

The Inventory

La rivista dedicata alle avventure grafiche



Contents:

Prologo	1
Miglior Storia	2
Miglior Personaggio Maschile	4
Miglior Personaggio Femminile	6
Migliori Dialoghi	8
Miglior Grafica	10
Migliori Sfondi	12
Migliori Modelli 3D	14
Migliori Filmati	16
Miglior Colonna Sonora	18
Miglior Interpretazione	20
Miglior Gameplay	22
Miglior Interfaccia	24
Miglior Sviluppatore	26
Miglior Publisher	28
Miglior Avventura Indipendente	30
Miglior Avventura	32
L'Avventura Grafica Più Attesa	34
Conclusione	35

Prologo

Che anno! Il 2004 è stato indiscutibilmente un anno di successo per il genere delle avventure grafiche e le cose potranno andare solo meglio nel 2005. C'è stata molta varietà di titoli unita ad altrettanta qualità. Western, spionaggio, thriller, fantasy, fantascienza, investigazione... ce n'è stato per tutti i gusti. L'avventura di "tutti i tempi" ci è sfuggita, ma ne abbiamo avute alcune davvero ottime. Con questo numero speciale vogliamo premiare le migliori avventure che sono state rilasciate quest'anno.

I premi riflettono più o meno le stime che questi giochi hanno ricevuto durante l'anno sulle pagine di The Inventory. Abbiamo anche creato dei sondaggi sul nostro forum all'indirizzo www.theinventory.org/forum ed abbiamo chiesto ai nostri fans di votare per i loro giochi preferiti rimasti esclusi dalle nominations. I giochi che avranno ricevuto il maggior numero di voti in questi sondaggi vinceranno il nostro premio "Scelto Dai Lettori". Avremmo anche potuto scegliere di far partecipare i titoli inseriti nei sondaggi agli Inventory Awards come miglior avventura, ma abbiamo scelto di non farlo. Perché? Perché sarebbe stato ingiusto. Ed eccovi il motivo. Nessuno può garantire che le persone che votano abbiano realmente giocato tutti i giochi inseriti in ogni categoria. Così immaginiamo che ad un finto utente John piacciono i giochi A e B. I giochi A,B,C,D e E sono in nominations per il premio di Miglior Storia. Diciamo che il gioco D ha il miglior plot tra tutti gli altri, ma siccome John non ha ancora giocato il gioco D, vota per B che, secondo lui, ha una storia migliore del gioco A.

I premi sono divisi in 17 categorie, e sono: Miglior Storia, Miglior Personaggio Maschile, Miglior Personaggio Femminile, Migliori Dialoghi, Miglior Grafica, Migliori Fondali, Migliori Modelli 3D, Migliori Filmati, Miglior Colonna Sonora, Miglior Interpretazione, Miglior Gameplay, Miglior Interfaccia, Miglior Sviluppatore, Miglior Publisher, Miglior Avventura Indipendente, Miglior Avventura Grafica e l'Avventura Più Attesa.

Procedendo nella lettura troverete prima l'elenco dei giochi in nominations insieme ed una breve descrizione, poi nelle pagine successive potrete leggere quale avventura grafica ha vinto e quale si è piazzata al secondo posto. Subito dopo troverete il nostro premio "Scelto Dai Lettori", basato sui sondaggi avvenuti sui forums di The Inventory.

Per il prologo è tutto, andiamo a vedere qual'è stata la miglior avventura di quest'anno apparsa sulle pagine di The Inventory!

Dimitris Manos

Copyright:

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

Miglior Storia

L'obiettivo della storia nei giochi d'avventura è di trascinare via il/la giocatore/ice dal suo "mondo" e condurlo/la per mano all'interno del suo piano virtuale. Il genere non è importante. Può essere un thriller, una commedia o un dramma. La storia può essere spaziale o ambientata nel medioevo. Può raccontare di una bambina o di un adulto. Può far riferimento ad un cowboy, un cavaliere, una spia, una principessa o un avvocato. Quello che importa è che riesca a darvi la sensazione di essere immersi nella sua realtà.

Candidati:

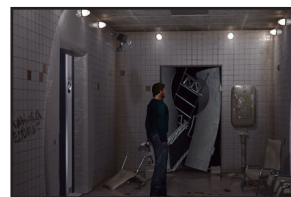
1. Law and Order: Justice is Served

La Legacy Interactive ha tradizionalmente fatto ricorso a scrittori professionisti che scrivessero la storia dei giochi basati su Law & Order. Questo è avvenuto per ognuno di loro. Lo svantaggio principale risiede però nella debolezza dei personaggi principali. Anche dopo aver finito tutti e tre i giochi non sarete venuti a conoscenza di niente riguardo le loro ambizioni e, simpatici od antipatici che siano, alla lunga risulteranno alquanto superficiali.



2. Midnight Nowhere

Midnight Nowhere è da considerarsi un gioco di nicchia. Può attirare solo persone capaci di tollerare scene di nudo ed un linguaggio piuttosto volgare; ma se siete tra queste, allora verrete immersi in una grande storia. Nel gioco vi svegliate in un obitorio e nell'ospedale sono tutti morti, brutalmente assassinati. Gradualmente apprenderete sempre di più sul perchè ed alla fine avrete voglia di giocarlo di nuovo.



3. The Moment of Silence

E' passato molto tempo dall'ultima volta che abbiamo visto uno spy-thriller e la House of Tales è riuscita a confezionare un prodotto a sfondo action con un protagonista molto ben sviluppato. The Moment of Silence offre molti dialoghi interessanti, momenti ricchi di suspense ed un finale appagante. L'unico svantaggio è dato da qualche situazione davvero poco realistica, anche se inquadrata nell'ottica del gioco.



4. Sherlock Holmes: Case of the Silver Earring

La Frogwares cambia radicalmente la sua ideologia di game design e da un plot debole come quello di Case of the Mummy ci regala un'ottima storia in Case of the Silver Earring. Sherlock questa volta è davvero molto simile allo Sherlock che tutti noi conosciamo ed anche Watson gioca un ruolo importante nel gioco. Un piccolo inconveniente nella storia di Silver Earring è il largo uso di clichè tanto cari alle avventure grafiche.



5. The Westerner

La Revivision ci consegna qualcosa che non vedevamo da molto tempo e che solo Al Lowe è riuscito a far bene in passato. Una western-comedy che vi farà sbellicare dal ridere dall'inizio alla fine. Personaggi adorabili, dialoghi spiritosi ed una grande sceneggiatura. L'introduzione molto informativa ed il finale estremamente pregevole, vi daranno piena soddisfazione.



Il Premio di **Miglior Storia** va a:

The Westerner



Le storie a sfondo western non sono di moda oggi. Difficilmente vedrete un film western in giro. Ma la Revistronic ci dimostra che non è importante a quale genere appartenga la storia; se la sceneggiatura è buona, allora il plot riuscirà a prendere per mano il giocatore ed a buttarlo direttamente nel gioco. Da notare che la sceneggiatura per la versione inglese (che è quella che abbiamo recensito) è stata ritoccata da Steve Ince. Non avendo giocato la versione spagnola non sappiamo se ci sono differenze tra le due. Tutto quello che sappiamo è che quella inglese è sbalorditiva. Quando è stata l'ultima volta che avete giocato un titolo davvero comico? Immagino che l'anno che state cercando non sia in questo secolo, giusto? In molti hanno descritto The Westerner come il Freddy Pharkas creato da Al Lowe, e chi lo ha giocato saprà quindi cosa aspettarsi dalla storia di The Westerner!

Recensione: The Inventory 19

Sviluppatore: Revistronic

Publisher: The Adventure Company, DTP, Focus, Bryo (ITA)

Il secondo posto come **Miglior Storia** va a:

The Moment of Silence



Martin Gantefoebr ha un futuro brillante davanti a sé nel genere degli adventure. Il suo plot è di prim'ordine in questo futuristico spy-thriller. The Moment of Silence fa un passo avanti negli adventure games incorporando la politica nella sua storyline. Le problematiche sollevate nel gioco sono molto attuali e nello svolgersi di quest'ultimo vi ritroverete sorpresi a riflettere sulle opinioni discusse dal personaggio principale in merito. La maggior parte dei personaggi sono alquanto interessanti ed imparerete molto su di loro grazie ai numerosi dialoghi.

Recensione: The Inventory 18, 20

Sviluppatore: House of Tales

Publisher: DTP, Digital Jesters, TAC, E2Publishing (ITA)

Il Premio **Scelto Dai Lettori** per la **Miglior Storia** va a:

The Moment of Silence

Le cospirazioni futuristiche sembrano essere molto popolari tra i nostri lettori. Nel sondaggio per il premio di Miglior Storia ci sono stati 77 votanti. The Moment of Silence è arrivato primo con 54 voti. Sherlock Holmes: Case of the Silver Earring secondo con 12 voti. The Westerner terzo con 5 voti. Midnight Nowhere quarto con 4 voti. Law & Order: Justice is Served è arrivato ultimo con 2 voti.

Recensione: The Inventory 18, 20

Sviluppatore: House of Tales

Publisher: DTP, Digital Jesters, TAC, E2Publishing (ITA)

Miglior Personaggio Maschile

Gli adventure games sono stati tradizionalmente caratterizzati da una vasta varietà di personaggi maschili, da scrittori donnaioli (Gabriel Knight), saggi re (King Graham) e perdenti sfigati (Larry Laffer) a pirati non proprio temibili (Guybrush Threepwood), motociclisti ribelli (Full Throttle Ben) e viaggiatori del tempo che tentano di sconfiggere la morte (Shadow of Memories - Eike). Andiamo a scoprire qual'è stato il miglior personaggio maschile di quest'anno.

Candidati:

1. Alexander Zale (Cirque De Zale)

Alexander Zale, un giovane sempliciotto di un circo, è così cattivo che i suoi comportamenti danno un significato nuovo alla parola "odioso". Tutto ciò che vuole è costruirsi un circo proprio e non c'è nessuna offerta da parte del Regno che possa sviarlo dal suo obiettivo. Un personaggio davvero originale creato da Rebecca Clements.



2. Fenimore Fillmore (The Westerner)

Il goffo cowboy riconosce subito quando una ragazza è carina e farà di tutto per farla diventare la sua donna. E non avendo nessun obiettivo nella vita, se ne va gironzolando cercando di aiutare i contadini in cambio di soldi o cibo. Lo svantaggio di Fenimore è che sembra mooolto simile al famoso giocattolo ;).



3. Peter Wright (The Moment of Silence)

Peter Wright ha recentemente sofferto di una grave perdita. All'inizio del gioco è molto sicuro della protezione offertagli dal suo governo, ma presto scoprirà che lì fuori c'è molto di più di quello che i media predicano. Non potendo aiutare se stesso, troverà consolazione aiutando gli altri.



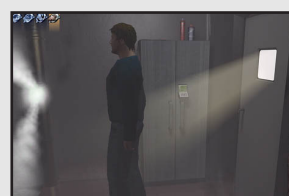
4. Sherlock Holmes (Case of the Silver Earring)

Sherlock Holmes è più "Sherlock" che mai. Fa commenti ingegnosi su tutto e tutti intorno a lui. Le sue deduzioni sono sempre mirate ed è puntualmente un passo avanti alla polizia. Frogwares è riuscita a creare un personaggio che è identico a quello che Sir Arthur Conan Doyle descrisse.



5. Survivor (Midnight Nowhere)

Un'altro cattivone nella nostra lista. Si sveglierà nel buio più totale non ricordando assolutamente nulla e dovrà scoprire cosa è successo intorno a lui e riscoprire anche sè stesso. Se non temete linguaggi forti sparsi qua e là, troverete i suoi commenti divertenti di tanto in tanto.



Il Premio di **Miglior Personaggio Maschile** va a:

Peter Wright



Peter è il tipo di persona che non farebbe del male ad una mosca. Il Peter che andremo a conoscere all'inizio del gioco è completamente differente da quello che vedremo al termine di The Moment of Silence. Comincia come un semplice manager delle comunicazioni che dà per certi alcuni aspetti della vita. Ha subito una grave perdita e potrete sentirlo chiaramente in quasi ogni commento che farà. Questa è un'altra ottima caratteristica di Peter. Si apre al giocatore; farà commenti su tutto e tutti quelli che incontrerà durante la sua avventura e qualche volta proverà anche ad aiutarvi dandovi qualche piccolo hint. Peter Wright è un personaggio del quale dovrete prendervi cura sin da subito. Riuscirà questo manager delle comunicazioni a portare a termine la sua missione? Scopritelo in The Moment of Silence.

Recensione: The Inventory 18, 20

Sviluppatore: House of Tales

Publisher: DTP, Digital Jesters, TAC, E2Publishing (ITA)



Il secondo posto come **Miglior Personaggio Maschile** va a:

Sherlock Holmes



Un vero gentiluomo britannico, Sherlock riuscirebbe a sconfiggere una folla intera con i suoi ingegnosi commenti e le sue acute osservazioni. Può imbastire una solida teoria partendo da un ciuffo di capelli o da un pezzo d'abito. Sir Arthur Conan Doyle probabilmente sorrirebbe se potesse giocare Case of the Silver Earring. Gli sviluppatori ucraini sono riusciti a creare un personaggio virtuale che sembra saltar fuori direttamente da un libro di Sherlock Holmes.

Recensione: The Inventory 17

Sviluppatore: Frogwares

Publisher: DTP, Digital Jesters, Ubisoft, Microids (ITA)



Il Premio **Scelto Dai Lettori** per il **Miglior Personaggio Maschile** va a:

Peter Wright

Peter Wright si aggiudica il parere favorevole dei nostri lettori. Ci sono stati 76 voti totali. Peter Wright è arrivato primo con 26 voti. Fenimore Fillmore secondo con 23 voti. Sherlock Holmes terzo con 20 voti. Cirque De Zale quarto con 5 voti. The Survivor di Midnight Nowhere è arrivato ultimo con 2 voti. Questa è solo una congettura, ma ci teniamo a dire che forse quest'ultimo non è molto gentile con le signore (ouch!).

Recensione: The Inventory 18, 20

Sviluppatore: House of Tales

Publisher: DTP, Digital Jesters, TAC, E2Publishing (ITA)

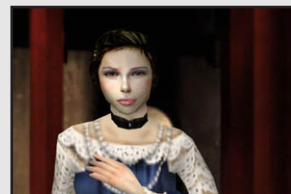
Miglior Personaggio Femminile

I personaggi principali delle avventure grafiche sono stati di sesso maschile per la maggior parte degli anni '80. Le cose sono cambiate quando signore come Rosella (King's Quest 4) e Laura Bow hanno preso la "torcia dell'avventura" dalle mani dei maschietti sollevandola per aria. Molti possono anche far notare che è grazie ad altre due ragazze, April Ryan e Kate Walker, che il genere delle avventure grafiche sta andando forte. Guardiamo di seguito.

Candidati:

1. Abigail (Jack lo Squartatore)

Abigail può non essere un personaggio di punta, ma è stata sicuramente memorabile. La sua voce chiara e cristallina ha segnato il suo personaggio come uno dei più importanti personaggi secondari nelle avventure grafiche. E' una giovane cantante del Low Side District ed il suo sogno è lasciare questo posto in cerca di una vita migliore altrove.



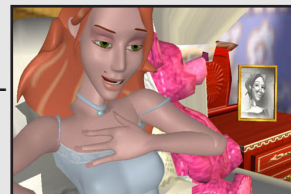
2. Kate Walker (Syberia 2)

Kate ha abbandonato per sempre la sua solita vita e l'unico obiettivo nella sua mente è guidare Hans e la sua meravigliosa locomotiva verso l'isola di Syberia. Questa volta appare molto più elegante ed ha finalmente il controllo di Oscar e dei suoi strani commenti. Ma cammina ancora troppo...



3. Miss Rhiannon (The Westerner)

Miss Rhiannon è il tipo di donna che è "calda" e lo sa. E' costantemente alla ricerca del suo principe azzurro, che un giorno arriverà a Starek City e la porterà lontano verso avventure meravigliose. Benchè lo zio le ronzi intorno tutto il tempo, lei solitamente disubbidisce e si comporta come le pare.



4. Ren Silver (Legacy: Dark Shadows)

Ren è una donna che non vorreste mai incontrare. Adora le sue grandi pistole... più grandi possibile. Se il genere delle avventure aveva bisogno di un action-hero femminile, Ren probabilmente riempirà il vuoto quasi alla perfezione. Se c'è una cassaforte sul muro e non conosce la combinazione, la farà volare via considerando la questione risolta!



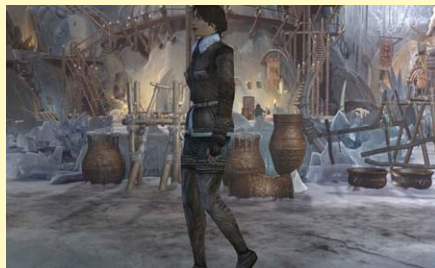
5. Serena Southerlyn (Justice is Served)

Serena Southerlyn è una serissima Assistente d'Avvocato di Distretto che batterebbe un reggimento con la sua postura ed il tono della voce. La professionale interpretazione riesce realmente a portare il personaggio di Serena all'interno di una Corte. Peccato per il suo scarso background.



Il Premio di **Miglior Personaggio Femminile** va a:

Kate Walker



Kate Walker vince il premio di Miglior Personaggio Femminile dell'anno 2004. Mostra ambizione e determinazione nella sua avventura alla ricerca dell'Isola di Syberia e nell'aiutare Hans Voralberg a realizzare il sogno di una vita. La decisione presa alla fine di Syberia 1 ha cambiato la sua vita per sempre. Non c'è modo di tornare indietro e questo Kate lo sa. Cercherà di aiutare altre persone nel suo viaggio verso Syberia, anche sapendo che il tempo a sua disposizione è poco. L'attrice dietro Kate Walker, Sharon

Mann, ha giocato un ruolo importante nel dare determinazione al personaggio di Kate. Questa volta Kate si cambierà anche d'abito ogni tanto!

Recensione: The Inventory 14

Sviluppatore: Microids

Publisher: XS Games, Microids (ITA)

Il secondo posto come **Miglior Personaggio Femminile** va a:

Miss Rhiannon



Miss Rhiannon non solo ha conquistato il cuore di Fennimore Filmore, ma si è aggiudicata anche il secondo posto come Miglior Personaggio Femminile. Bloccata nel ranch di suo zio, sogna l'arrivo di un principe che la prenda e la porti lontano, così da poter viaggiare verso terre lontane e vivere eccitanti avventure. Nell'attesa di quel giorno, insegna a leggere e scrivere ai bambini. Non esiterà ad andare contro la sua famiglia quando scoprirà che è responsabile di molte ingiustizie contro i contadini locali. Alcune sue battute sono davvero divertenti e memorabili, specialmente quando si tratta di stuzzicare Fennimore.

Recensione: The Inventory 19

Sviluppatore: Revistronic

Publisher: The Adventure Company, DTP, Focus, Bryo (ITA)

Il Premio **Scelto Dai Lettori** per il **Miglior Personaggio Femminile** va a:

Kate Walker

Kate Walker è stata il personaggio femminile che è piaciuto di più alla maggior parte dei nostri lettori. Ci sono stati 78 voti in totale. Kate Walker è arrivata prima con 58 voti. Miss Rhiannon seconda con 10 voti. Abigail terza con 5 voti. Ren Silver quarta con 3 voti, mentre Serena Southerlyn di Law and Order è arrivata ultima con 2 voti.

Recensione: The Inventory 14

Sviluppatore: Microids

Publisher: XS Games, Microids (ITA)

Migliori Dialoghi

L'interazione tra i personaggi è un aspetto molto importante di un adventure. Quando le parole giuste sono dette al momento giusto possono farvi ridere, Rattristarvi, farvi preoccupare per un personaggio o sorprendervi per la rivelazione di un segreto. Di seguito trovate le avventure rilasciate nel 2004 che contengono i migliori dialoghi.

Candidati:

1. Cirque De Zale

Rebecca Clements dovrebbe scrivere una sceneggiatura. Stop. I dialoghi sono troppo divertenti per un'avventura freeware. Alexander Zale ha un modo diabolico (ma nello stesso tempo divertente) di dire qualunque cosa. Ogni dialogo è così fuori dagli schemi che spesso vi ritroverete a rileggerli daccapo.



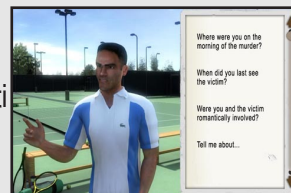
2. CSI: Dark Motives

Ubisoft ha assoldato gli stessi sceneggiatori che hanno lavorato alla serie TV per scrivere i dialoghi dei loro giochi su CSI. Alcune frecciate lanciate dagli agenti della CSI durante le discussioni e gli interrogatori vi faranno sorridere molto spesso. In generale i dialoghi sono ben scritti e ben interpretati da parte degli attori.



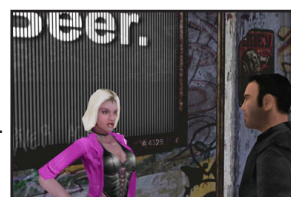
3. Law & Order: Justice is Served

I giochi su Law & Order hanno molte cose in comune con quelli di CSI. Come questi, le avventure di Law & Order sono redatte da scrittori professionisti. I commenti sarcastici fatti dai detectives Lennie Briscoe e Ed Green sono identici a quelli che avete sentito nel telefilm ed i fans della serie ne resteranno certamente contenti.



4. The Moment of Silence

Interrogativi filosofici nelle avventure grafiche? Sicuramente, in The Moment of Silence. Ci sono possibilità che vi ritroverete a pensare che i molti dialoghi presenti nel gioco siano molto simili a quelli che potreste udire durante una normale giornata in ufficio o camminando nel parco. Alcuni di questi servono anche a dare maggiore profondità ai personaggi.



5. The Westerner

Una partita al poligono di tiro? 1 dollaro. 5 carote? 2 dollari. Un telegrafo portatile? 15 dollari. Un giornale? 20 dollari. Un pò di dinamite per far saltare un ponte? 100 dollari. Uno scherzo da The Westerner? Senza prezzo! I dialoghi di The Westerner sono sempre spassosi. Anche dopo alcuni giorni che avrete finito il gioco sarete capaci di ricordare quelli più divertenti.



Il Premio per i **Migliori Dialoghi** va a:

The Westerner



Gli sviluppatori sono di temperamento larino? C'è il tocco di Steve Ince nei dialoghi del gioco? Sono stati i doppiatori a tirar fuori il meglio dai personaggi? Difficile dirlo. Quello che possiamo dire è che The Westerner ha i migliori dialoghi sentiti (o letti) quest'anno in un'avventura grafica. Escludendo la natura spassosa di questi, un altro vantaggio di The Westerner è che la quantità di dialoghi è perfettamente bilanciata con la storia. Di solito i personaggi dei giochi o sono troppo silenziosi (vedi Kate) o parlano troppo (vedi April). Ma The Westerner segue la strategia del "Non troppo e non poco", che funziona alla grande.

Recensione: The Inventory 19

Sviluppatore: Revistronic

Publisher: The Adventure Company, DTP, Focus, Bryo (ITA)

Il secondo posto per i **Migliori Dialoghi** va a:

CSI: Dark Motives



Gli sceneggiatori alle spalle dei giochi di CSI mettono il titolo in una posizione di rilievo rispetto alle altre avventure. I dialoghi sono creati in modo che il giocatore sia immerso nella giusta atmosfera che la scena richiede. Durante un'indagine gli agenti della CSI saranno sarcastici ma seri allo stesso tempo. Il gergo usato nel gioco vi farà sentire come se steste partecipando realmente ad un'indagine criminale. Peccato che la grafica ed il gameplay di CSI: Dark Motives non raggiungano gli standards visti invece nei dialoghi e nella storyline. Ciò nonostante, questo non mina il fatto che i dialoghi sono eccellenti.

Recensione: The Inventory 17

Sviluppatore: 369 Interactive

Publisher: Ubisoft

Il Premio **Scelto Dai Lettori** per i **Migliori Dialoghi** va a:

The Moment of Silence

I nostri lettori hanno scelto The Moment of Silence come l'avventura con i migliori dialoghi dell'anno 2004. Ci sono stati 71 voti totali. 36 di questi sono andati a The Moment of Silence. The Westerner ha avuto 21 voti. Cirque De Zale 8 voti. CSI: Dark Motives e Law & Order: Justice is Served hanno avuto entrambi 3 voti.

Recensione: The Inventory 18, 20

Sviluppatore: House of Tales

Publisher: DTP, Digital Jesters, TAC, E2Publishing (ITA)

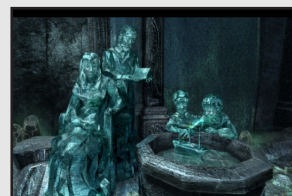
Miglior Grafica

Dal giorno in cui la Sierra inventò la prima avventura grafica, MOLTO è cambiato. Milioni di colori, migliaia di pixels e poligoni si espandono su 2 o 3 dimensioni, il tutto per rendere la grafica la più realistica che si sia mai vista. Le avventure sono diventate più belle grazie alla spinta che alcune compagnie hanno dato verso i limiti delle immagini prerenderizzate, mentre altre si sono date all'esplorazione dei vantaggi del real time. Di seguito trovate le avventure rilasciate nel 2004 che presentano la grafica migliore.

Candidati:

1. Myst IV

Il primo Myst fu un gioco rivoluzionario in termini di grafica. Myst 4 è molto meno rivoluzionario in tal senso, ma ha spinto le vecchie tecniche al massimo di quanto si potesse fare. Le persone che amano le avventure grafiche "a nodi" hanno definito Myst IV la migliore di tutti i tempi. Anche se il node-based resta sempre... node-based!



2. Schizm 2

I Detallion hanno seguito una strategia differente rispetto a quella scelta da Ubisoft per Myst IV. Hanno deciso di incorporare una grafica in tempo reale completamente in 3D. Il risultato? Una delle poche avventure in prima persona che vi darà la sensazione di essere davvero lì, invece di farvi spostare da un nodo all'altro.



3. Sherlock Holmes: Case of the Silver Earring

La Frogwares ha spinto ai limiti la creazione dei fondali prerenderizzati in questa nuova avventura del famoso detective. I modelli 3D sono estremamente dettagliati, così come lo sono altrettanto i fondali. Comunque, sarebbe stato meglio se avessero usato un pò più di animazioni sui di essi, purtroppo alquanto statici.



4. Syberia 2

Quando Syberia 2 fu rilasciato, molti critici e fans dissero che quello era praticamente il massimo che si poteva ottenere utilizzando il 2D e 1/2. In ogni caso i disegni di Benoit Sokal hanno colpito tutti quelli che hanno giocato il titolo! Syberia 2 offre un taglio cinematografico maggiore e molte più animazioni rispetto al predecessore.



5. The Westerner

Vi piacciono i film della Pixar? Sapete, The Incredibles, Alla Ricerca Di Nemo, etc... Se sì, allora vi sentirete a casa con The Westerner. The Westerner probabilmente è l'avventura più cinematografica che sia stata rilasciata finora. Dimostra realmente i vantaggi nell'utilizzare una grafica completamente in 3D.



Il Premio per la **Miglior Grafica** va a:



The Westerner



Il 3D negli adventure games? Potete scommetterci! La Revistronic ha dimostrato oltre ogni dubbio che non solo è possibile creare un'avventura in 3D, ma che si può farlo anche pregevolmente. La cinepresa è sempre vicina all'azione se paragonata a quelle solitamente usate nelle avventure 2D, ci sono tagli cinematografici in abbondanza che mantengono vivo l'interesse durante i dialoghi, l'animazione è fluida e vibrante e gli intermezzi sono perfettamente integrati nel gioco, al contrario delle avventure con fondali 2D che davano la sensazione di guardare un filmato con una grafica diversa da quella che stavate giocando. Pollici in alto quindi per la Revistronic, che ha cercato di realizzare qualcosa di nuovo nel campo delle avventure ed ha avuto successo dettando gli standards per i futuri titoli in 3D!

Recensione: The Inventory 19

Sviluppatore: Revistronic

Publisher: The Adventure Company, DTP, Focus, Bryo (ITA)

Il secondo posto per la **Miglior Grafica** va a:



Syberia 2



Questo è probabilmente il meglio che le avventure 2D possano dare, a meno che l'imminente Still Life o Lost Paradise dimostrino il contrario. Benoit Sokal è un cartoonista dal talento elevatissimo ed i suoi disegni si trovano perfettamente a loro agio sul monitor di un computer. I fondali hanno il maggior dettaglio che possiate immaginare. Gli sviluppatori hanno aggiunto un pò di animazioni nel gioco ed alcuni tagli cinematografici durante i dialoghi danno una profondità 3D ad un'avventura 2D. Alcuni dei filmati d'intermezzo vi lasceranno senza fiato. Kate Walker, Hans Voralberg, Oscar e tutti gli altri personaggi di Syberia 2 sono stati fortunati ad aver avuto dei modellatori di talento come quelli della Microids!

Recensione: The Inventory 14

Sviluppatore: Microids

Publisher: XS Games, Microids (ITA)

Il Premio **Scelto Dai Lettori** per la **Miglior Grafica** va a:

Syberia 2

I nostri lettori hanno premiato Benoit Sokal ed il suo team per aver realizzato la miglior grafica vista in un adventure quest'anno. Su 82 voti, Syberia 2 ne ha ricevuti 38. Myst IV è arrivato secondo con 30 voti. The Westerner ha avuto 8 voti. Schizm 2 e Sherlock Holmes hanno avuto entrambi 3 voti.

Recensione: The Inventory 14

Sviluppatore: Microids

Publisher: XS Games, Microids (ITA)

Migliori Fondali

La tecnica di creazione dei fondali si è sviluppata moltissimo negli ultimi tempi. Disegnare soltanto una bell'immagine non è più abbastanza. Se mancano il dettaglio ed i ritocchi giusti, il giocatore avrà l'impressione di guardare un'immagine fissa invece di una realmente in movimento. Vediamo quali avventure si sono candidate al premio per i Migliori Fondali.

Candidati:

1. The Moment of Silence

I fondali di The Moment of Silence sono in gran parte ben disegnati. Alcune locazioni sono molto eleganti come l'aeroporto, l'appartamento del protagonista ed i bassifondi. Comunque in generale sono piuttosto statici e mancano di quei piccoli ritocchi che li rendano un pò più "vivi".



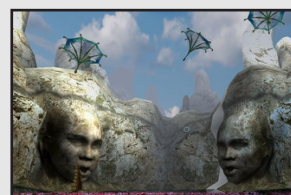
2. Myst IV

La Ubisoft ha attinto a piene mani dalla potenza fornita dalla natura prerenderizzata del suo motore grafico ed è riuscita a creare dei fondali incredibili. La serie di Myst è stata tradizionalmente conosciuta per il dettaglio di questi ultimi. Se fossero riusciti a raggiungere un simile livello di dettaglio utilizzando il 3D, quello sarebbe stato il massimo.



3. Schizm 2

Schizm 2 ha avuto a disposizione un budget inferiore rispetto a Myst IV, ma gli sviluppatori hanno osato fare molto di più dei rivali alla Ubisoft. La telecamera libera ha fatto in modo che i fondali sembrino vivi in una maniera mai vista prima in un'avventura in prima persona, dimostrando che è ora che qualcosa cambi in questo genere.



4. Syberia 2

Firmato: Benoit Sokal. Alcune persone hanno un talento innato. Il talento di Benoit Sokal è dare vita ai propri disegni. I fondali in Syberia 2 sono così ben disegnati, che sentirete il bisogno di indossare il maglione solo guardando le locazioni innevate che Kate Walker visiterà.



5. The Westerner

Colori qui, colori lì, vedo colori dappertutto. I fondali di The Westerner sono ideali per lo spirito cartonesco del gioco ed i colori brillanti creano una piacevolissima atmosfera. Comunque, qualche dettaglio in più qui e lì non avrebbe guastato.



Il Premio per i **Migliori Fondali** va a:

Syberia 2



Per favore qualcuno inserisca gli screenshots di Syberia 2 in una galleria d'arte! La matita di Benoit Sokal ha creato dei fondali con una qualità mai vista in un'avventura grafica, nè quest'anno nè in precedenza. La natura 2D dei fondali è un pò svantaggiata in termini di qualità rispetto ai fondali 3D di The Westerner e Schizm 2, ma il gap si sta lentamente chiudendo di anno in anno. Comunque, nell'anno 2004, Syberia 2 si aggiudica il premio per i migliori fondali.

Recensione: The Inventory 14

Sviluppatore: Microids

Publisher: XS Games, Microids (ITA)

Il secondo posto per i **Migliori Fondali** va a:

Schizm 2



Le avventure in prima persona hanno quasi sempre utilizzato la grafica pre-renderizzata. Per questo molti sviluppatori hanno utilizzato il sistema di navigazione a nodi, anche se ciò ha reso gli spostamenti molto scomodi. I Detalion, benchè non siano i ragazzi più ricchi del quartiere, sono stati coraggiosi a tentare qualcosa di nuovo e sviluppare Schizm 2 con una grafica 3D in tempo reale. Il risultato è davvero spettacolare ed è probabilmente la più immersiva avventura grafica in prima persona di sempre. Invece di sentirvi come se steste guardando i fondali da dentro una palla di cristallo, vi sentirete come se steste realmente camminando negli ambienti. I Detalion hanno sicuramente vinto la loro scommessa!

Recensione: The Inventory 15

Sviluppatore: Detalion

Publisher: The Adventure Company, Atari (ITA)

Il Premio **Scelto Dai Lettori** per i **Migliori Fondali** va a:

Syberia 2

Sembra che Syberia abbia un nutrito fans club tra i nostri lettori in quanto Syberia 2 si aggiudica il nostro premio "Scelto dai Lettori". Su 82 voti, Syberia 2 ha ottenuto 49 voti lasciando Myst IV al secondo posto con 15 voti. The Moment of Silence ha avuto 13 voti e The Westerner 3. Schizm 2 è arrivato ultimo con 2 voti.

Recensione: The Inventory 14

Sviluppatore: Microids

Publisher: XS Games, Microids (ITA)

Migliori Modelli 3D

Si dibatte ancora tra gli sviluppatori di avventure se i fondali debbano essere in 2D o 3D, ma quando si parla dei personaggi, non c'è un singolo sviluppatore commerciale che utilizzi il 2D. I modelli 3D sono molto più semplici da animare, ed i progressi della tecnologia hanno reso i cubettosi modelli 3D che vedevamo alla fine degli anni '90 un ricordo del passato. Di seguito trovate i candidati per il premio di Miglior Modelli 3D.

Candidati:

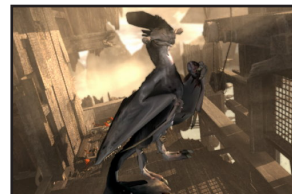
1. Law and Order: Justice is Served

I modelli 3D in Law and Order: Justice is Served, sono straordinariamente simili alle loro controparti reali. Jerry Orbach sembra un pò più giovane di quello vero, ma la quantità di dettaglio è comunque elevatissima.



2. Myst IV

Nella serie di Myst i personaggi umani sono sempre stati filmati e poi integrati nel gioco, ma Myst IV: Revelation presenta anche molti animali in 3D, e la loro animazione così come il livello estetico è eccezionale. L'assenza di modelli 3D umani mette Myst IV in una posizione di svantaggio se paragonato agli altri candidati.



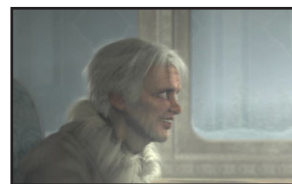
3. Sherlock Holmes: Case of the Silver Earring

I personaggi in Sherlock Holmes sono molto realistici. Soprattutto il dettaglio facciale è realizzato ottimamente, e non perde di qualità nemmeno a distanza ravvicinata (dove potete anche vedere le rughe sul volto di Sherlock). Sfortunatamente, l'asincronia delle labbra e la camminata non sono al pari delle altre caratteristiche.



4. Syberia 2

I modelli 3D in Syberia 2 hanno avuto la maggior attenzione tra tutti i candidati. Non c'è da meravigliarsi che Benoit Sokal ed il suo nuovo team, la White Birds Productions, stiano progettando di portare il loro nuovo progetto Aquarica verso il cinema, in quanto anche i modelli di Syberia 2 potrebbero tranquillamente essere portati sul grande schermo.



5. The Westerner

I modelli in The Westerner sono eccezionali. L'animazione è priva di giunture ed allo stesso tempo un pò esagerata così da rendere alla perfezione lo stile cartoon dei personaggi. La Revistronic ha deciso di inserire le papere più divertenti dopo la fine del gioco, e questa è un'ottima cosa dal momento che i modelli recitano in maniera incredibile grazie alle loro espressioni facciali e le loro movenze.



Il Premio per i **Migliori Modelli 3D** va a:

The Westerner



E The Westerner si aggiudica un altro premio, questa volta per i Migliori Modelli 3D. Ciò che eleva i modelli 3D di The Westerner un gradino più su rispetto al resto delle avventure grafiche è la loro animazione, intesa come gestualità facciale e linguaggio del corpo. C'è moltissima espressività e "recitazione" in ogni singolo movimento. Gli sviluppatori inoltre sono riusciti ad evitare che i poligoni sembrassero simili ai modelli 3D visti nelle avventure grafiche del passato. I modelli di The Westerner hanno settato gli standard per le future release. E' positivo vedere che altri sviluppatori, come la Prograph, stiano cercando di seguire l'esempio grafico di Revistronic.

Recensione: The Inventory 19

Sviluppatore: Revistronic

Publisher: The Adventure Company, DTP, Focus, Bryo (ITA)

Il secondo posto per i **Migliori Modelli 3D** va a:

Syberia 2



Anche Syberia 2 colleziona un altro premio. La Microids ha davvero eccelso nelle sue tecniche di modellazione e Syberia 2 ne è stato il miglior esempio per l'anno appena concluso. I modelli sono davvero dettagliati e la loro animazione ai massimi livelli. Peccato che distante inquadratura non ci abbia permesso di vedere chiaramente le espressioni facciali durante i dialoghi. Anche nelle cutscenes l'espressione facciale è grandiosa, ma la loro assenza (quasi sempre) durante le sezioni in-game, regala a The Westerner il primo posto. Siamo certi che Microids farà ancora meglio con Still Life. Sembra che lì i modelli avranno un'animazione superiore a quella di Syberia 2!

Recensione: The Inventory 14

Sviluppatore: Microids

Publisher: XS Games, Microids (ITA)

Il Premio **Scelto Dai Lettori** per i **Migliori Modelli 3D** va a:

The Westerner

I nostri lettori sono d'accordo che The Westerner ha avuto i migliori modelli 3D visti in un'avventura nell'anno appena concluso. Ci sono stati 74 voti. The Westerner ha avuto 28 voti, superando Syberia 2 per 1 voto (27). Myst IV ha avuto 11 voti mentre Sherlock Holmes: Case of the Silver Earring ne ha collezionati collect 8. Nessun voto per Law & Order.

Recensione: The Inventory 19

Sviluppatore: Revistronic

Publisher: The Adventure Company, DTP, Focus, Bryo (ITA)

Migliori Filmati

Di solito in un'avventura grafica i filmati arrivano come premio dopo che il giocatore ha portato a termine determinati compiti. Gli "occhi dolci" danno sempre una sensazione di compiacimento e più sono belli i filmati e più il giocatore si sentirà premiato, come se lui/lei abbia fatto qualcosa di grandioso. Vediamo quali avventure sono candidate al premio di Migliori Filmati.

Candidati:

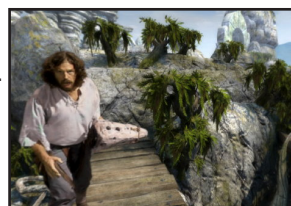
1. The Moment of Silence

The Moment of Silence offre alcuni dei filmati più cinematografici che si siano visti in un'avventura grafica. La maggior parte di questi sono pieni d'azione e, in combinazione con l'eccellente colonna sonora, vi daranno la certezza di aver risolto qualcosa di fondamentale ai fini del gioco.



2. Myst IV

I misteriosi mondi di Myst IV hanno da regalarvi dei filmati mozzafiato, se sarete abbastanza determinati da risolvere i loro puzzle. Il gioco utilizza i FMV, per cui avrete la chance di vedere attori in carne ed ossa sui vostri monitor. Comunque, alle volte, la recitazione è piuttosto mediocre. Di contro la regia è davvero professionale.



3. Sherlock Holmes: Case of the Silver Earring

The Case of the Silver Earring presenta dei filmati molto lunghi. Il dettaglio dei modelli 3D può impressionare (sia per la grafica che per l'animazione), ma la regia video ha i suoi alti e bassi con alcune telecamere non posizionate ottimamente. In ogni caso i filmati di questo Sherlock Holmes sono una gioia per gli occhi.



4. Syberia 2

Vedendo il trailer di Syberia 2 (disponibile sul sito ufficiale) avrete pensato di star guardando il trailer di un film e non di un gioco, in quanto mostrava solo computer grafica. Syberia 2 vanta eccellenti filmati sotto l'aspetto audiovisivo, anche se alcuni di questi mostrano solo due persone che parlano al telefono.



5. The Westerner

Escludendo il fatto che l'animazione dei modelli è la migliore che abbiamo mai visto in un'avventura comica in 3D, un'altra cosa che rende i filmati di The Westerner così grandiosi è che sembrano identici alla grafica di gioco. Anche i contenuti dei filmati sono di altissima qualità.



Il Premio per i **Migliori Filmati** va a:

The Westerner



The Westerner offre ai giocatori oltre 40 minuti di stravaganti filmati. E lo fa in maniera perfetta, in quanto la qualità grafica e lo stile dei filmati sono gli stessi presenti nel gioco vero e proprio. Durante i filmati la regia è ottima e l'interpretazione (le espressioni ed i movimenti dei personaggi) è sbalorditiva. Gli sviluppatori ci hanno fatto anche un gradito regalo inserendo degli spassosissimi "errori sul set" alla fine del gioco. Il giusto modo per portare a termine l'avventura più cinematografica vista da molto tempo a questa parte.

Recensione: The Inventory 19

Sviluppatore: Revistronic

Publisher: The Adventure Company, DTP, Focus, Bryo (ITA)

Il secondo posto per i **Migliori Filmati** va a:

The Moment of Silence



Fin dall'inizio di The Moment of Silence capirete che quest'avventura vi impressionerà con i suoi filmati. I video che vedrete saranno originali e pieni d'azione - **spoilers** non capita tutti i giorni di vedere qualcuno che spara alla statua della libertà **fine dello spoilers** - e vi verrà voglia di sedervi e rigustarvi. Il motivo per cui TMOS non ha vinto il premio per i Migliori Filmati al posto di The Westerner, è che quando guardate uno di questi avrete la sensazione che il gioco si stoppi per dare spazio al video in maniera separata, in quanto la grafica tra questo e quella in-game è molto differente. Inoltre, per qualche strana ragione, non ci sono dialoghi nei filmati, proprio come accadeva in The Longest Journey.

Recensione: The Inventory 18, 20

Sviluppatore: House of Tales

Publisher: DTP, Digital Jesters, TAC, E2Publishing (ITA)

Il Premio **Scelto Dai Lettori** per i **Migliori Filmati** va a:

The Moment of Silence

L'opzione dei nostri lettori è stata che The Moment of Silence ha avuto i migliori filmati tra tutte le avventure rilasciate nel 2004. Ci sono stati 75 voti in totale. 33 lettori hanno votato per The Moment of Silence, 26 per Syberia 2, 9 lettori hanno votato per Myst IV, 4 voti sono andati a The Westerner e 3 voti a Sherlock Holmes: Case of the Silver Earring.

Recensione: The Inventory 18, 20

Sviluppatore: House of Tales

Publisher: DTP, Digital Jesters, TAC, E2Publishing (ITA)

Miglior Colonna Sonora

20 anni fa il beep-beep degli speaker del PC veniva considerato lo stato dell'arte se manipolato in maniera tale da creare un motivetto. Al giorno d'oggi il beep-beep non è abbastanza, e le colonne sonore dei giochi d'avventura sono molto simili a quelle utilizzate nei film multi-miliardari. Scopriamo insieme quali avventure concorrono per il premio di miglior colonna sonora del 2004!

Candidati:

1. Jack the Ripper

L'Irish Nightingale e le sue canzoni resteranno nella vostra memoria come una delle esperienze sonore più memorabili che abbiate avuto in un gioco. Benchè Jack the Ripper non sia di per sè un'avventura eccezionale, andrebbe comunque giocata solo per le sue musiche! La Galilea si è fatta un nome per ciò che riguarda la produzione musicale.



2. The Moment of Silence

La Germania è la nazione che ci ha regalato grandi compositori come Hans Zimmer, che ha composto le musiche di alcuni popolarissimi film quali Allarme Rosso e The Rock. The Moment of Silence ha una colonna sonora che somiglia molto alla musica di Zimmer e questo aggiunge suspense e thrilling alle scene d'azione nel gioco.



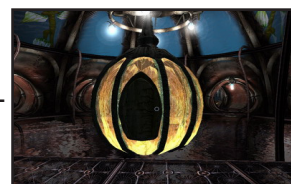
3. Myst IV

Jack Wall ha fatto un lavoro mastodontico con Myst IV, mixando sapientemente strumenti e voci, così da racchiudere le sensazioni di ogni Età all'interno del gioco e creare un'atmosfera epica. Myst IV, come URU, contiene anche una canzone inedita scritta ed eseguita da Peter Gabriel.



4. Schizm 2

I polacchi della Detalion dimostrano ancora una volta che il budget a disposizione non è tutto. Schizm 2: Mysterious Journey vanta una fantastica colonna sonora orchestrale, utilizzata per esaltare lo splendido mondo 3D di Schizm.



5. Syberia 2

La Microids ha deciso di ingaggiare Inon Zur - famoso per la colonna sonora di Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal ed Icewind Dale - per le musiche del sequel di Syberia. Il risultato è stato un mix tra le musiche dell'Europa orientale e motivi orchestrali molto cinematografici, il che dona alla colonna sonora di Syberia 2 qualcosa di fiabesco.



Il Premio per la **Miglior Colonna Sonora** va a:

Jack the Ripper



Djazia Satour sarà ricordata come una delle migliori performers che abbiano cantato una canzone in un adventure game. Tutte le recensioni elogiano la sua notevole esibizione come Abigail, cantando tre affascinanti ballate, "Come live with me", "The Three Ravens" e "Irish Rover". Come possiamo quindi non premiare Jack The Ripper per la miglior colonna sonora? Le restanti partiture sonore sono comunque ben eseguite, ma Djazia Satour è la ragione principale per cui la colonna sonora di Jack the Ripper si eleva su tutte le altre. The Inventory Radio, che potete ascoltare sul sito www.theinventory.org, di tanto in tanto propone queste tre ballate, nel caso voleste riascoltarle.

Recensione: The Inventory 12

Sviluppatore: Galilea

Publisher: The Adventure Company, Microids (ITA)

Il secondo posto per la **Miglior Colonna Sonora** va a:

The Moment of Silence



Alcune delle migliori colonne sonore appartengono ai film di spionaggio, come Spy Game e Bourne Identity/Supremacy. The Moment of Silence prende il testimone per ciò che riguarda il genere, ma lo fa su computer. Musica orchestrale unita a forti tonalità elettroniche e suoni ambient, riescono a creare un'atmosfera da urlo. Ci sono un paio di pezzi rock (come quello nel Nuclear Cafe) che enfatizzano la natura alternativa delle varie locazioni. I motivi più memorabili sono comunque eseguiti durante i filmati, dove l'azione è bollente ed ogni passo di Peter ci guida verso il pericolo. Se vi piacciono le musiche di Hans Zimmer e John Powell, rimarrete sicuramente soddisfatti dalla colonna sonora di The Moment of Silence.

Recensione: The Inventory 18, 20

Sviluppatore: House of Tales

Publisher: DTP, Digital Jesters, TAC, E2Publishing (ITA)

Il Premio **Scelto Dai Lettori** per la **Miglior Colonna Sonora** va a:

The Moment of Silence

The Moment of Silence vince il nostro premio "Scelto dai Lettori" per la Miglior Colonna Sonora. Su 73 voti, The Moment of Silence ne ha avuti 25, Syberia 2 è arrivato secondo con 21 voti, Myst IV terzo con 15 voti, Jack the Ripper quarto con 11 voti mentre Schizm 2 è arrivato ultimo con 1 voto.

Recensione: The Inventory 18, 20

Sviluppatore: House of Tales

Publisher: DTP, Digital Jesters, TAC, E2Publishing (ITA)

Miglior Interpretazione

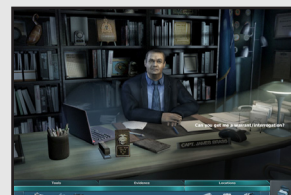
La recitazione è una caratteristica in cui le avventure grafiche sono peggiorate se paragonate a quelle del passato. Durante gli anni '90 ci furono un gran numero di sviluppatori che spese moltissimi soldi per ingaggiare notissimi attori che recitassero nei loro giochi. Oggi pochissime società osano fare questo.

Nota: Le nominations sono basate esclusivamente sulle versioni inglesi

Candidati:

1. CSI: Dark Motives

La Ubisoft è una compagnia ricchissima e non deve pensarci due volte se vuol portare tutto il cast di una serie TV nel rispettivo gioco. "Professionale" è l'ammontare che sborsano e "Professionale" è il risultato che ottengono. Ancora una volta il cast di CSI ha fatto un lavoro eccellente dando le voci ai rispettivi personaggi.



2. Jack the Ripper

Escludendo la notevole e magnifica voce di Abigail, anche il resto delle interpretazioni vocali nel corso del gioco sono d'alto livello. Gli attori che recitano come buttafuori, poliziotti, prostitute e vagabondi sembrano davvero venir fuori dalla New York del 1901.



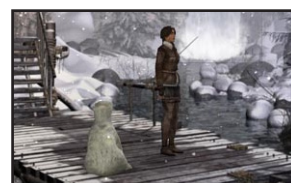
3. Law & Order: Justice is Served

Il famoso attore Jerry Orbach ci ha regalato molte ore di sano intrattenimento interpretando il sarcastico ed ottimista detective Lennie Briscoe. Purtroppo Jerry è morto poco prima della fine del 2004 per un cancro alla prostata. Che possa riposare in pace. Anche il resto del cast ha fatto un ottimo lavoro in Law & Order: Justice is Served.



4. Syberia 2

Sharon Mann interpreta Kate Walker. E stop. Se la Microids dovesse mai decidere di rilasciare un terzo capitolo di Syberia, dovrà esser certa che lei sia a bordo! Il resto del cast ha ben indossato i panni dei rispettivi personaggi così come anche gli interpreti di Igor, Hans ed Oscar.



5. The Westerner

Fortunatamente questo fantastico gioco non è stato rovinato da un doppiaggio amatoriale. Anche non realizzando una performance da Oscar, gli attori sono riusciti ad interpretare i propri personaggi abbastanza bene, e qualcuno è anche riuscito a dare un accento western al proprio personaggio.



Il Premio per la **Miglior Recitazione** va a:

Law & Order : JIS



“Looks like somebody broke her serve...for good”. Questa è stata una delle ultime frasi che abbiamo sentito dal grande Jerry Orbach. Lui è scomparso, ma le sue performance come detective Lennie Briscoe resteranno nella nostra memoria per gli anni a venire. La sua enorme esperienza ha reso il doppiaggio dei giochi di Law and Order sempre un passo avanti rispetto ai concorrenti. Anche il resto del cast di Law and Order, incluso il nuovo membro Jesse L. Martin, ha fornito delle performance straordinarie e la Legacy Interactive ha dimostrato che pagare un pò di più può essere un buon investimento.

Recensione: The Inventory 20

Sviluppatore: Legacy Interactive

Publisher: Vivendi, Atari (ITA)

Il secondo posto per la **Miglior Interpretazione** va a:

CSI: Dark Motives



Si può sbagliare con un cast che include William Petersen, Marg Helgenberger, Gary Dourdan, Gorge Eads, Jorja Fox e Paul Guilfoyle e che interpretano i personaggi della propria serie TV? Sicuramente no. La Ubisoft insieme alla Legacy Interactive è riuscita a produrre un'ottimo titolo e la somiglianza e le voci dei conosciutissimi attori protagonisti della serie mostrano al resto delle compagnie di sviluppo ed ai publishers che l'investimento in grossi nomi spesso paga bene. Ora se investissero anche in un motore grafico nuovo... sarebbe il massimo!

Recensione: The Inventory 17

Sviluppatore: 369 Interactive

Publisher: Ubisoft

Il Premio **Scelto Dai Lettori** per la **Miglior Interpretazione** va a:

Syberia 2

Da come giudicano i nostri lettori Syberia 2 è stata l'avventura grafica che ha mostrato la miglior recitazione del 2004. Ci sono stati 61 voti totali. Syberia 2 è arrivato primo con 34 voti. The Westerner si piazza al secondo posto con 15 voti. Law & Order: Justice is Served terzo con 5 voti, CSI quarto con 4 voti e Jack the Ripper ultimo con 3 voti.

Recensione: The Inventory 14

Sviluppatore: Microids

Publisher: XS Games, Microids (ITA)

Miglior Gameplay

Il gameplay è un'altra caratteristica nelle avventure grafiche dove la parola "innovazione" purtroppo è sconosciuta. La maggior parte degli sviluppatori si adagia ancora sul solito "usa il giornale sotto la porta" e su puzzles già visti per creare le sfide all'interno dei propri giochi. Cos'hanno in più i titoli candidati rispetto ad altri? Andiamo a vedere.

Candidati:

1. Cirque De Zale

Creata unicamente da una donna, Rebecca Clements, Cirque De Zale è risultata superiore in molte cose rispetto ad altri titoli commerciali. Alexander Zale vuole avere il suo proprio circo e per far questo dovrà affrontare molte sfide divertenti, ed ognuna di questa avrà un senso... in maniera bizzarra. Paragonato a titoli commerciali è comunque troppo corto.



2. Law & Order: Justice is Served

La Legacy Interactive tiene seriamente in considerazione il parere dei giocatori. Con il rilascio del terzo Law and Order, ha tentato di avvicinarsi maggiormente ai canoni delle tradizionali avventure grafiche aggiungendo molti puzzles. Ha anche modificato l'interfaccia di gioco semplificandola notevolmente.



3. Legacy: Dark Shadows

I Razbor Studios sono nuovi nel panorama delle avventure grafiche. Possono non essere risultati i migliori per quanto riguarda il comparto grafico e quello sonoro, ma il loro primo gioco, Legacy: Dark Shadows, ha mostrato un ottimo gameplay pieno di compiti logici da risolvere ed un ritmo solido, obiettivo dove molti altri sviluppatori hanno fallito.



4. The Moment of Silence

The Moment of Silence ha un gameplay nettamente superiore rispetto al precedente titolo della House of Tales, The Mystery of the Druids. Tra i suoi vantaggi ci sono l'assenza di pixel hunting ed il fatto che tutti i puzzle da risolvere sono logici. Gli svantaggi sono il sistema di controllo, un puzzle verso la fine del gioco e un pò troppe passeggiate.



5. The Westerner

Questa divertente commedia western in 3D ha dei puzzle divertenti da portare a termine. Il pixel hunting è ridotto al minimo ed i giocatori possono risolvere gli enigmi in ordine sparso, il che dona una maggiore libertà e non-linearità. Dall'altro lato della medaglia, l'obbligo di raccogliere carote da dare al vostro cavallo per spostarvi da un posto all'altro è ripetitivo ed un paio di puzzle sono poco chiari.



Il Premio per il **Miglior Gameplay** va a:

Legacy: Dark Shadows



Legacy: Dark Shadows purtroppo è mancata delle qualità tecniche che gli permettessero di avere pareri completamente favorevoli sia dalla stampa che dai fans delle avventure. Ciò nonostante, se guardiamo il suo gameplay, le cose cambiano. In Legacy gli sviluppatori si sono sempre assicurati (escludendo solo un caso all'inizio) che i giocatori sapessero cosa fare successivamente. Questo anche grazie a piccoli hints sparsi per il gioco, i quali hanno l'unico scopo di evitare la frustrazione nel giocatore o il bisogno di ricorrere ad una soluzione. All'interno del gioco troverete anche molta interazione, cosa piuttosto rara di questi tempi.

Recensione: The Inventory 18

Sviluppatore: Razbor Studios

Publisher: GMX Media

Il secondo posto per il **Miglior Gameplay** va a:

The Westerner



E' stata dura scegliere tra The Westerner e The Moment of Silence. Entrambi mostrano alcuni svantaggi nel gameplay e vi faranno "perdere" un pò di tempo: The Westerner con la sua raccolta di carote e TMOS con le sue lunghe camminate. Ed entrambi hanno anche un paio di puzzle poco chiari da risolvere. Di positivo vantano la mancanza del pixel hunting e degli obiettivi sempre logici da affrontare. The Westerner vince con un piccolo margine su TMOS grazie alla sua mancanza di linearità nella risoluzione del gioco. Comunque il premio sarebbe potuto andare anche a The Moment of Silence, entrambi i giochi regalano puro intrattenimento anche se con qualche caduta qua e là.

Recensione: The Inventory 19

Sviluppatore: Revistronic

Publisher: The Adventure Company, DTP, Focus, Bryo (ITA)

Il Premio **Scelto Dai Lettori** per il **Miglior Gameplay** va a:

The Moment of Silence

The Moment of Silence vince il nostro premio "Scelto dai Lettori" per il Miglior Gameplay. The Moment of Silence ha ricevuto 36 voti su un totale di 60. The Westerner è arrivato secondo con 9 voti. Legacy: Dark Shadows terzo con 7 voti. Cirque De Zale quarto con 6 voti. E Justice is Served ultimo con 2 voti.

Recensione: The Inventory 18, 20

Sviluppatore: House of Tales

Publisher: DTP, Digital Jesters, TAC, E2Publishing (ITA)

Miglior Interfaccia

Un'interfaccia deve essere sempre chiara ed user-friendly. Se un giocatore inizia a fare a botte con i controlli o se deve guardare il manuale ogni 10 minuti per ricordarsi come compiere determinate azioni, allora quell'interfaccia è un fallimento. Parte del fascino in un'interfaccia viene anche dal modo in cui è disegnata. Pulsanti e cursori piatti sono cose da poco, ma è la differenza tra perfezione ed imperfezione giace nei dettagli. Guardiamo i candidati.

Candidati:

1. Cirque De Zale

Molto spesso gli sviluppatori indipendenti fanno uso di interfacce molto simili a quelle viste nelle avventure della Lucasarts, questo perchè ... beh... funzionano alla grande. Rebecca Clements ha fatto un ulteriore passo avanti ed invece di "rubare" il GUI alla Lucasarts, ha creato la sua propria "skin" ed ha dato a Cirque De Zale un look unico.



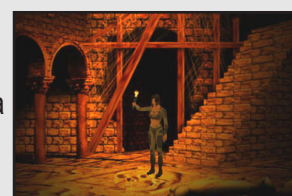
2. Law and Order: Justice is Served

La Legacy Interactive è riuscita a migliorare l'interfaccia di Law & Order ad ogni nuovo rilascio. Justice is Served non fa eccezione. L'interfaccia è molto più intuitiva che nei titoli precedenti e questo rende il gameplay molto più immediato. Anche l'estetica è nettamente migliorata.



3. Legacy: Dark Shadows

Legacy: Dark Shadows ha una delle interfacce più user-friendly mai viste in un'avventura. E' molto simile all'interfaccia usata in The Longest Journey ed è molto semplice imparare a gestirla. Una delle caratteristiche più innovative è la possibilità di scorrere tutti gli oggetti che abbiamo direttamente sul nostro monitor attraverso l'uso dello scroller del mouse.



4. Schizm 2

Una delle cose migliori riguardo l'interfaccia di Schizm 2: Mysterious Journey è che, in combinazione con la grafica in real time, vi dà completa libertà di esplorare gli ambienti del gioco, al contrario di altre avventure in prima persona dove dovete "saltare" da una scena all'altra.



5. The Westerner

Anche l'interfaccia di The Westerner è molto innovativa. Dimostra che il punta e clicca può indossare il 3D come un guanto! Non dovrete imparare a memoria quale pulsante apre l'inventario e quale serve a raccogliere un oggetto. Dovrete stare solo seduti sulla sedia, puntare, cliccare ed il gioco è fatto.



Il Premio per la **Miglior Interfaccia** va a:

Legacy: Dark Shadows



L'interfaccia di Legacy: Dark Shadows permette agli avventurieri di fare qualunque cosa possa essere fatta in un'avventura 2D, e questo nel modo più semplice possibile. Potrete esaminare gli oggetti ed avere una descrizione di essi dal personaggio; potrete scorrere gli oggetti nell'inventario usando lo scroller del mouse; potrete anche dare uno sguardo al vostro diario e controllare quali progressi avete fatto nel gioco, nel caso non ci giochiate da un pò. La grafica dell'interfaccia è molto elegante e ricorda quella di The Longest Journey (considerata da qualcuno la migliore utilizzata in un'avventura).

Recensione: The Inventory 18

Sviluppatore: Razbor Studios

Publisher: GMX Media

Il secondo posto per la **Miglior Interfaccia** va a:

The Westerner



Fenimore Fillmore grida a gran voce che il punta e clicca ed il 3D sono la strada da seguire! L'interfaccia di The Westerner è l'unica che abbia funzionato bene in un'avventura 3D dai tempi di Gabriel Knight 3 (e questo successe anni fa). Questo segna una nuova era per le avventure grafiche e sembra che sempre più sviluppatori inizino a creare giochi usando il 3D in tempo reale, come Frogwares e Prograph. Il futuro appare raggianti. Tuttavia l'interfaccia di The Westerner sarebbe potuta essere migliore: purtroppo non sentirete mai un commento di Fenimore sugli oggetti che troverà e l'interfaccia di dialogo non è tra le migliori a livello estetico.

Recensione: The Inventory 19

Sviluppatore: Revistronic

Publisher: The Adventure Company, DTP, Focus, Bryo (ITA)

Il Premio **Scelto Dai Lettori** per la **Miglior Interfaccia** va a:

The Westerner

The Westerner si aggiudica il favore dei nostri lettori. Ci sono stati 51 voti in totale. The Westerner ha avuto 20 voti. Legacy: Dark Shadows e Schizm 2 shared si sono piazzati al secondo posto con 11 voti. 6 lettori hanno votato per Cirque De Zale. Law and Order è arrivato ultimo con 3 voti.

Recensione: The Inventory 19

Sviluppatore: Revistronic

Publisher: The Adventure Company, DTP, Focus, Bryo (ITA)

Miglior Sviluppatore

E' difficile essere uno sviluppatore di avventure grafiche. Spendi centinaia di ore davanti al computer cercando di fare tutto al meglio e far felici migliaia di fans che non attendono altro che un secondo avvento delle avventure grafiche per riportare il genere in cima all'olimpico dei videogiochi. E poi quando spedisce la tua copia da recensire, incontri dei recensori ingrati che distruggono la tua creatura senza remore, non tenendo conto se ci hai lavorato sopra per anni. Di seguito trovate i candidati.

Candidati:

1. Frogwares

La Frogwares deve essere un esempio per molti sviluppatori. Il loro primo gioco, Sherlock Holmes and the Mystery of the Mummy fu un fallimento e ricevette uno dei voti più bassi nella storia della nostra rivista. Ma da allora molte cose sono cambiate. Le differenze tra The Silver Earring e The Mystery of the Mummy sono a dir poco sorprendenti, quasi non sembra che provengano dalla stessa compagnia.

2. House of Tales

Nella House of Tales trovate un altro sviluppatore che prende molto in considerazione i feedback della stampa e dei fans. The Moment of Silence è ancor meglio del primo titolo rilasciato dalla HoT's, Mystery of the Druids, sotto molti punti di vista, che per motivi di spazio non possiamo descrivere ora. Complimenti vivissimi vanno allo sviluppatore tedesco per essere così vicino alla comunità degli avventurieri e per la partecipazione alle varie discussioni online.

3. Legacy Interactive

La Legacy Interactive è un'altra compagnia molto vicina alla comunità e si dedica molto al genere delle avventure. Ogni nuovo gioco su Law and Order è sempre migliore se paragonato al predecessore. L'unico inconveniente può essere la mancanza di varietà tra i vari titoli (tutte le loro avventure sono basate sul marchio di Law and Order) ed il datato motore grafico utilizzato nell'ultimo titolo rilasciato.

4. Microids

Con Microids avete uno sviluppatore che vanta pochi rivali quando parliamo dell'aspetto audio-video delle sue avventure grafiche. Comunque Microids deve lavorare maggiormente sulla storia ed il gameplay offerto dai suoi titoli. Siccome la compagnia ha attraversato alcuni problemi finanziari di recente, noi tutti speriamo che Still Life possa dare la spinta di cui ha bisogno.

5. Revivestronic

The Westerner è stata un'avventura eccezionale. Gli spagnoli Revivestronic hanno dimostrato di sapere come realizzare un'ottima esperienza cinematografica. Ma al giorno d'oggi, nel mondo perennemente connesso in cui viviamo, questo non è abbastanza. La Revivestronic si è dimostrata la software house più assente dell'intera comunità. La compagnia difficilmente ha risposto alle email (sia della stampa che dei fans) e il loro sito non è stato aggiornato quasi mai. Le pubbliche relazioni sono importantissime nell'era in cui viviamo e gli sviluppatori non possono permettersi di ignorare il loro pubblico.

Il Premio per il **Miglior Sviluppatore** va a:

House of Tales



Ai tedeschi della House of Tales va il premio come miglior sviluppatore dell'anno. La loro avventura grafica *The Moment of Silence* è nettamente superiore rispetto al loro precedente titolo, *The Mystery of the Druids*. Fortunatamente ha fatto buon uso dei suggerimenti ricevuti dagli avventurieri sulla loro prima avventura ed è riuscita a migliorare sotto moltissimi aspetti. A parte questo, gli sviluppatori hanno seguito molto da vicino gli avvenimenti della comunità avventuriera ed hanno gestito molto bene le pubbliche relazioni. Aspettiamo con ansia il loro prossimo titolo.

Il secondo posto per il **Miglior Sviluppatore** va a:

Frogwares



Gli sviluppatori dell'Ucraina hanno dato un gran supporto al genere delle avventure grafiche, lavorando quasi sempre su due avventure all'anno simultaneamente. *Sherlock Holmes: Case of the Silver Earring* non si è aggiudicata molti premi nel 2004, ma è senza ombra di dubbio una solidissima avventura che ha ricevuto ottime recensioni dalla stampa specializzata nel settore delle avventure ed anche da quella generica. Sono sempre stati molto vicini alla comunità partecipando agli eventi e comunicando con i fans. Auguriamo loro buona fortuna per i prossimi titoli in sviluppo, *Around the World in 80 Days* e la nuova avventura di Sherlock Holmes.

Il Premio **Scelto Dai Lettori** per il **Miglior Sviluppatore** va a:

Microids

La canadese Microids è lo sviluppatore favorito tra i nostri lettori. 70 sono stati i voti totali. 34 di questi sono andati alla Microids lasciando la House of Tales al secondo posto con 30 voti. 4 nostri lettori hanno votato per la Frogwares. La Revistronic ha ricevuto 2 voti. La Legacy Interactive nessun voto.

Miglior Publisher

Essere un publisher non è indubbiamente un lavoro facile. Devi aver cura dal primo all'ultimo membro della stampa fornendo immagini esclusive, copie omaggio da recensire e comunicati stampa, mentre allo stesso tempo devi poter rispondere alle emails di fans furiosi che hanno appena scoperto un bug nel gioco acquistato. Benchè qualche anno fa i publishers non si curavano molto del rilascio di avventure grafiche, le cose ultimamente sono molto cambiate; in meglio per fortuna. Andiamo a vedere qual'è stato il miglior publisher di quest'anno.

Candidati:

1. The Adventure Company

La Adventure Company ha stabilito un saldo business in Nord America ed ora sta tentando di espandersi anche in Europa. Benchè la loro line-up includa spesso anche titoli piuttosto mediocri ed a basso budget, non dobbiamo dimenticare che sono stati loro a pubblicare The Black Mirror l'anno scorso, e The Westerner, Schizm 2 e Return to Mysterious Island quest'anno (che non abbiamo ancora potuto recensire) e pubblicheranno The Moment of Silence e Still Life.

2. Digital Jesters

La Digital Jesters è un publisher nuovo, che però ha messo il piede nella comunità in grande stile! Ha pubblicato in Inghilterra The Moment of Silence e Sherlock Holmes e si è lanciata in una singolare promozione strategica (almeno per le avventure grafiche) offrendo un film di Sherlock Holmes abbinato al gioco ed inserendo la pubblicità di The Moment of Silence durante il telefilm di fantascienza Battlestar Galactica. Che ve ne pare come inizio? La loro line-up comunque è alquanto scarna (2 titoli).

3. DTP

La DTP ha sempre mantenuto vivo in Europa il genere delle avventure grafiche durante i periodi più difficili. Ha già grandi nomi sotto la sua ala come The Black Mirror, The Westerner, Runaway e Tony Tough. Ha un'ottima campagna di pubbliche relazioni e fa promozioni in continuazione. Ha pianificato di rilasciare ancora più avventure nell'immediato futuro e di recente ha iniziato ad acquistare in tutto il mondo i diritti di Tony Tough 2.

4. Focus Home Interactive

La Francia è un'altra nazione dove il genere delle avventure grafiche è molto popolare. La Focus Home Interactive ha reso disponibili per il pubblico francese titoli come Runaway e The Westerner e pubblicherà Runaway 2 molto presto.

5. GMX Media

La reputazione della GMX Media è un pò traballante dopo l'incidente con Runaway (il gioco non venne pubblicato in Inghilterra a causa di alcuni disaccordi legali tra il publisher e i Pendulo Studios) ed il suo rapporto con i clienti potrebbe essere migliore. Comunque ha pubblicato The Black Mirror e Legacy: Dark Shadows e sembra stia dando qualche chance agli sviluppatori della italiana Artematica.

Il Premio per il **Miglior Publisher** va a:



DTP



Molti sono d'accordo nel considerare la Germania il cuore pulsante delle avventure grafiche, ed hanno probabilmente ragione. La DTP è il miglior publisher del 2004. Ha supportato le avventure per molti anni ed ha ridato vita al genere nei paesi dove è arrivata a distribuire. Le sue tecniche di marketing sono perfette. Promuove i propri giochi attraverso molti canali di diffusione (TV, riviste, magazines o siti) ed in molti altri modi. Crea fumetti per i titoli imminenti, rilascia interviste e review copy ai giornalisti, si cura delle localizzazioni ed ora ha anche iniziato ad acquistare i diritti mondiali di alcune avventure. Una compagnia fantastica.

Il secondo posto per il **Miglior Publisher** va a:



TAC



La Adventure Company è stata per molti anni l'unico supporter delle avventure grafiche sul mercato Nord Americano. L'anno scorso ha pubblicato la miglior avventura del 2003, The Black Mirror, quest'anno ha pubblicato The Westerner e l'anno prossimo pubblicherà Still Life e The Moment of Silence. Le sue tecniche di PR sono solide ed è sempre attenta alla comunità degli avventurieri. D'altro canto forse, non sarebbe stato sbagliato mirare un pò più in alto, verso un pubblico che non fosse interessato solo alle avventure. Comunque la Adventure Company è una fedele sostenitrice delle avventure.

Il Premio **Scelto Dai Lettori** per il **Miglior Publisher** va a:

DTP

75 lettori hanno votato per il premio di miglior publisher e la maggior parte di loro sono stati d'accordo che la DTP è il publisher migliore del 2004. La DTP ha ricevuto 30 voti, lasciando al secondo la Adventure Company con 24 voti. La francese Focus è arrivata terza con 12 voti. La Digital Jesters ha avuto 6 voti mentre la GMX Media è arrivata ultima con 3 voti.

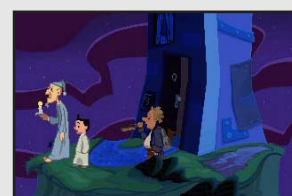
Miglior Avventura Indipendente

Ci sono alcuni sviluppatori lì fuori che non percepiscono una lira per il loro lavoro, ma lo fanno comunque per la passione e l'amore per il gioco! Anche se questi giochi non vantano gli ultimi ritrovati in termini di grafica, le loro storie ed il gameplay adottato sono spesso uguali (se non migliori) della maggior parte delle avventure commerciali. E comunque la retro-grafica ha un fascino unico. Di seguito le migliori avventure indipendenti per il 2004.

Candidati:

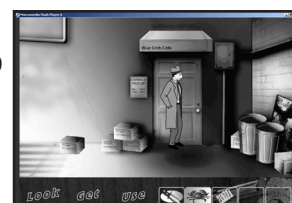
1. Apprentice 2

Herculean Effort ha entusiasmato i fans con il sequel di The Apprentice. Impersonate Mortimer Pibsworth e salvate la città di Willowbean dal suo Re, Lord Ironcrow. Evocate le magie che vi aiuteranno ad evitare di essere arruolati nell'esercito di Lord Ironcrow's. Affrettatevi, in quanto Pib ha solo un giorno davanti a lui.



2. Case of the Crabs

Nick Bounty è un Investigatore Privato disoccupato. Un venditore di pesce viene pugnalato dietro il suo ufficio. Dovrete aiutare Nick Bounty a trovare chi si nasconde dietro l'omicidio e distruggere la cospirazione dei granchi! Questa avventura noir online vanta una finissima grafica realizzata in flash ed ha divertentissimi dialoghi.



3. Cirque De Zale

Alexander Zale è uno stanco e malato sempliciotto del circo e non può sopportare Astoundo, il direttore del circo. Un giorno decide di fargli uno scherzo ed Astoundo, irritato, lo spedisce in un'altra dimensione. Questo non fermerà Alexander, che ora sarà libero di perseguire il sogno della sua vita, avere un circo tutto suo!



4. No-Action Jackson

Maniac Jackson vuole giocare ad un hack-n-slash con i suoi amici, ma l'arrivo di suo nonno diventa un grosso ostacolo. La madre lo costringe a prendersi cura di lui, ma Jackson farà tutto quel che può per scappare da casa, raggruppare i suoi amici e dedicarsi ad una sessione di Slackmaster.



5. 7 Days a Skeptic

Il sequel di Yahtzee di 5 Days a Stranger è stato ben accolto sulla scena indipendente. Questa volta Yahtzee ha disegnato una nuova interfaccia, molto più semplice da usare rispetto al predecessore. La storia inizia a bordo di una nave spaziale, 400 anni dopo il primo gioco, quando l'equipaggio di Mephistopheles scopre un misterioso artefatto che fluttua nello spazio.



Il Premio per la **Miglior Avventura Indipendente** va a:

Cirque De Zale



Non potrà competere per vincere premi contro i titoli commerciali, ma sulla linea delle produzioni indipendenti la gemma di Rebecca Clements sovrasta il resto. Cirque De Zale - che in molti hanno descritto come Monkey Island che incontra Simon the Sorcerer - è caratterizzato da un plot pazzoide, un protagonista cattivissimo, dialoghi da crepapelle ed un'interfaccia che funziona a meraviglia. Il piatto forte è ovviamente l'humor che - benchè cattivello - è molto originale e diretto. Anche il gameplay è eccellente, con degli obiettivi mai troppo lunghi. Speriamo che Rebecca Clements prenda in considerazione di fare un sequel o creare un'avventura tutta nuova in futuro.

Recensione: The Inventory 14

Sviluppatore: Rebecca Clements

Il secondo posto per la **Miglior Avventura Indipendente** va a:

Apprentice 2



Apprentice 2 è probabilmente la produzione indipendente tecnicamente più evoluta dell'anno appena terminato. Un'ottima grafica dallo stile unico vi farà pensare di essere di fronte ad una prima versione di King's Quest. Anche la musica è di altissima qualità per essere amatoriale. La storia è ottima e ci regala personaggi unici e dialoghi molto divertenti. Il gameplay è un misto tra il logico e l'oscuro e l'interfaccia, benchè originale, poteva essere migliore. Apprentice 2 mostra evidenti miglioramenti rispetto al primo e restiamo tutti in attesa della terza ed ultima parte di questa popolare serie.

Recensione: The Inventory 17

Sviluppatore: Herculean Effort

Il Premio **Scelto Dai Lettori** per la **Miglior Avventura Indipendente** va a:

Case of the Crabs

I nostri lettori hanno scelto il Noir! Ci sono stati 70 voti in totale. Case of the Crabs ha vinto il premio "Scelto dai Lettori" con 21 voti. Cirque de Zale e The Apprentice 2 sono arrivati entrambi secondi con 16 voti. No-Action Jackson ha avuto 9 voti. 7 Days a Skeptic è arrivato ultimo con 8 voti.

Recensione: The Inventory 14

Sviluppatore: Otter Archives

Miglior Avventura Grafica

E finalmente ci siamo... La miglior avventura grafica del 2004. Molti dei nostri candidati sono state grandi avventure sotto molti aspetti, ma solo una potrà essere la Miglior Avventura Grafica del 2004. Guardiamo i candidati.

Candidati:

1. Cirque De Zale

Può un'avventura grafica indipendente competere con i grandi nomi? Beh, visto il budget limitato (zero) ed i limiti dati dallo staff (1 persona) le chances sono poche. Ma la verità è questa, Cirque De Zale è stata una delle avventure più divertenti rilasciate quest'anno grazie ai suoi spassosissimi dialoghi e ad un gameplay più che soddisfacente.



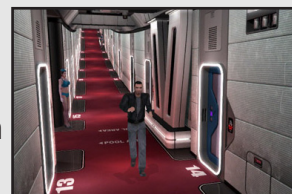
2. Law & Order: Justice is Served

Justice is Served sarà l'ultimo titolo a regalarci il doppiaggio del leggendario Jerry Orbach. La Legacy Interactive ha migliorato il gioco sotto moltissimi aspetti in confronto ai precedenti, soprattutto nel gameplay e nell'interfaccia. Comunque le limitazioni offerte dall'esplorazione e dal motore grafico rendono difficile per Justice is Served vincere questo premio.



3. The Moment of Silence

Uno dei candidati più forti, The Moment of Silence, si è aggiudicato molti dei premi precedenti e sembra essere molto popolare tra i nostri lettori. L'inchioidante narrazione, i filmati cinematografici ed una colonna sonora da Oscar danno a The Moment of Silence una gran spinta verso il premio.



4. Myst IV

Myst IV non si è aggiudicato nessun premio finora, ma è stato senza dubbio un solidissimo sequel per una delle serie più famose. Tra i suoi vantaggi segnaliamo le eleganti visuali ed una colonna sonora d'alta qualità. Ma quando gli stessi fans di Myst ammettono che alcuni puzzles sono sleali, la situazione si fa alquanto difficile.



5. Sherlock Holmes: Case of the Silver Earring

Sherlock Holmes non ha vinto molti premi, ma non essere il migliore in ogni campo non significa che l'avventura non sia comunque ottima. Una grafica splendida, un plot soddisfacente (benchè condito da qualche clichè di troppo) ed un finale che vi farà venir voglia di ricominciare, rende Case of the Silver Earring un vero successo.



6. The Westerner

Un altro favorito per il premio. Fenimore Fillmore e la sua gang hanno già vinto numerosi premi e sono pronti al grande botto candidandosi come Miglior Avventura dell'anno. Ce la farà? La risposta la trovate nella pagina successiva, tutto quello che dovete fare è girarla e leggerla!



Il Premio per la **Miglior Avventura Grafica** va a:



The Westerner



C'è stato un testa a testa tra The Westerner e The Moment of Silence. Entrambi i giochi hanno i loro difetti, ma in un confronto diretto The Westerner si rivela il gioco migliore. I personaggi del gioco emanano "vita" in ogni loro movimento, in contrasto con i personaggi "immobili" di The Moment of Silence. Il sistema di controllo funziona a meraviglia, anche trattandosi di un'avventura 3D. Entrambi i giochi sono dotati di incredibili filmati, ma quelli di The Westerner sono integrati meglio all'interno del gioco. Non è lineare, dando al giocatore una libertà notevole, ma allo stesso tempo troverete sempre qualcosa di interessante da fare in ogni locazione, al contrario di The Moment of Silence dove spesso vi troverete a camminare attraverso una schermata senza un particolare motivo. Per queste e molte altre ragioni la miglior avventura grafica del 2004 è The Westerner. Se Al Lowe creasse ancora avventure al giorno d'oggi, probabilmente sarebbe simile a questa!

Recensione: The Inventory 19

Sviluppatore: Revistronic

Publisher: The Adventure Company, DTP, Focus, Bryo (ITA)

Il secondo posto per la **Miglior Avventura Grafica** va a:



The Moment of Silence



The Moment of Silence sarebbe potuto essere il vincitore. La tematica principale del gioco, le teorie sul grande fratello e lo spionaggio, al giorno d'oggi sono sicuramente più popolari di quelle western. La decisione degli sviluppatori di aggiungere una prospettiva politica e filosofica all'intero plot è molto innovativa per il genere delle avventure. Il protagonista è davvero interessante ed il gioco farà in modo che abbiate cura di lui. Se non fosse stato per alcuni difetti sul gameplay ed un motore grafico leggermente datato, The Moment of Silence si sarebbe di certo aggiudicato il premio. Resta comunque una delle migliori avventure che abbiamo giocato negli ultimi 5 anni.

Recensione: The Inventory 18, 20

Sviluppatore: House of Tales

Publisher: DTP, Digital Jesters, TAC, E2Publishing (ITA)

Il Premio **Scelto Dai Lettori** per la **Miglior Avventura Grafica** va a:

The Moment of Silence

I nostri lettori sono di un'opinione differente. Con 43 voti The Moment of Silence è stata ritenuta la Miglior Avventura del 2004. 14 lettori hanno considerato Myst IV come la migliore. Sherlock Holmes è arrivato terzo con 8 voti. The Westerner ha avuto 6 voti. Cirque De Zale e Law & Order entrambi ultimi con 2 voti ognuno.

Recensione: The Inventory 18, 20

Sviluppatore: House of Tales

Publisher: DTP, Digital Jesters, TAC, E2Publishing (ITA)

L'Avventura Grafica

Più attesa

Questo premio dipende esclusivamente dai voti dei nostri fans. Perché? Perché questi possono anche non aver giocato tutti i titoli usciti l'anno scorso, ma conoscono più o meno approfonditamente le avventure che usciranno nel 2005, quindi in questo caso la scelta spetta a loro.

Il Premio per l'Avventura Grafica Più Attesa va a:

A Vampyre Story



Un'avventura grafica sviluppata dalle stesse persone che furono dietro la creazione dei grandi classici come La Maledizione di Monkey Island, The Dig, Sam & Max, Indiana Jones ed il Destino di Atlantide? Come potrebbe non essere l'avventura grafica più attesa? Questo grandioso gioco surclassa ogni altro titolo in lizza. Di 106 voti, 40 di questi sono andati ad A Vampyre Story! Previsto per il 2006, questa vampiresca commedia è già entrata nei cuori degli avventurieri sparsi per il mondo che hanno atteso a lungo un titolo che potesse competere con la qualità delle vecchie glorie Lucasarts.

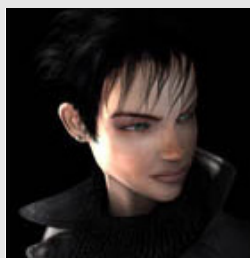
Preview: The Inventory 16

Intervista: The Inventory 20

Sviluppatore: Bad Brain / Autumn Moon Entertainment

Il secondo posto per l'Avventura Grafica Più Attesa va a:

Still Life



Still Life si piazza al secondo posto con 14 voti, superando Runaway 2 di un solo voto. Tutti pensano che il 2D non possa essere spremuto di più dopo Syberia 2, ma la Microids ama le sfide e vuole dimostrare a tutti che si sbagliano e sta sviluppando Still Life. Questo thriller dark con Victoria e Gus McPherson sarà rilasciata il 15 Aprile dalla The Adventure Company. La storia è uno spin-off di Post Mortem, benché il gioco questa volta sarà in terza persona. Gli avventurieri non vedono l'ora di indossare le scarpe di Victoria e Gus.

Intervista: The Inventory 16

Sviluppatore: Microids

Publisher: The Adventure Company

Conclusione dei The Inventory Awards 2004

Questa è la fine del nostro numero dedicato agli Awards 2004. Di seguito vi forniamo una tabella che riassume le avventure candidate ed i relativi premi assegnati.

	Primo Premio	Secondo Premio	Scelto dai Lettori	Totale
7 Days a Skeptic	0	0	0	0
Apprentice 2	0	1	0	1
Case of the Crabs	0	0	1	1
Cirque De Zale	1	0	0	1
CSI: Dark Motives	0	2	0	2
Jack the Ripper	1	0	0	1
Law & Order: JIS	1	0	0	1
Legacy: Dark Shadows	2	0	0	2
Midnight Nowhere	0	0	0	0
No-Action Jackson	0	0	0	0
Myst IV	0	0	0	0
The Moment of Silence	1	4	7	12
Schizm 2	0	1	0	1
Sherlock Holmes: TSE	0	1	0	1
Syberia 2	2	2	4	8
The Westerner	6	3	2	11

Speriamo che questo numero speciale vi sia piaciuto. Sentitevi liberi di visitare il nostro forum su (www.theinventory.org/forum) e dirci cosa pensate dei premi assegnati o scrivetece a info@theinventory.org. Congratulazioni a tutti i vincitori e congratulazioni anche a chi non ha vinto, per i loro sforzi a supporto del genere delle avventure grafiche. Speriamo che il 2005 possa vantare titoli ancora migliori!

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