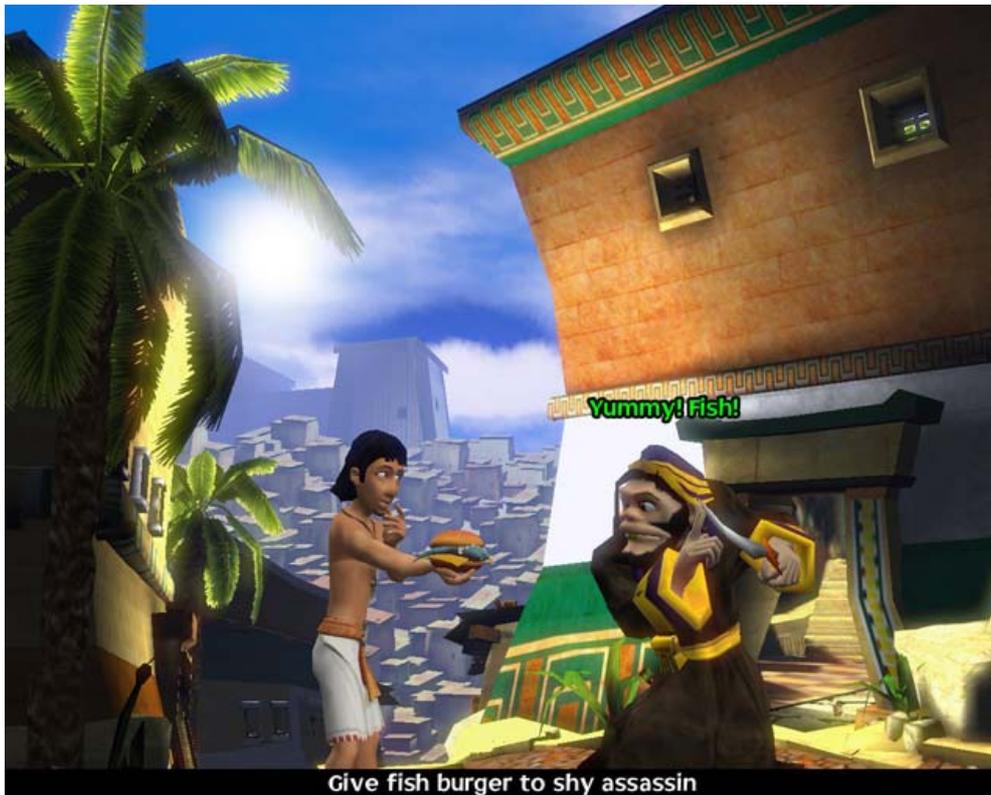


Transizione dal concept art al 3D del personaggio della mummia.



proprietario non è lì. Assil rilascia le termiti vicino alla trave marcia provocando la caduta del pavimento e liberando la figlia dell'Ambasciatore Arabo. Dopo aver risolto il problema di trovarle qualcosa da indossare (non può lasciare la prigione con i vestiti da carcerata), Assil le chiede di suonare una musica solo per lui con un antico flauto trovato lì vicino. Con la musica che suona, Boulboul inizia a ballare la Camilla Loca (apparentemente la musica è così attraente che lui non resiste) e tragicamente cade nel cassonetto dell'immondizia lasciando la porta sul retro incustodita. Il demo finisce con Assil che entra.

Devo dire che sono rimasto piacevolmente impressionato da questo demo. Ankh: The Tales of Mystery ha una fantastica grafica in 3D. Tutti i personaggi e gli sfondi sono splendidamente modellati. Un particolare notevole nella grafica è l'estrema efficacia nell'uso dell'illuminazione che amplifica di molto il look del gioco. Quel che mi ha davvero impressionato è il modo in cui la telecamera si sposta e si adatta in base ai movimenti che Assil fa mentre va in giro. Le transizioni graziose ed uniformi



Assil potrà interagire con ogni sorta di mercante di strada in Ankh

danno al gioco un aspetto molto cinematografico. Gli sviluppatori sono anche riusciti ad evitare un errore comune nelle avventure in terza persona 3D evitando che l'angolo di visuale frapponga qualcosa tra il personaggio e voi che guardate (come un pilastro per esempio). Quando nel gioco avviene una situazione del genere, l'oggetto che ostruisce la visuale diventa trasparente, così da non ostruirvi mai la vista.

L'interfaccia è facilmente gestita dal mouse con il puntatore che cambia nell'azione appropriata (raccogliere, guardare, ecc.) quando passa su un oggetto con cui si può interagire. Un click sinistro serve per le azioni ed è anche usato per far muovere il vostro personaggio sullo schermo, mentre un click destro da informazioni sugli oggetti che il puntatore ha messo in evidenza. Premendo TAB esce fuori una lista delle cose da fare, che risulta utile se siete il tipo di giocatori che ha

bisogno di chiari e concisi aiuti per proseguire.

La colonna sonora di sottofondo è piacevole e rilassante, con libero uso di strumenti dell'Est che aggiungono atmosfera e vi fanno immergere nell'ambiente. La Deck13 ha rivelato che l'intero gioco avrà una colonna sonora cinematografica nello stile del recente film La Mummia – drammatica in certe locazioni e molto soft in altre. La colonna sonora è stata realizzata dal famoso studio tedesco Dynamedion che ha creato il sonoro per Spellforce, Neocron 2, Moment Of Silence ed altri precedenti titoli dei Deck13. Tutti i personaggi del gioco sono doppiati molto bene, apparentemente da doppiatori professionisti dall'accento britannico. L'effetto di sentire personaggi dell'antico Egitto parlare con questo accento è molto divertente, ed unito ai simpatici dialoghi, vi spinge ad esaurire tutte le possibili scelte di conversazione con i personaggi. La

mia unica (piccola) remora sul doppiaggio è che ho riscontrato delle discordanze nell'accento inglese dei personaggi. Per esempio, un personaggio parla perfettamente un buon inglese con accentuazione britannica, ma poi intervalla una parola che utilizza un accentuazione americana, il che suona strano. Ma questi sono solo rari casi e per la maggior parte ho trovato il doppiaggio davvero ottimo da ascoltare.

La mia impressione finale di Ankh: The Tales of Mystery è molto positiva e mi sono davvero divertito a giocare il teaser-demo (anche se devo ammettere che sono un po' parziale verso i giochi pieni di humor, personaggi eccentrici e buffi puzzles). La storyline è molto promettente, i dialoghi sono divertenti e coinvolgenti e la colonna sonora ed il doppiaggio sono di elevata qualità. I personaggi che ho incontrato nel demo sono meravigliosamente animati e risultano immediatamente piacevoli (gli sviluppatori hanno



walk to...



assicurato oltre 50 "strani" personaggi nel gioco). L'interfaccia è intuitiva e così semplice da usare che anche se qualcuno non ha mai giocato un'avventura grafica prima d'ora riuscirà a padroneggiarla immediatamente. E le esotiche località egiziane (la maggior parte dentro ed intorno al Cairo) saranno una festa da esplorare, in special modo grazie a questa fantastica grafica 3D. Da avido giocatore di avventure devo ammettere che sono molto eccitato per questo gioco e non vedo l'ora di averlo appena arriverà sugli scaffali!

Per finire, permettetemi di lasciarvi con due parole degli sviluppatori di Ankh: The Tales of Mystery: "Cairo... l'antica città dalle mille forme, colori e profumi. E di Faraoni, coccodrilli ed assassini. Non sarà facile per Assil avere udienza al palazzo per sconfiggere la maledizione che lo perseguita. E peggio ancora, il numero dei suoi nemici aumenta esponenzialmente via via che la maledizione si impossessa di lui. E questo avviene molto velocemente. Solo una mente acuta può salvare Assil da morte certa: VOI! Durante la sua avventura Assil incontrerà molte persone strane, da schiavi felici a spaventati coccodrilli fino a Osiride stesso, il Dio del Regno dei Morti. State pronti per una selvaggia avventura nell'antico Egitto che farà sembrare le avventure grafiche degli ultimi anni come un episodio di Teletubbies!" Il gioco è atteso sugli scaffali per settembre 2005. Un rilascio internazionale è previsto sotto l'etichetta "Rebel Games". Potete trovare informazioni ed immagini su: <http://www.deck13.com/english/index.html>

- Sudeep Pasricha

Pilot Brothers 3D

Il nostro reporter dalla Russia, Alex ASP, ha scoperto per noi un'interessante avventura punta e clicca chiamata Pilot Brothers 3D. Gli sviluppatori del gioco hanno pianificato di rilasciare il titolo globalmente. Vediamo se Alex ritiene che Pilot Brothers 3D sia da attendere con ansia.

I Pilot Brothers hanno una lunga storia. Fecero la loro comparsa nei racconti del famoso scrittore russo per bambini Eduard Uspensky, che nel 1970 creò una parodia delle popolari serie di detective russe. Alcune storie di Eduard Uspensky furono anche convertite in cartoni animati. Ed i racconti dei nostri due detective non fecero eccezione. Dopo alcune edizioni i nostri cambiarono i loro nomi in Chief e Colleague, vennero disegnati a mano (invece che pupazzi) e i casi che si trovarono a risolvere divennero spy story sensazionali e divertenti. Fu un gran successo, che devono al loro ingegnoso animatore Tatarsky. Nel 1997 riuscirono a farsi strada anche su PC. "Pilots Brothers: On The Track Of Striped Elephant" fu una delle prime (se non la prima) avventura grafica russa. Di nuovo, fu un grande successo e permise agli autori di realizzare il secondo gioco della serie: nel 1998 "Pilot Brothers 2: The Case Of Serial Maniac Sumo" fece la sua comparsa. Da allora fino al 1999 i due fratelli rimasero occupati a studiare il tedesco e come risultato ottennero di stupire la popolazione tedesca con la versione localizzata della loro prima avventura grafica. Girarono voci che i Pilots avessero anche tentato di imparare l'inglese ma forse fallirono, chissà? Dopo vari anni di silenzio i Pilot Brothers apparvero ancora nel 2004 in 2 giochi:



un'avventura chiamata "Pilot Brothers 3. Back Side of the Earth" ed un arcade "Pilot Brothers: Olympiad". Ed una volta ancora si son cambiati d'abito e sono tornati da noi in una nuova avventura grafica. Con "Pilot Brothers 3D. A Kitchen Garden Wrecker Case" hanno in mente di fare un tour globale!

Prima di tutto, non fatevi traviare dal termine "3D" nel titolo. Non c'è nessun vero 3D. I personaggi sono stati creati con modelli 3D ma poi convertiti in sprites 2D. I fondali sono pre-renderizzati con aree animate qui e lì. Come bonus, su quasi ogni schermata si trovano oggetti attivi che non giocano nessun ruolo nel gioco e sono inseriti solo per divertire. Vi chiederete se il gioco è migliorato con tutte queste

nuove caratteristiche. Non lo so. Ho giocato i primi giochi della serie e non credo. Ciononostante il gioco appare molto carino ed in stile cartonesco in una maniera molto differente rispetto ai primi titoli.

Ed eccoci alla storia. Una tranquilla mattina i Pilot Brothers si ritrovano a leggere un giornale dove è scritto che una collezione di mummie è stata portata al museo locale di Berdichev, la città dove i detective vivono. I fratelli decidono quindi di far visita alla mostra, quando improvvisamente si ricordano di non aver dato da mangiare al loro topo domestico. Per cui dovranno andare in giardino invece che al museo. Arrivati al giardino però scoprono che questo è stato completamente distrutto. Notano anche uno strano Uomo in Nero e decidono di scoprire



Pilot Brothers 3D ha uno stile grafico unico. I due eroi appaiono sciocchi ed adorabili allo stesso tempo.



cos'è realmente successo e catturare il responsabile di tutto ciò.

Questo gioco è una detective-comedy, il che significa che si dovrebbe ridere mentre si gioca. O almeno sorridere. Questo almeno avvenne nei primi giochi - Pilot Brothers venne conosciuto proprio per il suo specifico umorismo. Davvero un peccato che il nuovo motore grafico ed il nuovo team di sviluppo abbiano fallito nel mantenere lo spirito dei giochi precedenti. Ahimè, non ci sono più gag animate (dannazione, avrebbero dovuto realizzare queste invece di animare oggetti senza senso). Gli autori hanno provato a compensare

questa mancanza con un estensivo uso di giochi di parole nei dialoghi. Alcune volte centrando l'obiettivo, altre no. Spesso sono rimasto confuso chiedendomi perché abbiano fatto questo. Non immagino davvero come tutti questi giochi di parole potranno essere tradotti, ma di certo gli sviluppatori avrebbero potuto fare di meglio.

Comunque, la storia non è male. L'atmosfera unica di Berdichev, uno strano paese perduto nel tempo, un plot poliziesco, un po' di humor, un corso pratico di come inserire doppi sensi in ogni frase nell'interesse dei giochi di parole (argh)... Ma il particolare fas-

cino dei primi giochi non c'è, mi spiace.

La colonna sonora è piuttosto breve, 2-3 motivetti soltanto e non sono nemmeno lo stato dell'arte ed iniziano ad annoiare dopo poco. I doppiaggi sono leggermente meglio. Aleksey Kolgan, la voce di entrambi i fratelli, fa un buon lavoro e adorna i dialoghi con il suo talento. Spero che i localizzatori riusciranno a trovare un doppiatore "Pilotish" di egual fattura. E' un peccato che ci siano anche dei bug nel gioco, che qualche volta fanno dialogare i fratelli nello stesso momento e altre volte vi impediscono di skippare i dialoghi.

In "Pilot Brothers 3D: A Kitchen Garden Wrecker Case" avete anche una mappa e potete scegliere la locazione da visitare. Altre locazioni diventano accessibili durante il gioco. Ogni locazione è divisa in 3-5 schermate dove vi aspettano puzzle inventory-based. Ogni locazione ha il proprio set di oggetti e quando passate da una locazione all'altra gli oggetti nell'inventario cambiano automaticamente. Ma non preoccupatevi, tutti gli oggetti che avevate prima riappariranno quando rientrerete nella locazione. Questo è un approccio carino per semplificare il gameplay, specie se tenete in mente che il prodotto è rivolto principalmente ad un target adolescenziale. Se siete bloccati in una locazione potete spostarvi in un'altra e poi tornare alla precedente senza sforzi.

Se avete mai giocato Goblins della Coktel Vision, troverete che i due giochi hanno molto in comune. C'è anche la divisione dei compiti in "Pilot Brothers 3D: A Kitchen Garden Wrecker Case". Chief è il responsabile dei lavori intellettuali, Colleague è respons-

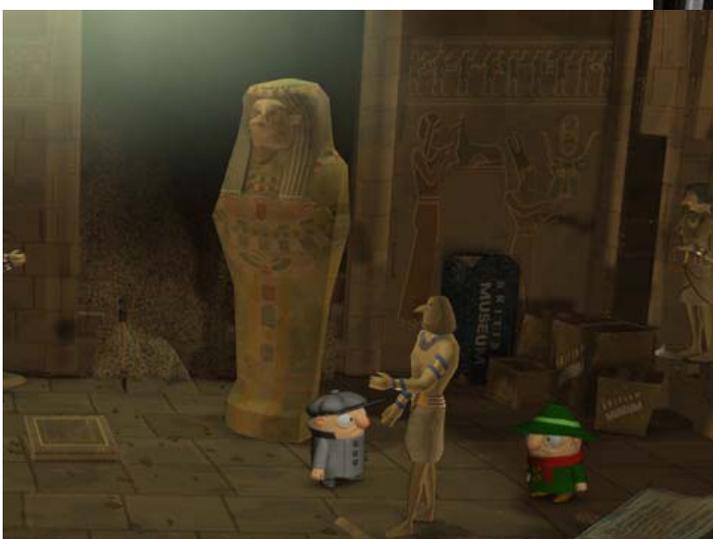
abile di quelli fisici. Ognuno di loro ha il suo proprio inventario. Se trovate un oggetto, questo si metterà nell'inventario del detective che dovrà utilizzarlo dopo. E non avrete mai più di sei oggetti alla volta in ognuno dei due inventari, per cui non c'è bisogno di scrolling. Non è nemmeno possibile scambiare gli oggetti tra i due protagonisti.

I puzzles sono piuttosto facili (di nuovo, tenete in mente il target verso cui è indirizzato il gioco). Inoltre, ogni azione giusta viene premiata con l'obbligatorio dialogo-doppisensi che di solito racchiude un indizio su cosa fare dopo. Ci sono vari mini-giochi in "Pilot Brothers 3D: A Kitchen Garden Wrecker Case". Sfortunatamente sono piuttosto bruttini e poco ispirati. Fortunatamente, gli sviluppatori si sono dimenticati di disabilitare i salvataggi nei mini-giochi. Basta salvare di tanto in tanto per ogni progresso e li finirete velocemente.

Adesso uno si domanderà se acquistare questo gioco. La decisione sta a voi. Non posso dire che il gioco sia splendido, ma non posso nemmeno dire che sia bruttissimo.

Ci sono altri due fattori che possono aiutarvi nella decisione: 1) questo gioco viene venduto in Russia su 2 CD (installazione massima 1.2 Gb) anche se tentando di comprimerlo solo per interesse personale ho ottenuto un file di 450 Mb; 2) potete finire il gioco in una serata. Sì, avete sentito bene. Vi porterà via al massimo 4-6 ore. Ed alla fine non aspettatevi di aver compreso tutto! Pilot Brothers 3D dovrebbe essere il primo di tre giochi. Quando leggerete questo articolo il secondo gioco dovrebbe fare la sua comparsa in Russia. Bene, se volete passare una serata giocando una detective-comedy in stile cartoon, abbiate a mente che la mattina dopo vi sarete facilmente dimenticati di aver acquistato "Pilot Brothers 3D: A Kitchen Garden Wrecker Case". Se invece parlate tedesco, vi raccomando di cercare una copia del primo gioco della serie, "Pilot Brothers: Die Suche nach dem gestreiften Elefanten". Venne rilasciato da Mitcom e di tanto in tanto è possibile trovarlo nei negozi a 10 Euro.

- Alex ASP



Adventure Europe è online

Siamo felici di annunciare che Adventure Europe è finalmente aperto!!! Visitate questo nuovo sito dedicato alle avventure grafiche su www.adventure-eu.com e non dimenticatevi di iscrivervi al nostro club così da aver accesso a materiali esclusivi come i Fumetti, gli Sketch, le Video Interviste ed i Contests. Unendovi al nostro club avrete anche l'opportunità di interagire col sito: potrete votare, dare i vostri propri voti alle avventure che abbiamo recensito e partecipare al forum. Adventure Europe è disponibile in 4 lingue, Inglese, Francese, Tedesco e Greco. Siamo comunque alla ricerca di altro staff che si unisca ad Adventure Europe. Abbiamo bisogno di editori per gli altri siti locali, traduttori, scrittori, moderatori, PR, programmatori flash e grafici. Se volete unirvi al team di Adventure Europe mandate una lettera di richiesta a d.manos@adventure-eu.com. **Sviluppatori** e **Publisher** di avventure grafiche sono anche benvenuti per contattarci se vogliono articoli o pubblicazioni sui loro titoli.

Caldissimi pettegolezzi

Ok, lo scorso mese vi abbiamo dato una piccola dritta sul fatto che qualcosa stava per cambiare nella comunità AG, e ci riferivamo all'avvenuta separazione di Bad Brain Entertainment da Autumn Moon Entertainment. Questa volta abbiamo un pettegolezzo ancora più rovente! Si vocifera che un nuovissimo team di stimati sviluppatori abbia acquistato i diritti di una famosa licenza da un "peso massimo" dei publisher. E si vocifera anche che questo team sia in trattative con un altrettanto famoso artista, per l'acquisizione di un'altra licenza molto, molto, molto popolare tra i fans delle avventure grafiche. Vi diremo di più appena avremo notizie ufficiali...

Annunciato Metronome

Lo svedese team di sviluppo indipendente, i Team Tarsier, ha rivelato di essere al lavoro su un'avventura grafica in terza persona chiamata The Metronome. Stando al sito degli sviluppatori il gioco vanterà caratteristiche uniche, tra cui l'utilizzo dei suoni per la maggior parte del gameplay, il che ci riporta alla mente il classico Loom. Ci sono anche un po' di immagini e concept arts sul loro sito che dimostrano che il gioco vanterà una splendida grafica in 3D in tempo reale. Team Tarsier è al momento alla ricerca di un publisher per il loro promettente Metronome. Date uno sguardo al sito: www.tarsier.se/metronome

Data di rilascio per King's Quest IX

Il team di sviluppo dietro il non-ufficiale King's Quest IX ha fatto sapere che annuncerà la data di rilascio del gioco ed altre importanti notizie durante la KQ9.org Birthday Chat, che si terrà Sabato, 15 Maggio, 2005 alle 4PM EST. La chat avverrà al seguente link: <http://www.kq9.org/chat/>. Durante questa chiacchierata, gli utenti avranno la chance di fare tutte le domande che vorranno al team di sviluppo di KQIX.



ANKH



Souvenirs, souvenirs!
Tappeti, letti di chiodi!
Lampade ad olio!



Souvenirs, souvenirs!
Tappeti! Lussuriosi letti di
chiodi! Lampade ad olio
di qualità!



Hey, cenciosa
mummia finiscila!
Voglio solo dare
uno sguardo alle
tue eleganti
bende



Stop!
Hey, quello è un
fermaglio in velcro?
Ahh! Non tirare
la levaaaa...



AIEEE!



?!

OOOOO



SPLINK

HURKI!



Quel letto di chiodi! Per amor del Faraone, rimuovi quel letto di chiodi! Puoi?



Quello splendido manufatto si muoverà di lì solo quando acquistato!



Comprare? Sei matto? Sono appeso qui senza bende...



Ok... Se non lo vuoi... Ho anche uno scarabeo egiziano originale!



Ok, ok, va bene!



Cento monete!



Cosa?!?! Cento monete?!? Mai e poi mai!!!



Venti!!

Ottanta

E va bene... Novanta per un amico!

Ritock!!



...lo incarto o volete usarlo subito subito?

Intervista a Jonathan Boakes

Jonathan Boakes si è fatto un nome nel mondo delle avventure quando ha pubblicato Dark Fall, avventura horror con visuale in prima persona. Il fatto che l'intero gioco fosse il frutto del lavoro di una sola persona impressionò sia il pubblico che la stampa specializzata. In questo periodo Jonathan è al lavoro sul suo terzo titolo, chiamato "The Lost Crown: A Warning to the Curious", e il nostro nuovo redattore Jordy Tubman l'ha intervistato nel nostro Salotto questo mese sul suo prossimo gioco e sul mondo delle avventure in generale.

Parlaci un po' di te e della XXVProductions: dove lavori, quando hai iniziato e quante persone ci sono nel tuo studio?

Ciao a tutti, sono Jonathan Boakes, sviluppatore di entrambi i Dark Fall e autore di diversi siti internet che coprono molti interessi, dalla TV degli anni passati alle investigazioni sul paranormale. Attualmente lavoro in Cornovaglia, Inghilterra. Il mio ruolo di sviluppatore è cominciato sette anni fa, con la creazione del mio primo gioco intitolato "The Displacement". Lavoro principalmente da casa, ma vado a Londra quando devo occuparmi di operazioni più complesse.

Qualcuno ha detto che "Dark Fall: The Journal" è stato creato come omaggio alle avventure grafiche vecchio stile. Le avventure sono il tuo genere preferito o ti piacciono anche altri generi?

Il primo Dark Fall è stato un "omaggio" alle avventure grafiche che io e i miei amici abbiamo giocato fra il 1996 ed il 2002. Sono state usate molte caratteristiche classiche del genere e ne sono state introdotte di completamente nuove. E' stata uti-



lizzata la consueta interfaccia punta e clicca, accompagnata dall'effetto "non guardare dietro di te" imposto dalla narrazione. Mi piace pensare alle avventure come dei libri pop-up digitali, con delle illustrazioni 2D animate e fantasiose.

Ho deciso di creare il gioco in un periodo in cui sentivo una grande mancanza di avventure punta e clicca che, in Inghilterra, erano ormai sparite. Vedevo il genere come una forma d'arte morta ed ero desideroso di creare un'avventura che contenesse lo stile e i sotterfugi che avevo imparato ad amare col passare degli anni.

Ho sempre giocato anche

gli "altri generi". Sono un grande fan degli sparatutto. Mi piacciono l'esplorazione e gli spazi aperti che offrono questi giochi. Mi sono dedicato anche a qualche gioco di ruolo. Ho amato Morrowind e credo che Bloodmoon (la seconda espansione ufficiale) sia uno dei migliori giochi d'avventura che abbia mai provato. Più recentemente, sono stato impressionato dal capitolo di Half-Life 2 "Noi non andiamo a Ravenholm". C'era un'atmosfera disgustosa e inquietante in quel livello che mi ha fatto ricordare i due episodi di "They Hunger", i famosi mod amatoriali per il primo Half-Life. Entrambi questi esempi sono carat-

terizzati da un'atmosfera più nera del nero e generano diversi momenti di sana paura. E' difficile creare un senso di vero spavento in un gioco senza ricorrere a dei miseri trucchetti, come quelli utilizzati in Doom 3. Davvero i demoni interplanetari hanno armadi?

Dopo aver seguito l'intero sviluppo di due titoli diresti che l'esperienza è stata completamente positiva o ci sono stati dei momenti neri?

Ci sono sempre momenti negativi, ma fortunatamente non intaccano minimamente le impressioni globali riguardo queste due "imprese". Mi piacerebbe parlarne ma non posso. Molti degli "infarti" e dei momenti di scoramento provati dopo l'uscita di Light Out si sarebbero potuti evitare.

L'aspetto migliore di tutto il lavoro è stato il poter leggere i commenti in Internet, le teorie e le impressioni relative ad entrambi gli episodi di Dark Fall. Dal mio punto di vista, i giochi sono fatti per i giocatori, quindi ogni feedback diretto mi ricompensa di ogni sforzo.

La creazione di un gioco, specie nelle fasi iniziali, può sembrare un'impresa impossibile. Come hai affrontato questa prima parte del lavoro? Ti sei concentrato sulla storia? Sul gameplay? Sull'ambientazione? Da dove sei partito?

Il primo pensiero va sempre ai mezzi a disposizione. A cosa si può fare con il budget disponibile, che in entrambe le occasioni è uscito direttamente dalle mie tasche, e a cosa potrebbe rendere il prodotto interessante. A questo punto entra in gioco la storia e bisogna cercare in ogni modo di creare una trama non

banale e che sappia essere appassionante. Mi entusiasmai nel vedere tanti giocatori (e recensori) prendere le mie sensazioni come attrazioni turistiche, e ciò che hanno detto sui miei giochi lo conoscete. La storia può mentirci? Possiamo cambiare il nostro destino e quanta influenza abbiamo sullo sviluppo della storia?

A parte alcuni casi eccezionali direi che sono la storia e l'ambientazione ad aver colpito maggiormente i giocatori. Per quanto mi riguarda una buona storia è essenziale, e dovrebbe rappresentare la spina dorsale di tutta l'esperienza.

Il momento successivo è quello della costruzione. E' la parte più lunga dello sviluppo ed è anche quella che presenta i maggiori rischi per l'intero progetto. Bisogna assumere un atteggiamento attento ma rilassato, altrimenti si rischia di venire sopraffatti dal lavoro. Il dubbio ed un sentimento di odio verso di sé e il proprio lavoro sono sempre dietro l'angolo, di conseguenza un buon team di supporto è essenziale.

Anche ricevere feedback regolari è un'ottima cosa, ed i forum dedicati alle avventure andrebbero davvero premiati per l'interesse che mostrano nei confronti dei progetti delle software house indipendenti.

Si è scatenata una grande attesa tra i tuoi fan da quando sono apparse le prime notizie relative al tuo nuovo progetto, dal titolo provvisorio "The Lost Crown: A Warning To The Curious". Potresti dirci qualcosa a riguardo? Si tratta di un adattamento?

Beh, "The Lost Crown" sarà un'estensione, più che un pedissequo adattamento. Col timore di sembrare presuntuoso, direi che il mio approccio si potrebbe definire

come un voler "re-immaginare" la storia che M. R. James scrisse nel 1925. E' basata sulla sua conoscenza della storia, le sue impressioni sul soprannaturale e la sua esperienza di vita sulla costa orientale inglese. L'infinita distesa di dune sabbiose, le solitarie colline coperte di boschi e i personaggi dimenticati di un tempo ormai scomparso saranno tutte caratteristiche presenti in "The Lost Crown". Ci saranno anche delle aggiunte nuove e spaventose, per dare un senso di incertezza e di paura, ma non inserirò le solite stupidate horror come zombie o lupi mannari. La storia di James è piena di presagi e di atmosfera.

Uno dei motivi ricorrenti nei tuoi lavori precedenti è la presenza di fenomeni paranormali. Troveremo anche in questo nuovo gioco attrezzature per la caccia ai fantasmi o interazioni di qualche tipo con queste "presenze"?

Ci sarà sicuramente un fantasma. E' essenziale per la storia. James si è ispirato alla figura del piccolo fantasma dello spettacolo tradizionale "Punch & Judy", durante la creazione dei suoi molti spettri. E' una creatura spaventosa, con un viso allungato, pallido e tirato. Si potrebbe paragonare alla "Ghostface" del film "Scream".

Da un po' di tempo a questa parte sto cercando di accrescere le mie conoscenze nel campo del paranormale. Una squadra di ricerca sta raccogliendo informazioni su tutte le storie di fantasmi e le presunte case infestate che ho incontrato durante la mia permanenza in Cornovaglia, una contea che è in grado di offrire ad un artista tutta l'ispirazione di cui ha bisogno. Queste ricerche includono, tra le

altre cose, stazioni ferroviarie isolate, sistemi di gallerie sotterranee e antichi circoli di pietra. Gran parte di tutto ciò che troverete in "The Lost Crown" avrà un collegamento diretto ad avvistamenti o eventi paranormali realmente investigati dalla squadra di ricerca. Potete trovare tutte le nostre indagini sul sito: www.this-hauntedland.co.uk

Gli oggetti per la ricerca dei fantasmi presenti nel gioco saranno molto simili a quelli usati nella realtà e permetteranno ai giocatori di sperimentare la tensione e le scoperte che abbiamo vissuto in prima persona in questi luoghi. Quasi tutti i nostri risultati sono stati raggiunti grazie a dei semplici esperimenti e per me è davvero un piacere illustrare il nostro lavoro in un videogioco

Il sito legato a questo tuo nuovo progetto (<http://www.awarningtot-hecurious.co.uk/>) è un'incredibile ventata di aria fresca, per quanto riguarda lo stile e il layout. E' davvero un piacere visitarlo! Cosa ti ha fatto decidere di creare un sito così "anticonvenzionale" e interattivo piuttosto che il solito schema "News, Media, ecc."?

Prima di tutto, grazie per i complimenti. E' sempre un piacere sentire commenti positivi su questo sito, ma continuo a chiedermi se ho fatto la "cosa giusta" creandolo così.

I siti dedicati ai giochi solitamente hanno un obiettivo semplice: alzare il profilo del gioco e farne vendere un sacco di copie.

In questo tipo di siti promozionali è tutto molto prevedibile. Sono costruiti per sparire una volta che hanno compiuto la loro "missione". Ho pensato che sarebbe stato bello abbandonare i soliti menu e costruire qualcosa che mi sarebbe

stato utile anche sul lungo periodo. Nei prossimi mesi aggiungerò altri link, scriverò articoli ed esplorerò le tematiche presentate dalla storia, e parlerò anche della mia esperienza durante la creazione del gioco.

Non volevo costruire il solito sito con i soliti contenuti.

Ultimamente c'è stato un proliferare di sezioni dedicate al "making of" contenenti due o tre immagini wireframe con le didascalie "prima costruisco il modello, poi lo ricopro di textures, poi ne faccio il render". Sono inutili, oltre che anacronistici. Credo che ci sia bisogno di qualcosa un po' più "vivo".

Con il passare del tempo compariranno, ovviamente, anche gli immancabili screenshot e qualche abbozzo della storia. Per ora sono felice di poter aggiornare il mio diario di viaggio, lasciando indizi per i giocatori più smaliziati. Dovrei anche dire che James ha un grande seguito, e non credo che i suoi fan sarebbero contenti se pubblicassi un sito-spazzatura per vendere più copie del gioco. Anche per questo ho preferito costruire un sito più "opaco" e intrigante. E' stato un bello sforzo, che mi ha costretto a pensare fuori dagli schemi.

La sezione "Creazione" del sito di "Dark Fall: Lights Out" si è dimostrata molto interessante, con supporto e incoraggiamento a chi desiderava spendere le proprie capacità nel mondo delle avventure grafiche. Ci saranno dei tutorial simili anche questa volta?

Spero proprio di sì! I tutorial di "Lights Out" erano molto semplici ed erano pensati per dare agli appassionati un po' di fiducia più che un vero e proprio bagaglio di conoscenze. Nei prossimi mesi dovrò

imparare nuovi trucchetti e abilità sui software usati per la creazione dei giochi. E' un percorso di apprendimento ripido, ma mi sono già trovato in situazioni simili. Se il processo produttivo non mi dà esperienza e conoscenze allora non mi interessa. Lo stress è essenziale per farmi produrre qualcosa di decente.

I tuoi due ultimi lavori presentavano dei luoghi centrali, rispettivamente l'hotel costruito all'interno della vecchia stazione ferroviaria e il faro, nei quali si svolgeva gran parte dell'avventura. In "The Lost Crown" succederà una cosa simile, con un luogo particolare legato al gameplay?

E' un'osservazione interessante. Non ci avevo mai pensato, ma in effetti hai ragione. Sono cresciuto guardando le serie TV fantasy e fantascientifiche girate con una gran penuria di mezzi. Le restrizioni del budget erano spesso evidenti. Gli scenografi lavoravano con la regola che un singolo set ben costruito era molto meglio di un sacco di set fatti "al risparmio". Credo di aver inconsapevolmente assimilato questo modo di fare, il che è ironico, data la grande libertà offerta dal 3D. Pensare in piccolo permette anche di prestare molta attenzione alle luci e ai dettagli. Mi diverte molto "arredare" i miei ambienti e, in questo senso, lavorare su un singolo tipo di ambientazione è molto più semplice.

In "The Lost Crown" ci saranno un'intera cittadina sul mare, molti "interni" e paesaggi costieri dell'Inghilterra dell'est. Di conseguenza ci saranno molti ambienti da arredare, illuminare e presentare ai giocatori. James possedeva un incredibile talento, che condivideva con Thomas Hardy, nel descrivere i suoi



luoghi. James definiva questa capacità "word painting" in "A Warning to the Curious." Era completamente consapevole di quello che stava facendo. Entrambi questi autori avevano un modo magico di presentare luoghi completamente coerente nei quali i loro personaggi si muovevano alla ricerca del loro destino. E' interessante notare anche che questi due autori condividevano il desiderio di presentare la loro Inghilterra come depredata del proprio passato e pronta a rievocare eventi ormai perduti non appena se ne presentava l'occasione.

"Dark Fall: The Journal" aveva, per quasi tutta la durata, un protagonista indefinito, cosa che permetteva al giocatore di sentirsi al centro degli eventi. "Dark Fall: Lights Out" invece aveva un protagonista ben definito e questo ha prodotto alcuni sviluppi interessanti per la storia. Quale delle due opzioni hai scelto di usare in "The Lost Crown"?

La cosa interessante, in Dark Fall, è stata non dichiarare il sesso del personaggio principale. Leggendo recensioni e soluzioni ho scoperto

che molti giocatori avevano deciso il sesso del protagonista in maniera arbitraria, ignorando tutte le informazioni che il gioco avrebbe potuto suggerire. L'ho trovata una cosa interessantissima. Rivela molto riguardo la prospettiva dell'autore e le sue idee sui personaggi del gioco.

"Lights Out", invece, aveva assolutamente bisogno di un personaggio ben definito. Il presunto rapporto tra lui e la causa di tutti i problemi era abbastanza importante per la storia. C'era bisogno di un legame e dare un sesso al protagonista permetteva di esplorare molto meglio i conflitti e gli interessi presenti. Anche in "The Lost Crown" ci sarà un protagonista ben caratterizzato. E' una storia che necessita di essere scoperta attraverso l'interazione (con altri personaggi) ed esplora le reazioni che il mondo mette in atto nei confronti del protagonista stesso. In un mondo ideale il sesso o l'orientamento sessuale di una persona non sarebbero importanti. Sfortunatamente non viviamo in quel mondo e spesso le opinioni sono basate sui fatti più banali e sulla semplice osservazione. Decidere se il personaggio debba essere maschio o femmina non è un atteggiamento sessista ma, ogni

tanto, mi piacerebbe poter vivere in quel mondo ideale.

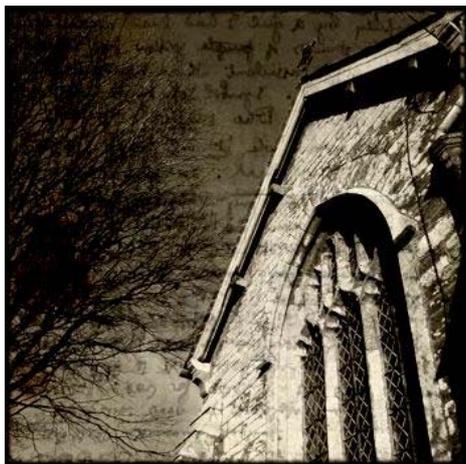
I puzzle e gli enigmi giocano un ruolo importantissimo nei giochi e bilanciarli non è facile. Hai scelto di far risaltare la parte dedicata all'esplorazione o quella relativa alla risoluzione degli enigmi? Oppure hai optato per un bilanciamento tra le due parti?

Posso dire, con una certa dose di soddisfazione, che ci saranno molti più enigmi che in "Lights Out".

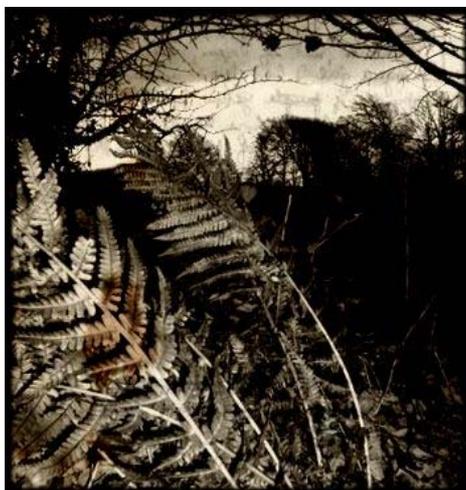
Nell'offrire un'ambientazione libera, non lineare, ho però preferito lasciare poco spazio agli enigmi in alcune aree. Sto cercando di creare un nuovo tipo di equilibrio tra questi due elementi. E' essenziale includere degli enigmi immersivi e realistici per far sentire il giocatore partecipe della storia e del mondo presentato. Un numero esiguo di enigmi farebbe pensare più a un film interattivo che a un gioco e, comunque, tutti i giochi richiedono degli enigmi da risolvere o sfide interattive con cui confrontarsi. In "The Lost Crown" ci sarà grande varietà di enigmi, dalle tecniche di caccia ai fantasmi dell'età Vittoriana, fino a missioni di contorno basate sul comportamento e su tecniche di conversazione.

In una discussione su un forum, hai detto che questo gioco sarà "un cambio di direzione netto rispetto ai due Dark Fall". Questo cambio di rotta si rifletterà sul gameplay o pensavi a un cambiamento nell'atmosfera?

In realtà pensavo ad entrambe le cose. Non ci saranno case infestate o schermate fisse. Questo terzo gioco non avrà alcun collegamento stilistico con i due Dark Fall ed è



Il genere sta attraversando un periodo particolare, con alcuni sviluppatori che sembrano voler mordere la mano che li nutre. C'è un tentativo evidente, da parte di alcuni, di mettere un muro tra sé e la comunità e la ricchezza dei giochi del passato."



stato pensato con un suo stile ben preciso. Al momento mi sarebbe difficile, oltre che illogico, cercare di descrivere quello che stiamo progettando, ma fra un paio di mesi sarà tutto più chiaro.

Solitamente quanto dura la produzione dei tuoi giochi? Detto chiaramente: quando pensi che sarà pronto "The Lost Crown"?

Se tutto va bene dovremmo essere pronti al lancio entro la fine dell'autunno che, solitamente, è il periodo migliore per questo genere di operazioni. Ovviamente da qui ad allora potrebbe succedere di tutto, quindi preferisco non dare informazioni più precise per adesso. La possibilità di lavorare senza una rigida scadenza imposta dal publisher è importantissima, e non sono interessato a fare da "tappabuchi" per le line-up natalizie. Ogni lavoro creativo richiede tempo, e i videogiochi non fanno eccezione. Potrei sfornare un nuovo Dark Fall usando le conoscenze che possiedo ora, ma non vedo alcun motivo di interesse nel produrre giochi in quest'ottica cinica. Buoni giochi creano un mercato, ma non credo sia giusto sfruttarlo fino all'osso.

Una domanda ormai abusata e che avrei preferito evitare, ben sapendo che ponendotela non faccio altro che buttare benzina sul fuoco di un dibattito senza fine: cosa pensi del momento che le avventure stanno attraversando in relazione a quando rilasciasti il primo Dark Fall?

Grazie per il tatto e la comprensione. Il genere sta attraversando un periodo piuttosto particolare, con alcuni sviluppatori che sembrano voler mordere la mano che li nutre. C'è un tentativo evidente, da parte di alcuni, di mettere un muro tra sé e la comunità e la ricchezza dei giochi del passato. E' troppo facile, a posteriori, trovare pecche e difetti nei vecchi giochi.

Ci vuole molto di più di un'attenta promozione o di altisonanti annunci per convincere la maggioranza dei giocatori che le innovazioni tecniche sono più interessanti del concept, della storia e della longevità. Ad essere onesti, non do molta importanza al fatto che un gioco sprema fino all'osso l'hardware più potente riempiendo, di conseguenza, le tasche dei produttori di schede video.

La prima domanda che mi faccio quando leggo di un nuovo gioco è: "di cosa parla"? Sapere che utilizza "shader" e "bump mapping" è molto interessante, ma il gioco varrà qualcosa fra 10 anni? Ho giocato molti giochi con "shader" e "bump mapping" e posso felicemente affermare che dopo circa 10 minuti mi ero già dimenticato di loro. Perché? Il gameplay era eccellente ed ero perso nella storia. Giudizi positivi sui programmatori dietro le quinte sono sacrosanti, ma posso aprire un libro senza spendere niente, senza bisogno di fare un upgrade al PC.

Un'ultima domanda... se ci fosse un'unica idea o emozione che potesse condensare tutto quello che hai messo in "The Lost Crown", quale sarebbe?

Questa è facile. La risposta è nel titolo stesso. "A warning to the curious", il desiderio di trovare la corona è guidato dalla curiosità e da un pizzico di avidità. Se foste a conoscenza che qualcosa è perduto andreste a cercarlo. La vera domanda è: volete trovare la corona perduta? E cosa siete disposti a fare per ottenerla?

Grazie infinite per il tuo tempo e grazie per la diligenza e gli sforzi che fai per portarci questi doni di intrattenimento interattivo.

E' un piacere!



Still life

I misteri sono stati alla base del genere delle avventure grafiche, lo saranno per sempre ed è giusto che sia così. Negli anni '80 infatti *Mystery House* è stata la prima avventura a dare importanza alla grafica, in contrapposizione al semplice testo. Wow, quanta differenza riesce a fare un quarto di secolo. *Still Life* di Microids, scritta e progettata da Mathieu Larivière, è un'esperienza assolutamente nella tradizione di *Gabriel Knight* e *Sherlock Holmes*. Parlerete ai sospetti, esplorerete le scene dei crimini, risolverete enigmi, vedrete cut-scenes, ecc. Allora cosa rende *Still Life* degna di essere giocata quando è così simile al resto? Permettetemi di spiegarlo...

Storia: Per alcuni questa storia è la migliore dall'uscita di "*Sherlock Holmes - L'orecchino d'argento*", alla fine di agosto dell'anno scorso. Si possono rendere le cose ancora più interessanti giocando l'online *Still Life Prelude* su stilllife-game.com. Si tratta di un precedente caso di Victoria McPherson, aff-

rontato a New Orleans, che la oppone ad un killer conosciuto come "il rettile del Mississippi". Il gioco è una versione meno raffinata di *In Memoriam*, ma ci offre tanti piccoli dettagli. Se vi interessa sapere come Victoria ha incontrato Richard, perché suo padre è così interessato ai puzzle, perché si è trasferita a Chicago, o se volete soltanto qualche notizia sulla sua amicizia con Claire... dovete giocarlo.

Ad ogni modo dopo il suo successo nel caso sovradescritto, Victoria sta cercando di tracciare il profilo di un altro serial killer, questa volta durante un nevoso inverno dell'Illinois. All'inizio del gioco arriva in un appartamento abbandonato, il luogo del quinto omicidio. Tutte le vittime erano donne e la causa della morte è sempre l'annegamento con eviscerazioni post mortem e ferite da accoltellamento. Con pochi indizi, tralasciando alcune impronte digitali parziali, Victoria decide di prendersi un più che necessario break a casa di suo padre per le vacanze. Incuriosita dal regalo di

Natale che le dà suo padre, decide di controllare la soffitta per cercare altri ricordi di suo nonno.

Fortuitamente scopre i reperti di uno dei casi del 1989 a Praga. In qualche modo il killer di cui si occupava Gus McPherson in quegli anni ha molte similitudini con il criminale di oggi nel caso di Victoria.

Con ciò veniamo trasportati in un altro tempo ed un altro luogo. Improvvisamente ci troveremo nei panni di Gus McPherson (l'eroe della precedente e meno suggestiva avventura *Microids, Post Mortem*) e rivivremo il vero caso che Victoria sta leggendo. E qui si coglie uno dei maggiori successi di *Still Life*: sullo stile del *Padrino - Parte Seconda* il parallelo racconto di due componenti della stessa famiglia alle prese con prove e sfide simili. Nel suo caso Gus sta tentando di aiutare Ida, la donna che ama. Tutte le vittime erano prostitute ed Ida in passato aveva svolto quella professione.

Scommetto che un plot del genere riuscirà a tenere la maggior parte dei giocatori sulla punta delle



Un perversito vive qui. Victoria ha appena iniziato a rovistare tra la sua roba.

Solo nelle avventure grafiche le fogne sembrano così fresche



seggiole ansiosi di vedere cosa succederà dopo. Entrambe le storie sono ugualmente intriganti e quando il gioco salta tra i capitoli e gli anni, vi mancherà ciò che stavate giocando, ma allo stesso tempo vi farà piacere ritornare a ciò che avevate lasciato. Certo ci sono alcuni momenti in cui la trama si spinge in territori che sembrano esistere solo per giustificare il gameplay (ad esempio un cane che rompe la catena in un deposito di rottami e vi obbliga a risolvere un po' di enigmi per ritornare dove ero originariamente diretto), ma non sono mai stato annoiato da ciò, perché sono rimasto completamente immerso nella storia dall'inizio alla fine.

E a proposito della fine, ecco le brutte notizie... Dirò solo che i momenti conclusivi di Still Life sono tra i peggiori della storia dei videogiochi. Quando hanno incominciato a scorrere i titoli di coda, a momenti cadevo giù dalla sedia. Non c'è nessun finale nel modo più assoluto; il gioco si limita a finire nel modo più deludente che si possa immaginare. Alla fine dei ringraziamenti, c'è un accenno al fatto che la storia continuerà online (presuppongo in modo simile a Prelude), ma

questo non consola per nulla i giocatori che si stanno preparando per un altro capitolo del gioco ed invece vengono improvvisamente presi d'assalto da una schermata nera con i nomi del team di progettazione giochi della Microïds.

Tutto questo vuol dire che restiamo con punti interrogativi ovunque nella trama, in entrambi i periodi temporali, e ad essere del tutto onesti (per deludente che sia) non scopriamo nemmeno mai con certezza chi sia l'assassino del tempo moderno! Naturalmente, chiunque sia sano di mente correrà su internet e proverà a giocare la conclusione della storia, ansioso di avere risposte di qualsiasi tipo, ma non troverà nulla. Almeno non ancora. Apparentemente il gioco conclusivo non è ancora uscito, e sono sicuro che quando uscirà non compenserà la fine orrendamente improvvisa di una trama che coinvolgeva così tanto nel gioco vero e proprio. E' come se Still Life fosse stato finito di corsa a causa di ritardi di produzione o come se avessero finito i soldi durante la lavorazione... Queste sono le uniche spiegazioni possibili che mi vengano in mente. La storia del gioco avrebbe dovuto

svilupparsi molto di più di quanto non faccia, eppure, al tempo stesso, mi è piaciuto da matti fino alla scena finale... Può l'intera storia essere rovinata da una singola scena e da un finale inatteso? Certo che no... vero?

Gameplay: Still Life è un gioco molto bilanciato. I veterani delle avventure si divertiranno parecchio, ma allo stesso tempo è bello da giocare anche per i neofiti. Ammetto di essere rimasto bloccato in passato e di aver dovuto far ricorso ad una soluzione per una spinta nella giusta direzione. Tuttavia sono stato in grado di completare Still Life in circa 12 o 13 ore senza un singolo aiuto o indizio. Ed anche se Still Life può non essere così difficile, come molte avventure, la ragione principale si rivela in realtà un grosso pregio. Ed ecco di cosa si tratta: gli enigmi sono completamente logici e francamente credo che la maggior parte di essi siano davvero ben fatti. Ci sono slider puzzle, poesie, indovinelli, enigmi che coinvolgono simboli e numeri, un labirinto (tranquilli, non preoccupatevi non è difficile) una sequenza davvero bella dove controllate a distanza un'unità esplosiva a forma di ragno, ecc.. Ora non



Sopra: Questo tizio sembra ombroso come l'inferno
Sinistra: Sembra che Victoria sia finita in una stanza high-tech

Sviluppatore:
Microids
Prospettiva:
3° persona
Interfaccia:
Punta e clicca
Sito:
stilllife-game.com
Difficoltà:
Facile/Media

sarei sorpreso se più di una persona avesse da ridire sul dover cucinare dei biscotti in un gioco thriller investigativo, ma personalmente questo puzzle mi ha divertito. Talvolta un cambio di marcia negli enigmi è benvenuto e questo è uno di quei casi. Il periodo più lungo in cui sono rimasto bloccato è stato di un'ora o giù di lì spesa a forzare una serratura. Sono sicuro che suoni noioso, ma in verità è stato molto intrigante e soddisfacente. Niente di lontanamente comparabile al tremendo scassinamento di Post Mortem. In Still Life persino gli eventi banali sono presentati come enigmi attuali da risolvere e sono davvero divertenti.

Anche gli enigmi inventory based sono molto comuni e l'interfaccia li rende ovvi, quando e dove un oggetto è necessario per procedere, perché mostra l'icona "usa" nell'angolo superiore sinistro. Quando tale icona è attiva, dovete semplicemente accedere all'inventario e selezionare l'oggetto necessario (se è in vostro possesso). E' tutto molto immediato per chiunque abbia giocato un'avventura punta e clicca. In aggiunta, raccolti nuovi oggetti potete combinarli o esaminarli più da vicino, ingrandendoli e ruotandoli, il che viene utile in alcuni puzzle. Controllare il vostro perso-

naggio è una semplice questione di punta e clicca, con alcune piccole frecce che appaiono sul cursore per aiutarvi. E recarsi in nuove locazioni è semplice come cliccare su di una destinazione nella mappa.

Come molte altre recenti avventure grafiche, Still Life tiene memorizzato tutto ciò che avete fatto nel gioco. Sia Gus che Victoria hanno un diario che svolge la medesima funzione di quello di April in The Longest Journey: Ogni volta che volete controllare cosa avete fatto in un certo capitolo, basta che consultiate il diario. In aggiunta tutti i documenti che troverete saranno conservati per poter essere riesaminati e tutte le conversazioni sono registrate come testo così che possiate ritornare indietro e vedere ciò che vi siete persi. Il gioco è raffinato per non dire di più.

Il sistema di dialogo è stato il bersaglio delle critiche sin dal rilascio del demo giocabile. In pratica dovete schiacciare il pulsante destro o quello sinistro del mouse per avanzare nella conversazione. Il pulsante di sinistra è tutto sostanza, mentre con il destro la conversazione vira in qualcosa di più personale. In pratica i giocatori che esauriscono ogni opzione renderanno questo sistema a due pulsanti meno utile. Ma non è quello che facciamo

anche con i dialoghi ad albero? Clicchiamo su tutti fino a che non sono scomparsi, giusto? Certo ci sono alcuni giochi dove le scelte influenzano il prosieguo del gioco, ma ciò che abbiamo qui è quello che c'è nei giochi di Gabriel Knight, solo che non vediamo gli argomenti di cui parleremo prima di cliccare. Non mi sono mai stancato di questo sistema, ma dato il finale improvviso, avrei preferito avere qualche conversazione in più a livello personale con Richard, Claire e gli altri.

Grafica: La visuale è simile a quella di altri giochi Microids, con una prospettiva in terza persona con fondali pre-renderizzati e personaggi in 3D. Ai miei occhi non mi sembra ci siano troppe animazioni in questi ambienti se comparati per esempio a Syberia 2 o Myst IV.

Indipendentemente da ciò, il gioco è ancora estremamente attraente e riesce mirabilmente a trasportare il giocatore in una Chicago dei giorni nostri coperta di neve e in una Praga malinconica e bagnata del 1920. Infatti l'atmosfera del gioco è una delle sue maggiori qualità. Non appena sbloccherete una nuova locazione vi troverete a guardarvi intorno sui disegni come farete verso i nuovi personaggi od elementi della trama che inevitabilmente appariranno. Si può dire che il



Dimenticate i corpi e gli psycho killer, c'è sempre tempo per un po' di pan di zenzero.

“Still Life è un gioco fantastico che avrebbe totalizzato più di 90 se la storia non fosse arrivata ad una fine improvvisa quando la suspance si trovava al suo punto massimo.”

Alti: Grande storia e struttura, visuali tetre, sonoro, ambienti immersivi, personaggi freddi e puzzle ben congegnati sia per veterani che per neofiti.

Bassi: Finale da dimenticare che lascia molte domande senza risposta. Per alcuni giocatori può essere facile e di breve durata.

Il Verdetto

Storia:	91
Grafica:	90
Sonoro:	85
Gameplay:	86
Totale:	88

*Totale = (Storia x 2 + Grafica + Sonoro + Gameplay x 2) / 6

mondo di Still Life sia di perse un personaggio.

Il modello dei personaggi è, di nuovo, molto simile a quello visto nei vecchi titoli Microids. Si potrebbe dire che sia stato utilizzato un approccio più realistico in contrasto coi modelli della serie di Syberia, e che in generale la qualità sia ugualmente buona. Tutte le animazioni dei personaggi sono ben realizzate, con la sola eccezione di una pressoché inesistente sincronizzazione della bocca con la voce. Ci sono alcune splendide sequenze cinematografiche in CG che premiano il giocatore per i progressi compiuti e che aggiungono piacere visivo all'esperienza mentre la trama evolve. Queste scene possono essere riviste in qualsiasi momento attraverso un'opzione del menù chiamata "sequenze cinematiche". Se non l'ho spiegato bene, Still Life visivamente è sul gradino più alto.

Sonoro: La musica dà realmente i brividi ed aggiunge parecchio allo stato d'animo. A parte uno o due pezzi di musica classica, le musiche per le scene del presente sono elettroniche con suoni sperimentali, mentre per le vicende del 1920 è molto più consona a quel periodo.

Un pezzo che mi è piaciuto sembrava combinare la musica carnevalesca ad un terrore nascosto, come se qualcosa non andasse realmente per il verso giusto. Molto spesso tuttavia il gioco utilizza di più i suoni naturali degli ambienti lasciando la musica in sottofondo. Il tutto funziona bene e gli effetti sonori sono in generale usati in modo eccellente, particolarmente nei filmati. Ovviamente in giochi

come questo la voce degli attori ha un ruolo importante. Fortunatamente per la maggior parte le performance non sono male. I due protagonisti fanno un lavoro decente (con alcune eccezioni) e gli altri personaggi sono superiori alla media. Suppongo che dovrei anche far notare che i sottotitoli possono essere abilitati o meno a seconda delle preferenze del giocatore.

In poche parole... Alla fine Still Life è un gioco fantastico che avrebbe totalizzato più di 90 se la storia non fosse arrivata ad una fine improvvisa quando la suspance si trovava al suo punto massimo. Ho amato l'atmosfera, la trama, i personaggi sono interessanti, gli enigmi logici e divertenti ecc.. Still Life sotto certi aspetti (puzzle migliori, meno banchi e buon design) è migliore di "Il caso dell'orecchino d'argento", ma guardandomi indietro mi ricordo di essere rimasto più che soddisfatto dell'intera esperienza datami da "L'orecchino d'argento", a dispetto dei difetti. Come ricordavo nella mia recensione di quel gioco, non appena terminato, avevo voglia di rigiocarlo. Still Life mi ha lasciato contrariato, già immagino i giocatori che si sentiranno traditi quando finirà senza una conclusione. Ma fino ad 2 o 3 minuti dalla conclusione è la migliore avventura che abbia giocato da un sacco di tempo. Forse il capitolo conclusivo on line sarà migliore di quello che mi aspetto. Darò a Microids e Mathieu Larivière il beneficio del dubbio perché nonostante la conclusione è stata indubbiamente una meravigliosa esperienza.

- Ben Keeney

Aprile 2005



Ritorno All' Isola Misteriosa

E' praticamente impossibile elencare tutte le avventure che hanno messo i giocatori nei panni di uomini ordinari in circostanze straordinarie. Dai primi anni 90, sono invece cresciuti di numero i giochi che ci hanno permesso di controllare donne ordinarie in circostanze straordinarie. La serie di Laura Bow, Phantasmagoria, The Longest Journey, ecc.. Ed ero pronto ad annoverare anche questo nuovo sforzo dei Kheops Studios tra questi giochi, ma mi sono dovuto ricredere... Fino a verso la fine di Ritorno All'Isola Misteriosa (dove c'è abbondanza di fantasmi e robots), la componente "straordinaria" non ha nulla a che vedere con quella vista in altri giochi. Non ci sono possessioni demoniache o mondi magici. Garantito, il personaggio deve risolvere sì delle sfide, ma che non sono nulla se paragonate alle vicissitudini di una giornata media. Inoltre, facendo un paragone con altri racconti di questo genere, le sue prove sono ragionevolmente vicine all'"ordinario". Penso che questo prodotto sia

meglio definito come un gioco che ci mette nei panni di una donna straordinaria in circostanze "QUASI" ordinarie. Mina è certamente, grazie al vostro aiuto ed a quello della scimmietta, una forza della natura.

Storia: La storia fondamentale appare come un sequel al racconto del 1870 di Jules Verne, L'Isola Misteriosa. In quel racconto, un gruppo di Americani ruba una mongolfiera per sorvolare la Guerra Civile, finendo però per ritrovarsi bloccato su un'isola del Sud Pacifico che si rivelerà essere la stessa che i giocatori dovranno esplorare in questo gioco. Il Capitano Nemo (personaggio che molti potranno ricordare in 20,000 Leghe Sotto I Mari, un altro classico di Verne) gioca un ruolo fondamentale nella storia e farà la sua apparizione nel gioco. In generale, Ritorno All'Isola Misteriosa (RIM) è fedele al racconto originale (con l'unica eccezione che l'isola non dovrebbe esistere in quanto nel libro viene distrutta), dandogli comunque un'impostazione moderna.

Sviluppatore:
Kheops Studios
Prospettiva:
1° persona
Interfaccia:
Punta e clicca
Sito:
tacgames.com
Difficoltà:
Media



Sinistra: Questa è la spiaggia dove Mina si sveglia e inizia il suo viaggio.
In alto a destra: Un'attraente prospettiva dello scenario.
In basso a destra: Impronte enormi. Attenzione.



Nel gioco impersonerete il ruolo di un giovane marinaio donna chiamata Mina che dopo una terribile tempesta si risveglia sulla riva di una spiaggia sconosciuta. Il suo cellulare non funziona ed è debole ed affamata. Percepisce anche una presenza in zona, ma non riesce a capire se l'isola è completamente deserta o se ci sono altri esseri viventi. Il suo primo compito sarà trovare del cibo, e dovrà cercarlo ovunque sull'isola. Fortunatamente Mina troverà compagnia in una scimmietta malata, dopo averla aiutata a guarire. Durante la loro avventura troveranno prove di antichi abitanti dell'isola (il che rende il gioco un po' più ricco se paragonato al racconto), ma non posso dire di più senza spoilerare. RIM non ha un plot memorabile, ma fa bene il suo lavoro facendo sentire il giocatore come se stesse davvero esplorando un universo ricco di storia.

Gameplay: Il gameplay è fortunatamente la parte dove il gioco risulta migliore, specialmente per i puzzle inventory-based. Navigherete attra-

verso l'isola cliccando col mouse di nodo in nodo, e sarete liberi di esaminare ciò che vi circonda a 360° (come in *Myst IV: Revelation* e miriadi di altre avventure). Quando incontrerete qualcosa che può essere raccolto, basterà cliccarci sopra per prenderlo. Praticamente qualunque cosa che non sia inchiodata al suolo può essere raccolta e messa nell'inventario, e non saprete mai se verrà utilizzata o meno. Abbastanza insolito, molto del divertimento di questo gioco si svolge proprio sulla schermata dell'inventario. I giocatori possono organizzare gli oggetti come preferiscono, ed è possibile combinare più oggetti tra loro nella specifica "Area di Assemblaggio" per creare attrezzature utili che vi facciano proseguire nel gioco. Possedendo i giusti materiali potrete creare archi, canne da pesca, pallottole, armi da fuoco, ecc.. Inoltre, potrete disassemblare le vostre creazioni ed usare nuovamente gli stessi materiali per creare altre cose. La maggior parte dei puzzle può essere risolta in svariati modi. Per esempio, ci sono moltissi-

mi modi per accendere un fuoco, ed ognuno di questi è credibile.

Il gioco ha un eccellente sistema di punteggio che incoraggia i giocatori a sperimentare differenti combinazioni e soluzioni. Alcune combinazioni danno più punti, ed avere un elevato punteggio finale incentiverà molti giocatori a ricominciare il titolo. Durante i vostri viaggi, come ho menzionato prima, incontrerete una scimmia (Mina la chiamerà Jep) che diventerà vostra compagna. Potrete darle oggetti e mandarla in aree altrimenti inaccessibili. Per cui Jep diventerà una soluzione a moltissimi puzzle. Più avanti nel gioco incontrerete anche puzzle che non sono inventory based, come slider puzzle ed a combinazione (bleh). Onestamente, i punti di forza del gioco sono i puzzle inventory base ed il sistema di assemblaggio. Crea davvero dipendenza, una grande pensata degli sviluppatori, e spingerà per molto i giocatori ad esplorare e scoprire.

Grafica: I giochi in prima persona, più che quelli in terza, hanno bisogno di un lavoro incredibile per dare

vita al mondo di gioco che circonda il giocatore. Invece di vedere il proprio personaggio sullo schermo, i giocatori possono interagire solo col mondo stesso. Quando essenzialmente SIETE il protagonista che esplora, la credibilità degli ambienti è praticamente l'unica cosa che favorisce l'immersione. Detto questo, sono deliziato di dire che RIM riesce, per la maggior parte, a far immedesimare il giocatore nel mondo di gioco.

Anche se sarebbe facile paragonare la grafica a quella di *Myst IV* (viste le similitudini nel sistema a nodi e la libertà a 360°), questa non è necessariamente la scelta migliore. *Myst IV* ha dalla sua una grafica di gioco strabiliante. Il mondo di gioco è realmente vivo e pieno di animazioni e dettagli. RIM invece non ha potuto contare su un budget di quel livello, ma in ogni caso è bello da vedere. Ci sono tracce di animazione negli ambienti pre-renderizzati (gli uccelli volano, le tartarughe camminano sulla sabbia, gli oggetti si muovono al vento), ma nulla su cui scrivere di più. Fortunatamente, la qualità dei fondali stessi è davvero molto elevata ed è cosa rara. Devo anche menzionare l'interessante scelta stilistica fatta dai programmatori per le cutscenes. La maggior parte di queste infatti sono realizzate con fumetti in bianco e nero, utilizzando voci e suoni per renderli unici.

Sonoro: Sebbene non ci sia musica quasi per niente, dove c'è è suonata molto bene. La musica del menù è particolarmente carina, ma la colonna sonora in generale non è degna di nota, semplicemente si inserisce bene nel contesto di gioco. Di maggior rilievo sono gli effetti sonori, davvero di elevata qualità. Anche il semplice



suono del vento tra gli alberi, lo scoppiettio del fuoco o il suono distante dell'oceano accresce di molto il senso di realismo. Ci sono anche un po' di voci nel gioco e fortunatamente sono di ottima fattura. Ad ogni modo, anche se il sonoro fa la sua parte, non è sicuramente la colonna portante su cui il gioco si regge.

Devo ammetterlo, a mio modesto parere questo gioco segnala i Kheops Studios come una software house da tenere d'occhio. RIM è creativo, divertente e molto ben congegnato. Ha tenuto vivo il mio interesse per tutta la durata dell'avventura e mi sono impazzito cercando di scoprire nuove creazioni usando gli oggetti per risolvere i puzzles. Alcuni puzzles rasentano l'incredibilità (per quanto mi siano piaciuti, un paio coinvolgono Jep), il gioco è un po' troppo breve, non c'è un plot stratosferico, ma ad ogni modo è un'avventura che raccomando fortemente.

Puzzle inventory based, combinazione di oggetti ed un grande sistema di punteggio.

- Ben Keeney

Hmm... Mi meraviglio di chi abbia lasciato questo impiccato qui

“Questo gioco segnala i Kheops Studios come una software house da seguire. RIM è creativo, divertente e molto ben congegnato.”

Alti: Buona grafica e sonoro, esplorazione divertente, un genuino senso di scoperta e realizzazione, alcuni meravigliosi puzzles inventory based e di combinazione degli oggetti.

Bassi: Poca sostanza nella storia, specie per quelli che non hanno letto il libro su cui il gioco si basa. Alcuni puzzles hanno soluzioni troppo elaborate. Il gioco è decisamente corto.

Il Verdetto

Storia:	77
Grafica:	80
Sonoro:	80
Gameplay:	88
Totale:	82

*Totale = (Storia x 2 + Grafica + Sonoro + Gameplay x 2) / 6



The White Chamber

Okay, momento di confessioni gente. Ero, ed in verità lo sono ancora, amante delle Anime. Lo so, in superficie sembro una persona normale, che si comporta da buon recensore per una e-zine online dedicata alle avventure grafiche, nulla che possa suggerire alcun grado di "nerdismo". Ma sotto sotto, ho intrapreso la mia battaglia privata, e non scherzo a riguardo, contro la mia dolorosa ossessione... Sailor Moon. Ho cercato in ogni modo di combattere questo bassissimo momento della mia vita, e come l'acolizzato che saggiamente diventa assaggiatore, di tanto in tanto mi immergo ancora nel meraviglioso mondo dell'animazione giapponese. Non disdegno nemmeno di partecipare all'occasionale maratona di 24 ore o alla convention di tre giorni, ma almeno non sono ai livelli di prima... ciò che ero...

Ad ogni modo, mi piacciono le anime, e come potete intuire, mi piacciono anche le avventure grafiche, ma per un tragico destino, queste due passioni raramente coin-

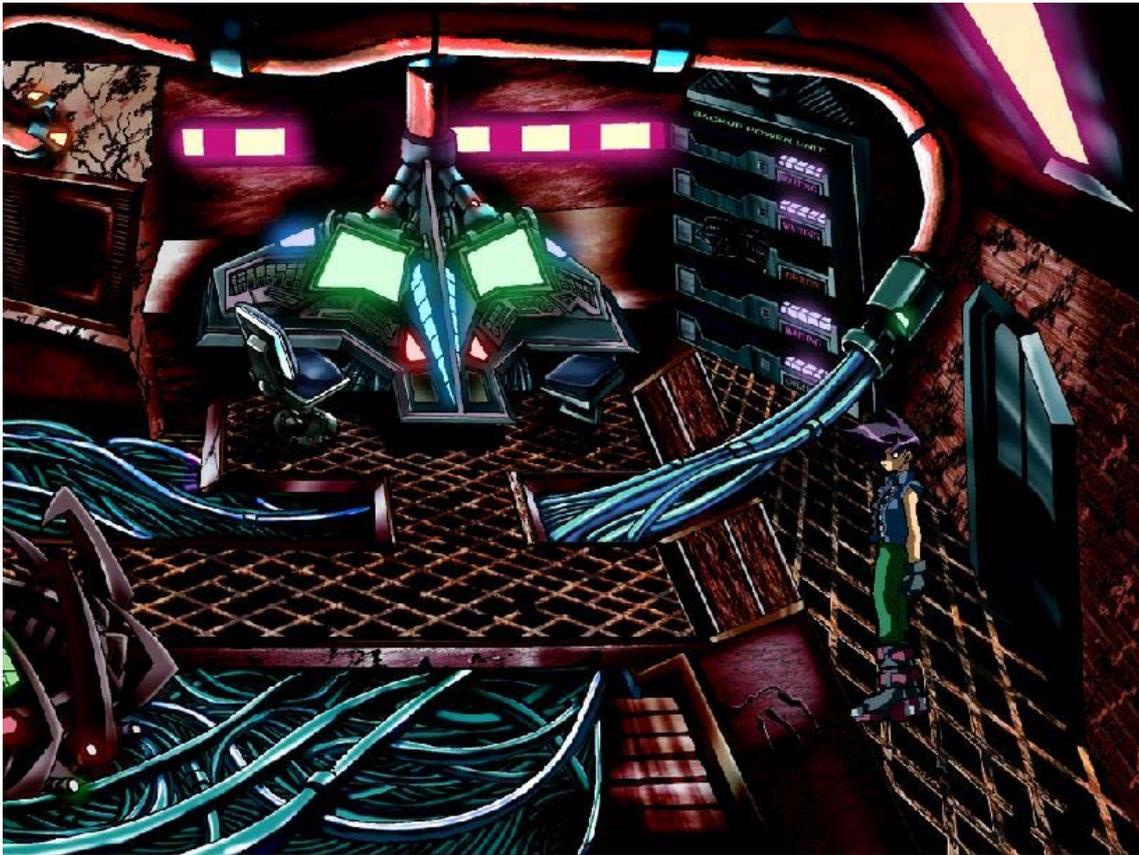
cidono. Per cui immaginate che felice sorpresa venire a conoscenza del recente rilascio di The White Chamber dello Studio Trophis, un'avventura grafica amatoriale Anime. Questo già da solo ripaga il mio tempo, ma sarà lo stesso per voi? Andiamo a vedere insieme.

Storia: Vi svegliate in una bara, in una stanza scura, senza ricordare dove siete, perché siete lì e, peggio ancora, chi siete. Lasciando cautamente la stanza, vi ritrovate in una stazione spaziale, in una sconosciuta parte della galassia, senza nessuna forma di vita. Ovviamente, nessuna forma vita oltre voi, e qualunque cosa abbia messo lì quella bara, sembra intenzionato ad uccidervi. Cosa vuole da voi? Come siete arrivati lì? Come potete fuggire?

Ad essere onesti, né l'amnesia né la stazione spaziale abbandonata sono idee particolarmente nuove od innovative nelle avventure grafiche (o anime in questo caso), ma funzionano sempre se ben utiliz-

zate, e sono felice di dirvi che questo gioco ne è un buon esempio. La storia è perfettamente bilanciata nelle fasi di esplorazione ricreando atmosfere a volte tranquille ed altre volte macabre. Dovendo cercare il pelo (e devo) il finale è un po' debole per il fatto che, essendocene due, uno buono ed uno cattivo, le situazioni che lo influenzano sono troppo ovvie (scelte morali) e nessuno dei due finali è comunque memorabile. Scusate per il mezzo spoiler, comunque tutta la storia funziona bene ed alla fine non darete troppo peso a questo fattore.

Gameplay: Il titolo è uno dei relativamente pochi giochi mossi dal WinterMute engine (www.dead-code.org), un interprete per avventure grafiche che, sebbene usato meno frequentemente dell'Adventure Game Studio di Chris Jones, è altrettanto potente. L'interfaccia è così facile che si apprende in pochi secondi, tasto sinistro per camminare e destro per guardare ed interagire. I puzzles



sono intuitivi, né troppo difficili né troppo facili, e regalano un senso di soddisfazione una volta risolti. Combinati con l'irresistibile storia, creano una meravigliosa esperienza di gioco della quale non saprete fare a meno.

Sfortunatamente, mentre il design complessivo è buono, la programmazione è lontano dall'esserlo. Ho finito tre volte il gioco fin'ora, ogni volta tentando di superare i numerosi (sebbene di poco conto) bugs e malfunzionamenti, ed ogni volta che ho pensato di essere riuscito ad evitarli, ne sono spuntati puntualmente di nuovi. Il gioco contiene numerose disfunzioni grafiche, problemi di sistema ed altri vari errori. In ogni caso, nessuno di questi mina il completamento del gioco, o grazie alla fortuna o a testimonianza della potenza dell'engine nel compensare gli errori. Questo è il primo

gioco dello Studio Trophis, per cui possiamo passarci sopra, e comunque ci hanno fatto sapere che rilasceranno una versione internazionale che risolverà molti dei bugs e sarà disponibile in altre lingue.

Grafica: Se vi piace lo stile anime, e diamine, anche se non vi piace, dovete dare uno sguardo a questo gioco. Il comparto visivo non è solo fedele allo stile anime, ma riesce anche a emettere un senso di generale paura in ogni ambiente che altrimenti sembrerebbe normale. I personaggi, le locazioni e le animazioni sono realizzate molto bene.

Ho notato che nei due paragrafi precedenti uno è lodevole e l'altro no. Sembra una sequenza. Ad ogni modo, se preso singolarmente ogni elemento è buono, ma in qualche modo, quando combinato con il gameplay, non sembra

Sviluppatore:
Studio Trophis

Prospettiva:

3° persona

Interfaccia:

Punta e clicca

Sito:

studiotrophis.com/wc.php

Difficoltà:

Media



*“Un genuino gioco di sus-
pance ed horror realizza-
to in uno splendido stile
anime. Al di là di tutto è
un’ottima prima realiz-
zazione dello Studio
Trophis.”*

Alti: In generale un buon gioco e non dovete pensare al prezzo.

Bassi: Numerosi bugs.

Il Verdetto

Storia:	80
Grafica:	85
Sonoro:	85
Gameplay:	75
Totale:	80

*Totale = (Storia x 2 + Grafica + Sonoro + Gameplay x 2) / 6

essere corretto. Per esempio, l'angolo di visuale in varie stanze non si incontra con l'angolo di visuale del vostro personaggio, come se la stanza fosse inclinata o, non lo so, un generatore di gravità fosse fuori asse. Inoltre, e questo è chiaramente accidentale, alcune stanze hanno oggetti utili e chiaramente visibili appena ci entrate, come un paio di forbici o un giravite, ma con questi oggetti non ci si può interagire affatto. Problemi piccoli, certo, ma che comunque si notano.

Sonoro: Non molta musica, ma un buon dosaggio di musica ambient che sale e scende mantenendo viva la tensione. Anche gli effetti sonori sono ben fatti e donano molto all'atmosfera con, per esempio, il suono di pesanti stivali di metallo sul pavimento che riecheg-

giano nella stanza. Non c'è nessun tipo di parlato, e non è una cosa strana nelle avventure amatoriali, ma considerando che il gioco pesa 300 Mb potreste rimanere un po' delusi. Seriamente, ci sono solo due esseri parlanti, non potevano trovare due persone ed un microfono?

In poche parole... Un genuino gioco di suspace ed horror realizzato in uno splendido stile anime. Al di là di tutto è un'ottima prima realizzazione dello Studio Trophis. Certo, ci sono alcuni piccoli problemi, ma derivano dall'inesperienza. Ci metterete un po' a scaricarlo, ma l'attesa vale la pena.

- Justin Peoples

Puzzle/Adventure:

Shivers II

Puzzle/Adventure è una nuova sezione di The Inventory, dove recensiremo giochi che sono più mirati ai puzzle che alla storia. La formula che useremo per giudicare i Puzzle/Adventure sarà un po' differente dal resto della net-zine. Il nostro nuovo redattore Jordy Tubman debutta con la recensione di Shivers 2 della Sierra.

"Shivers 2: Harvest of Souls", del 1997, è il seguito del precedente "Shivers" datato 1995, sempre sviluppato dalla Sierra Studios; è migliore negli aspetti che resero le quest dell'originale così misteriose e soprannaturali. Con un motore grafico migliorato, un comparto audio di qualità superiore, vari pezzi di plot da ricomporre e lo sfondi di un paese abbandonato in un canyon, tutto è pronto per una splendida avventura d'atmosfera.

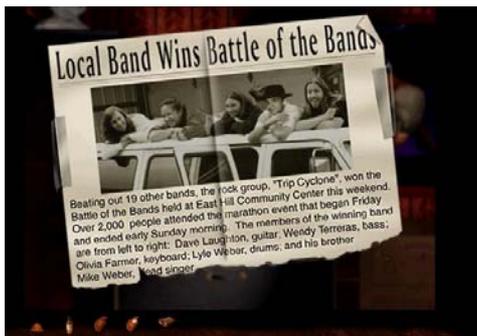
Storia: Il processo introduttivo al plot potrà sembrare poco originale, ma dimenticherete facilmente questo inconveniente considerando che la "vecchia città dei fantasmi" funziona sempre. Prima del "vostro" arrivo nel paese di Cyclone, altri cinque vostri amici, tutti membri di una band musicale, vi hanno anticipato per far visita ad una zia che vive in paese e passare lì l'estate. Al vostro arrivo vedete che una frana ha reso impossibile l'accesso (e l'uscita) al paese ed il proprietario del Motel, dopo avergli detto che i vostri amici fanno parte della band, sembra riluttante a darvi una stanza. Un messaggio anonimo vi è stato lasciato alla

reception che allude al fatto che i vostri amici sono stati rapiti e voi dovete diventare "il Guerriero". Miscelate questo ad un paesino dove via via gli abitanti stanno scomparendo, un canyon che potrebbe essere maledetto ed un incidente d'auto che tolse la vita ad una donna del paese poco tempo prima. Benché non tutti gli elementi della storia vengano approfonditi dettagliatamente, il tutto funziona per far immedesimare il giocatore e farlo venire a capo di cosa è successo; e davvero alla fine vi sentirete come chi ha messo insieme tanti tasselli per giungere alla conclusione.

Grafica: Quando il gioco uscì la grafica fu rivoluzionaria, letteralmente. Fu uno dei primi giochi a supportare gli ambienti panoramici a 360°. Anche se al giorno d'oggi pensare ad un gioco che gira a 640x480 a 256 colori potrebbe farci inorridire, la grafica è comunque accettabile. Quello che realmente colpisce è l'utilizzo dei colori. Questo gioco mi ha creato un vero e proprio rapporto d'amore col colore verde. Tutte le locazioni all'aperto danno un meraviglioso

Sviluppatore:
Sierra Studios
Prospettiva:
1° persona
Interfaccia:
Punta e clicca
Sito:
N/A
Difficoltà:
Media





"Ha una solida storia alla base ed è costruita sopra una gran bella grafica, un audio eccezionale ed un discreto gameplay."

Alti: Storia, musica, puzzles intelligenti e finali multipli.

Bassi: Graficamente datato, alcuni punti del plot troppo scontati

Il Verdetto

Storia:	83
Grafica:	62
Sonoro:	86
Gameplay:	79
Totale:	79

**Totale = (Storia + Grafica + Sonoro + Gameplay x 2) / 5*

senso di smarrimento e di malaticcio (a questo contribuisce parecchio anche il cielo verdastro) e ciò che di solito dovrebbe essere un pavimento in bianco è nero è in realtà verde pallido e nero. Anche se questa tipologia di colori non è presente ovunque, è comunque abbastanza per rendere l'essenza del gioco oppressiva e tenebrosa. Le ambientazioni sono piuttosto statiche con pochissime animazioni, ed alcune volte le tonalità dei colori sono spixelate; ad ogni modo, queste sono le cose da aspettarsi da un gioco vecchio di 8 anni. Ci sono Full Motion Video ed utilizzano persone reali in tutte le schermate ed i filmati rendendo il paese molto realistico.

Sound: Incredibile. Tagliente. Maledetto. E' fantastico il fatto che il gioco arriva con un secondo CD che funziona da colonna sonora (una cosa che noi recensori vorremmo vedere più spesso!). Questo perché probabilmente la musica è stata creata dalle tracce e dagli arrangiamenti della colonna sonora originale, togliendo poi le parti vocali e lasciando solo la musica in looping da utilizzare nel gioco. Anche gli affetti ambientali sono ben realizzati e si adeguano perfettamente alle locazioni. Altro gran tocco di classe è il fatto che gli effetti audio sono codificati con audio posizionale, per cui se un telefono squilla a sinistra, il suono uscirà dallo speaker sinistro. Ancora una volta, un requisito che oggi è nello standard, fu incredibile per allora e riuscì a far immedesimare il giocatore come non mai. Il doppiaggio è sempre sopra la media; non mi è mai venuto da sorridere e, anzi, mi sono spesso sentito angosciato e spaventato.

Gameplay: Non c'è niente di rivo-

luzionario nel gameplay. Detto questo, niente è comunque sbagliato; infatti risulta estremamente divertente ed il senso di sfida è continuo. Tutta l'azione si svolge in prima persona con il puntatore che non cambia forma per indicare le azioni da compiere (questa comunque è una feature che si può attivare e disattivare per rendere gli hotspots visibili quando il puntatore ci passa sopra). A parte casi rari non c'è interazione con i personaggi, ma questo fa parte dell'impostazione della storyline e comunque c'è qualcosa sullo sviluppo dei personaggi nei pezzi di giornale, note e segreterie telefoniche. C'è un'ottima miscela di puzzles, ma la maggior parte di questi tende più verso il genere logico. Se non siete amanti dei puzzle di logica, slider e di criptoanalisi allora potranno risultare molto difficili. La funzione "Risolvi ora" è inclusa nella maggior parte dei puzzle nel caso rimaneste bloccati (dico "maggior" parte perché l'unico puzzle dove mi sono bloccato non prevedeva questa funzione... inutile dirlo, molto frustrante. Non resterete mai senza obiettivi visto che il gioco è non lineare per cui non è importante l'ordine in con cui risolverete i puzzle ed i puzzle stessi hanno tutti soluzioni logiche, per cui non dovrete passarci troppo tempo sopra mediamente.

In poche parole... Se vi piacciono giochi come "The 7th Guest" o il recente "Dark Fall", allora amerete "Shivers Two: Harvest of Souls". Ha una storia solida alla base ed è costruita sopra una gran bella grafica, un audio eccezionale ed un discreto gameplay.

- Jordy Tubman

Epilogo

Sfortunatamente non abbiamo potuto rispondere alle e-mail questo mese per mancanza di tempo. Ho personalmente all'attivo 4 progetti relativi alle avventure e davvero non riesco a trovare il tempo di curare tutte le sezioni. Comunque, la qualità della netzine sta raggiungendo nuove vette, e fortunatamente grazie ai nuovi e bravi collaboratori che si sono uniti al team e a qualche vecchia leva tornata in azione, il futuro di The Inventory appare brillante.

Ma abbiamo bisogno di tutto il supporto possibile da parte dei nostri lettori. Per far questo potete cliccare sul google ads nella nostra homepage, visitare i nostri sponsor ed acquistare i loro prodotti (se li trovate interessanti naturalmente) ed unirvi al forum di The Inventory. Parlando di quest'ultimo, sentitevi liberi di iscrivervi (www.theinventory.org/forum) e farci sapere cosa ne pensate di The Inventory e come vi è sembrato quest'anno. Altrimenti potete sempre scrivere a info@theinventory.org ed avere la possibilità di vedere la vostra e-mail pubblicata sull'Invento-mail del mese successivo.

Il prossimo numero di The Inventory sarà l'ultimo prima del break estivo. Torneremo nuovamente e con maggiori contenuti a Settembre 2005. Fino ad allora comunque faremo in modo di farvi avere anteprime esclusive, provocanti interviste, recensioni critiche e fumetti d'intrattenimento.

Per questo mese è tutto. Speriamo che questo numero vi sia piaciuto e non dimenticate di scaricare il nostro prossimo numero prima della pausa estiva. Fino ad allora... arrivederci.

Dimitris Manos



- Professional Web Hosting
- Radical Web Design, Authoring & Development
- Network Planning, Installation, Administration
- Software Analysis, Design & Development
- B2B Hardware Purchase & Technical Support

Special Offer for The Inventory E-Zine Fans

Hosting for Opensource/Game DEUS Related Websites

- 50 MB of Storage *
- 1 MySQL Account, 3 FTP Account
- Unlimited Traffic
- Unlimited eMails/Forwarders/Aliases
- Unlimited DNS Services

FREE

Hosting for Adventure Related Websites

- 50 MB of Storage *
- 1 MySQL Account
- 1 FTP Account
- Unlimited Traffic
- Unlimited eMails/Forwarders/Aliases
- Unlimited DNS Services

2.5 Euro/Month

Our Servers are Located at The Planet's DataCenter in Dallas, TX and are running on 100MBIT Links with 99% Uptime Guarantee.

Get in Contact with us at Sales@Element.gr

Do not forget to mention "The Inventory" in your eMail Subject.

* The Amount of Storage can be increased on Demand

• Copyrights 2003-2004 www.element.gr | Site designed by www.fake-x.gr / element's art division

www.theinventory.org

- Forums
- Adventure Radio
- Latest Adventure Trailers

...and more coming soon