

The Inventory

La netzine dedicata alle avventure grafiche



Fenimore Fillmore 3 RIVELATO

Revistronic porta la serie verso una nuova
direzione e noi siamo qui per dirvi tutto al riguardo

Contenuti:

Prologo	1
Anteprime	2
<i>Fenimore Fillmore's Revenge</i>	2
Gossip	5
Salotto	6
<i>The 13th Doll</i>	6
Recensioni	11
<i>Nibiru</i>	11
<i>Journey to the Wild Divine</i>	14
<i>Riddle of the Sphinx</i>	19
Extra	22
<i>Invento-mail</i>	22
Epilogo	23

Crediti

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

Nicholas "Nyo" D'Annunzio

Luigi D'Elia - Arturo Orlando

Hosts:

www.theinventory.org

www.adventure-eu.com

www.justadventure.com

Layout:

Dimitris Manos

Immagine di copertina:

Fenimore Fillmore's Revenge

Contatti

Address:

The Inventory Magazine

Grankottrevägen 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

Cari lettori, benvenuti nell'ultimo numero prima del tradizionale break estivo. Ma prima vogliamo garantirvi che abbiamo fatto tutto quello che era in nostro potere per creare un numero che potesse farvi ricordare di noi fino al nostro ritorno in settembre. E per quelli di voi che non possono aspettare fino ad allora, continuate a leggerci su Adventure Europe (www.adventure-eu.com) che continuerà ad essere al lavoro per tutta l'estate.

Per cui, quali contenuti vi aspettano su questo 25° numero? Prima di tutto, siamo la prima pubblicazione ad avere un'anteprima di Fenimore Fillmore 3, conosciuto anche come Fenimore Fillmore's Revenge. La Revistronic ha sorpreso tutti gli avventurieri con le prime informazioni ed immagini riguardo il sequel di The Westerner. Nubi di "Azione" hanno iniziato a coprire il cielo avventuroso del mondo di Fenimore, ma quest'anteprima arriva come una folata di vento a spazzare via queste nubi!

I fans dei puzzle/adventure che di solito si sentono trascurati leggendo le pagine di The Inventory possono allietarsi con questo numero in quanto Jordy Tubman e Sudeep Pasricha hanno preparato molto materiale che farà felici tutti gli amanti del genere. Jordy ha intervistato il team dietro il sequel non ufficiale di The 7th Guest ed ha recensito l'avventura egizia Riddle Of The Sphinx.

Sudeep ha usato le sue energie bio-sensoriali per farsi strada nel "selvaggio divino". Di cosa sto parlando? Parlo di una delle più costose, se non la più costosa, avventura mai rilasciata. The Journey To The Wild Divine utilizza biofeedback, permettendovi di fare cose mai provate prima, per esempio interagendo con gli oggetti sullo schermo semplicemente respirando. Sudeep vi dirà tutto in merito nella sua recensione.

Oliver ha messo le sue mani sul review copy tedesco di Nibiru, l'attesa avventura punta e clicca della Future Games (conosciuti per il loro Black Mirror) e ci racconterà tutto nella sua recensione del mese. Andiamo adesso ad incontrare il nuovo Fenimore Fillmore.

Dimitris Manos

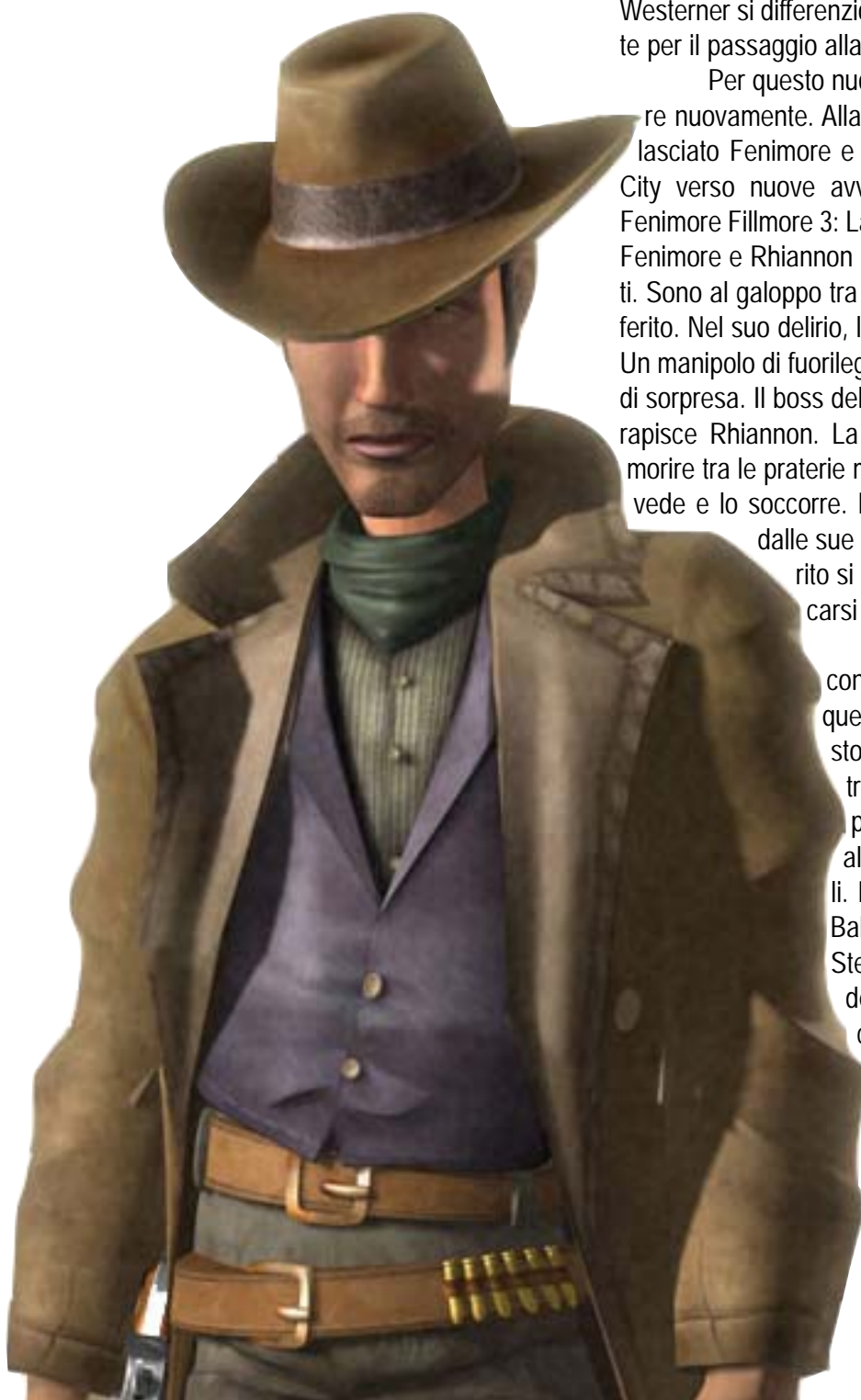
Fenimore Fillmore's Revenge

Chi di voi ha letto i nostri Awards 2004 sa già che il premio per la migliore avventura del 2004 è stato vinto da The Westerner, un'avventura 3D sul selvaggio west dagli sviluppatori spagnoli di Revistronic. The Westerner ci immergeva in una commedia con un protagonista molto simile a Woody di Toy Story. La grafica "carina" del gioco dava al titolo una caratterizzazione da "cuor-leggero". The Westerner è stato il secondo episodio della serie Fenimore Fillmore, iniziata con 3 Skulls Of The Toltecs. The Westerner si differenziò molto dal suo predecessore, specialmente per il passaggio alla grafica 3D.

Per questo nuovo gioco Revistronic ha deciso di cambiare nuovamente. Alla fine di The Westerner *Spoiler* abbiamo lasciato Fenimore e Rhiannon che cavalcavano via da Starek City verso nuove avventure.*End of Spoiler* Ora all'inizio di Fenimore Fillmore 3: La Vendetta di Fenimore Fillmore, ritroviamo Fenimore e Rhiannon nello stesso punto in cui li abbiamo lasciati. Sono al galoppo tra le vaste praterie quando trovano un uomo ferito. Nel suo delirio, l'uomo parla di un cimitero e di una tomba. Un manipolo di fuorilegge riesce a cogliere Fenimore e Rhiannon di sorpresa. Il boss della gang colpisce con la pistola Fenimore e rapisce Rhiannon. La gang lascia quindi il nostro Fenimore a morire tra le praterie ma, per fortuna, un vecchio di passaggio lo vede e lo soccorre. Lo prende con sé e lo aiuta a riprendersi dalle sue ferite. Quando Fenimore è finalmente guarito si prepara per salvare Rhiannon e per vendicarsi dei fuorilegge.

Mentre in The Westerner avevamo il controllo solo di Fenimore per tutto il gioco, in questo potremo utilizzare anche Rhiannon. La storia è divisa in quattro scenari dove incontreremo una ventina di personaggi diversi. A parte i due protagonisti, ci saranno anche altri tre personaggi principali non controllabili. Il buono (l'uomo delle montagne chiamato Baker), il cattivo (il capo della gang chiamato Stevens) ed il pazzo (Jackson, l'uomo ferito dell'introduzione che delirava riguardo di un cimitero e di una bara). Ci saranno anche una dozzina di membri della gang.

Tutti gli scenari si svolgeranno in "ambienti selvaggi". Niente città, né leggi e neanche donne. Solo montagne, praterie e fuorilegge. Le locations andranno da





immense praterie, ad una foresta tra le montagne, una vecchia miniera abbandonata ed infine il nascondiglio del boss malvagio situato in un grande cimitero dimenticato.

Quando la Revistronic annunciò inizialmente il gioco, venne rilasciata una press release che fece preoccupare tutti gli avventurieri del mondo. La press release infatti annunciava più combattimenti, più azione e contenuti più "maturi". Comunque, poco dopo la press release, gli sviluppatori tranquillizzarono i fans con le dichiarazioni fatte sul sito Adventure Europe. Essi avevano optato per un look più "maturo" dei personaggi, i dialoghi sarebbero stati più volgari e ci sarebbero state più scene violente nel gioco. Sostenevano comunque che queste nuove parti non sarebbero state d'azione, nonostante fossero focalizzate più sulla violenza ed il sarcasmo piuttosto che sull'ingenuità e la semplicità. Ci sarebbero state più sparatorie, comunque non basate sui riflessi e sulle abilità d'azione. I giocatori avrebbero dovuto usare le armi nel metodo tradizionale delle avventure.

Per fare un esempio, se un fuorilegge vi spara da dietro un albero voi dovete "usare" il vostro revolver sul fuorilegge ed il gioco si occuperà del resto. Nessun bersaglio, nessuna barra di energia residua, tutto estremamente semplice. Le sparatorie dovranno essere affrontate esattamente come dei puzzle da risolvere. Gli sviluppatori hanno anche enfatizzato il fatto che questa volta non sarà necessario dare carote al vostro





cavallo o guadagnare soldi.

Fenimore Fillmore Revenge vanterà diverse sorprese innovative, sempre fedeli alla tradizione delle avventure. Un esempio è dato dalla possibilità di giocare con i due personaggi Fenimore e Rhiannon contemporaneamente. In alcuni momenti dovrete combinare le loro azioni per risolvere dei puzzle.

Alcuni esempi delle sfide che vi attenderanno in questo titolo includono la fuga da una miniera abbandonata piena zeppa di trappole, o il preparare voi stessi delle trappole per riuscire a prendere di sorpresa il vostro nemico, domare un cavallo selvaggio, curare una ferita di pallottola e vincere un duello usando il vostro spirito piuttosto che l'azione.

Gli sviluppatori hanno incluso più di 40 oggetti nel gioco ed ancor più oggetti interattivi come un vagone da miniera, uno spaventapasseri, ecc.. A differenza di The

Westerner, in Fenimore Fillmore's Revenge non potrete prendere grandi oggetti e metterli nel vostro inventario. Si potranno però utilizzare oggetti con altri oggetti sullo schermo senza che essi siano presenti nel vostro inventario. Se ad esempio sullo schermo ci sono una sella ed un cavallo potrete usare la sella sul cavallo senza metterla nel vostro inventario, scelta questa che aumenta il senso di realismo.

Una cosa è certa, Fenimore Fillmore's Revenge sarà radicalmente diverso dal suo predecessore. Ormai sappiamo quanto la Revistronic sia capace di creare una buona commedia western, ma se sarà capace di regalarci un gioco più serio e più maturo sul selvaggio West resta da vedere. Eliminando gli elementi come le carote ed i soldi la Revistronic dimostra di saper fare autocritica e di tenere in considerazione il feedback del pubblico. Fenimore Fillmore's Revenge semb-

ra proprio un bel titolo ed è certamente la prima avventura adulta sul selvaggio West e questo non fa altro che aumentare la mia curiosità di vedere cosa riusciranno a fare quelli della Revistronic.

- Dimitris Manos

Scrivere per Adventure Europe!

Adventure Europe (www.adventure-eu.com) si sta espandendo più velocemente di quanto potessimo immaginare ed abbiamo bisogno di uno staff maggiore che ci aiuti con gli articoli ed i contenuti. Abbiamo anche bisogno di editori per i nuovi sottositi che vorremmo aprire. Per iniziare stiamo cercando editori spagnoli, italiani, tedeschi e scandinavi, ma se parlate altre lingue e vi piacerebbe iniziare un nuovo sottosito sentitevi liberi di contattarci. Se pensate di avere le giuste credenziali scrivete a d.manos@adventure-eu.com. Se volete essere dei recensori mandate 1 o 2 recensioni (preferibilmente 2) di un gioco che vi piace e di uno che non vi piace.

King's Quest IX sarà rilasciato in inverno

La Phoenix Freeware ha impressionato fans e stampa nella chat avvenuta il 15 Maggio. Gli sviluppatori hanno comunicato che il gioco sarà rilasciato in 3 episodi di cui il primo sarà disponibile per il download quest'inverno. E non sono mancate le sorprese. Ken e Roberta Williams, l'incredibile duo di Sierra che diede inizio alle avventure grafiche con la serie di King's Quest, sono stati gli ospiti d'onore durante la chat. Ken e Roberta hanno ammesso di essere molto impressionati del lavoro fatto dagli sviluppatori su questo progetto e non vedono l'ora di vedere il risultato dei loro sforzi. Ma le sorprese non finiscono qui. Gli utenti accorsi hanno potuto vedere in anteprima 11 nuove immagini del primo episodio di King's Quest IX. Queste immagini hanno mostrato che la grafica non è proprio ciò che vi aspettereste da un gioco freeware, in quanto sono molto più simili a quelle di un titolo commerciale. Potete vederle qui:

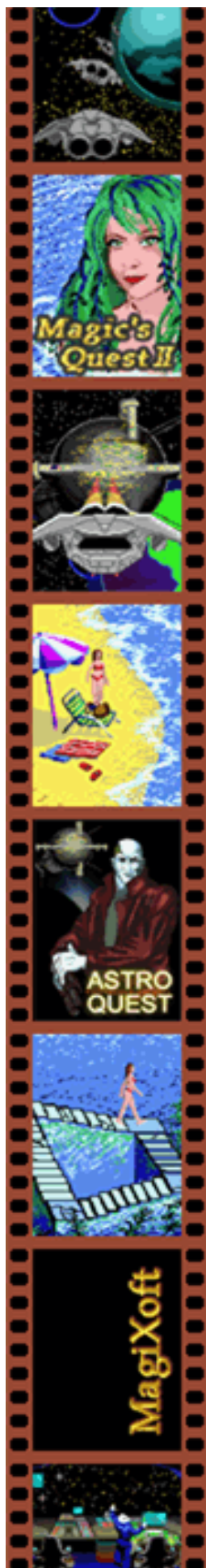
<http://www.kq9.org/media/screenshots/> e potete leggere la trascrizione della chat qui <http://www.kq9.org/chatlogs/kq9birthday2005.php>. Per quel che riguarda un coverage di questo attesissimo gioco, possiamo dirvi che una sorpresa speciale è imminente :)

TellTale acquista i diritti di CSI?

Voci dal pre-E3 hanno detto che la TellTale Games potrebbe aver acquistato i diritti dei giochi su CSI dalla Ubisoft. C'è da notare che queste sono solo dicerie e nulla è stato confermato da TellTale o da Ubisoft.

Eye Of The Kraken gratuito!

L'avventura Eye Of The Kraken, precedentemente venduta online, è stata resa disponibile gratuitamente dagli sviluppatori e potete scaricarla da Adventure Europe: http://www.adventure-eu.com/index.php?option=com_repository&Itemid=62&cat_id=1&game_id=15&file_id=11. Il protagonista del gioco è Abdullah che si trova su una nave delle isole Hyade. L'Eye Of The Kraken è stato rubato e Abdullah dovrà recuperarlo prima che la misteriosa nave raggiunga la sua destinazione. Gli sviluppatori sono anche al lavoro su un nuovo gioco chiamato Carte Blanche di cui potete vedere il trailer su www.absurdus.net



Intervista agli sviluppatori di 13th Doll

Jordy Tubman ha parlato con gli sviluppatori di questo sequel non ufficiale di 7th Guest, un'avventura molto popolare rilasciata da Trilobyte nella metà degli anni 90.

Raccontaci qualcosa di te e del tuo studio. Dov'è la vostra sede e quante persone lavorano con te? E' il tuo primo progetto di creazione di un videogioco?

Mi chiamo Ryan Holtkamp, sono videogiatore sin da ragazzo, ho studiato Computer Science & Art con indirizzo di disegno e adesso sviluppatore software per professione. Sebbene sia stato coinvolto in alcuni progetti di videogiochi, the 7th guest III è il primo progetto di un simile valore di cui mi occupo. Mi sono imbattuto ad un certo punto in Staunfmansion-line, un sito fantastico dedicato a The 7th Guest e the 11th Hour. Ho contattato il gestore del sito, Paul Van der Meer e da allora stiamo collaborando al progetto. Lungo il cammino abbiamo aggiunto un certo numero di sviluppatori per il gioco, qualcuno si è dedicato parecchio allo sviluppo del titolo, altri sono rimasti solo il tempo di un saluto. Siamo un gruppo diversificato, sparso in diversi continenti, ma con base principalmente in Olanda e negli Stati Uniti. Comunichiamo attraverso le e-mail ed il nostro forum e teniamo tele-

conferenze quasi settimanalmente.

Che cosa ha fatto sì che volessi lavorare ad un sequel amatoriale di The 7th Guest piuttosto che di un'altra avventura?

Ovviamente sono un grande fan del gioco sin da quando uscì nel 1993. Ero una di quelle persone che aveva bisogno di un CD-Rom nel PC di famiglia per poter giocare l'avventura. Ho posseduto il gioco per alcuni mesi prima di poterlo fare e forse l'essere costretto a guardare la scatola ed aspettare ansiosamente di poter giocare potrebbe aver avuto una certa incidenza sul fatto che mi abbia così divertito. Il gioco valeva veramente l'attesa da ogni punto di vista. Mai prima e da allora sono stato così catturato da un gioco come da The 7th Guest. Il gioco nella sua totalità è perfetto. L'atmosfera del gioco è fenomenale, con i meravigliosi interni della magione e la classica musica paurosa di sottofondo. La novella iniziale di Henry Stauf è raccontata benissimo. Mi piace inoltre l'astutezza della trama, ciascuno può arrivare alle sue personali conclusioni

su quanto sia realmente accaduto laggiù. Il gioco è davvero unico sotto numerosi aspetti. Perché the 7th Guest piuttosto di un'altra serie? Solo perché mi sembra che la serie sia matura per una terza puntata. Ci sono stati numerosi tentativi, dagli sviluppatori originari di 7th Guest III al progetto del 13th Warrior - Il Segreto Della Vergine fino al più recente The Collector. Ad un certo punto c'era qualcuno che parlava di un film e credo che qualcuno abbia acquistato i diritti per fare ciò. Inoltre il sovradescritto staufmansion-line ha un forum che discute sul gioco ed è abbastanza attivo considerato che il gioco è vecchio di 10 anni. Un buon numero di persone cerca ancora informazioni su come far funzionare il gioco sulle nuove macchine: insomma l'interesse è ancora presente, solo in attesa di una compagnia che faccia rivivere il titolo. Sfortunatamente la compagnia che ha recuperato the Collector, per poi abbandonarlo, ha quasi certamente messo l'ultimo chiodo sulla bara di un seguito ufficiale. C'è adesso una sorta di marchio infamante su qualunque compagnia che voglia in qualche modo recuperare il titolo. Ci

siamo tutti divertiti con il titolo originale ed abbiamo aspettato per anni un sequel. Adesso che siamo cresciuti abbiamo acquisito le conoscenze necessarie per creare un gioco come questo e da quando è diventato evidente che nessuno aveva intenzione di farlo, abbiamo deciso di pensarci da soli.

Siete stati ispirati o avete preso idee da altre avventure? Quale è il vostro gioco preferito escludendo "7th guest" o "11th Hour"?

Abbiamo cercato l'ispirazione in numerosi giochi, troppi da menzionare! Siamo stati fortunati ad avere nel nostro team Robert Washburne, che ha scritto numerose recensioni e soluzioni ed è un'enciclopedia virtuale dei giochi di avventura. La lista dei titoli su cui abbiamo discusso è molto ampia, siamo stati ispirati dallo stile di The Blackstone Chronicles, l'introduzione del gioco Alice and Thief, il dipanarsi di White Chamber, la storia divisa di Resident Evil 2 ed altro. Personalmente sono un grande fan delle avventure, ma mi piacciono anche cose diverse. Oltre a 7th Guest i miei giochi preferiti spaziano da Super Mario World a Myst a Resident Evil, fino a prodotti come XIII. Le mie avventure preferite sono Amber: Journeys Beyond, Space Quest 4, King's Quest 5 e 6, e Phantasmagoria. Mi sono divertito abbastanza anche con Runaway. Recentemente ho trovato un emulatore per Commodore 64 ed ho giocato un poco a Labyrinth.

Potresti dirci qualcosa sulla storia e come comincia "The 13th Doll"? Chi gioca deve conoscere i giochi precedenti per capire che sta succedendo?



Non è necessario avere giocato i giochi originari per capire The 13th Doll. Ci sono alcuni personaggi che ritornano, ma quelli che ricompaiono hanno ruoli correlati all'originale senza dipendere dalla storia degli originali 7 ospiti. Ciò significa che ci saranno alcuni rimandi al gioco originale, ma questi non guideranno l'intera storia. Ci sono tuttavia alcuni piccoli contenuti direttamente connessi con l'originale, vogliamo riunire alcuni dei finali slegati che ci sono tra i due giochi.

The 13th Doll comincia poco dopo la fine di The 7th Guest. Tad ha sconfitto Stauf e nella fretta di fuggire dalla magione non si è reso conto di non averlo finito del tutto. Riesce a scappare, ma rimane per sempre tormentato dalle anime di quelli che si è lasciato dietro. Tormentato da queste visioni spettrali ed ossessionato dalla folle storia in cui è stato intrappolato nella residenza abbandonata, non viene compreso, ritenuto pazzo e conseguentemente internato. Viene curato da un medico indifferente, il cui unico trattamento di scelta è sedare e medicare il suo sregolato pazien-

te, difficilmente una cura di successo. Le visioni di Tad non smettono di tormentarlo e capisce che deve fare qualcosa: ritornare nella residenza e salvare quelli che si è lasciato alle spalle. Non è in condizioni di farlo finché non arriva un nuovo medico al manicomio, ignaro del potere di Stauf Mansion.

Il sito WEB (www.t7g3.com) parla di alcune cose davvero eccitanti! Il giocatore può scegliere di interpretare due personaggi diversi nel corso della storia. Puoi descrivere un po' questi due personaggi e dirci come la scelta inciderà sul gameplay e la storia?

Sì nel gioco vi sono due personaggi distinti che il giocatore può scegliere di interpretare. Il dott. Richmond è un giovane medico fresco di studi. Viene assunto al posto di un dottore in pensione in un manicomio pieno di persone che incolpano l'eccentrico fabbricante di giocattoli Henry Stauf per la morte dei loro bambini. Il dott. Richmond avanza tra le prove di un misterioso "grande progetto" di Henry Stauf e rimane



“ Tad è il 7° ospite originario che ingenuamente è entrato nella residenza per un capriccio infantile. Un decennio dopo, ha 20 anni ormai, si ritrova internato in manicomio tormentato dalle visioni della magione. Tad deve ritornare lì e liberare coloro che ha lasciato indietro. ”

incantato nella storia di questo progetto come nell'eredità di Stauf stesso. Con la sua educazione moderna arriva ad un approccio progressista alla psichiatria. Stabilisce un trattamento per Tad, il più disturbato tra i suoi pazienti. Progetta di lasciarlo tornare nella Residenza abbandonata Stauf per liberarsi dei suoi demoni. Tad è il 7° ospite originario che ingenuamente è entrato nella residenza per un capriccio infantile. Un decennio dopo, ha ormai 20 anni, si ritrova internato in manicomio tormentato dalle visioni della magione. Tad deve ritornare lì e liberare coloro che ha lasciato indietro.

Il giocatore può scegliere di giocare con ciascuno di questi due personaggi nel gioco. L'obiettivo di tutto ciò è di raccontare la storia attraverso occhi differenti, allo stesso modo di aggiungere interesse nel rigiocare l'avventura. Le due storie sono indipendenti ancorché parallele l'una all'altra. Viaggiando attraverso il gioco vedremo tracce di dove è stato l'altro personaggio ed apprenderemo ciò

che ha fatto e cosa non lo rende così innocente come sembra. Sebbene entrambe le storie siano nel medesimo gioco, ciascuna è un'esperienza completamente unica rispetto all'altra. Ciascuna storia ha differenti puzzle, giocando come il dottore non affronterete gli stessi enigmi di quando lo farete con Tad. Inoltre nonostante entrambi i personaggi finiscano nella residenza Stauf, ciascun personaggio avrà differenti aree da esplorare ed alcune stanze saranno accessibili da uno solo dei personaggi. Inoltre ciascun personaggio avrà finali differenti.

"The 7th Guest" aveva davvero una successione destabilizzante di enigmi. Puoi anticiparci se ci sarà una simile enfasi nella soluzione degli enigmi anche in "The 13th Doll"?

Assolutamente. Non avremmo potuto utilizzare 7th Guest senza che la maggior parte del gioco fosse basata sui puzzle. Abbiamo un buon set di enigmi già pronti, più di quanti siano necessari per

un solo gioco, e nonostante ciò stiamo ulteriormente arricchendo la lista che abbiamo. Inoltre ci sarà un mix diversificato. Il gioco proporrà un assortimento di giochi di parole, enigmi basati sugli scacchi, AI puzzle e vari altri stili. Come in 7th Guest abbiamo alcuni classici enigmi reinterpretati per funzionare nel gioco. Ne abbiamo anche basati su enigmi dal gioco originale, cui abbiamo aggiunto qualcosa. Ma la maggior parte dei puzzle sono di nostra creazione.

Alcuni giocatori che sono in cerca di una sfida sicuramente saranno eccitati per l'inclusione di AI puzzle. E' difficile creare sfide basate sull'intelligenza artificiale?

Assolutamente! Come per gli altri enigmi ricerchiamo un certo equilibrio: un puzzle non può essere così difficile da far desistere chi gioca e non farlo tornare al gioco, ma ugualmente non può essere così facile da far deridere il gioco perché troppo banale. Gli AI puzzle sono i più duri da giudicare perché è difficile calibrare il livello che sarà frustrante per chi gioca.

Ci sarà un sistema di inventario incluso nel vostro progetto oppure si resterà ancorati agli enigmi logici, lasciando perdere quelli basati su oggetti, come nell'originale?

La struttura portante del gioco saranno gli enigmi logici, ma sì ci sarà anche una sorta di inventario. Lungo il gioco il dottore raccoglierà pezzi di quello che è stato indicato come il grande progetto di Stauf. In maniera simile Tad dovrà raccogliere ed assemblare i pezzi di una mis-

teriosa 13° bambola. Entrambi i meccanismi giocheranno un ruolo chiave nella soluzione del gioco. Sebbene ci sia un inventario per questi pezzi, non ci sono enigmi basati sull'uso degli oggetti. Solo sarà necessario raccogliere alcuni pezzi per la battaglia finale. Ne abbiamo discusso, ma abbiamo deciso di rimanere legati a 7th Guest, dove i puzzle hanno in sé gli elementi per la soluzione.

"The 7th Guest" si svolge nella Magione Stauf con la vastità delle sue differenti stanze. Anche il vostro progetto si svolgerà in un'unica costruzione o ci saranno alcuni ambienti differenti?

Ne abbiamo discusso subito all'inizio. Ci si domandava se la residenza Stauf stesse diventando un posto troppo noioso in cui ritornare o se sarebbe stato un sacrilegio NON ritornarci. Abbiamo deciso per entrambe le vie. Il gioco comincia nel manicomio e porta il giocatore in altri ambienti, ed infine alla residenza stessa. Sappiamo che molti fans ci volevano ritornare e condurli là dove tutto è cominciato sia come sventolare una carota davanti al loro naso! In aggiunta porta nuovi elementi alla serie e ci porta attraverso i pensieri dei nostri personaggi e le loro motivazione.

Sarà possibile vedere altri personaggi nel gioco? Se è così sarà possibile interagire con loro.

A differenza del gioco originale dove erano mostrati solitari e spettrali ripetizioni degli avvenimenti passati, questo gioco prevede l'interazione con altri personaggi. Ci sarà un mix di spiriti che visiteremo come altri in carne ed ossa. Ci potranno ancora

essere ripetizioni di eventi passati, ma la storia vera condurrà all'interazione con altri personaggi. Alla fine del gioco il giocatore dovrà prendere alcune decisioni basate su coloro con cui ha parlato e su quello che hanno visto.

A proposito di "vedere", ci puoi dare alcune informazioni sul motore del gioco che state usando? Dobbiamo aspettarci una grafica buona come l'originale? Il sito web parla di alcuni personaggi che "saranno filmati"; ci saranno FMV nel prodotto finito?

Il motore del gioco è stato creato in casa utilizzando Macromedia Director, principalmente per la sua capacità di essere multiplatforma. Director è stato un tool meraviglioso per noi. Ha reso questo gioco molto più semplice da sviluppare, permettendoci al tempo stesso di lavorare ad una versione Macintosh del gioco con poche modifiche. Inoltre alcuni utenti Linux potranno eseguire il gioco sulle loro macchine usando un emulatore WINE.

Riguardo alla grafica, aspettatevela buona se non migliore rispetto ai giochi originali. Un decennio dopo il 7th guest originale, abbiamo strumenti a nostra disposizione che gli sviluppatori originali semplicemente non possedevano. Software migliori per i modelli 3D, computer più veloci, camere digitali, software bluescreen, ecc. A questo riguardo, sì il gioco prevede attori filmati in sequenze FMV. Gli ambienti saranno modellati con 3D Studio e noi comporremo gli attori filmati in bluescreen sui modelli, come nel gioco originario.

I brani musicali, che possono essere scaricati dal vostro sito



web, sono un meraviglioso mix di musica classica MIDI-style e musica ambient moderna. Come avete creato le tracce musicali?

Ci sono tra noi alcuni compositori di talento, ciascuno con il suo approccio. Virtualmente ciascuno di loro utilizza alcuni software per comporre e mixare le tracce. In aggiunta alcuni di loro registrano dal vivo pezzi di tastiera e chitarra per i loro arrangiamenti. Abbiamo deciso di restare molto attaccati alla colonna sonora originale, espandendola un poco nel medesimo stile. Ci sono in cantiere alcune cose grandiose per chi giocherà.

Lo sviluppo generale del gioco è vicino al compimento? Potremo presto giocare un demo o il gioco stesso?

Quando abbiamo iniziato il progetto parlavamo di una release per l'estate/inverno del 2006, e credo che rispetteremo quella data. Tenete a mente che stiamo facendo tutto ciò nel nostro tempo libero e gratis, per cui non possiamo ancora dare una

data definitiva per la pubblicazione. Ma stiamo facendo buoni progressi. Abbiamo in programma di rilasciare alcuni demo strada facendo e potremmo farlo presumibilmente nei prossimi mesi. Nello stesso tempo, ci sono disponibili per il download sul nostro sito alcuni puzzle. Ricordatevi che in questi casi la grafica è temporanea e i vari ambienti non sono ancora stato modellati. E sì ci sono enigmi molto più difficili nel gioco già adesso.

Come verrà distribuito "The 13th Doll" quando sarà finito?

Il gioco sarà disponibile per il download gratuito. Abbiamo ricevuto il permesso da Rob Landeros, co-creatore del gioco originale di portare avanti questo progetto sempre che nessuno ne avesse ricavato un guadagno economico significativo e non è questo il caso. Siamo fan degli originali; questo è un omaggio a loro ed un regalo ai fan della serie. Come è stato detto sul forum è un tributo d'amore.

Infine che cosa vuoi dire a chi ha

interrotto lo sviluppo di un suo progetto? Lo incoraggeresti a fare un seguito amatoriale?

Posso sentirmi vicino a chiunque veda i propri progetti cadere nel cestino. Ero molto eccitato da The Collector, che si è volatilizzato come se non fosse mai esistito. Ma credo che ad un certo livello si debbano guardare le cose da un punto di vista economico. Lavorando su di un fangame abbiamo il lusso di poter avere il pieno controllo creativo su ciò che stiamo facendo. Una compagnia stabilizzata non può concederlo e di conseguenza deve prendere decisioni difficili per mantenere "il cibo in tavola". Io incoraggerei chiunque veda il suo gioco preferito cancellato dallo sviluppo a portare avanti un fangame, come di restare concentrato sui personaggi e tenere duro finché il gioco non è completo! Un progetto come questo ha la sua bella quota di alti e bassi, ed è facile disinnamorarsene. Ma dopo tutto è una esperienza gratificante e positiva.

Grazie mille Ryan per avere sott-



NIBIRU:

Messaggero Degli Dei

L'uomo col cappello è tornato...? No, Martin Nolan non sembra come il vostro tipico avventuriero (del film) e di sicuro non si porta appresso una frusta, ma ciò che gli succede nel gioco NiBiRu dei Future Games ed Unknown Identity, pubblicato in Germania dalla DTP, potrebbe essere facilmente descritto come Indiana Jones che incontra Fox Mulder i quali si incrociano con Sherlock Holmes. Al contrario Martin appare come un ragazzo di tutti i giorni e di certo non un eroe d'azione. Agisce a modo proprio, schiettamente ed un po' egoisticamente, ma alla fine ha bisogno della guida del giocatore per risolvere il mistero del dodicesimo pianeta e diventare il "Messaggero degli Dei". Qualunque sia la verità il giocatore dovrà scoprirlo da solo, dopo aver risolto tonnellate di enigmi.

Storia: NiBiRu è un mito antico? E' fantasia? Realtà? Il giovane

archeologo Martin Nolan si ritrova sul Charles Bridge di Praga cercando di incontrare una strana donna chiamata Barbora solo perché suo zio, archeologo pure lui, gliel'ha chiesto. Il motivo è la scoperta di un complesso e nascosto tunnel creato dai Nazisti durante la Seconda Guerra Mondiale e riportato alla luce di recente. E più Martin viaggia e più misteriose e pericolose diventano le sue avventure e molto presto diventa chiaro che anche altri hanno il suo stesso obiettivo, persone che agiscono in maniera spietata e sono pronte ad uccidere. E più di una volta non sarà solo la vita di Martin ad essere in pericolo. Per entrare nel luogo dove è stato rinvenuto il tunnel Nazista, Martin ha bisogno di alcuni documenti. E dovrebbe essere proprio il suo "contatto" Barbora ad averli, ma lei non si fa viva. ***Spoiler*** Dopo i primi

Sviluppatore:

Future Games

Prospettiva:

3° persona

Interfaccia:

Punta e clicca

Sito:

www.nibiru-game.de

Difficoltà:

Media





clicks del mouse il nostro eroe scopre un messaggio segreto di Barbora che lo informa che qualcuno la stava seguendo. Ma quando lui riesce ad entrare nell'appartamento di Barbora viene colpito alla testa e messo fuori combattimento. Il mattino dopo le sirene della polizia fanno eco dalla strada e Martin si sveglia in una stanza completamente sottosopra. Barbora è stata uccisa nella sua vasca da bagno ed il nostro giovane archeologo non ha altra scelta che scappare dalla finestra. A sangue freddo, il compito sembra ormai chiaro, raggiungere il tunnel del Terzo Reich prima degli avversari e scoprire quale segreto è così importante e nascosto sotto la superficie per cui valga la pena uccidere.

Fine Spoilers La ricerca della verità guida Martin in un'avventura fantastica, portandolo in tre differenti nazioni su due continenti per far luce su uno dei più importanti fatti storici e ad un congegno che può cambiare il genere umano per sempre.

Gameplay: NiBiRu – Messaggero degli Dei offre una solida avventura grafica con interfaccia punta e clicca. Click sinistro del mouse su un

oggetto, che si illumina quando il mouse ci passa sopra, da informazioni basilari o lascia che Martin raccolga l'oggetto, il pulsante destro del mouse fa sì che Holan esamini più approfonditamente. Gli archeologi non sono conosciuti per essere eccitanti, sono tipi eleganti e Martin non è un'eccezione. Cammina da un punto all'altro dello schermo come se avesse tutto il tempo del mondo. In certi casi vorrete non tanto che corra quanto almeno che trotterelli. Fortuna che il doppio click del mouse su un'uscita della schermata accelera la transizione. Premendo il tasto TAB della tastiera vengono visualizzate tutte le uscite. L'inventario appare in basso quando richiamato e permette di esaminare gli oggetti o combinarli. Un pulsante nell'angolo in alto a destra porta al menù principale dove si può salvare la partita o cambiare le opzioni.

Il compito principale è trovare gli oggetti ed usarli su altri oggetti o posti. ***Spoiler*** Un tipico esempio è quello di una vecchia signora che chiede un hot dog in cambio del suo bastone da passeggio che servirà per tirar giù una scala. O il bisogno di una provetta per conservare l'aci-

do di una batteria capace di fondere una serratura. ***Fine Spoilers***.

Svariati slide puzzle, anche se non troppo complicati, soddisferanno gli amanti di Myst. Verso la fine diventeranno comunque più ostici. Visto che sono più un amante della storia che dei puzzle ho avuto bisogno di circa un'ora e mezza per mettere delle palline colorate dentro degli anelli rotanti. D'altro canto per scassinare una serratura a codice di una valigetta mi ci sono voluti pochi secondi e questo non significa che facevo di queste cose in gioventù... Gli enigmi vecchio stile sono inizialmente semplici e diventano via via sempre più difficili e mai illogici. Il giocatore si sentirà come un vero investigatore su un caccia di carta che sia avvicina al suo obiettivo passo dopo passo. Il gioco è diviso in vari capitoli formati da sotto-plot, per cui i puzzles sono limitati a poche locazioni e si evita di dover percorrere lunghe distanze per trovare il pezzo mancante. E qui arriviamo al principale difetto del gioco. E' piuttosto breve. L'aggiunta di un altro sotto-plot o di un intero capitolo avrebbe di certo incrementato la valutazione finale del gioco. I gioca-



tori medi impiegheranno tra le 12 e le 15 ore a risolverlo, mentre gli avventurieri più scafati non ce ne metteranno più di 10-12; se skipperete filmati e dialoghi ce ne vorranno ancora meno.

Personalmente ho impiegato 14 ore ma ho fatto attenzione ad ogni dialogo e come ho detto prima ho perso un po' di tempo su uno slide puzzle; quelli che non si bloccheranno saranno di certo più veloci.

Grafica: I personaggi del gioco sono figure in 3D che recitano su fondali pre-renderizzati a 1024 x 768 che si attestano sui livelli standard odierni. Mi chiedo quale sarà il primo gioco che terrà conto del crescente numero di LCD in circolazione e che solitamente hanno la risoluzione minima impostata a 1280 x 1024. Per rendere gli angoli dei personaggi più arrotondati, se la vostra scheda grafica lo supporta, viene utilizzato l'anti-aliasing. Innumerevoli oggetti animati danno vita ai fondali, come i tram sullo sfondo per esempio. Altre volte vedrete PNC camminare per strada, anche se sarà spesso la solita persona ogni qualvolta entrerete in quella schermata. Mentre la gradazione dei colori delle singole locazioni è bilanciata perfettamente e crea un'ottima atmosfera la scadente realizzazione di alcuni rendering fa sembrare che manchino alcune sfumature di colore.

Sonoro: Come sempre la DTP ha ingaggiato doppiatori professionisti molto conosciuti in Germania provenienti da film e televisione.

Un'ottima scelta; riescono alla perfezione a dar vita ai personaggi ed ascoltarli è un piacere. La musica è una cosa a parte. I motivi sono piacevoli da ascoltare ed armonicamente ben inseriti nel contesto ma allo stesso tempo sono facilmente dimenticabili. In alcune locazioni la musica diventa drammatica; questo non è un male, ma stiamo giocando un'avventura grafica e mentre il giocatore sta ispezionando una schermata in cerca di indizi dopo dieci minuti diventa un po' ripetitiva. Gli effetti sonori sono buoni ed appropriati.

In Generale: NiBiRu Messaggero degli Dei è chiaramente un gioco sopra la media che promette una dozzina d'ore di divertimento cercando di risolvere il mistero di un'antica razza su cui già gli scienziati Nazisti lavoravano 60 prima. Buona grafica e sonoro insieme ad un'interessante storia danno un buon risultato che sarebbe potuto risultare ancor migliore con qualche accorgimento in più qui e lì. La brevità del gioco è il più evidente difetto, ma in ogni caso gli amanti delle avventure non dovrebbero lasciarselo sfuggire.

- Oliver Gruener

“ NiBiRu – Messaggero Degli Dei è chiaramente un gioco sopra la media che promette una dozzina d'ore di divertimento cercando di risolvere il mistero di un'antica razza.”

Alti: Buona storia, buona grafica prerenderizzata, enigmi logici

Bassi: Non molto lungo, musica non adatta alle locazioni

Il Verdetto

Storia:	87
Grafica:	80
Sonoro:	75
Gameplay:	82
Totale:	83

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



Puzzle/Adventure:

Journey to Wild Divine

The Journey to Wild Divine: The Passage non è la "solita avventura". Un'occhiata di sfuggita agli screenshots potrebbe darvi l'impressione di un altro clone di Myst, ma c'è un elemento inusuale in questo gioco che non era mai stato utilizzato in un'avventura prima d'ora: il biofeedback. Esatto, finalmente potrete collegarvi (nel vero senso della parola) al vostro PC utilizzando l'attrezzatura biofeedback che viene venduta insieme al gioco. Questa tecnologia ha mosso i suoi primi passi verso la fine degli anni '60 e, fino a non molti anni fa, è rimasta legata all'utilizzo di un complesso sistema per il collegamento ad apparecchiature EMG e EEG non certo classificabili come "User Friendly". Ora le cose sono

completamente diverse e potrete scoprire tutta la semplicità, l'efficacia ed il divertimento che il sistema del biofeedback è in grado di offrire con questo gioco. Sebbene non siano ancora in grado di leggersi nel pensiero, i sensori inclusi con "The Journey" monitoreranno il vostro battito cardiaco ed il livello di conducibilità elettrica della vostra pelle. Questi dati permetteranno di rilevare ogni cambiamento nei ritmi del corpo e nei livelli di energia quando sperimenterete emozioni come gioia, agitazione, rilassatezza o esasperazione (la reazione tipica quando, ad esempio, vi scontrate contro qualche enigma ingarbugliato in una AG). La possibilità di procedere nell'avventura e di com-

pletare "The Journey" dipenderà dalla vostra abilità nella regolazione del livello energetico, cosa che imparerete a fare nel corso del gioco. Avrete sicuramente capito che questa avventura sarà molto diversa da quelle che siete soliti giocare. "The Journey" si propone come un gioco legato alla percezione di sé stessi, nel quale potrete scoprire, attraverso le potenzialità della tecnologia del biofeedback, i segreti dell'antica conoscenza "Yoga" indirizzata al controllo del binomio mente-corpo. E' il gioco che fa per voi? Continuate a leggere...

Storia: "The Passage" è il primo "viaggio" nella trilogia di Wild Divine (il secondo episodio uscirà alla fine del 2005) ed è ambientato nel mitico

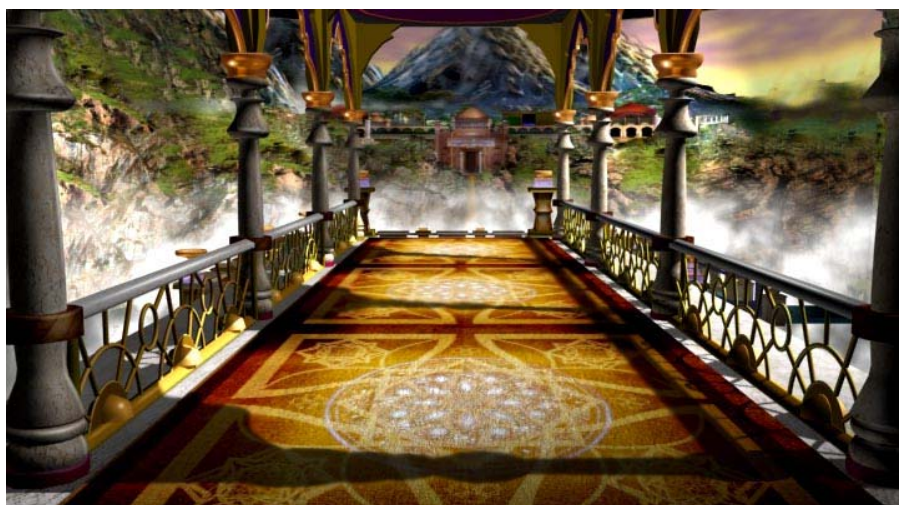


Sun Realm, dove vi imbarcherete per un viaggio alla scoperta di voi stessi. Il gioco è lontanamente ispirato a "The Hero with a Thousand Faces" di Joseph Campbell; un vasto archivio di storie provenienti da tutto il mondo dedicate ai viaggi degli eroi ed alla loro trasformazione. Sulla storia non c'è molto da dire. Quando giocherete per la prima volta sarete guidati da Sophia, un personaggio che vi spiegherà come interagire con l'ambiente e vi mostrerà come usare l'interfaccia biofeedback. Una volta conclusa questa introduzione-tutorial vi ritroverete da soli, pronti ad esplorare il mondo che vi circonda e a risolvere una serie di compiti. Mii sarebbe piaciuto trovare una sceneggiatura più forte dal momento che avrebbe donato un livello maggiore di immersività a tutto il prodotto. Tuttavia bisogna dare atto ai programmatori di aver creato un gioco divertente da giocare e sicura fonte di soddisfazioni anche senza

una grande storia su cui poggiarsi.

Gameplay: Ecco dove il gioco si fa davvero interessante. "The Journey" possiede un'interfaccia di biofeedback assolutamente unica, che utilizza 3 sensori circolari [o "Magic Rings" (Anelli Magici), se volete credere al manuale] che devono essere posizionati sulla mano che non controlla il mouse. Questi anelli si connettono ad un piccolo HUB dalla superficie ruvida [la "Lightstone" (Pietra della Luce)], che si collega al PC tramite la porta USB. Il gioco utilizza i dati biometrici raccolti dai sensori sulle vostre dita per controllare una serie di "eventi" all'interno del gioco. Sebbene sia ancora necessario usare il mouse per muoversi, raccogliere e lasciare oggetti e interagire con gli hotspot sullo schermo, durante gli "eventi" avrete l'opportunità di usare i sensori del biofeedback per completare delle sfide necessarie al proseguimento del gioco o, semplicemente,

per fare pratica con le vostre abilità. Ci sono oltre 40 tipi di eventi differenti nel gioco nei quali, per avere successo, dovrete regolare i ritmi del corpo tramite la tecnica del controllo del respiro che vi sarà insegnata, durante l'avventura, dalla vostra guida spirituale. Ad esempio, in un evento dovrete accendere un fuoco e potrete farlo solo in uno stato di completo relax e respirando in maniera molto calma. Più calmi sarete, più alte saliranno le fiamme del falò. Se, invece, sarete tesi o agitati il fuoco si spegnerà completamente. In un altro evento dovrete far levitare una sfera fino ad una certa altezza. Se non sarete capaci di respirare tranquillamente e ritmicamente, la sfera non si alzerà di un millimetro. Ma non temete, le tecniche di controllo del respiro che imparerete durante il gioco vi permetteranno di superare la maggior parte di queste sfide. Alcune di esse vi chiederanno di rilassarvi, in altre dovrete alzare il vostro livello ener-



getico. In eventi come questi dovreste fare dei giochi di prestigio con delle palline e più alta sarà l'intensità del vostro respiro, più le palline si alzeranno. Alcuni eventi richiederanno di passare da un livello energetico all'altro per essere completati. Per esempio, in un evento dovreste mettere una serie di rocce una sopra l'altra e ogni volta che ne metterete una nuova dovreste posizionarla in cima alla torre che state costruendo regolando il respiro. Respirando piano la farete abbassare mentre respirando con più forza la roccia si alzerà. Ci sono molti altri eventi durante il gioco che richiederanno un controllo attivo sul vostro respiro per aprire porte, colpire un bersaglio con arco e frecce, atterrare con un paracadute e usare delle barche. Questi eventi

non sono tutti necessari ai fini del completamento dell'avventura, molti serviranno per scoprire tecniche yoga e di controllo del respiro sempre più avanzate, o vi mostreranno meravigliose immagini o animazioni. Il gioco può risultare frustrante in alcune occasioni, ed all'inizio ho trovato molte difficoltà nel raggiungere lo stato di calma richiesto per completare alcune sezioni. Ad ogni modo, la perseveranza è la chiave di cui avrete bisogno e sicuramente vi sentirete più rilassati e tranquilli ogni volta che riuscirete a completare una nuova quest e imparerete a controllare meglio il vostro livello di energia. E, cosa migliore di tutte, le capacità che apprenderete nel gioco vi torneranno utili quando avrete bisogno di ridurre l'ansia e lo stress nella vita reale. Ci sono

anche alcuni puzzle che non richiedono il biofeedback, ma hanno tutti un livello di difficoltà e di divertimento tale da non renderli noiosi.

Muoversi attraverso il gioco cliccando con il mouse in una direzione particolare è semplicissimo. L'interfaccia è semplice ed intuitiva e utilizza una bacchetta magica come cursore. Quando la punta della bacchetta da blu diventa color oro, significa che l'area può essere esplorata e basterà cliccare con il mouse per muoversi in quella direzione. Una volta acquisito il vostro zaino magico, potrete raccogliere e lasciare oggetti semplicemente trascinandoli dentro o fuori dalla borsa. Gli oggetti con cui è possibile interagire sono indicati da uno sbuffo di fumo o da una piccola esplosione che escono dalla bac-



Sviluppatore:
The Wild Divine Project

Prospettiva:

1° persona

Interfaccia:

Biosensore, punta e clicca

Sito:

www.wilddivine.com

Difficoltà:

Media

chetta quando ci passate sopra con il mouse. Le altre aree dello schermo dove si trovano oggetti che possono essere raccolti, o dove è necessario lasciare qualcosa, offrono lo stesso tipo di segnalazione visiva. Un piccolo problema che ho riscontrato in "The Journey" è che non permette un'esplorazione completa a 360° dell'ambiente, il che è un peccato considerata la bellezza di alcune ambientazioni. Restando in argomento, un'altra piccola noia del gioco deriva dall'impossibilità di muoversi velocemente da una zona all'altra. Quando cliccate in un punto dello schermo che permette di muoversi, si avvia spesso un lungo filmato che mostra tutto il movimento necessario per arrivare nel punto selezionato. In tutta onestà, le animazioni sono molto belle ma, a un certo punto, diventano parecchio ripetitive. La possibilità di interromperle con un click del mouse si sarebbe rivelata cosa gradita. I programmatori hanno avuto un'idea giusta inserendo la possibilità di usare dei "segnalibri" per saltare istantaneamente ad una locazione salvata e velocizzare la navigazione in-game. Sfortunatamente, per

qualche oscuro motivo, hanno pensato di assegnare a questa feature solo due miseri slot. Presto desidererete averne molti di più, specialmente quando vi troverete a vagare per l'ambiente subendo ogni volta lunghissime animazioni.

Per la maggior parte del tempo, vi ritroverete a vagare per il Sun Realm interagendo con oggetti, cercando indizi, completando eventi e allenando le vostre abilità in modo da poter superare ostacoli sempre più difficili. Il viaggio vi farà attraversare una serie di locazioni incantevoli, come lo Sky Temple, le Towers of Legends, le Golden Pagodas, il Temple of Great Compassion e la Pool of Akki. Incontrerete anche diversi personaggi con i quali potrete interagire durante le vostre peregrinazioni - un illuminato guru dell'Est, l'incantevole Lady of Compassion, un viandante Falconer, la pagana Lady of the Woods e tanti altri. Questo eclettico gruppo di personaggi vi insegnerà le abilità essenziali, vi offrirà indizi e vi guiderà nel completamento dei vostri compiti. Se vi siete persi e non sapete più cosa fare, basterà fare visita allo specchio magico

nella casa della Lady of the Woods, che vi indicherà la strada da seguire. Potrete trovare numerosi indizi anche nella bellissima guida che troverete insieme al gioco.

Grafica: Il mitico Sun Realm è un'oasi di pace e tranquillità realizzato splendidamente, piena di straordinari templi costruiti nella roccia, enormi pagode e torri magnificenti. Proseguendo nel gioco viaggerete attraverso montagne e boschi dal verde rigoglioso, navigherete su fiumi e vi inoltrerete in caverne per giungere in stupendi giardini pieni di scintillanti fontane e coloratissimi fiori. Gli ambienti hanno un'atmosfera mistica, quasi da sogno, che rende ogni partita un'esperienza rasserenante. Quando incontrerete un personaggio con il quale è possibile interagire, vi verrà mostrato un FMV con la persona "sovrapposta" allo sfondo prerenderizzato. Il risultato è decisamente buono e si amalgama bene con l'ambiente. La grafica di "The Journey" è fantasiosa e dettagliata e offre un vero spettacolo per gli occhi, pur non raggiungendo le vette qualitative di giochi più recenti come Myst IV.



"The Journey to Wild Divine: The Passage è una profonda esperienza interattiva, che esplora coraggiosamente territori mai visitati prima. Ma tutto questo ha un prezzo."

Alti: Gameplay estremamente innovativo basato su biosensori, elevato valore di rigiocabilità, splendida grafica ed animazioni, colonna sonora di prim'ordine, ambienti immersivi, imparare tecniche di rilassamento è un grande bonus.

Bassi: Costoso, storyline fragile, navigazione in-game lenta

Il Verdetto

Storia:	65
Grafica:	80
Sonoro:	99
Gameplay:	90
Totale:	85

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

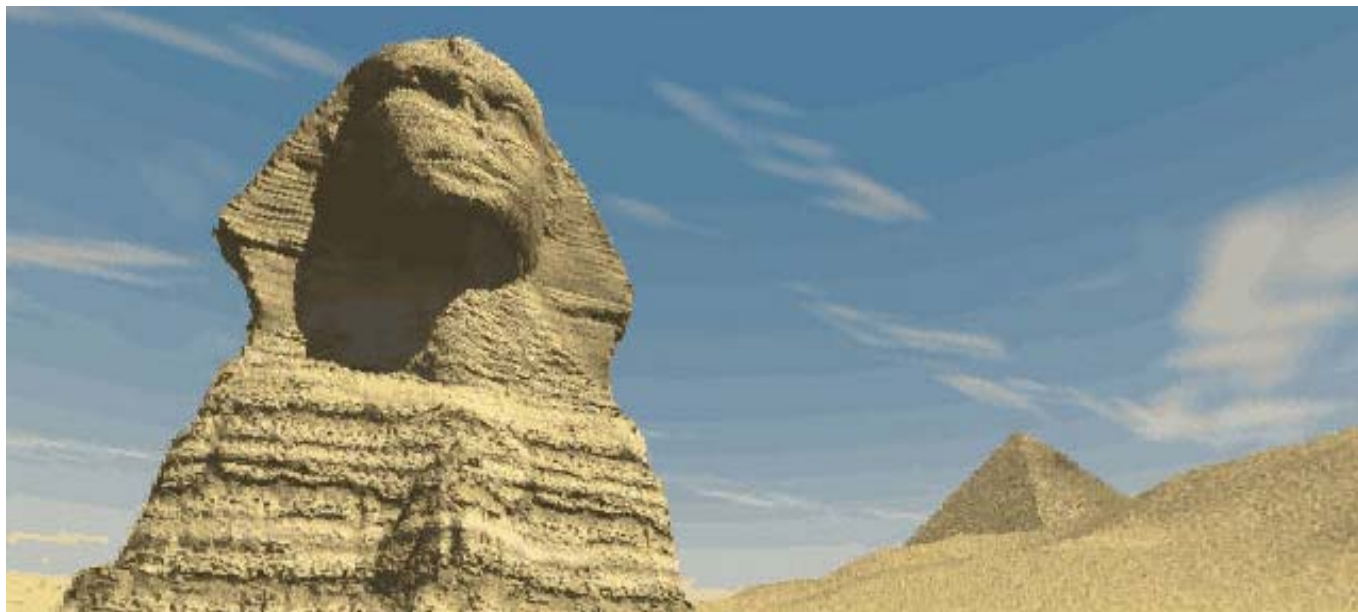
Sonoro: Tutte le istruzioni e le conversazioni con i personaggi sono godono di un doppiaggio di ottimo livello. Il gioco ha una colonna sonora veramente bella, che cambia da locazione a locazione e l'atmosfera creata dalla musica aggiunge un tocco magico al gioco. Dopo aver completato alcune quest, sarete ricompensati con delle stupende canzoni suonate dalla Wild Divine Band. La loro musica New Age è tranquillizzante, rapisce e si fa ascoltare più che volentieri. Il CD musicale "Soul Flight", allegato al gioco, contiene altri brani della Band e, credetemi, vale davvero la pena ascoltarlo.

In poche parole... "TJTWD: The Passage" è una profonda esperienza interattiva, che esplora coraggiosamente territori mai visitati prima. Sarà come avere Yoda in camera vostra che vi insegna come diventare guerrieri illuminati in grado di controllare la sinergia tra la mente e il corpo per arricchire la vita di tutti i giorni. Ma tutto questo ha un prezzo. Ho già menzionato il fatto che il gioco costa 160\$? A questo prezzo riceverete il gioco (per PC e MAC), il sistema di biofeedback, il manuale, la guida, 2 CD bonus, uno con le musiche del gioco e l'altro contenente interviste a rinomati "santoni" ed al

famosissimo autore Deepak Chopra con estratti animati dal suo nuovo bestseller "The Book of Secrets" e un'anteprima del secondo capitolo della serie Wild Divine, "Wisdom Quest", che verrà pubblicato a fine anno. Il motivo di tale prezzo va facilmente ricercato nel sistema di biofeedback che, di certo, non è molto economico.

Detto questo, perché dovreste voler spendere tutti questi soldi per un gioco? Semplicemente perché "The Journey" si rivelerà uno dei prodotti più innovativi che abbiate mai provato e avrà delle ripercussioni visibili anche sulla vita di tutti i giorni. Gli esercizi e le tecniche che imparerete nel gioco vi aiuteranno a ridurre lo stress e l'ansia, e vi insegneranno a usare la meditazione per regolare le vostre caratteristiche fisiologiche per raggiungere una creatività e delle prestazioni sempre migliori. Anche dopo aver completato "The Journey", mi sono spesso trovato a ripensare a certe parti del gioco per rilassarmi e calmarmi a fine giornata. E funziona davvero! Pensate a questo gioco come a un investimento. Per il prossimo capitolo della saga di Wild Divine non sarà necessario ricomprare la periferica per il biofeedback e sono già in corso progetti amatoriali dedicati allo sviluppo di applicazioni gratuite per l'utilizzo del sistema (www.psychosstructure.net). Mi sento di consigliare questo gioco a tutti, soprattutto potendo approfittare dell'offerta soddisfatti o rimborsati di 30 giorni. Quando lo proverete, scoprirete che "The Journey" è un viaggio fantastico alla scoperta di se stessi, che offre un incredibile senso di immersione e un'esperienza "istruttiva" che non dimenticherete mai.

- Sudeep Pasricha



Puzzle/Adventure:

Riddle of the Sphinx

L'Egitto è stato, giustamente, l'ambientazione di non poche avventure. Dalla sua storia unica, che lega sé stessa a magnifici racconti, ai suoi complessi geroglifici che chiedono a gran voce di avere degli enigmi su misura, è facile capire perché siamo così legati a questa terra maestosa. Come una delle avventure egiziane più ricercate e più riflessive, finalmente, "Riddle of the Sphinx" ha molto di ciò che gli amanti dei puzzle desiderano.

Storia: Il vostro vecchio amico e noto archeologo Sir Gil Blythe Geoffreys, durante gli scavi intorno alla Sfinge e alla Grande Piramide, scopre un antico rotolo di papiro che è stato ignorato per secoli. Quel che è scritto nel rotolo è riconosciuto come una "Stele di Rosetta" della Sfinge, nella quale

finalmente c'è la chiave per risolvere il suo antico enigma.

Comunque, una volta che il rotolo è stato aperto, Goffreys comprende che ha liberato un'antica maledizione, e avendo contro una schiera di assistenti scontenti e cospiratori, chiede una mano all'unica persona di cui si può fidare: te. Mentre il gioco parte con una premessa molto interessante, dopo una o due ore la storia si mette in secondo piano rispetto al gameplay. Questa non è una buona cosa, perché non mi sono sentito spinto ad affrontare le prove successive, non essendoci molta ricompensa in termini di sviluppo della storia. (Si pensi a "The 7th Guest", ma senza alcun piccolo filmato, dopo aver risolto gli enigmi, che porti avanti la trama e la curio-

Sviluppatore:

Omni Creative Group Int'l

Prospettiva:

1° persona

Interfaccia:

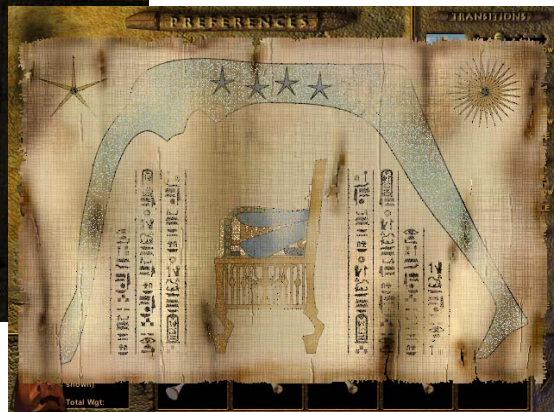
Punta e clicca

Sito:

www.riddleofthesphinx.com

Difficoltà:

Medio / Difficile



sità). Questo non vuol dire che non ci siano colpi di scena (infatti ce n'è uno abbastanza importante ed eccitante, quasi alla fine, da provare), è solo che avrei voluto il piacere di vedere una storia più dinamica e trasportante oltre l'azione. Stando così le cose, la motivazione del vostro personaggio è solamente un misto di curiosità e dovere, privo di reale necessità. Detto questo, la storia fa comunque il suo lavoro e può suscitare abbastanza interesse da essere ricordata, ma avrei preferito fosse stata migliore.

Grafica: Avendo giocato le avventure grafiche più recenti, questo titolo del 2000 offre poco a livello grafico. Nonostante sia sicuramente varia e incredibilmente dettagliata, sia nell'uso dei colori che nel materiale scenico, risulta essere anche leggermente granulosa. Questo accade perché il gioco gira a 640x480. Un tocco di classe è l'uso della transizione nei fade-in e nei fade-out tra una zona e l'altra, così come quando ci si gira da un lato all'altro. Ciò che non è d'aiuto, inve-

ce, sono un paio di schermate VR, che tendono ad essere alquanto instabili, al punto da non far riconoscere, qualche volta, gli oggetti sullo schermo. HDunque la grafica non ostacola il godimento del gioco e tutte le scritte sono abbastanza nitide da essere leggibili (cosa che non tutti i giochi presentano). Alcune buone animazioni sono usate con parsimonia, come un paio di sequenze FMV dove si possono vedere attori reali interpretare i personaggi.

Sonoro: "Riddle of the Sphinx" impiega principalmente degli effetti sonori realistici, come l'ululato del vento, il ronzare dei generatori e lo sbriciolarsi delle rocce. Questi sono suoni autentici e ben implementati. Non mi sono mai sentito bombardato da cacofonie e non mi sono mai sentito tralasciato per la mancanza effetti. Il sonoro è ben bilanciato. Il comparto musicale presente nel gioco è ben fatto e si addice all'atmosfera egiziana del titolo. Gli arrangiamenti vanno da violini stridenti per il campo base, riflettendo

l'atmosfera della colonializzazione inglese in un mondo straniero, ad antichi tamburi percossi con forza all'interno delle antiche camere di pietra della Grande Piramide. Il parlato nel gioco è ben registrato ed è riprodotto chiaramente, quindi è facilmente comprensibile ed è recitato al di sopra della media.

Gameplay: Questa è la caratteristica principale del gioco. I rompicapo/puzzles nel gioco si presentano in grande varietà e si viene davvero portati ad usare il proprio intelletto per risolverli. Sono presenti enigmi di traduzione, di acustica, inventory-based, giochi a tempo, un labirinto e molto altro. Un esempio del buon design del gameplay è che ci sono spesso molti indizi per ogni puzzle, quindi non si avrà mai bisogno di riprovare innumerevoli volte a risolverli. Raccomando di avere un taccuino per segnare qualsiasi cosa sembri un indizio. Talvolta c'è bisogno di tornare indietro, comunque gli sviluppatori hanno incluso una funzione di teletrasporto, così si potrà



facilmente tornare nei posti già visitati senza rimbecillirsi. Un aspetto meno positivo, e questo riguarda la grafica, è che in questo gioco puoi ruotare la visuale di 180 gradi e, solo occasionalmente, anche di 90 gradi a sinistra o a destra. Il cursore comunque rimane quasi invariato in queste situazioni rendendo difficile capire se ci si è girati a sinistra, a destra o alle spalle. Questo può rendere l'esplorazione del labirinto incredibilmente frustrante. Mentre ci sono indizi per attraversare il labirinto ed un segnale audio che avverte della vicinanza all'uscita, il sistema di navigazione causa forte disorientamento e trasforma qualcosa di già difficile in qualcosa di impossibile. Strano è anche che se si ha un oggetto dell'inventario in mano e se ne prende un altro, quello che si aveva in mano ritorna nella sua posizione originaria dove è stato preso. Inoltre non c'è nessuna interazione o sviluppo con altri perso-

naggi, e a mala pena qualche situazione in cui si può apprendere di più sulla loro personalità; comunque questa lacuna è stata coperta nella sezione "Storia".
In poche parole: Amanti di puzzle ed egittologi unitevi! "Riddle of the Sphinx" ha quello che state cercando finché riuscirete a motivare voi stessi per portare a termine gli enigmi anche senza avere una complessa e solida storia alla base. La grafica è funzionale, il sonoro al di sopra della media ed il gameplay brilla per tutti quelli che amano i rompicapo di ogni genere!

- Jordy Tubman

"Riddle of the Sphinx ha quello che state cercando finché riuscirete a motivare voi stessi per portare a termine gli enigmi anche senza avere una complessa e solida storia alla base."

Alti: Varietà dei puzzle, settaggi, storia, intrigante rivelazione finale
Bassi: Mancanza di continuità meòp sviluppo della storia/personaggio, inventario, sistema di navigazione

Il Verdetto

Storia:	62
Grafica:	64
Sonoro:	73
Gameplay:	78
Totale:	71

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

Invento-Mail

Questa è la sezione del magazine dove potete farvi sentire. Inviare le vostre e-mail a d.manos@theinventory.org e noi cercheremo di rispondervi in questa sezione in uno dei numeri futuri. Ora andiamo a leggere le e-mails ricevute ultimamente

Caro Inventory, alla fine di ogni mese aspetto impazientemente il vostro nuovo numero e davvero apprezzo lo sforzo che fate nel supportare le avventure grafiche. Credo fermamente che i giochi possano essere considerati come Arte le cui performances drammatiche capeggeranno come i films hanno fatto nell'ultimo secolo. Pur cui perché non focalizzarci su questo in futuro e fare dei videogiochi una forma d'Arte? Le avventure grafiche hanno la chance migliore di farcela. Senza dubbio. Amerei vedere The Inventory occuparsi di questo in futuro includendo una sezione che copra questa problematica. Vi faccio un esempio: nei 10 anni trascorsi ho giocato solo due giochi: GK2: The Beast Within e Syberia. GK2 mi ha colmato ed educato mentre risolvevo il mistero. E' stata una grandiosa esperienza di gioco. Syberia ha fatto lo stesso; è stata un'ottima esperienza di gioco ma in maniera differente. Mi ha toccato; mi ha portato a prendermi cura di Kate Walker; lei si trasformava... Partita come una normale ragazza che segue le regole si è poi trasformata in persona passionale. Si è curata... Io la curavo... Mi sono sentita una persona migliore alla fine. E' bello essere umani. Per me è stato un passo avanti nel futuro; un piccolo passo, ma sempre un passo.

Credo che se fatto bene, ai giocatori possa piacere immedesimarsi nel personaggio del gioco senza averne timore. Quando questo avverrà, oh ragazzi, le avventure grafiche saranno di nuovo al top. Ogni tipo di sforzo verso questa direzione potrà aiutare ed ispirare i game designers a diffondere questa visione... Ad ogni modo, volevo solo scambiare il mio modo di vedere e alcuni suggerimenti con voi.

Saluti, Ibo

The Inventory: Ciao Ibo e grazie per i tuoi commenti e suggerimenti. Davvero interessante e se troveremo tempo e staff per produrre un articolo simile lo faremo di certo. Grazie ancora.

Cari Olga Fabry e Dimitris Manos: Sono rimasto molto colpito della "più piacevole sorpresa" di quest'anno. Sarei contento se fosse possibile fare un pack del parlato del gioco - allora diventerebbe ancor più "sorpresa". Grazie, Pedro Salenbauch

The Inventory: Ciao Pedro, sfortunatamente non posso aiutarti perché non sono coinvolto nello sviluppo di 5 Magical Amulets. Per cui solo Olga può rispondere alla tua domanda.

Ciao Dimitris & Co, fatemi iniziare dicendo che semplicemente io AMO The Inventory e sono stato un fedele seguace fin dai primissimi numeri. Adoro questa rivista mensile e non penso sia una cattiva cosa focalizzarsi sugli sviluppatori amatoriali se questi creano buoni prodotti. Anche se loro non hanno quasi mai riconoscimenti per il loro lavoro. Per cui grazie per non ignorare questi sviluppatori che lavorano sodo per realizzare i loro sogni. Come richiesta a The Inventory vorrei che recensiste più avventure amatoriali. Non chiedo di dedicargli 10 pagine, ma farne una ogni paio di uscite. Ancora una volta, grazie infinite per l'amorevole servizio che date alla comunità delle avventure grafiche.

Saluti, -Reptile

The Inventory: Ciao Reptile. Grazie per i tuoi commenti. Ti prometto che copriremo maggiormente le avventure amatoriali in base alla qualità di quelle in uscita o anche se raggiungeranno o supereranno la qualità dei titoli commerciali. Una cosa che sta avvenendo spesso di recente direi.

Epilogo

Questa è la fine di un anno di successo per The Inventory. Molti scoops, un nuovo layout, nuovi lettori, nuove collaborazioni con siti e riviste internazionali, la prima uscita dedicata agli Awards, un nuovo sito dedicato esclusivamente a The Inventory... e potrà andare solo meglio l'anno prossimo.

Allo stesso tempo è ricorso uno sforzo sovrumano, con moltissime notti insonni di fronte al computer, scrivendo articoli, emails e sistemando il layout della rivista. Per cui è giunto il momento di riposare, e l'estate è un'ottima opportunità per farlo.

Speriamo non vi dimenticherete di noi mentre saremo assenti. Il prossimo numero uscirà a settembre. E faremo del nostro meglio per far uscire i futuri numeri ben prima della fine di ogni mese. Speriamo che vi divertirete nelle vostre vacanze estive e speriamo che tornerete su www.theinventory.org a settembre per leggere il prossimo numero. Prima di allora sentitevi liberi di visitarci su Adventure Europe (www.adventure-eu.com) per le ultimissime notizie e downloads sulle aventure grafiche. Ci vediamo a settembre... arrivederci.

Dimitris Manos

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