

# The Inventory

La rivista dedicata alle avventure grafiche

- Intervista Alla  
Frogwares

- Recensione  
Clever & Smart

## THE LEGEND OF CRYSTAL VALLEY

Vi presentiamo questa nuova avventura fantasy punta e clicca  
insieme al fumetto di 2 pagine basato sul gioco



## Contenuti:

<b>Prologo</b>	<b>1</b>
<b>Anteprime</b>	<b>2</b>
<i>The Legend of Crystal Valley</i>	2
<b>Gossip</b>	<b>4</b>
<b>Adventure Comics</b>	<b>6</b>
<i>The Legend of Crystal Valley</i>	6
<i>Tony Tough Stories</i>	8
<b>Salotto</b>	<b>9</b>
<i>Frogwares</i>	9
<b>Recensioni</b>	<b>17</b>
<i>Clever &amp; Smart</i>	17
<i>Dark Side of the Moon</i>	22
<b>Extra</b>	<b>26</b>
<i>Bits And Bytes</i>	26
<i>Invento-mail</i>	28
<b>Epilogo</b>	<b>29</b>



# Prologo

## Crediti

### **Editore:**

Dimitris Manos

### **Autori/Collaboratori:**

Ben Keeney

Dimitris Manos

Oliver Gruener

### **Editore Edizione Italiana:**

Carlo de Caesaris

### **Hosts:**

[www.theinventory.org](http://www.theinventory.org)

[www.justadventure.com](http://www.justadventure.com)

[www.adventuresplanet.it](http://www.adventuresplanet.it)

### **Layout:**

Dimitris Manos

### **Immagine di copertina:**

The Legend of Crystal Valley

## Contatti

### **Indirizzo:**

The Inventory Magazine

Grankottvägen 55 A

Örebro 702 82

Sweden

### **Indirizzo e-mail:**

[theinventory@yahoo.com](mailto:theinventory@yahoo.com)

[d.manos@theinventory.org](mailto:d.manos@theinventory.org)

### **Phone No:**

+46702053444

## Altre Edizioni

### **Francese:**

[www.planete-aventure.net](http://www.planete-aventure.net)

### **Italiana:**

[www.adventuresplanet.it/](http://www.adventuresplanet.it/)

### **Russa:**

[www.questzone.ru](http://www.questzone.ru)

### **Koreana:**

[www.postadventure.com](http://www.postadventure.com)

## **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](mailto:theinventory@yahoo.com)

**P**rima di tutto gradirei parlare dell'accordo tra The Inventory ed il principale portale di videogiochi portoghese, PTgamers. The Inventory e PTGamers si sono accordati a gennaio per cooperare in modo che le avventure grafiche ricevano una promozione maggiore in Portogallo. Cercheremo di realizzare questo facendo uno scambio di contenuti con PTGamers. Loro a volte pubblicheranno articoli di The Inventory sul loro sito tradotti portoghese e noi qualche volta pubblicheremo degli articoli relativi alle avventure provenienti dal loro sito, tradotti in inglese naturalmente.

Ora andiamo a vedere i contenuti di questo numero. Ancora una volta sulle pagine di The Inventory stiamo per rivelarvi in anteprima assoluta una nuova avventura grafica. Il gioco si chiamerà The Legend of The Crystal Valley e potrete saperne di più andando a leggere la nostra anteprima. Vi presenteremo anche 2 pagine di fumetti dedicate al gioco in questione, forniteci direttamente dai Razbor Studios. E siamo felici di proporvi anche un altro fumetto dedicato ad un'altra avventura. Tony Tough ci farà sorridere ancora una volta in questa storia, creata da Pippo di [www.adventure-corner.de](http://www.adventure-corner.de)

La Frogwares, sviluppatori di Sherlock Holmes: Case of the Silver Earring ci parleranno del loro imminente titolo nel nostro Salotto. Correte lì se volete scoprire la loro scommessa sul 3D (e preparatevi anche a rimanere sorpresi dalla qualità grafica delle prime immagini di Around the World in 80 Days).

Oliver Gruener ci dirà la sua sulla versione tedesca di Clever and Smart nella sezione dedicata alle Recensioni. Questo strambo duetto avrà soddisfatto Oliver? Scopritelo a pagina 17. Ben Keeney ci spiegherà perchè Dark Side of the Moon è stata una delle avventure più sottovalutate di sempre. Sempre Oliver vi guiderà in tutto quello che c'è da sapere sulla RAM nel suo articolo in Bits and Bytes.

Con questo è tutto fino al prossimo mese, quando avremo ancora più sorprese per voi, carissimi fans delle avventure grafiche. Ora andiamo a scoprire chi è Eve e cosa sta facendo nella Crystal Valley.

*Dimitris Manos*



# THE LEGEND OF CRYSTAL VALLEY

Se all'inizio non riuscite in qualcosa allora a) lo sci d'acqua non è il vostro sport o b) tutto quello che dovete fare è imparare dai vostri errori e riprovare. Legacy: Dark Shadows non è stata sicuramente la miglior avventura uscita l'anno scorso. Il gioco ha mostrato qualche problemino sia a livello grafico che audio. Ma d'altro canto i suoi creatori, i Razbor Studios, sono riusciti a fissare alcuni punti dove altri sviluppatori hanno fallito nel corso degli anni, proponendo un'interfaccia molto pulita e funzionale unita ad enigmi dalla risoluzione molto sensata.

Ora i croati Razbor Studios sono al lavoro sul loro secondo titolo, The Legend of Crystal Valley. Questa volta cercheranno di migliorare gli aspetti dove hanno fallito con Legacy, mantenendo però inalterati i lati positivi. The Legend of Crystal Valley sarà un'avventura punta e clicca in terza persona con personaggi 3D su fondali 2D. La storia sembra molto simile a racconti fantasy come Il Mago Di Oz ed Alice Nel Paese Delle Meraviglie. La protagonista del gioco sarà Eve.

Eve appare molto differente dalla Ren Silver vista in Legacy. I Razbor cambiano la ricetta per ottenere una protagonista femminile



**Eve attraversa una sinistra palude**

di successo aggiungendo più 'zucchero' ed eliminando le 'spezie'. Eve non è sexy come Ren ma è sicuramente molto più dolce. E' una studente di 21 anni, ha i capelli corti biondi e le piace molto ridere. Porta sempre con se il suo zaino, che fungerà da inventario nel corso del gioco. Quale sarà quindi la storia di Eve?

Eve verrà invitata dal padre nella sua fattoria in Francia per passare il weekend, ma al suo arrivo non troverà nessuno eccetto gli animali del padre che risulteranno tutt'altro che tranquilli. Cercando in

giro tracce del suo papà, Eve scoprirà un pozzo. Il pensiero che quest'ultimo possa esserci caduto dentro sarà il primo a farsi strada. Si armerà quindi dell'equipaggiamento necessario ed inizierà la discesa all'interno del pozzo, finché la corda si romperà facendola precipitare al suolo. Si rialzerà in una grotta sotterranea poco illuminata.

Lì incontrerà per la prima volta uno Splanck, che diventerà più avanti il suo fedele compagno. Gli Splanck sono animali alati che non possono vivere alla luce del giorno, escluso lo Splanck di Eve



che, facendo eccezione, non ha problemi con la luce. Sono esseri maledetti da Splanches malvagi ed Eve dovrà cercare di aiutarli. Così, insieme ad essi, esplorerà il misterioso mondo all'esterno della grotta. Scoprirà che questo ha molte differenze con il suo. E' popolato da strane creature, gli animali possono parlare, alcune persone usano la magia e ci sono anche creature meccaniche! Eve non capirà immediatamente cosa sta accadendo ma la ricerca di suo padre proseguirà senza sosta.

Le caratteristiche di Legacy con le quali la maggior parte dei giocatori non si è trovata soddisfatta sono state principalmente le animazioni ed il doppiaggio amatoriale. Benchè non sia ancora confermato, le nostre fonti dicono che questa volta saranno assoldati doppiatori professionisti. Anche per il comparto grafico i Razbor stanno implementando qualche nuova feature come l'animazione delle ossa, quella dei vertici, un nuovo sistema particellare, l'uso del HLSL Shaders, il Bump/Specular Mapping, l'illuminazione dinamica, l'Emotion/Lipsync Engine e le ombre Stencil. Gli sviluppatori faranno anche in modo che i fondali non siano statici, incorporando effetti atmosferici con ombre in tempo reale (pioggia, neve, fumo, cielo dinamico, etc.). Anche gli animali saranno ottimamente animati (gli uccelli/farfalla voleranno tutt'intorno ed i pesci nuoteranno sullo sfondo mentre giocate).

Il gameplay invece è stato un successo colto al primo colpo in Legacy da parte dei Razbor! Proveranno comunque a migliorarlo ancora in TLOCV. Nel gioco incontrerete oltre 80 puzzle e se dovessero risultare troppo ostici non preoccupatevi, in TLOCV avrete un sistema di aiuti intelligente. Per quanto riguarda l'interfaccia, gli sviluppatori promettono che sarà semplice ed intuitiva, come in Legacy (votata come la Miglior Interfaccia del 2004).

Se i Razbor riusciranno a migliorare le animazioni ed il doppiaggio, ci sarà da divertirsi. Se vi piacciono le storie come Il Mago Di Oz o Alice Nel Paese Delle Meraviglie o avventure come The Longest Journey questo è il gioco che fa per voi. Non dimenticate di leggere le 2 pagine di fumetti dedicate al gioco che ci sono state mandate direttamente dai Razbor Studios. Avremo più news su The Legend of Crystal Valley via via che lo sviluppo procede. Infine, vogliamo ringraziare i Razbor Studios per aver scelto The Inventory come fonte rivelatrice del loro imminente titolo.

- Dimitris Manos



**La fattoria di suo padre sembra deserta**



**I Razbor promettono animazioni migliori in TLOCV rispetto a Legacy: Dark Shadows**



**I genitori avvertono sempre i figli di non giocare con i coltelli, ma i figli non ascoltano mai**



## Jerry Orbach è deceduto

Jerry Orbach, il famoso attore protagonista di tutte le avventure dedicate a Law & Order, è morto il 28 Dicembre 2004 all'età di 69 anni. La causa della morte è da imputarsi ad un cancro alla prostata.

Jerry Orbach resterà nella nostra memoria come uno dei migliori attori che abbiano doppiato un personaggio in un'avventura grafica. Escludendo attori molto noti che guardano di sbieco le avventure e regalano performances ridicole a causa di questo, Jerry Orbach ha dato il meglio di sé in ogni frase pronunciata durante il suo lavoro.

Nacque il 20 Ottobre 1935 a New York. Il suo film di debutto è stato Cop Hater, dove ha interpretato il ruolo di Joe Sanchez, il capo di una gang di strada. Successivamente ha lavorato in altri films e serie TV, raggiungendo il culmine con la serie Law & Order dove ha interpretato il Detective Lennie Briscoe. Jerry Orbach è stata una perdita sia per gli avventurieri che per i fans della serie TV. Possa riposare in pace.



Fonte: [www.imdb.com](http://www.imdb.com)

## Trailer di Star Heritage

La Step Creative Group ha rilasciato il trailer della loro imminente avventura in prima persona Star Heritage. Se volete sapere di più su Star Heritage leggete la nostra anteprima sul numero 20. Da notare che benché il trailer giri a 320x200 (per problemi di grandezza) il gioco finale arriverà fino alla risoluzione di 1024x768. Il trailer pesa 30 MB ed è disponibile su [www.stepgames.ru/Trailer/Trailer\\_SH.mpg](http://www.stepgames.ru/Trailer/Trailer_SH.mpg)

## Still Life Games online

La Microids e la MC2 stanno sviluppando dei mystery games da giocare via web basati sulla loro imminente avventura grafica: Still Life. Partendo all'incirca da febbraio, sul sito ufficiale del gioco, vestirete i panni dell'agente dell'FBI Victoria McPherson - l'eroina del gioco - e dovrete risolvere numerosi misteri via web prima che il gioco venga pubblicato. Still Life sarà rilasciato il 14 Aprile.

Fonte: [www.krawall.de](http://www.krawall.de)

## La Lucasarts interrompe il dialogo, ora tocca a Purcell

Wolfgang Kierdorf, CEO della Bad Brain Entertainment, ha recentemente annunciato che le negoziazioni con la Lucasarts per i diritti di Sam & Max 2 sono al capolinea. Ecco cosa ha detto Wolfgang riguardo le negoziazioni:

*E' stato degradante! Abbiamo fatto di tutto per darvi il gioco che tutti desiderate. Ma pare che tutte le speranze siano svanite. Hanno interrotto tutte le negoziazioni. Ma dovete crederci, non è stata colpa nostra e vi assicuro che non è stato per soldi. Non conosciamo il perchè e non ci hanno dato spiegazioni. Ma non molleremo così facilmente. C'è ancora un barlume di speranza e ora le responsabilità sono nelle mani di Steve Purcell. Ne stiamo discutendo... e stiamo sperando... ancora. Ecco quello che potete fare: chiedete a Steve P. di darci Sam & Max e noi, alla Bad Brain, vi promettiamo la miglior avventura punta e clicca in 3D di sempre dedicata a Sam & Max. Supportateci e vi daremo quello che volete! Questo è quanto. Ora vado a farmi un drink.. Ragazzi: voi non fatelo :-)!*

Wolfgang Kierdorf ha aperto un thread sul suo forum dove potete comunicare a Steve Purcell quanto desiderate vedere il sequel di Sam & Max 2. Purtroppo un sito di avventure ha diffuso voci che Wolfgang Kierdorf avrebbe detto loro per telefono di aver acquistato i diritti di Sam & Max 2. Prontamente lui ha smentito. La cattiva condotta di questo sito ha forzato la BBE a cambiare le sue strategie e ora tutte le notizie ufficiali su Sam & Max 2 saranno rilasciate solo nella sezione pressroom del sito Bad Brain. Visitate il thread dedicato a Steve Purcell [qui](#).

## Apprentice Deluxe

Herculean Effort, lo sviluppatore dietro Apprentice (al Secondo Posto come Miglior Avventura Indipendente), ha annunciato che rilasceranno una versione Deluxe di Apprentice 1, con miglioramenti nella musica, nella grafica e sarà interamente parlato(!). La versione Deluxe sarà disponibile entro un mese. Andate a scoprire maggiori dettagli sul sito ufficiale: <http://herculeaneffort.adventuredevelopers.com>



## Demo di Legacy

I Razbor Studios hanno rilasciato una demo della loro avventura punta e clicca in terza persona: Legacy: Dark Shadows. Potete scaricare i 120 MB della demo al seguente link: [razbor.gamer.hr/LegacyDemo.zip](http://razbor.gamer.hr/LegacyDemo.zip) e potete leggere la recensione del gioco sul numero 18 di The Inventory.

## The Inventory va in Portogallo!



Beh, non proprio... ma come menzionato nel prologo, da questo gennaio coopereremo con il più grande sito di giochi portoghese, PTGamers, che potete visitare su [www.ptgamers.com](http://www.ptgamers.com). PTGamers e The Inventory saranno uniti nello scambio di interviste (come quella alla Frogwares questo mese) ed articoli.

Un ringraziamento va a Bruno Fonseca per il suo aiuto e a tutto lo staff e i lettori di PTGamers per il loro caloroso benvenuto. Siamo rimasti sorpresi nel vedere che molti di loro già conoscevano The Inventory!

## The Italian Inventory

Ritorna la versione italiana di The Inventory, su un host differente questa volta. Il sito [www.adventure-splanet.it](http://www.adventure-splanet.it) porterà ai fans italiani tutte le news sulle avventure



nella loro lingua nativa. Se parlate italiano non dovete far altro che andare lì e scoprire quello che vi attende.

Un caloroso grazie va all'editore del sito, Carlo de Caesaris, e a tutto il team di traduzione. Il numero speciale sui nostri Awards è già disponibile.

## The Inventory in Elladi

The Inventory fa breccia nelle Elladi (no non è la Grecia) questo mese. Il più grande magazine per PC, chiamato PC-master, ha dedicato un'intervista di 4 pagine



all'editore di The Inventory. Vogliamo ringraziare Andreas Tsourinakis per la gentilezza ed i commenti fatti nel suo articolo. Abbiamo anche stretto accordi con il sito ellenico [www.adventure-advocate.gr](http://www.adventure-advocate.gr) col quale procederemo in qualche cooperazione subito dopo il rilancio del sito previsto per Febbraio.

## Annunci ed Opportunità:

### Cercate publishers?

The Inventory ha aiutato molti sviluppatori a mettersi in contatto con i publishers così che i loro titoli potessero raggiungere più avventurieri possibile. Nella lunga lista di publishers che cooperano con noi se n'è aggiunto un altro. Il nome del publisher è Helltech e pubblica giochi in Grecia e Germania. Se siete interessati, mandateci una mail a: [info@theinventory.org](mailto:info@theinventory.org) e vi metteremo in contatto con loro.

### Cerchiamo un PR Staff

Vorremmo creare una sezione di PR per la nostra rivista e siamo alla ricerca di persone che possano creare rapporti pubblicitari per noi e costruire nuove relazioni con sviluppatori e publishers all'interno dell'avventure industry e con i giornalisti (sia relativi alle avventure che non).

Un'ottima conoscenza dell'inglese è fondamentale. Esperienza da PR è un vantaggio ma non è richiesta. Il salario sarà dato sotto forma di commissione. Sono disponibili più posti. Se interessati, mandate una email a: [info@theinventory.org](mailto:info@theinventory.org)

### Cooperazione con The Inventory?

Come potete vedere siamo interessati a tutti i tipi di cooperazione. Ci sono molti magazines e riviste lì fuori che si occupano di computer games, media (films, libri. etc.) o tecnologia (computers, grafica, etc.). E' possibile cooperare con qualunque magazine, rivista o website che copra qualunque degli aspetti di cui sopra, pubblicato ovunque nel mondo. I metodi di cooperazione includono l'hosting di riviste in PDF, stampe e, ove possibile, saranno previsti anche scambi editoriali di qualunque tipo. Una cosa è certa, solo il cielo è il limite! Contattateci a: [info@theinventory.org](mailto:info@theinventory.org)



# THE LEGEND OF CRYSTAL VALLEY



Così sostieni di venire da un altro mondo?



Sì. Il mio mondo è così diverso... Le persone guidano le automobili... Le luvertole no...





Consegnate tutti  
i vostri oggetti di  
valore!!!

...altrimenti

Ottima idea  
aver comprato una bottiglia  
d'acqua nel mio...  
moooooondo!!!!

AAAAHHH  
Il mio corpo!!!  
E' bagnato!!!

Dovete comprarla  
l'acqua nel tuo  
mondo???

Sì...



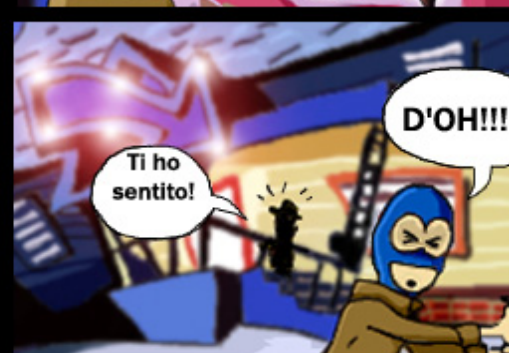
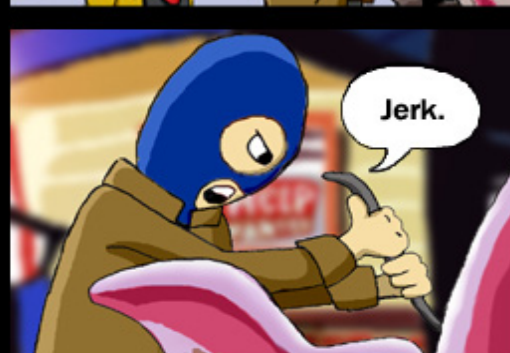
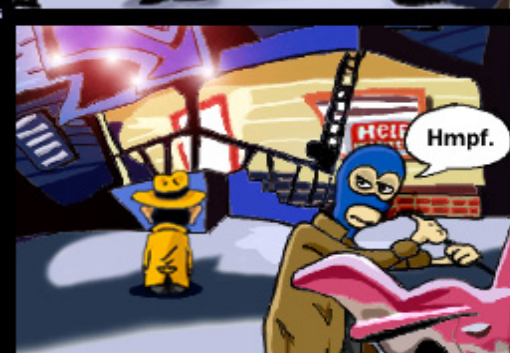
Esclusiva per  
THE INVENTORY

# TONY TOUGH STORIES

by Pippo



feat. L'UOMO CON IL  
PASSAMONTAGNA





# Intervista alla Frogwares

*La Frogwares negli ultimi 3 anni si è trasformata da piccola software house a uno degli sviluppatori di avventure grafiche più rispettati. La loro ultima avventura, Sherlock Holmes: Case of the Silver Earring, è stata la loro miglior produzione di sempre ed ha avuto entusiastiche recensioni dalla maggior parte della stampa specializzata. Preparatevi ad imbarcarvi nella nuova avventura della Frogwares, questa volta intorno al mondo!*

## Il Giro Del Mondo In 80 Giorni

**- Quante similitudini avrà il gioco con il racconto di Jules Verne?**

Desideriamo far esplorare l'universo di Jules Verne realizzando una fantastica avventura. Alcuni elementi chiave saranno: il viaggio, il potere della scienza e le imperfezioni della natura umana. Tutti ingredienti presenti in molti romanzi di successo di Jules Verne. Il libro "Il Giro Del Mondo In 80 Giorni" è un'avventura conosciutissima; le creazioni dell'uomo (navi, treni, e, più generalmente, l'organizzazione sociale) sono utilizzate per realizzare il più antico dei sogni: viaggiare intorno (con tutti i significati che questa parola può avere) al mondo. Jules Verne utilizzò realistici mezzi di trasporto del 1872 per realizzare questo particolare viaggio.

E' stato molto importante per noi, come fatto con "Viaggio Al Centro Della Terra", mostrare un mondo non molto diverso dal nostro, leggermente parallelo, dove la filosofia di Jules Verne potesse avere luogo e dove le tecniche di creazione umane andassero di pari passo con la lenta incivilizzazione (la Parigi del 20° secolo). Il potere umano nel progresso ha avuto ed ha differenti stadi; il periodo che noi chiamiamo "rivoluzione industriale" è stato quello in cui scrisse Jules Verne, ed a quel tempo le macchine incarnavano la forza umana della creazione. In quel periodo vennero costruite le più grandi macchine (come il Titanic), i più grandi monumenti (come la Torre Eiffel), e tutti erano convinti della supremazia umana fino alle profondità della filosofia (Nietzsche).

Il crollo però era vicino, molta vanità venne mescolata all'acciaio ed il progresso portò solo molta distruzione (due guerre devastarono il pianeta, la prima



in nome del vecchio impero, la seconda in nome dell'essere umano superiore). Il collegamento con Verne non è ovvio ad una prima occhiata ma lui chiaramente prevede che queste tecniche evolutive stavano andando di pari passo con la caduta del rispetto per il genere umano così come cresceva il sospetto verso l'arte e la cultura.

E' stato interessante capire, quando iniziammo a concepire il titolo, come poter trasformare questa storia in un gioco, un'avventura, riuscendo a mantenere il dinamismo della storia originale, portando una ventata di novità nella storia di Jules Verne e fornendo qualche



**“ Abbiamo preso la decisione di lavorare su un personaggio più umano, che è cosciente che la tecnica è solo uno strumento e non un fine. ”**



piccolo riferimento alla sua filosofia. Abbiamo deciso di non far vestire i panni di Fogg: lui è un automa, uno strumento di precisione, che silura il predecessore di Passpartout perchè sbaglia a settare la temperatura della riserva d'acqua. Crede solo nella tecnica e la sua scommessa si basa sulla puntualità dei trasporti mondiali. Non ha passione. Ama solo Aouda perchè riuscì a salvarlo dalla completa metamorfosi in macchina. Jules Verne lo descrive come un satellite che ruota intorno al mondo, che non guarda nulla, che non si interessa di niente, che non visita nulla e che non parla. Alla fine riesce nel suo viaggio intorno al mondo non grazie alla previsione di puntualità di navi e treni, ma grazie alla profondità della natura umana, straordinariamente forte e debole allo stesso tempo.

Tutti noi oggi conosciamo queste cose, ma a quel tempo Verne aveva solo questo mezzo per sconfiggere l'auto-cerchezza che l'essere umano aveva nell'acciaio e nel vapore. Così abbiamo preso la decisione di lavorare su un personaggio più umano, che è cosciente che la

tecnica è uno strumento e non un fine, e che si dovrà adattare alla varietà del mondo per portare a termine il viaggio per tempo. Ci saranno gli stessi ingredienti, ma in una forma leggermente differente.

Oliver sarà il nostro eroe; seguirà le traccie di Fogg senza averlo mai conosciuto. Sarà coinvolto dal suo vecchio zio Mathew che gli chiederà di vincere una scommessa: tornare a Londra in 80 giorni o meno dopo aver visitato 4 città: Cairo, Bombay, Yokohama e San Francisco, riportando indietro quattro brevetti del suo zio inventore. Seguendo le tracce di Fogg, ma 27 anni dopo (Fogg partì nel 1872, Oliver parte nel 1899), incontreremo alcune persone che anche il team precedente ebbe modo di incontrare. Fogg sarà sempre lì, così come Passpartout, ci saranno tracce in ogni città. Durante l'intero viaggio Oliver avrà una bandierina che segna la sua posizione così come ce ne sarà una anche per Fogg.

Molte delle avventure incontrate dal team di Fogg saranno usate nel gioco, ma ce ne saranno anche di molte nuove. "Il Giro Del

Mondo In 80 Giorni" è un gioco enorme, più grande dei tre precedenti messi insieme. Andando nella giungla dell'India, aiutando il direttore di un circo, bruciando tutto quello che può essere bruciato in una nave per portare a termine l'impresa... Incontreremo anche molti personaggi presenti nel libro.

**- Puoi descriverci Oliver, il protagonista, e qualcun'altro dei personaggi secondari che incontreremo nel gioco?**

Oliver è un giovane uomo inglese, cresciuto negli States che ha un comportamento sfrontato e senza paura. Ha lo spirito di un avventuriero, ma la sua famiglia vuole vederlo sposato con una fanciulla sconosciuta (all'epoca si usava organizzare i matrimoni, strane persone indubbiamente!). Proprio in quel momento, suo zio Mathew gli propone di fare il giro del mondo in modo da fargli aggiudicare una scommessa, così che il vecchio uomo possa mantenere il suo titolo di Ingegnere al London Reform Club. Oliver sceglie di fuggi-



re da Londra e vincere la scommessa.

Mathew è un personaggio importante, lo vedremo all'inizio ed in qualche altro momento del gioco, resterà in contatto con suo nipote e sentiremo spesso la sua voce. L'assistente di bordo è il figlio di un ispettore alle riparazioni, è al lavoro come detective internazionale ed ha una peculiare malattia chiamata "Foggophobia". Odierà Oliver fin dall'inizio e farà di tutto su questa terra per mettere i bastoni tra le ruote al nostro eroe. Incontreremo la GPK, la Gilda per la Promozione del Kilt, un'organizzazione internazionale di ragazzi scozzesi, amanti del tartan, impegnati nel diffondere la loro filosofia sull'intera superficie terrestre; li incontrerete spesso, alcune volte intralciando Oliver, altre volte aiutandolo. L'elefante Kiouni (ricordate il libro?) aiuterà Oliver ad attraversare la giungla indiana. Incontreremo lanciatori di coltelli e l'ex ragazza di Passpartout. Batulcar, il direttore del circo, John Bunsby, il disperato playboy figlio del Bunsby che incontrò Fogg. Il Colonnello Proctor, l'impetuoso veterano della guerra di secessione. Il Conte Dracula, i cowboys, i Sikhs, i becchini, i samurai...

**- Quanto sarà lungo il gioco approssimativamente? Quanti personaggi incontreremo in totale e quante locazioni visiteremo?**

Avete fretta di finire vero? Ci saranno 7 livelli, quattro città e 3 giganteschi mezzi di trasporto. Le città saranno città reali (di certo non una strada e due balconi), avrete modo di prendere alcuni mezzi di trasporto per muovervi più rapidamente (cammelli, tricicli, tram, etc...).

Ogni città avrà circa dieci punti principali da visitare ed altri secondari (ristoranti, hotels, sartorie...). Ogni città è come un quadrato di 800 metri per lato. Siamo stati in ognuna delle città presenti nel gioco per raccogliere foto ed ispirazioni sui beni locali.

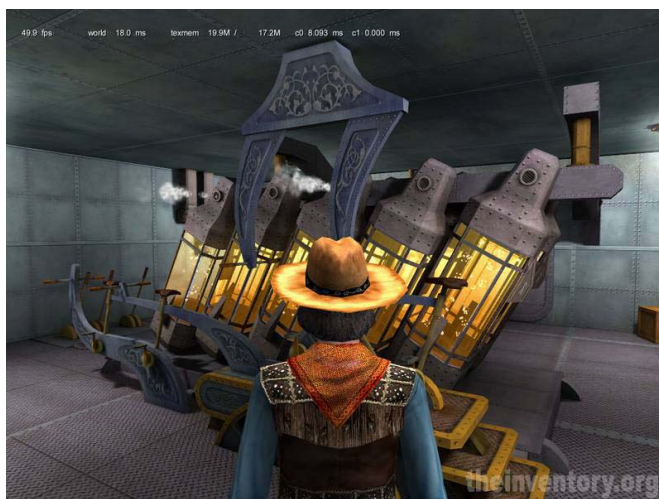
Faremo presto un confronto tra il gioco e i luoghi reali, e ciò che abbiamo modificato. Il gioco avrà delle missioni primarie ed altre secondarie. Dipendentemente dal livello di difficoltà scelto dal giocatore, alcune missioni saranno necessarie ed altre no. Ci saranno 100 personaggi in totale, molto originali e divertenti, principalmente ispirati alla realtà. Saranno presenti 3 ore di dialoghi, sui quali stiamo lavorando duramente così che la traduzione in inglese possa essere divertente

come quella francese.

**- La differenza maggiore con i vostri lavori precedenti sarà l'implementazione del 3D in real time. Cosa vi ha portato a questa decisione? Quali sono i vantaggi del 3D rispetto al 2D?**

La storia stessa, l'evoluzione hardware ed alcuni giochi tipo Doom 3 (sì, Doom 3). La storia de "Il Giro Del Mondo In 80 Giorni" è una corsa intorno al mondo, ed una corsa con il punta e clicca non è la cosa più divertente che ci possa essere. Il 3D in tempo reale fornisce adeguata immersione e dinamismo al nostro gioco. E l'aggiunta di tempo, soldi e sudore sono stati la logica conseguenza che ci ha permesso di avere una storia che si evolve in tempo reale.

L'evoluzione hardware ha giocato un ruolo fondamentale. Tra il '97 ed il 2002 le differenze in termini di prestazioni nei computer sono considerevolmente cambiate, ma a prezzi non proprio accessibili. I giocatori di avventure grafiche di solito non tengono molto in considerazione questo investimento (il 70% delle giocatrici donne per esempio, ha molte altre cose da fare che spendere soldi per nuove periferiche), e noi







abbiamo realizzato giochi con standard vecchi di 3 anni, ad un costo tutto sommato contenuto.

Ma dal 2001 le differenze tra i vari hardware sono scese molto, specie per le schede grafiche. Il 3D è diventato una possibilità anche per noi, così abbiamo pensato di usarlo. Giocai Doom 2 dieci anni fa, andai a LA all'E3 nel 2002 e vidi la presentazione di Doom 3, giocai il demo nel 2003, e, quando il gioco è stato rilasciato nel 2004, sono rimasto deluso. Adotta un gameplay buono per il 1995, ma non per gli standards odierni. Anche Far Cry è stato molto più interessante (sigh), così come anche Half Life 2 con il suo eroe sordomuto (tutti osannano Gordon come un Dio dall'inizio alla fine, anche se non dice una parola per tutto il gioco) è stato più interessante. Il gameplay non è cambiato mentre i giocatori lo sono eccome. Quello che fanno gli avventurieri lo fanno anche i giocatori di altri generi: cambiare ed adattarsi è fondamentale. Il genere hack'n'slash non è più popolare come una volta, così come i giochi di rally, le gare su strada sono ferme a due grossi titoli,

le simulazioni non escono in quantità come nel '96.

Invece di iniziare il gioco pianificando i puzzles, abbiamo iniziato con il verificare quali potessero essere le nostre risorse, quali erano le possibilità e poi cosa avrebbe divertito i giocatori. Poi decidemmo che il 3D sarebbe andato bene, le enormi città erano ottime, così come le missioni principali, quelle secondarie e la guida dei veicoli, anche il ciclo giorno/notte funzionava a meraviglia...

Il 3D è davvero interessante per questo genere; HL2 ha degli splendidi enigmi che molti sviluppatori di avventure si sognano di creare. Il 3D amplifica davvero il gameplay se comparato agli utilizzi standard del 2D (prendi il giravite, forza la serratura, vai alla cornice d'argento, apri il forziere...).

**- Puoi parlarci di alcune difficoltà che avete incontrato nello sviluppo del gioco a causa del passaggio al 3D?**

La differenza nella produzione è enorme, in tutti i livelli, concezione, realizzazione, testing e rifi-

niture, è tutto un altro mondo. Ma credo che i titoli più promettenti adotteranno questa strada. Il problema è che si deve calcolare un incremento dei costi ed un tempo di sviluppo maggiore, senza avere necessariamente un riscontro adeguato nelle vendite. Ciò significa che sempre meno compagnie saranno capaci di affrontare simili situazioni.

Bisogna avere maggiore attenzione per i dettagli, razionalizzare il processo produttivo e lavorare di più sugli aspetti tecnici di questa tecnologia. E' anche più interessante perchè dona al genere qualcosa in più in sinergia con gli standard e le aspettative dei giocatori.

Anche l'attrazione di un publisher aumenta grazie all'uso della tecnologia 3D. Il gioco mostra immediatamente un'altro potenziale, cominciando con l'andare incontro ad un largo numero di giocatori. Questo è solo il primo passo, ma sentiamo che stiamo seguendo la giusta via.

Il processo di creazione è più interessante ed eccitante perchè il gameplay è più flessibile. Per esempio riceviamo molti suggerimenti da parte del team di creazione dei modelli in quando loro possono intervenire sul gameplay. In passato con il punta e clicca questo non succedeva.

**- Una delle caratteristiche più importanti in un'avventura 3D è l'uso della telecamera. Questa cambierà inquadrature automaticamente o i giocatori potranno influenzarne i movimenti? La camera seguirà il protagonista da dietro o ci saranno differenti inquadrature per ogni scena?**





Saranno disponibili sia la terza che la prima persona; la telecamera sarà al posto del personaggio per cui potrete guardare ovunque (pensate a Splinter Cell o Mafia per esempio).

**- Che genere di musica userete ai fini del gioco?**

Abbiamo miscelato lo stile disco degli anni '70 ed '80, più alcuni riferimenti a grandi classici. Le persone tra i 25 ed i 50 anni li riconosceranno facilmente.

Ci saranno alcune sequenze di animazione dove si danzerà e canterà; per esempio saranno presenti una nave ed una storia d'amore. Che pezzo musicale utilizzeremo preso da un famoso show TV degli anni '70? Ve lo lascio immaginare.

**- Il Giro Del Mondo In 80 Giorni avrà un'interfaccia punta e clicca? Puoi descriverci come funzionerà?**

L'interfaccia non sarà punta e clicca, guiderete il personaggio

con tastiera e mouse. Le azioni saranno compiute automaticamente, l'inventario sarà sullo schermo principale e potrete selezionare gli oggetti con una freccia. Tutti i tasti saranno customizzabili. Semplice, efficiente ed intuitiva.

**- Durante il nostro party di compleanno hai parlato di questo gioco elencando varie caratteristiche come, per esempio, "il giocatore utilizzerà il suo tempo in maniera efficace, potrà mangiare, dormire, guadagnare soldi, etc." Puoi rispiegare meglio queste cose? Queste caratteristiche riportano alla mente due avventure, Quest For Glory e The Westerner. Il gameplay de Il Giro Del Mondo In 80 Giorni sarà simile a queste?**

Prima di tutto ci tengo a precisare che la gestione del tempo dipenderà dal livello di difficoltà scelto. Sappiamo che una parte dei nostri acquirenti ha meno tempo a disposizione rispetto ad altri per portare a termine le missioni e

**“ Nel gioco dovrete pagare per avere una sistemazione, mangiare, viaggiare, e... fare donazioni. Le azioni che farete ed il tempo che ci impiegherete vi stancheranno, quindi dovrete riposarvi e dormire in un letto di tanto in tanto. Mangiare aiuterà a recuperare energie. ”**

vuole giocare solo per divertirsi. Per queste persone non vi saranno restrizioni temporali. Per gli altri il tempo coprirà un ruolo fondamentale nel gioco, avranno 80 giorni o meno per terminare il gioco (tradotte in circa 40 ore di gioco). Alcune missioni saranno obbligatorie ed altre secondarie, dipendentemente dal livello scelto, dalla situazione finanziaria e dalla stanchezza di Oliver nel gioco.

Nel corso di questo dovrete pagare per avere una sistemazione, per mangiare, per viaggiare, per un mezzo di trasporto, e... fare donazioni. Le azioni che farete ed il tempo che ci impiegherete vi stancheranno, quindi dovrete riposarvi e dormire in un letto di tanto in tanto. Mangiare vi aiuterà a recuperare energie. Non conosco i giochi che hai menzionato, Quest For Glory è troppo vecchio e The Westerner non è stato rilasciato qui. Non so se esistono paragoni con altre avventure, forse con un RPG come Daggerfall.

**- Il gioco avrà puzzle inventory-based, meccanico/logici o una**



### **miscela di entrambi?**

Ci saranno missioni tradizionali (puzzles, inventario, dialoghi, interazione con l'ambiente) ed altre prese dal mondo 3D, specialmente in quelle secondarie.

### **- Puoi farci un esempio dei compiti/puzzles nel gioco?**

Spiegate le vele della Colossus, l'imbarcazione gigante della WTO (Organizzazione Mondiale del Trasporto); craccate codici di sicurezza; organizzate un contest SM; vincete una gara di cammelli; guidate un'imbarcazione a raggi solari; recuperate i sette calici dei sette re maledetti; intrappolate banditi per ottenere una ricompensa; riparate il motore di un treno; vincete il contest di cucina degli Indiani d'America; aiutate il Big Billy Bob Burger Boss a recuperare la sua finta pelliccia; etc., etc.,...

### **- Qual'è la data di rilascio de IGDM180G e quando possiamo aspettarci il primo demo?**

Sarà differente da nazione a nazione. Il demo dipenderà dai publishers. Immagino tra giugno e settembre.

## **Sherlock Holmes III**

### **- Puoi dirci quale sarà la storia del vostro terzo gioco su Sherlock Holmes? Quale sarà il nome del caso questa volta?**

La storia verterà su eventi soprannaturali ed avrà luogo in diversi continenti e nazioni:

Sherlock potrà anche viaggiare questa volta. La storia tenderà maggiormente verso lo straordinario, mentre Silver Earring era una classica investigazione londinese.

### **- Controlleremo Watson come in Case of The Silver Earring?**

Sì, e ancor più di prima. Il nostro dottore farà cose che non avrebbe mai immaginato prima, come tradire il suo amico Sherlock Holmes, per il suo bene ovviamente. Watson ricoprirà anche un ruolo determinante per quel che riguarda la parte deduttiva. Ci è piaciuta molto l'idea del quinz in Silver Earring, ma ci piacerebbe andare oltre questa volta e lasciare la scelta al giocatore.

### **- Quando annunciasti il gioco per la prima volta al nostro party di compleanno dicevate che avreste potuto usare una grafica 3D per questo nuovo episodio. Userete lo stesso stile e motore grafico di IGDM180G?**

Non abbiamo abbastanza soldi per sviluppare un motore grafico per ogni gioco, ma graficamente saranno differenti: 80 Giorni tenderà al cartoonesco mentre Sherlock sarà più oscuro.

### **- Userete gli stessi doppiatori del precedente Sherlock Holmes?**

Troppo presto per dirlo. Le voci inglesi sono state ottime, siamo stati felici di non lavorare con uno studio di doppiaggio vero e proprio ma direttamente con doppiatori indipendenti. Aiuta parecchio avere ottime persone per migliorare la qualità.

### **- Sempre durante il nostro party dicevate che il gameplay si sarebbe adattato alla nuova veste 3D. Puoi spiegarti meglio?**

Posso ripetere quello che ho scritto sopra. Il 3D apre le prospettive, invece di essere in una stanza ed avere due angoli di visuale, potete guardare ovunque e l'atmosfera è resa in maniera considerevolmente migliore che in un punta e clicca normale (un esempio, il manicomio in Thief 3, ho avuto davvero fretta di finire quel sanguinolento livello, è stata una delle più spaventose esperienze videoludiche che abbia avuto).

### **- La maggior parte dei giocatori ha giocato Case of The Silver Earring, ma una lamentela comune è stata mossa contro la sequenza del cane. Eliminerete sequenze come questa nel nuovo Sherlock Holmes?**

Toby, il nome del cane è Toby. Ha subito una grave ingiustizia e grazie a lui alla Frogwares abbiamo imparato una bella lezione. Una piccola porzione di codice ha cambiato il modo di apprezzare il gioco da parte di molti giocatori.

Toby ed il suo addestratore Marty dovevano sì vedere Sherlock, ma abbiamo dimenticato di inserire nello script che il primo di questi che avesse visto Sherlock avrebbe dovuto dire qualcosa, invece Toby inizia subito ad abbaiare anche se il suo addestratore scova Sherlock per primo.

Quindi i giocatori hanno concluso che il cane ha poteri soprannaturali, che un'avventura grafica con sezioni stealth è una vergogna e che è meglio tornare a



giocare a "beaver quest 12" a 320\*240 a 8 colori, gnagnagna gnagnagna.

E' difficile da digerire perchè uno spende un anno e mezzo a lavorare su un gioco, dando il meglio di se, creando l'animazione finale più lunga della storia, usando il miglior plot che ci possa essere in un gioco basato su Sherlock, senza dormire per quattro mesi, ed i ogni momento senti parlare qualcuno di Toby. Bisognava tener conto di questa linea di codice in mezzo al altre 20.000. Ma non possiamo essere giustificati, avete ragione, l'attenzione ai dettagli è fondamentale, anche per un prodotto che vende 10.000 copie e raccoglie meno soldi di un barbiere di un villaggio del Kansas. Abbiamo fatto un errore dimenticando la sequenza logica di questa particolare scena, e ci è costato un pò.

I giocatori tedeschi hanno comprato il gioco massicciamente (Toby e Marty funzionano bene ora, abbiamo corretto il bug nella versione tedesca) e non abbiamo avuto lamentele da parte degli acquirenti. Temo che il quesito sia un pò diverso da quello esposto fin'ora. Non credo che il problema in un'avventura possa essere una sequenza stealth, penso si intendesse la sua realizzazione in questo gioco specifico. Se la sequenza di Toby fosse stata buona, nessuno avrebbe sventolato come una bandiera le avventure degli anni '90, solo che l'errore nel codice ha amplificato l'effetto.

Credo che le avventure grafiche non abbiano bisogno di identificarsi in qualcosa di specifico, i giochi restano giochi, le emozioni che si possono provare sono diverse a seconda del genere (intellettuali nei puzzles game, sensazione di potere negli strategici, adrenalina negli FPS...) ma non sono esclusivi e non

hanno bisogno di esserlo.

L'industria cinematografica ha oltrepassato il confine del genere a sè molto tempo fa.

### - Che interfaccia userete nel nuovo Sherlock Holmes?

Quando hai eliminato l'impossibile, qualunque cosa resta, anche se improbabile, è la verità.

### - A livello di difficoltà il nuovo Sherlock Holmes sarà più facile o più defficile del precedente??

Penso che sarà sullo stesso livello. Dopo "Viaggio Al Centro Della Terra" ci siamo resi conto della difficoltà di alcuni enigmi, e abbiamo riconsiderato qualcosa per i giochi futuri. Per "Silver Earring" il game designer ha scelto enigmi che potessero essere risolti da 10 anni in su, come il giullare con le carte e quello dell'arca di Noè. E' hanno comunque dato problemi ad alcuni giocatori; ma immagino che non scenderemo maggiormente a con il livello di difficoltà, non sarebbe Sherlock altrimenti.

### - Qual'è la data di rilascio del nuovo Sherlock Holmes e a quando il primo demo?

Penso ad inizio 2006.

## Generale

### - Quanto ha venduto nel mondo Case of the Silver Earring?

Precisamente non lo so. Alla fine di gennaio erano all'incirca 50.000 copie in tutto il mondo. Tenendo conto del genere, penso

sia stato un buon risultato, sicuramente meglio di altri giochi rilasciati nel 2004.

### - Sei soddisfatto di quel numero?

No.

### - Sono passati un pò di anni da quando avete iniziato a realizzare avventure. Dopo tutto questo tempo hai notato cambiamenti sulla scena delle avventure grafiche? Pensi che si stia meglio ora rispetto a 4 o 5 anni fa?

Penso che Egypt 1&2 hanno venduto 200.000 solo in Francia, Egypt 3 ne ha vendute 10.000. So che rimasi impressionato dalla grafica a schermate fisse di Lands Of Lore nel '95 o '96, oggi mi farebbe ridere. Non credo che le avventure siano morte o lo stiano diventando, ma i titoli in sviluppo non sono moltissimi e nuovi elementi e nuovi gameplay continuano a sedurre selvaggiamente i giocatori. Dove sono andati i giocatori di Egypt 1 e 2? A giocare Far Cry? Non penso proprio.

I videogiochi non sono un mercato di massa dopotutto, nel migliore dei casi puoi vendere 5 milioni di cappellini di Halo negli USA (è un pessimo gioco, noioso, stupido, poco divertente... e a me piacciono gli FPS). Uno show TV come CSI ha 25 milioni di ascoltatori ogni settimana. Un buon gioco per PC negli USA vende 100.000 copie, 5 di queste sono avventure grafiche, scorrendo l'elenco dei 50 titoli della NPD. I giocatori sono più specializzati nell'area PC di quanto lo siano gli addetti al marketing stessi, e vogliono avere i prodotti migliori che gli standard odierni consentano.





I giochi d'avventura odierni non sono così buoni da ripetere le performances di un tempo. I miglioramenti tecnologici allargano di molto le possibilità del gameplay, come mi disse Charles Cecil non molto tempo fa, "il giocatore ha bisogno di provare la sensazione che il mondo di gioco non stia lì ad aspettarlo, ma vada per conto proprio come previsto" e se pensate cosa questo implica nei giochi di oggi, scoprirete che nessuna avventura odierna offre un tale livello di immersione.

**- Avete in mente di continuare a sviluppare due avventure simultaneamente? Avete altre avventure in preparazione oltre queste due?**

Sì, stiamo lavorando su qualcos'altro di interessante ed il nostro lavoro

nel campo delle avventure grafiche ci ha permesso di ottenere alcune proposte interessanti da parte di vari attori. Troppo presto per parlarne ora comunque, ma ne saprete di più molto presto.

**- Come immaginate le avventure grafiche tra 4 o 5 anni?**

Dipenderà esclusivamente dagli sviluppatori. Se questi continuano a produrre giochi con 10 persone sventolando che la storia è l'unica cosa che conta, i giochi avranno scarse possibilità di successo; se gli sviluppatori riusciranno a colmare il divario tra tecnica e gameplay, riusciremo a recuperare una parte dell'audience perduto.

**-Grazie infinite per l'intervista. Vi facciamo i migliori auguri per i vostri prossimi titoli.**

**“ Sì, stiamo lavorando su qualcos'altro di interessante ed il nostro lavoro nel campo delle avventure grafiche ci ha permesso di ottenere alcune proposte interessanti da parte di vari attori. Troppo presto per parlarne ora comunque, ma ne saprete di più molto presto”**



# Clever & Smart:

## A movie adventure

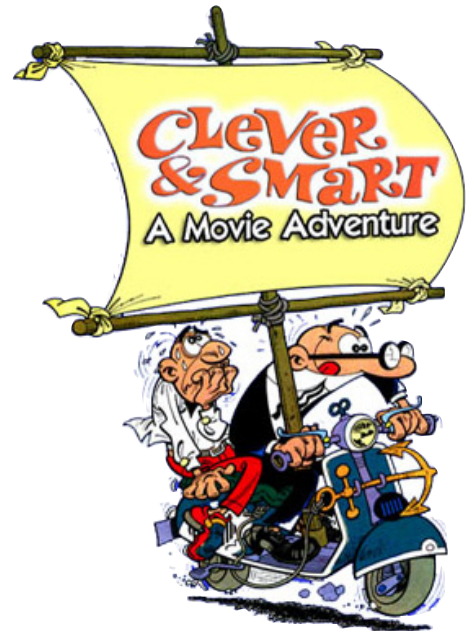
*Oliver Gruener ha recensito la versione tedesca di Clever And Smart: A Movie Adventure. Il gioco per ora non ha trovato un publisher inglese. Quando Clever and Smart sarà rilasciato in inglese vi proporremo una recensione anche di questa versione. Andiamo adesso a vedere cosa pensa Oliver di questa comica avventura.*

Prima di tutto: Questa recensione si basa sulla versione tedesca del gioco ed ho usato i termini tedeschi per i nomi, per alcune espressioni fantasy e per gli oggetti in quanto variano ad ogni lingua (spagnolo, inglese...). I fans dei fumetti non avranno problemi a capire chi o cosa si intende in quanto le differenze sono minime.

L'agente segreto dai "due capelli" Jeff Smart ed il suo camaleontico e fido assistente Fred Clever arrivano finalmente su PC nel loro gioco "Clever & Smart - A Movie Adventure". Era il 1972 quando Francisco Ibáñez creò le due spie casinare della T.I.A. per sbeffeggiare il popolare James Bond. C'erano Mr. L, il boss ipocondriaco, il Dr. Bakterius, che inventava i soliti (non funzionanti) gadget di cui qualunque agente segreto fa uso - o forse no - ed Ophelia, la bionda, flirtante, segretaria dei sogni ...ehm, il peggior incubo di ogni impiegato alla T.I.A.. Soprattutto in Spagna la serie ebbe un enorme successo e dalla metà degli anni ottanta fino ad oggi sono stati creati oltre cento fumetti, due serie di cartoni animati, una dozzina di (casalinghi) giochi

per computer, oltre a qualche film anche ben riuscito.

Il gioco Clever & Smart - A Movie Adventure viene venduto nel solito DVD-case che contiene i due CD-ROM del gioco ed un piccolo manuale. Di solito evito di consultare il manuale ma siccome il gioco mi è stato consegnato mentre ero a cena gli ho dato uno sguardo... Quasi soffocavo. L'intero manuale è un dialogo tra Fred Clever ed il suo boss Mister L che, nel modo più divertente, spiega le richieste hardware, come installare il gioco e così via. Dopo questa prima ottima impressione non vedevo l'ora di provare il gioco. Da ragazzo leggevo molti fumetti su Clever & Smart e facevano ridere molto di più del migliore Warner Bros. La tradizione vuole il "dinamico" duo saltare da una catastrofe all'altra. L'installazione è andata a buon fine... ma cos'è quello? Cliccando sull'icona del gioco ottengo un messaggio d'errore. Reinstallo il gioco ma il risultato non cambia. Faccio una veloce ricerca in rete e scopro una patch che risolve il problema su <http://www.cleverundsmart-game.de/play.zip>. Guardando su



Sviluppatore:  
**Alcachofa Soft**

Prospettiva:  
**3° persona**

Interfaccia:  
**Punta e clicca**

Sito:  
**[cleverundsmart-game.de](http://cleverundsmart-game.de)**

Difficoltà:  
**Facile**





**Dall'alto in basso:**

**1. Il piccoletto naturalmente**

**2. SPOILER: Succhia per la chiave**

**3. Questo scenziato sembra familiare. Non è Ibáñez stesso!?**

**4. Lo sceriffo John Wayne ha messo in gabbia il ragazzaccio**

qualche forum trovo che il gioco ha qualche problema con alcuni codec audio installati tipo il Lame MP3. Dopo aver applicato la patch il gioco è partito correttamente, anche se i filmati era tutti completamente senza audio. Per chiarezza aggiungo che i suoni in-game funzionano benissimo. Solo in rare occasioni un loop errato ha dato l'impressione che i programmatori abbiano avuto qualche problema nell'implementare suoni e musiche. Un grande pregio del gioco è che non ha mai crashato dopo aver installato la patch. In ogni caso non mi è piaciuto molto guardare i molti filmati cartoon senza il sonoro a dare un minimo d'atmosfera; anche sui forum online c'erano un pò di persone afflitte dallo stesso problema. A proposito, per giocare vi basteranno un PC con Windows dal 9x in su, un processore di 200 MHz, 64 MB RAM, qualunque tipo di lettore CD-ROM, una semplice scheda 3D con 16 MB ed una scheda sonora.

**Storia:** La debolezza della situazione economica ha gettato la sua ombra oscura su un'organizzazione segreta chiamata T.I.A.. In cerca di soldi gli ufficiali governativi decidono che è un'ottima idea tagliare i fondi al caotico Dr. Bakterius. Per questo viene convocato un "meeting di crisi" al quartier generale della T.I.A., per trovare una soluzione alla perdita monetaria e permettere al Dottore di rivelare la sua sensazionale invenzione. Questa potrebbe servire non solo a ridurre le perdite, ma anche a guadagnare molto di più. Bakterius ha un asso nella manica, il "Teledingens", una

macchina che può teletrasportare persone ed oggetti dei film nel mondo reale e viceversa. Dopo aver fatto recuperare a Fred e Jeff la fonte di energia per il "Teledingens", la macchina viene testata e - chi lo avrebbe mai immaginato - nulla andrà per il verso giusto ed il risultato sarà: l'apparizione dell'arca di "Impoteh", faraone mummificato 3000 anni fa, pronto a conquistare il mondo e cercare vendetta. Siccome Brandon Fraiser è molto più costoso dei nostri due eroi, Fred e Jeff non hanno scelta e dovranno entrare nel film alla ricerca del "Book of the Dead" capace di scacciare Impoteh. Ma come sempre qualcosa andrà storto e i nostri due eroi si troveranno invischiati in un tour de force attraverso vari famosissimi film.

La storia del gioco è molto carina, piena di comicità e di humor grossolano e Fred e Jeff saranno catapultati da una catastrofe all'altra.

Fortunatamente i due personaggi sono cartoni e non possono morire...

Incontreranno moltissimi personaggi, molto spesso grandi attori come John Wayne o Humphrey Bogart e altre celebrità del cinema. Ci saranno personaggi soprattutto del pianeta horror. Ci sarà Jason, che lavora solo di Venerdì 13 (hint), Freddy, che fa il barbiere, Dracula, che si è più o meno ritirato e Norman Bates, che affitta stanze con doccia.

**Grafica:** Ispirato da un fumetto, Clever and Smart vanta una grafica in 2D che alcune volte mostra colorazioni tipiche dei cartoni animati ed altre volte dei fondali più fumettistici. Solo





**Billy è proprio un cattivo ragazzo**

**La bella signorina non ci lascerà passare senza la password esatta. Hint: Non è "Apriti Sesamo"**



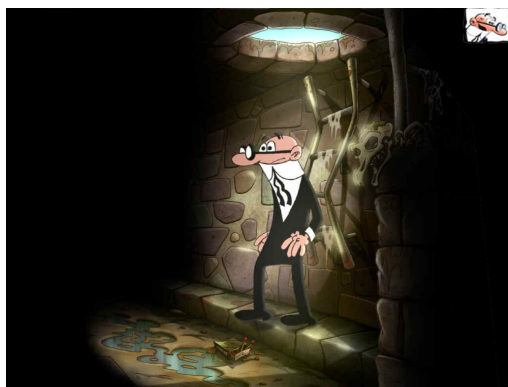
certe volte, specialmente nella piramide, alcuni muri vanteranno delle texture più dettagliate. Il vantaggio di questo stile è che è molto simile alle sue radici; lo svantaggio è che tutto sembra molto semplicistico, alcune locazioni sono spoglie, anche se nella maggior parte dei casi il tutto si attesta sulla sufficienza. Ovviamente gli sviluppatori hanno dedicato maggior attenzione a certe locazioni rispetto ad altre. Fortunatamente la risoluzione del gioco è di 1024x768. Questo evita di vedere dei mattoni su schermi di 19", anche se alle volte la telecamera entra fin troppo nella scena ed i pixel diventano ben visibili; questo succede anche a Fred e Jeff se si avvicinano troppo alla parte bassa dello schermo. I modelli dei personaggi sono disegnati esattamente come gli artworks originali e non dev'essere stato molto complicato realizzarli. Al di là di tutto questa è una avventura comica e lo stile gra-

fico adottato rientra perfettamente nei canoni del genere. Peccato però per la povertà delle animazioni. E' vero che un cartone normale viene girato a soli 10 frames per secondo, ma i film cartoon veri e propri spesso vanno a 50 o 60 frames e questo è in tutto e per tutto un film - scusate, un gioco - solo che sembra dare la sensazione di una vecchia serie TV. In altre parole, oggetti piccolissimi come un ventilatore o simile, sono scarsamente animati ed anche alcuni dei personaggi non giocanti stanno lì fermi e non si muovono finché Fred o Jeff vanno a parlarci. Anche le due spie stesse restano immobili finché non gli comodate di muoversi o di andare in giro. Mentre parlano i personaggi muovono le labbra ma sono tutto fuorché sincronizzati. Questo rende l'intero gioco molto statico e privo di vita. Un altro problema sono i sottotitoli, quando sono attivati coprono quasi l'intero schermo. Gli sviluppatori li

hanno piazzati al centro invece che in basso.

**Sonoro:** Molti pezzi della musica di gioco sono omaggi a colonne sonore di film famosi, semplificati per andare incontro allo stile cartoonesco e suonati da un'ottima band. Sono un piacere da ascoltare, anche se sarebbero potuti essere registrati con un bitrate maggiore o con una compressione minore in quanto sia con le cuffie che con le casse si sentono fastidiosi rumori di fondo. Facilmente riconoscibile è il tema di Mission Impossible nel HQ della T.I.A.. Ogni film che visiterete avrà il suo tema principale. Anche se alcuni motivi alle volte si ripeteranno, la colonna sonora in generale è davvero ben realizzata ed è godibile dall'inizio alla fine. I Crimson Cow / Flashpoint, i publishers tedeschi, non hanno badato a spese per il doppiaggio del gioco affidandolo ad attori molto noti in Germania. All'inizio è stato un pò





Esiste un adventure game senza le fogne?

## Nomi Internazionali Di Clever and Smart

**Spagna:** Mortadelo y Filemón

**Norvegia, Repubblica Ceca e**

**Germania:** Clever & Smart

**Svezia:** Flink och Fummel

**Serbia e Croazia:** Zriki Svargla & Sule  
Globus

**Finlandia:** Nopsa & Näpsä and Älli &  
Tälli

**Paesi Bassi:** Paling en Ko

**Portogallo:** Salamao e Mortadela

**Danimarca:** Flip & Flop

**Grecia:** Antirix & Simphonix

**Turchia:** Dörtgöz & Dazlak

**Svizzera:** Futt et Fil

**Franciz:** Mortadel et Filémon

**Brasile:** Mortadelo e Salaminho

**Italia:** Fortune & Fortuni and Mortadella  
& Filémone

**Inghilterra:** Mort & Phil

strano in quanto avevo immaginato le voci di Fred e Jeff in maniera diversa, ma in ogni caso l'interpretazione è ottima.

**Gameplay:** Andiamo a vedere il cuore di quello che rende un gioco buono o cattivo, il gameplay. Clever and Smart - A Movie Adventure usa un'interfaccia punta e clicca tradizionale. I due agenti segreti reagiscono immediatamente quando cliccate su un hot spot. Il doppio click su un'uscita vi permette di passare immediatamente ad un'altra locazione. Gli oggetti sono ben visibili e facili da raccogliere, non c'è traccia di pixel hunting durante tutto il gioco tranne una volta sola molto avanti nel gioco. L'inventario copre l'intera schermata e si apre portando il mouse nell'angolo in alto a sinistra. Ci ho messo un po' a capire come chiuderlo; il cursore deve essere spostato nell'angolo inferiore destro. Nell'insieme la manipolazione degli oggetti ha funzionato benissimo dopo aver preso confidenza con l'inventario, anche se non è elegante come quello classico.

Nella loro avventura per recuperare il "Book of the Dead", Clever and Smart viaggeranno attraverso tre film principali e qualche altro più piccolo. Il primo film in cui saranno teletrasportati consiste solo di una schermata e proporrà un Charlie Chaplin che non solo è in bianco e nero, ma "parla" via fumetto. Quel che si vede e l'aria che si respira nel gioco è davvero quella di un fumetto o di un cartone animato e in certi momenti ho dimenticato di star giocando un videogioco grazie ai dettagli inseriti negli scenari. Un altro problema del gioco riguarda una

modalità di gioco speciale chiamata "network mode" che permetterà a voi di guidare Fred e ad un vostro amico di guidare Jeff. Purtroppo questa modalità ha non poche debolezze. Il gioco non può essere salvato e, in accordo con alcuni forum, se entrambi i giocatori non sono nella stessa locazione od uno salta un dialogo si può andare incontro a qualche bug o punti morti. Non posso comunque confermare queste voci in quanto non ho provato questa modalità. Il gioco è comunque ottimo sotto l'aspetto dei puzzle, i quali possono essere risolti o da Fred o da Jeff e non da entrambi. Stesso discorso per l'interazione con i PNG. Sia Fred che Jeff otterranno spesso risposte differenti e sarà importante approfondire i dialoghi con entrambi. Non voglio dire molto sui puzzle per non spoilerare, ma sono tutti di stampo classico ed inventory based. Sono quasi sempre semplici e non sono presenti molti oggetti da raccogliere per ogni livello. I puzzle per la maggiore consistono nel raccogliere gli oggetti A, B e C, portarli al Tizio X per avere l'oggetto D o qualche altro aiuto. Di solito serviranno vari tentativi per capire cosa fare esattamente perché spesso non avrete indizi precisi sul da farsi. Nel "Jurassic Park", uno dei livelli più piccoli, sono presenti solo due puzzle ma sono davvero orribili. **Piccolo Spoilers:** Dopo esservi teletrasportati in questo livello lo schermo apparirà completamente nero. Ahimè, muovendo casualmente il cursore dovrete scoprire e raccogliere alcuni oggetti, una cosa davvero noiosa. Ben peggiore, alcuni minuti dopo che





**Sopra:** Grazie alla sua abilità di utilizzare molteplici attrezzature, Fred sarà quello a saper nuotare.

**Sinistra:** Imprigionati dentro un film in bianco e nero con Charlie Chaplin che parla a fumetti.

Fred e Jeff saranno dentro, dovranno evitare la luce (col click del mouse) pena ricadere nell'oscurità e dover ripetere tutto. L'unico modo di uscire dal "Jurassic Park" è di abbandonare il PC per alcuni minuti e bersi una tazza di caffè - **Fine Spoiler**. Questa sequenza se la sarebbero potuta risparmiare.

L'ultimo livello nell'antico Egitto è diviso in due parti. La seconda si svolge in un'enorme piramide composta da un colossale labirinto. A causa della somiglianza tra tutte le stanze è consigliabile disegnare una mappa facendo attenzione però che, in certi casi, andando sempre dritti ci sono possibilità di girare in cerchio.

Il più grosso livello comunque lo incontrerete circa ad un terzo di gioco e richiederà la maggior parte del tempo. E' quello dedicato a Wild, Wild West. Sarà seguito poi da quello Horror e infine dall'antico Egypt con chiari riferimenti a Indiana Jones e La Mummia. I livelli con Sam Spade, Charlie Chaplin ed il dinosauro vi prenderanno tra i 2 e i 20 minuti di gioco. Ma prima che Fred e Jeff

tornino nel mondo reale ci saranno molte cose da scoprire e circa 15-20 ore di gioco.

**Riassumendo:** La grafica cartoonesca funziona ma è un pò troppo semplicistica e toglie un pò di atmosfera. La colonna sonora funziona alla perfezione. Il doppiaggio è superbo ed il fascino degli sketch stile "Tom & Jerry" vi faranno piegare in due dal ridere. I puzzle sono piuttosto vari, ben ideati e bilanciati, anche se spesso un pò troppo facili. Noterete che alcuni sembrano messi lì per forza così da aumentare la longevità del titolo. In ogni caso mi sono bloccato di rado e mi è bastato fare una pausa di riflessione per risolvere i problemi. Il labirinto mi ha fatto saltare un pò i nervi. In generale raccomando il gioco ai fans del fumetto, ai novizi delle avventure, ai ragazzini e ai teneri di cuore. Spero esca un'altra patch che fissi i bugs sonori. Come sempre in questi casi, i fans accaniti della serie possono aggiungere dieci punti alla storia.

- Oliver Gruener

**"In generale raccomando il gioco ai fans del fumetto, ai novizi delle avventure, ai ragazzini ed ai teneri di cuore."**

**Alti:** Scherzi divertenti, buon stile grafico, colonna sonora, fedele al fumetto di Clever & Smart

**Basi:** Alcuni puzzle sono lì solo per prolungare il gameplay, il labirinto, la grafica è eccessivamente statica, bugs vari

## Il Verdetto

<b>Storia:</b>	<b>75</b>
<b>Grafica:</b>	<b>45</b>
<b>Sonoro:</b>	<b>78</b>
<b>Gameplay:</b>	<b>72</b>
<b>Totale:</b>	<b>70</b>

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



# DARK SIDE OF THE MOON

Sviluppatore:  
**Southpeak Interactive**  
Prospettiva:  
**1° persona**  
Interfaccia:  
**Punta e clicca**  
Sito:  
**N/A**  
Difficoltà:  
**Media**

Ho letto un'intervista con Lee Sheldon su JustAdventure dove diceva: "Sono molto fiero di Dark Side of the Moon e del Team ricco di talento con cui ho lavorato a quel gioco". Considerate tutte le critiche negative, ci si potrebbe meravigliare e chiedersi perchè un personaggio con il suo talento, testimoniato dal meraviglioso "Riddle of Master Lu", possa essere fiero di Dark Side of the Moon. Ma sapete una cosa? Mr. Sheldon ha tutto il diritto di essere fiero della sua creazione, e mi spingo oltre: Mr. Sheldon dovrebbe essere dannatamente orgoglioso di questo gioco.

Dark Side of the Moon è, credetemi, l'avventura grafica più sottovalutata che mi venga in mente. Ripensando a tutte le recensioni negative, si scoprono 2 critiche principali: (1) cambiare CD è estremamente noioso, con un critico che sosteneva di avere cambiato CD circa 10 volte nel giro di un'ora e mezza, e (2) la finestra di visualizzazione è troppo piccola.

I difetti reali sono semplicemente che in primo luogo, Dark side of the Moon non era stato distribuito su DVD, formato che gli è proprio,

e che apparentemente molti critici specializzati nel 1998 non possedevano un monitor di grandezza decente.

Inoltre solo raramente un gioco è stato così sommerso da commenti negativi come questo. Tuttavia una cosa è certa, nessuna di queste esplosioni di disprezzo ha avuto come bersaglio la storia del gioco, nonostante quest'ultimo sia quasi esclusivamente in Full Motion Video, (uno dei bersagli preferiti dai critici). E per un buon motivo, perchè la trama è più che valida.

**Storia:** Tutto ha inizio con il misterioso suicidio di Jacob Wright, uomo incaricato delle estrazioni su Luna Crysta (la "moon" del titolo). Come i video di sicurezza mostrano, non era solo quando ha deciso di togliersi la vita con una bomba, ma stava parlando con quello che sembra essere un Cepheid (un membro della popolazione nativa della luna). Impersonando Jake Wright, il giocatore si troverà a controllare il personaggio e nipote di Jacob, in viaggio su uno shuttle diretto su Luna Crysta. Jacob gli ha lasciato tutti i suoi averi, incluso il suo contratto di estrazione, e Jake dovrà esplorare tutto il possi-



bile sulla Brave Hope Mining Corporation situata su Luna Crysta, nel tentativo di trovare indizi sui motivi che abbiano spinto lo zio al suicidio. Lungo la strada incontrerà molti personaggi (alleati e nemici, umani e Cepheids, etc.) via via che decifrerà gli indizi lasciati da suo zio.

Jake dovrà decidere se credere o meno in Kit Ferris, il croupier del blackjack al Brave Hope Casino conosciuto sullo shuttle, oppure se potrà fare affari con Hunter, il barista. Dovrà sorbirsi le invadenti telefonate di Corrine, la sua gelosa sorella, dovrà evitare il viscido Oliver Whistler, incaricato di comprare l'atto di cui Jake è in possesso. In più potrà avere molte informazioni da un vecchio amico di Jacob, l'eccentrico Gilly Ansidine, che non si fida di Howard Janous, il presidente della Brave Hope e nemmeno del capo della sicurezza, Einar Grice. Ma ancora più importante, Jake stringerà un'alleanza con un ragazzo Cepheid chiamato Londie, e con sua madre, la regina Cepheid, Aurlaessa. Sarà una grande avventura dove tutto non sarà come appare; nemmeno tutto ciò che ho scritto fin'ora resterà tale fino alla fine.... Molto eccitante, siatene certi.

**Gameplay:** Sono stato fortunato a mettere le mani sull'edizione Deluxe di questo gioco che contiene la versione DVD, la versione su 6 CD-ROM, e la guida strategica della Prima. Avere la

possibilità di esplorare le ricchezze di questo gioco senza interruzioni è un'esperienza completamente nuova, e chiunque ha giocato la versione su CD non può esimersi dal rigiocarlo. Sheldon è davvero riuscito nel suo intento di dare al giocatore una completa sensazione di libertà. La prima volta che arriverete su Luna Crysta sarete liberi di andare ovunque volete (purché sia una locazione aperta), ed in qualunque ordine vogliate. Questa è un'esperienza resa alla grande grazie al DVD rispetto all'infernale versione CD. Provate ad immaginare il doversi stare a preoccupare di dove andare a causa del CD swapping e con il pensiero che se avete dimenticato di fare qualcosa dovete riwappare nuovamente. Vedendo questo, uno inizia a capire le critiche negative sulla versione CD del gioco. Per quel che riguarda la piccola schermata di gioco, personalmente non mi ha infastidito più di tanto. Il mio monitor è abbastanza grande e la visuale non mi è mai sembrata troppo piccola francamente, ed ho amato il fatto che tutto ciò che serve è su un'unica schermata. Il mondo di gioco stesso si trova al centro, i dialoghi sono sotto, l'inventario è sul lato destro, il VDA (per vedere videoclip salvati, leggere le mail, raccogliere appunti e consultare le mappe) in alto a sinistra, il vostro corpo (per equipaggiare gli oggetti) nel centro a



**Dall'alto al basso:**

1. Sembra proprio che non voglia permettere a Jacob di premere quel pulsante.
2. C'è profumo d'amore nell'aria?
3. O'Kale. Sapete che tipo di persona sia. Non devo aggiungere altro.



sinistra ed il menù delle opzioni (salvare, caricare, uscire, etc.) in basso a sinistra. Un design funzionale.

Per quanto riguarda il Southpeak Interactive's Video Reality Engine, non ha certamente avuto lunga vita. Fu usato per la prima volta in Temujin, che fu una vera bomba, e poi spremuto al massimo in Dark Side of the Moon. Personalmente mi è piaciuto molto. Ha alcuni punti deboli, ma per la maggior parte è efficace nelle giuste mani (in quelle di Lee Sheldon). Avrei preferito la visuale libera di The Journeyman Project 3: Legacy of Time, che è di 360° con movimenti in full motion video da un posto all'altro, e permette di guardarsi intorno ed alzare lo sguardo su e giù quando si vuole. E' anche vero che Dark Side of the Moon aggiunge la possibilità di fermarci quando vogliamo o guardare a destra e a sinistra mentre si attraversa un punto da A a B, ma onestamente queste caratteristiche non

sono fondamentali. Il Video Reality Engine funziona semplicemente mettendo il puntatore del mouse sulle barre verdi a destra e a sinistra dello schermo (occasionalmente in alto o in basso), per guardare in quella direzione per tutta la lunghezza della barra. Poi c'è l'interazione con l'ambiente di gioco che, con un singolo cursore, funziona nella stessa maniera come avviene nelle altre avventure. Potete aprire porte, attivare videotelefonati, parlare con la gente, raccogliere oggetti, usarli, combinarli, etc. L'engine non è sicuramente il migliore che abbia visto ma funziona efficacemente.

Un'altra cosa che mi è piaciuta molto di questo gioco, a parte la storia e le parti esplorative, sono i puzzle. Molti di questi sono una vera sfida, statene certi, ma anche i più difficili hanno sempre una solida spiegazione alle spalle e sono inseriti perfettamente nel contesto del gioco senza cadute di stile. Inoltre, vari puzzle hanno soluzioni multiple e certi oggetti possono essere tro-

vati in più di una locazione. C'è un negozio nel gioco chiamato General Outfitters dove non solo potete comprare gli articoli che vi interessano (certi oggetti dovranno essere acquistati qui), ma contiene anche una vasta gamma di istruzioni sull'utilizzo di alcuni oggetti che incontrerete nel gioco. L'ho trovato un ottimo metodo. Ed in più, per potervi comprare gli articoli potrete giocare al casinò o vendere pezzi di oro e cristalli trovati lungo il vostro peregrinare. Per quanto riguarda l'equipaggiamento del vostro personaggio, è solo questione di indossare determinati guanti se dovete toccare qualcosa di caldo o certi stivali se dovete camminare su sostanze pericolose. Tra le varie sorprese avrete degli incontri con creature aliene e farete una corsa con un droide di sicurezza all'entrata delle miniere. Ma non preoccupatevi, ognuno di questi nemici potrà essere sconfitto logicamente (uno di questi è un puzzle memorabile) e la prontezza di riflessi non sarà mai

**Gilly sta avendo una piccola discussione con Howard Janous**





richiesta.

**Grafica:** Un'altra lamentela che ho sentito sul gioco è che le schermate di esplorazione col Video Reality Engine sono sfocate. Non si può far nulla se vi da noia, ma in tutta onestà credo che sia solo questione di punti di vista. Se date uno sguardo alle avventure del passato con visuale a 360°, nessuna di queste (con l'eccezione del recente *Myst IV: Revelation*) ha schermate pulite e nitide come quelle viste in *Riven*, per esempio. Nè *Zork Nemesis*, nè *Myst III: Exile*, nè *Black Dahlia*, nè *Legacy of Time*, etc. E' naturale, suppongo, chiedere a questo gioco una grafica cristallina e non posso non essere d'accordo, ma non penso che la sfocatura possa minare l'abilità che ha il gioco nell'immergere il giocatore o tutti i suoi logici puzzle. Gli oggetti che potrete raccogliere sono un pò in rilievo sui fondali. Inoltre attenzione perchè sarà molto facile perdervi, in buona maniera, mentre esplorate il mondo di gioco.

Mi è piaciuta molto la direzione artistica di *Dark Side of the Moon*, incluso il design e la resa di *Luna Crysta*. Davvero convincente. Le scene filmate sono molto ben fatte, specie se considerate che sono state animate direttamente sui fondali. La recitazione è sempre sopra la media, per ogni personaggio che ricordo, per essere un videogioco. Ciò è anche appoggiato dall'ottimo script. Non ci sono particolari caratterizzazioni, ma gli attori hanno fatto un ottimo lavoro.

**Sonoro:** Di questo bisogna discutere un pò perchè non è il punto forte del gioco, anche se non è una debolezza a tutti gli effetti. Fondamentalmente la *Southpeak* ha puntato sul sicuro. La musica è



Controllando l'inventario.

molto generica ad essere onesti, ma fa bene il suo lavoro. Si può sentire una musica del genere guardando qualunque episodio di *Star Trek*. Non c'è niente di memorabile a parte la musica che suona nell'ascensore che porta agli uffici di Howard Janous; indimenticabile perchè è terribilmente brutta!. Non impressionano più di tanto nemmeno gli effetti sonori, ma almeno non sono negativi. Nessun lato del sonoro vira verso il positivo od il negativo, e questo è un punto a favore per certi versi.

**In poche parole...** Nalla mia analisi finale posso dire che escludendo un paio di punti deboli nel Video Reality Engine e nei personaggi non molto caratterizzati (i personaggi sono buoni, ma non molto complessi), mi sono divertito moltissimo a giocare la versione DVD di questo gioco. Che siano dannate le recensioni negative, *Dark Side of the Moon* è un'esperienza coinvolgente ed immersiva che difficilmente scorderò.

- Ben Keeney

**“ Escludendo un paio di punti deboli nel VREngine e da personaggi non molto caratterizzati, mi sono divertito moltissimo a giocare la versione DVD di questo gioco.”**

**Alti:** Buona storia, un sottovalutato motore grafico, un immersivo mondo da esplorare, molte persone con cui interagire e alcuni grandi puzzle.

**Bassi:** Alcune schermate sfocate non minano il valore del gioco ma possono non piacere a tutti. Piccola finestar di gioco per alcuni che hanno monitor preistorici. Bassa caratterizzazione dei personaggi.

## Il Verdetto

<b>Storia:</b>	<b>82</b>
<b>Grafica:</b>	<b>80</b>
<b>Sonoro:</b>	<b>75</b>
<b>Gameplay:</b>	<b>84</b>
<b>Totale:</b>	<b>81</b>

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



# BITS AND BYTES

## ANGOLO HARDWARE



Nello scorso numero Oliver ci ha parlato delle fotocamere digitali. In questo numero ci parlerà della memoria RAM e ci darà qualche consiglio in merito.

**R**IM, REM, RUM???  
 Nooo... RAM! No, questo numero di Bits & Bytes non illustrerà come sintonizzare l'autoradio della vostra macchina e nemmeno parlerà della fase REM (Rapid Eye Movement) nè tantomeno dell'alcohol dei Caraibi - parlerà semplicemente della memoria volatile, una delle tre parti essenziali del vostro computer. Le altre due sono la Scheda Madre e la CPU. La RAM (Random Access Memory) esiste in molte grandezze e formati e sono tutte molto simili l'una con l'altra. Per cui è molto difficile distinguere le differenti schede di memoria. Non solo. Ora con le SD, le DDR e le DDR2 è ancora più difficile di prima. Acquistare la RAM rischia di essere un gioco non da poco.

Circa sette anni fa un mio amico volle upgradare il suo PC comprando una nuova RAM. Ma andandola a montare nello slot si accorse che era troppo lunga. Cosa fece allora? Prese una sega e tagliò la parte in eccesso! I pezzi in più del nuovo hardware furono cestinati e mi chiedo ancora oggi come abbia fatto a farsela cambiare dal negoziante! Quindi, cosa può insegnare questo (reale) aneddoto? Che se non entra, la memoria RAM è sbagliata! Solitamente non è facile che un negoziante cambi un pezzo del genere e oltre tutto è anche una noia, si perdono tempo e soldi.

Un'altra cosa allettante è il calo dei prezzi. Quando nel 1993 acquistai un'espansione di 8MB la pagai un occhio della testa! Con la stessa cifra oggi posso prendere 4

GB di memoria!

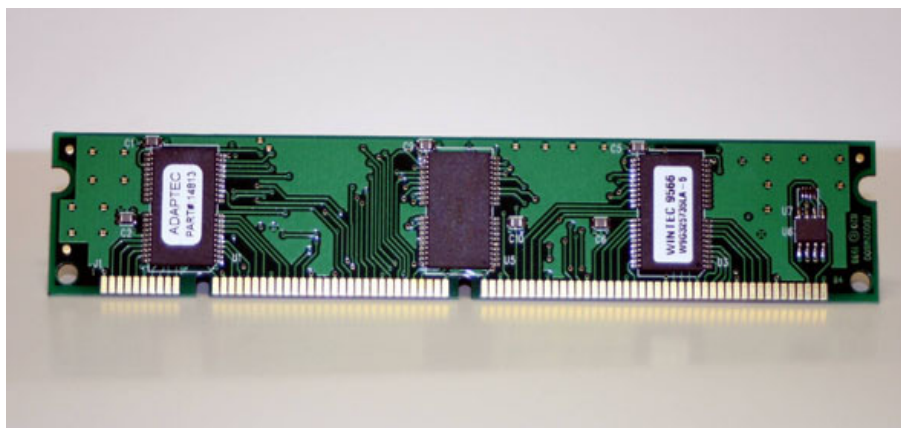
Prima di correre dal vostro negoziante di fiducia a comprarne una o due dovete essere sicuri di che tipo di scheda madre avete. Stessa cosa per la CPU, il CPU Socket e a che velocità va il Front Side Bus (FSB). Potete fare riferimento al manuale della scheda madre per queste informazioni. La tabella 1 mostra le più comuni CPU con i loro sockets, nel caso la CPU supporti differenti tipi di sockets, e i tipi di RAM che la scheda supporta dipendentemente dall'FSB.

Se vi arestate su criptiche descrizioni della RAM dal vostro negoziante o su internet, date uno sguardo alla tabella: per esempio la PC 2100 RAM alcune volte viene venduta come DDR266, la PC2700 come DDR333 e così via e a compli-

Tabella 1

CPU (Socket)	FSB	frequenza FSB (MHz)	Tipo di memoria adatta
Celeron (Socket 370)	66	66	1x PC66, PC 100
Pentium 3	100	100	1x PC100
Pentium 3	133	133,33	1x PC133
Athlon, Duron	200	100 (DDR)	1x PC 1600
Athlon, Athlon XP	266	133,33 (DDR)	1x PC 2100
Athlon XP, Sempron	333	166,67(DDR)	1x PC 2700
Athlon XP	400	200 (DDR)	1x PC 3200
Pentium 4, Celeron (Socket 478)	400	100 (QDR)	2x PC 2100
Pentium 4, Celeron (Socket 478)	533	133,33 (QDR)	2x PC 2100
Pentium 4 (Socket 478)	800	200 (QDR)	2x PC 3200
Pentium 4, Celeron (LGA 775)	533	133,33 (QDR)	2x PC2-3200
Pentium 4 (LGA 775)	800	133,33 (QDR)	2x PC2-3200
Athlon 64 (Socket 754)	Hyper Transport	800 MHz HT	1x PC 3200
Athlon 64 (Socket 939)	Hyper Transport	1000 MHz HT	2x PC 3200
Athlon 64 FX / Opteron (Socket 940)	Hyper Transport	800 MHz HT	2x PC 3200 Registered DIMM





**I banchi di memoria esistono in moltissimi formati**

care le cose ci sono disponibili moltissime velocità di clock (vedere tabella)!

Un formato consigliabile per l'acquisto di RAM è solitamente un banco da 512 MB. Quelle più grandi da 1GB sono consigliate se volete upgradare più GB nel caso la vostra motherboard offra solo 2 o 3 slots. In passato i computer basati sui X86 erano limitati a 640 kilobytes. Oggi, o per scelte da parte di Microsoft o per incapacità dei programmatori, Windows 9x si limita a supportare 2 Gigabyte di RAM e può gestire in maniera accettabile solo i primi 512 mentre Windows XP (eccetto XP Server) si limita a 4 GByte. In altre parole comprare più RAM di quella supportata è assolu-

tamente inutile. E' anche sconsigliabile comprare RAM che non siano di marca e puntare su marchi come Kingston, Infineon o Samsung perchè sono maggiormente testate e funzionano meglio. Dopo che l'acquisto è fatto, se non avete nozioni di elettronica conviene chiedere ad un amico o chi per lui che sappia installarla sul PC. Il prossimo passo è avviare il computer ed accedere al BIOS, di solito premendo il tasto DEL. La CAS (Column Address Strobe) deve essere settata su "by SPD". Alcune schede madri permettono di truccare questi settaggi per rendere la RAM più veloce.

Personalmente ho rovinato due RAM provando ad overclockarle. Conviene direttamente acquistare

RAM più veloci. Nella tabella 2 ci sono alcuni esempi di memorie e dei loro timings - risultando in varie CAS Latenza. Non voglio far diventare questo articolo troppo tecnico ma vi aiuterà a capire alcune cose. Le memorie SDRAM o Single Data RAM hanno 168 pins mentre le Double Data Rate RAM hanno 184 pins. Ovviamente come il nome stesso suggerisce le DDR RAM, grazie ad alcuni miglioramenti, sono il doppio più veloci delle prime.

Infatti la frequenza della memoria è incrementata dai 100 MHz SD RAM con 800 MByte per secondo ai 400 MHz DDR RAM con 3.2 GB/s e questo la rende il 400% più veloce! Inoltre le DDR RAM usano solo 2.5 Volts mentre le SDRAM hanno bisogno di 3.3 Volts. Questa riduzione del voltaggio porta ad un risparmio energetico e ad un minor rilascio di calore. I PC da casa sono solitamente equipaggiati con moduli DDR senza buffer che mettono tutti i dati caricati sulla memoria bus mentre le più costose DIMM sono usate professionalmente come per esempio sui servers. Qualche modulo RAM è anche caratterizzato dall'ECC (Error Correction cCde) che le rende più lente e ancora più costose.

Riassumendo, quello delle RAM è un mondo abbastanza complesso con tutte le sue tipologie e varianti; e in questo articolo non sono state nemmeno menzionate le Rambus o EDO-RAM. Abbiamo solo dato uno sguardo alle RAM maggiormente usate al giorno d'oggi per rendere più facile la decisione su cosa prendere. Il futuro attende il rilascio delle DDR3 che, per esempio, avranno bisogno solo di 1.5Volt.

**- Oliver Gruener**

**Tabella 2**

Modello	Timing	CAS Latenza
DDR200	2-2-2	20 ns
DDR266B	2,5-3-3	18,75 ns
DDR266A	2-3-3	15 ns
DDR333B	2,5-3-3	15 ns
DDR333A	2-3-3	12 ns
DDR400C	3-4-4	15 ns
DDR400B	3-3-3	15 ns
DDR400A	2,5-3-3	12,5 ns
DDR2-400	4-4-4	20 ns
DDR2-400	3-3-3	15 ns
DDR2-533	3-3-3	11,25 ns
DDR2-667	4-4-4	12 ns



# *Invento-Mail*

Questa è la sezione del magazine dove potete farvi sentire. Inviare le vostre e-mail a [info@theinventory.org](mailto:info@theinventory.org) e noi cercheremo di rispondervi in questa sezione in uno dei numeri futuri. Ora andiamo a leggere le e-mails che abbiamo ricevuto ultimamente.

Salve e congratulazioni per l'ottimo lavoro. Per favore potete dirmi dove poter trovare una patch per Runaway 1? Il gioco va in crash nel museo dopo aver parlato col professor Silva e non posso andare avanti. Sono un grande fan delle avventure 2D e mi piacerebbe portare a termine questa avventura.

Grazie in anticipo.

Dragoi Christian

**The Inventory:** Salve Dragoi e grazie per i complimenti. Mi spiace molto ma purtroppo non ho idea di dove poter trovare una patch per Runaway 1. La cosa migliore che puoi fare è cercare in un motore di ricerca tipo google inserendo le parole "Runaway patch", oppure trovare il sito del publisher che ha rilasciato Runaway nella tua nazione e chiedere a loro via e-mail come risolvere il problema. Spero di esserti stato d'aiuto.

Ciao Dimitri,

FELICE ANNO NUOVO A TUTTI. Non mi conosci naturalmente ma io leggo tutti i vostri articoli e mi interessano davvero molto. Mi piacerebbe fare una domanda. Sono in cerca di una buona avventura ma sono molto confuso. La mia esperienza negli adventure games è molto limitata. Preferisco giochi che abbiano indizi chiari (SCHIZM), una buona dose di humor (Grim Fandango) e anche una bella storia (SYBERIA, SYBERIA II). Puoi suggerirmi un pò (molto poche) avventura che faccia al caso mio???

Grazie,

Tasos Drassas

**The Inventory:** Salve Taso. Grazie per i tuoi commenti e felice anno nuovo anche a te. La cosa migliore che puoi fare è scaricarti il nostro The Inventory Awards 2004 da [www.theinventory.org](http://www.theinventory.org) e leggerti quali sono state le migliori avventure grafiche dell'anno appena concluso. Ma eccoti qualche suggerimento. Su giochi simili a Schizm posso consigliarti Myst 4: Revelation. Non è in 3D in tempo reale come Schizm 2 ma il gameplay è molto simile. Il gioco più umoristico che ho giocato negli ultimi 5 anni è stato The Westerner, rilasciato col nome di "Wanted" in USA. E se cerchi avventure simili a Syberia 1 e Syberia 2 ti suggerisco The Moment of Silence e Sherlock Holmes: Case of the Silver Earring. Entrambe hanno una rappresentazione grafica simile e le loro storie sono molto belle. Spero di averti aiutato.



# Epilogo

**C**apiamo che questo numero sia stato piuttosto breve, ma abbiamo rilasciato anche The Inventory Awards 2004 questo mese, quindi siamo stati piuttosto occupati al quartier generale di The Inventory. Il prossimo mese torneremo con la consueta quantità di materiale.

Speriamo comunque che i contenuti di questo numero 21 vi siano piaciuti. Siamo molto felici della nostra sezione dedicata ai fumetti e tenteremo di riproporne altri nell'immediato futuro. Se vi fa piacere potete supportare The Inventory in moltissimi modi. Uno di questi è visitare uno dei nostri sponsors presenti nella pagina iniziale di [www.theinventory.org](http://www.theinventory.org). Per esempio c'è qualche ads di Google e chiunque clicchi su uno di quelli noi percepiamo qualche soldino. Quindi se trovate qualche link che vi interessa in quelli elencati sentitevi liberi di visitarlo cliccandoci sopra. Speriamo presto di avere più sponsors che, se visitati da voi, aiuteranno a supportare il nostro lavoro.

Un altro modo per supportarci è iscriverci al nostro forum e aiutarci a creare una comunità sempre più vasta di avventurieri. Iscrivendovi riceverete anche le nostre newsletters che vengono spedite esclusivamente ai membri. Nel forum potete anche trovare qualche banner (c'è un topic specifico) che potete usare a vostro piacimento per invogliare più gente a visitare The Inventory.

Nel prossimo numero di The Inventory avrete l'opportunità di leggere la recensione di Agon, che sfortunatamente è slittata di un numero rispetto a quanto previsto. Cercheremo anche di prepararvi uno speciale su una delle avventure grafiche più attese del 2005, ma questo dipende dal publisher.

Ci vediamo il mese prossimo!

*Dimitris Manos*



## Special Offer for The Inventory E-Zine Fans

### Hosting for OpenSource/Game DEUS Related Websites

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

**FREE**

### Hosting for Adventure Related Websites

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

**2.5 Euro/Month**

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

**Get in Contact with us at [Sales@Element.gr](mailto:Sales@Element.gr)**

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

\* The Amount of Storage can be increased on Demand

• Copyrights 2003-2004 [www.element.gr](http://www.element.gr) | Site designed by [www.fake-x.gr](http://www.fake-x.gr) / element's art division

# [www.theinventory.org](http://www.theinventory.org)

Forums

Adventure Radio

Latest Adventure Trailers

...and more coming soon