

N. 22 Feb. 2005

# The Inventory

La rivista dedicata alle avventure grafiche



## Speciale Nibiru

Anteprima ed intervista  
agli sviluppatori

## Still Life

L'anteprima dell'imminente  
adventure thriller di Microids

**Contenuti:**

<b>Prologo</b>	<b>1</b>
<b>Anteprime</b>	<b>2</b>
<i>Nibiru: The Messenger of the Gods</i>	2
<i>Still Life</i>	4
<b>Gossip</b>	<b>7</b>
<b>Salotto</b>	<b>9</b>
<i>Future Games</i>	9
<b>Recensioni</b>	<b>13</b>
<i>CSI: Miami</i>	13
<i>The Crystal Key 2</i>	15
<b>Extra</b>	<b>17</b>
<i>Bits and Bytes</i>	17
<i>Invento-mail</i>	19
<b>Epilogo</b>	<b>21</b>

## **Crediti**

### **Editore:**

Dimitris Manos

### **Autori/Collaboratori:**

Dimitris Manos

Justin Peeples

Oliver Gruener

Vitor Braz

### **Redazione Italiana:**

Carlo "Carlitoxxi" de Caesaris (Editore)

Andrea "Pavel" Ferraris

Antonio "John Doe" Serra

Giampaolo "Madux" Marchionne

### **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:**

Still Life

## **Contatti**

### **Indirizzo:**

The Inventory Magazine

Grankottvägen 55 A

Örebro 702 82

Sweden

### **Indirizzo E-mail:**

[info@theinventory.org](mailto:info@theinventory.org)

### **Telefono N°:**

+46702053444

## **Altre Edizioni**

### **Francese:**

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

### **Italiana:**

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

### **Russa:**

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

## **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)

# *Prologo*

**S**olo come avviso, questo sarà un numero piuttosto breve. E questo per varie ragioni. Prima di tutto l'editore (che sarei io) è stato molto occupato su due nuovi fronti... entrambi correlati alle avventure. Ne saprete di più - e credetemi sono entrambi molto molto interessanti - davvero presto. Seconda cosa, un membro del nostro staff ha ricevuto alcuni review code più tardi di quanto ci aspettassimo. E terzo, dopo espressa richiesta della Prograph, abbiamo dovuto mettere fine ai fumetti su Tony Tough.

Ma non c'è bisogno di preoccuparsi, ci sono comunque un bel po' di contenuti interessanti su questo numero. Primo e soprattutto, abbiamo l'anteprima di Nibiru a cura di Oliver Gruener. Oliver ha avuto modo di giocare un preview code tedesco e ci racconta tutto su questa avventura realizzata dagli sviluppatori di The Black Mirror. Abbiamo anche un'intervista agli sviluppatori di Nibiru nel nostro Salotto, realizzata da PTGamers, il più grande sito di videogiochi portoghese.

Ho ricevuto un preview code di Still Life dalla MC2, il publisher europeo di Still Life. So che un po' di antepri-me hanno già fatto la loro comparsa in rete, ma dopo averle lette ci si accorge di quanto sembrino molto più press release che report veri e propri sulle qualità del gioco. Per cui ho provato a dare uno sguardo più equilibrato a questo lungamente atteso thriller.

Nella sezione delle recensioni avrete modo di leggere cosa pensiamo riguardo l'add-on su CSI... hem, scusate, intendevo dire, riguardo il nuovo gioco basato sulla serie di CSI, CSI: Miami. Justin Peeples dà lezioni su Crystal Key 2 (fratello giovane di Crystal Key 1). Successivamente Oliver Gruener vi parlerà di tutto quello che dovete sapere prima di acquistare un monitor nuovo. Ma prima, andiamo a vedere cosa lui stesso pensa di Nibiru...

*Dimitris Manos*



# Nibiru:

## Messaggero degli Dei

**Dalla Germania, Oliver Gruener ha avuto la chance di giocare un preview code di Nibiru e ci racconta che impressioni ha avuto dal gioco. Non perdetevi anche l'intervista agli sviluppatori del gioco nel nostro Salotto.**

Possibile che qualcuno non conosca "Posel Bohu"? Fu il gioco dell'anno nel 1998 in Repubblica Ceca. Solo l'anno scorso però i suoi sviluppatori hanno raggiunto la fama mondiale grazie alla loro avventura Black Mirror. A proposito, Black Mirror è stata l'avventura commerciale di maggior successo in Germania nel 2004. Un'ottima ragione quindi per il publisher DTP di rilasciare il nuovo titolo della Future Games / Unknown Identity: NIBIRU.

Ma cosa diavolo è "Nibiru" o cosa significa? Stando ad alcune leggende più o meno scientifiche, c'è un decimo pianeta nel nostro sistema solare: il Pianeta X. Qualche astronomo crede ci possa essere un corpo enorme nella nube di Oort che sta disgregando le orbite di alcune delle comete più vecchie. Nel 1976 Zechariah Sitchin pubblicò un libro chiamato il 12° Pianeta (includendo il sole e la luna nel conteggio). Ignorando completamente le leggi della fisica e reinterpretando alcune scoperte archeologiche Sumere, Zechariah Sitchin coltivò la sua propria teoria riguardo un colossale pianeta, che chiamò Marduk o Nibiru, e calcolò che questo attraversasse l'intero sistema solare ogni 3600 anni e fosse abitato da meravigliosi alieni che pare avessero le nostre origini e fossero responsabili,



**Lo zio di Martin risiede in un'enorme magione**

per esempio, della divisione del Mar Rosso... Chi è interessato a maggiori informazioni in merito, dia uno sguardo a <http://www.badastronomy.com/bad/misc/planetx/>. Il mondo, e di riflesso anche internet, sono pieni di freaks che hanno le teorie più assurde ed alcune - ad un primo sguardo - appaiono anche plausibili. Col tempo e l'anticipazione il mito può diventare verità, come la storia ci mostra da sempre. Per questo la Future Games ha pensato di prendere una storia simile e tessere un'interessante, fantastico plot. Dopo tutto, questi temi hanno reso famosi sia Indiana Jones e sia Dan Brown con i suoi libri (vedi Il Codice Da Vinci - sugli schermi l'anno pros-

simo con Tom Hanks nei panni di Robert Langdon).

Sarà in piena notte che lo studente di Archeologia Martin Holan riceverà una telefonata da suo zio, il Prof. Wilde, il quale gli parlerà della scoperta di un vecchio tunnel in un cantiere di lavoro per una nuova autostrada. Il tunnel, a parer suo, fu costruito durante la Seconda Guerra Mondiale dai Nazisti e condurrebbe ad una fabbrica di ricerca segreta sotterranea. Martin si metterà quindi in viaggio verso la sua terra natia per incontrare un informatore sul famoso Charles Bridge, a Praga. Qui è dove il giocatore prende il controllo di Martin Holan. Naturalmente l'infor-



**Il portiere non vuole farvi entrare**



**Una scena esterna**

matore non sarà lì, ma un disegnatore di strada dirà di aver visto una donna in attesa di qualcuno. Dopo alcuni semplici compiti inerenti la ricerca di una nota e alcuni dialoghi, il disegnatore ammetterà a Martin di aver visto qualcuno seguire Barbora (il nome dell'informatore). Martin andrà quindi nel suo appartamento, subito dopo aver chiamato il Prof. Wilde dal suo cellulare. Una volta lì però verrà stordito da una botta e al suo risveglio, il mattino seguente, l'appartamento sembrerà un campo di battaglia. La scoperta che farà nel bagno sarà terrificante. Sembra che qualcuno abbia forti interessi verso il tunnel e ciò che risiede in esso sembra abbastanza importante da portarlo anche ad uccidere. Questa è l'introduzione ad un gioco davvero promettente e ricco di scoperte. Forse il primo candidato come adventure del 2005?

Nibiru vanta 80 splendide locazioni renderizzate in 1024x768. I fondali altamente dettagliati prendono vita quando passa un tram o quando le insegne al neon lampeggiano. Lo stile grafico di Nibiru è molto simile a quello di Black Mirror, anche se migliorato. Il motion capture anima 35 personaggi, tutti modellati in 3D in tempo reale, farciti con effetti volumetrici ed antialiasing che si sposano perfettamente con i fondali 2D. Una gioia per gli occhi! Un piccolo inconveniente del preview

code è stato che il personaggio principale non poteva correre cliccando due volte e ci sono voluti secoli per passare da uno schermo all'altro, ma questo sarà sistemato nella versione finale. Un click sinistro su un oggetto fornisce una descrizione di questo, un click destro lo esamina approfonditamente. L'inventario scompare nella parte inferiore quando non serve. In parole povere, l'interfaccia funziona.

La nostra copia preview non aveva voci, ma alla DTP promettono ancora una volta doppiatori d'eccezione. Martin Nolan sarà doppiato da Matthias Hinze, la voce tedesca di Matt Damon. A bordo ci saranno anche le voci di Doug e Carrie Heffernan, coppia casinista conosciuta nella sitcom King of Queens.

La parte più importante di

un gioco d'avventura, dopo la storia, sono i puzzle. Il preview code ha fornito i primi due capitoli del gioco e ciò è bastato a farmi trovare davanti ad una varietà di diversi rompicapo che passano dalle conversazioni, al cracking di password, all'unione di oggetti. Il livello di difficoltà è inizialmente semplice ma diventa via via sempre più complesso - davvero buono! Speriamo che anche il resto del gioco sia così.

La mia prima impressione di Nibiru - Messaggero degli Dei è che la FG/UI e DTP abbiano in cantiere un ottimo titolo. I dialoghi sono brevi e vanno dritti al punto, i puzzle sono vecchia maniera e lo stile e la grafica sembrano fantastici. In altre parole: non vedo l'ora di mettere le mani sulla versione finale.

**- Oliver Gruener**

**La grafica è molto simile a quella vista in Black Mirror**





# Still Life

**MC2, il publisher europeo di *Still Life*, ci ha fornito un preview code di questo attesissimo thriller. Vediamo cosa il sequel di *Post Mortem* (o spin-off, come Microids preferisce chiamarlo) avra da offrirci nel giorno del suo rilascio previsto per **aprile**.**

Qualche anno fa, quando Microids rilasciò il primo trailer di *Post Mortem*, una schiera di eccitatissimi fans delle avventure grafiche iniziò a contare ogni secondo nell'attesa del suo rilascio. Il fatto che Microids rilasciò il pluri-premiato *Syberia* poco prima del suddetto trailer, servi ancora di più a far aumentare l'aspettativa. Le fanfare comunque si spensero piuttosto presto appena le prime recensioni iniziarono ad uscire.

Qualche puzzle illogico, un'inconsistente gestione dei dialoghi ed un motore grafico datato fecero entrare *Post Mortem* nell'elenco delle avventure del "sarebbe stato grande se...". Ora Microids cerca di riportare in vita l'universo di *Post Mortem* aggiungendo un tocco di "Syberia" alla grafica. Gli aspetti tecnici del gioco riescono ad impressionare fin dall'inizio. L'introduzione è uno dei più ispirati filmati che possiate vedere nei videogiochi in generale. Lo sposalizio della musica classica con le immagini scabrose fissa fin da subito l'atmosfera che si respirerà.

E visto che stiamo parlando di immagini e musica, lasciate che



**Victoria all'esterno della scena del crimine**

vi dica prima di tutto quello che già sapete da mesi... la grafica è grandiosa. Il meglio che possa essere realizzato su fondali prerenderizzati. L'animazione è lineare e i fondali sono molto ben dettagliati. Anche i modelli 3D sono ottimamente realizzati. L'unica pecca è che non tutti i modelli sono egualmente dettagliati. Questo è palesemente evidente nella protagonista, Victoria, i cui dettagli facciali sono nettamente supe-

riori a quelli dei personaggi secondari. Un'altra caratteristica grafica che sarebbe potuta essere implementata meglio riguarda i filmati: risultano tutti piuttosto "sporchi". Questi commenti sono comunque eccessivamente severi, le performance del gioco nel comparto grafico sono fantastiche - e questo sinceramente non sorprenderà più di tanto chiunque abbia giocato in passato i titoli Microids. La scottante



**Sopra: Nell'ascensore, verso il suo ufficio**

**Destra: La sala degli interrogatori**



domanda su Still Life è: come sono la storia ed il gameplay? I titoli precedenti della Microids (Syberia, Post Mortem) non furono del tutto perfetti sotto questi aspetti. Ad un primo sguardo, Still Life sembra evitare gli errori in cui caddero Syberia e Post Mortem.

Victoria McPherson è una giovane agente dell'FBI. Sembra che un serial killer sia al lavoro, con il conto delle vittime arrivato ormai a cinque, e l'assassino ancora a piede libero. All'inizio del gioco prenderete il ruolo di Victoria investigando sull'ultima vittima del serial killer. Più avanti nel gioco, avrete modo di giocare anche con un personaggio secondario, Gus McPherson, che fu l'eroe principale in Post Mortem.

In Still Life non saranno presenti "schermate vuote" con niente con cui interagire, il che è già un miglioramento rispetto a Syberia. Anche se non è esattamente il "paradiso dell'interazione", ci sarà qualcosa da fare nella maggior parte delle schermate. Nel poco tempo che ho avuto a disposizione per giocare con Still Life, non ho trovato casi estremi di pixel-hunting, e ciò è positivo. L'interfaccia è una via

di mezzo: è semplice, ma allo stesso tempo "fin troppo" semplice. Potrete scegliere se giocare con il mouse o con la tastiera. Dubito davvero che ci possa essere qualcuno dotato di un mouse che sceglierebbe la tastiera per giocare, ma dare ai giocatori un'opzione in più è sempre meglio. Il cursore cambierà di forma quando potrete interagire con qualcosa sullo schermo, come in Syberia. Quindi tutto quello che dovrete fare è cercare nelle schermate gli hotspot e cliccarci sopra.

Per quanto riguarda l'uso degli oggetti, tra di loro o su persone, la cosa è un po' più complicata. Gli sviluppatori hanno deciso di seguire un approccio differente rispetto a quello utilizzato recentemente. Normalmente nella maggior parte delle avventure grafiche potete scegliere un oggetto dall'inventario e poi cliccare su un altro oggetto o persona all'interno del gioco. In Still Life ciò funziona diversamente. Prima di tutto dovrete scegliere l'oggetto o il personaggio del mondo di gioco su cui volete utilizzare qualcosa - potrete fare questo guardando l'oggetto/persona - e poi selezionare l'oggetto dall'inventario. Guardatelo

così: se Still Life fosse un'avventura testuale, invece di digitare USA LO STROFINACCIO SULLA POZZA DI SANGUE, dovrete digitare SULLA POZZA DI SANGUE USA LO STROFINACCIO. Ad essere onesti la sensazione è un po' strana, ma anche se si impara ad utilizzare facilmente, preferisco il metodo di gestione tradizionale.

Un'altra piccola lacuna nell'interfaccia è che l'inventario si trova in una schermata separata; ciò significa che ogni volta che vorrete usare un oggetto, vi troverete davanti una schermata verdina che tenderà facilmente a farvi "estraniare" dall'atmosfera del gioco. Questo aspetto ovviamente non facilita l'immersione. L'interfaccia di dialogo è semplice... per certi versi troppo semplice, e potrebbe risultare noiosa a lungo andare. Potrete cliccare col tasto sinistro del mouse se vorrete parlare di qualcosa inerente il vostro caso oppure cliccare col destro se vorrete chiacchierare con un personaggio di argomenti generici non connessi alla trama del gioco. Una piccola icona nell'angolo in basso a destra dello schermo vi mostrerà quando potete usare uno

dei due pulsanti nel corso della conversazione. Sinceramente non vedo il motivo di dover "cliccare" durante un dialogo. Sarebbe diverso se ci fosse del testo che mostra cosa il personaggio può dire: in un caso simile sì che sarebbe giusto scegliere. Ma dover cliccare solo per proseguire una conversazione è davvero ripetitivo. Questo non è sinceramente un difetto che inficia il divertimento che si prova giocando, ma sicuramente non è molto creativo.

Il gameplay è molto simile ai recenti giochi investigativi basati su serie TV come CSI e Law & Order, ma con più elementi delle avventure grafiche in terza persona. Dovrete osservare per trovare indizi e raccogliere prove e nello stesso tempo superare alcuni ostacoli utilizzando su di loro determinati oggetti. Mi sembra di aver sviscerato chiaramente tutte le lacune che ho incontrato giocando.

La musica di gioco è di

altissima qualità - non riesco ancora a rimuovere dalla mia testa la traccia introduttiva - ed il doppiaggio è stato realizzato con professionalità. I dialoghi variano dal molto interessante al così così. Sono presenti alcune volgarità, e benché personalmente non abbia problemi in merito - la prova è che uno dei miei personaggi preferiti di sempre è Burns Flipper - ritengo ci sia una differenza tra l'usare un linguaggio volgare perché serve ed usare un linguaggio volgare solo per farlo. Per fare un confronto tra i film, ritengo appropriato un linguaggio volgare in pellicole come Pulp Fiction e La 25ª Ora, mentre lo ritengo superfluo in Matrix Revolutions. Nel poco tempo che ho dedicato a Still Life, posso dire che il linguaggio volgare utilizzato nel gioco è inappropriato ed è lì solo per il piacere di essere controverso. Ma su questo manterrò il mio giudizio fino al rilascio della versione finale.

Tenterò di riassumere le mie sensazioni sul gioco rispondendo ad alcune domande. Still Life sarà un titolo realmente innovativo che riuscirà a ridare vitalità al genere delle avventure? Lo dubito fortemente. Sarà un'esperienza molto divertente? Così sembra. Sarà meglio di Post Mortem e Syberia? La mia impressione è che potrà essere sicuramente meglio di Post Mortem e Syberia 2. Per quel che riguarda Syberia 1, questa fu la prima avventura targata Microïds a vantare una produzione di tutto rispetto ed uscì nel periodo dove l'unica alternativa che il mercato offriva erano i cloni di Myst. Per cui non sono sicuro se Still Life riuscirà a regalarci il fattore sorpresa che riuscì a donarci Siberya 1. Per qualunque giudizio aspettiamo comunque la versione finale.

**- Dimitris Manos**

**Parlando con il vostro partner**



**Che premurosa Victoria nel portare caffè a tutti**





## Prima immagine di Fenimore Fillmore 3

Sembra proprio che il sequel di The Westerner (vincitore del nostro premio come Miglior Avventura del 2004) sia già in produzione. Stando al sito Mr Bill's Adventureland, dove è stato pubblicato il primo screenshot del gioco, pare proprio che la Revistronic utilizzerà di nuovo il suo fantastico motore 3D a beneficio del gioco. Potete vedere lo screenshot a questo indirizzo:

<http://www.mrbillsadventureland.com/reviews/0-9/3skullsR/fenimore3R.htm>

## Demo dell'avventura amatoriale di Star Wars

Un gruppo di fans di Star Wars è al lavoro su un'avventura punta e clicca in 3° persona chiamata Shadows of the Empire. Il team dietro il gioco ha di recente rilasciato anche un interessante tech demo. La missione presente nel demo non sarà inclusa nella versione finale del gioco. Potete scaricare il demo, che ha già superato i 2000 download mentre scriviamo questo articolo, direttamente dal sito del gioco:

<http://dsgames.guerrestellari.net>

## Un sequel per The Moment of Silence

Pare che anche un altro dei grandi vincitori nel nostro The Inventory Awards 2004, The Moment of Silence, avrà un sequel in un futuro non ben specificato. Durante una chiacchierata con gli sviluppatori su Gameboomers,

Martin Gantefoehr, project leader di The Moment of Silence, ha annunciato di essere al lavoro sul sequel di TMOS, ma non si è sbilanciato più di tanto con le dichiarazioni. Link [www.gameboomers.com/ubboard/ultimatebb.php/topic/33/10.html](http://www.gameboomers.com/ubboard/ultimatebb.php/topic/33/10.html)

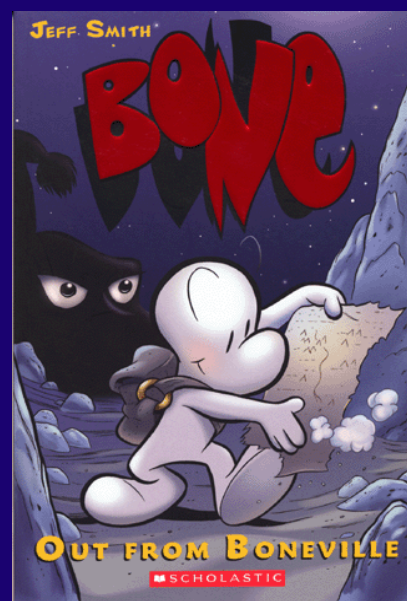
## Arriverà sui cellulari il prequel di Orgastic 4

La Bad Brain Entertainment ha annunciato che in cooperazione con la Magixoft rilasceranno un prequel del loro imminente adventure Orgastic 4. Il prequel sarà compatibile con la maggior parte dei telefoni cellulari. L'editore di The Inventory è anche al lavoro su un'avventure per Magixoft, chiamato The Exchange Student. Per saperne di più sulla collaborazione tra la BBE e Magixoft visitate:

[www.bad-brain.com](http://www.bad-brain.com)  
[www.magixoft.com](http://www.magixoft.com)

## TellTale Games annuncia Bone

La TellTale Games ha annunciato Bone, adventure 3D basato sul premiatissimo fumetto indipendente. Stando alla press release: *Telltale, la compagnia che vi porterà nei mondi dove vivono personaggi come Bone, vi invita a giocare con loro, creando i nuovi episodi per PC. "Caratteri riccamente dettagliati ed una storia incredibilmente immersiva sono tutto per noi" ha detto Dan Connors CEO di Telltale. "Siamo onorati che Jeff Smith e la Cartoon Books abbiano deciso che siamo i migliori partners per portare in vita Bone in una serie di giochi per PC. Il mondo di Bone ha tantissima profondità e textures e creerà una miscela unica per una superba avventura ricca di mistero ed humor – è la prima grande licenza per la Telltale."*



## The Inventory appare sul magazine PC-Club

The Inventory era già apparso sui CD di riviste dedicate ai videogiochi in giro per il mondo, e dal mese scorso abbiamo avviato una collaborazione con un'altra rivista dedicata ai giochi per PC. Questa volta la rivista è PC-Club, una delle più importanti testate di videogiochi per PC della Bulgaria. Apostol Apostolov, l'editore di PC Club, è stato così gentile da invitare l'editore di The Inventory, Dimitris Manos, ad un'intervista, per discutere di argomenti legati a The Inventory e alle avventure grafiche in generale. Ringraziamo con piacere Apostol Apostolov ed il resto dello staff di PC-Club per aiutarci nel diffondere il verbo delle avventure grafiche. I fans delle avventure in Bulgaria troveranno l'ultimo numero di The Inventory allegato ogni mese al CD di PC-Club. Se qualcuno di voi lavora per una rivista con CD allegato e avrebbe piacere nell'ospitare The Inventory, si senta libero di contattarci [info@theinventory.org](mailto:info@theinventory.org). Non è importante la nazionalità della rivista o su cosa si focalizzi, a noi piace promuovere le avventure ovunque sia possibile.

### L'intervista riguardo The Inventory sull'ultimo numero di PC Club

## In The Inventory

Интервю с Димитрис Манос, главен редактор на списание The Inventory



Prima di iniziare l'intervista, vi presentiamo un estratto da un numero recente di The Inventory. Il numero 51, uscito nel mese di gennaio, è dedicato al tema "The Inventory in the PC Club".

Prima di iniziare l'intervista, vi presentiamo un estratto da un numero recente di The Inventory. Il numero 51, uscito nel mese di gennaio, è dedicato al tema "The Inventory in the PC Club".

Prima di iniziare l'intervista, vi presentiamo un estratto da un numero recente di The Inventory. Il numero 51, uscito nel mese di gennaio, è dedicato al tema "The Inventory in the PC Club".

Prima di iniziare l'intervista, vi presentiamo un estratto da un numero recente di The Inventory. Il numero 51, uscito nel mese di gennaio, è dedicato al tema "The Inventory in the PC Club".

Prima di iniziare l'intervista, vi presentiamo un estratto da un numero recente di The Inventory. Il numero 51, uscito nel mese di gennaio, è dedicato al tema "The Inventory in the PC Club".

Prima di iniziare l'intervista, vi presentiamo un estratto da un numero recente di The Inventory. Il numero 51, uscito nel mese di gennaio, è dedicato al tema "The Inventory in the PC Club".

Prima di iniziare l'intervista, vi presentiamo un estratto da un numero recente di The Inventory. Il numero 51, uscito nel mese di gennaio, è dedicato al tema "The Inventory in the PC Club".

Prima di iniziare l'intervista, vi presentiamo un estratto da un numero recente di The Inventory. Il numero 51, uscito nel mese di gennaio, è dedicato al tema "The Inventory in the PC Club".

Prima di iniziare l'intervista, vi presentiamo un estratto da un numero recente di The Inventory. Il numero 51, uscito nel mese di gennaio, è dedicato al tema "The Inventory in the PC Club".

Prima di iniziare l'intervista, vi presentiamo un estratto da un numero recente di The Inventory. Il numero 51, uscito nel mese di gennaio, è dedicato al tema "The Inventory in the PC Club".

Prima di iniziare l'intervista, vi presentiamo un estratto da un numero recente di The Inventory. Il numero 51, uscito nel mese di gennaio, è dedicato al tema "The Inventory in the PC Club".

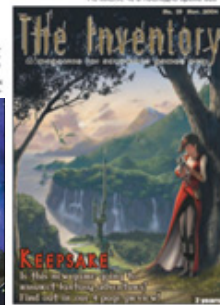
Prima di iniziare l'intervista, vi presentiamo un estratto da un numero recente di The Inventory. Il numero 51, uscito nel mese di gennaio, è dedicato al tema "The Inventory in the PC Club".

Prima di iniziare l'intervista, vi presentiamo un estratto da un numero recente di The Inventory. Il numero 51, uscito nel mese di gennaio, è dedicato al tema "The Inventory in the PC Club".

Prima di iniziare l'intervista, vi presentiamo un estratto da un numero recente di The Inventory. Il numero 51, uscito nel mese di gennaio, è dedicato al tema "The Inventory in the PC Club".

Prima di iniziare l'intervista, vi presentiamo un estratto da un numero recente di The Inventory. Il numero 51, uscito nel mese di gennaio, è dedicato al tema "The Inventory in the PC Club".

Prima di iniziare l'intervista, vi presentiamo un estratto da un numero recente di The Inventory. Il numero 51, uscito nel mese di gennaio, è dedicato al tema "The Inventory in the PC Club".



La copertina dell'ultimo numero di PC-Club

## Annunci ed Opportunità:

### Pubblicità con noi

Vi piacerebbe pubblicizzare i vostri prodotti attraverso The Inventory? Vi piacerebbe che fossero mostrati a migliaia di lettori in tutto il mondo? Informatevi sulla nostra vasta varietà di offerte pubblicitarie che vanno da un minimo di 30 Euro ad un massimo di 200 Euro al mese a seconda della grandezza e della posizione scelta per la pubblicità. Scoprite maggiori dettagli scrivendo a: [info@theinventory.org](mailto:info@theinventory.org)

### 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'adventure 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)

# Intervista ai Future Games

*I Future Games sono gli sviluppatori della popolare avventura horror punta e clicca, The Black Mirror. The Black Mirror ha avuto grandissimo successo sia a livello di vendite che a livello di critica, e i Future Games sono ora al lavoro su un'avventura simile a The Black Mirror per quel che riguarda la grafica ed il gameplay, ma con un plot molto differente. Il nome del loro imminente titolo è Nibiru. L'intervista è stata condotta da Vitor Braz di PTGamers, uno dei principali siti di videogame portoghesi, e viene pubblicata sia sulle pagine di The Inventory sia sul loro sito (tradotta in portoghese) in rispetto dei nostri accordi di collaborazione. Per cui andiamo a vedere cosa hanno avuto da dire a PT Gamers gli sviluppatori di Nibiru.*

## Su di voi

**Parlateci di voi e della Future Games. Com'è iniziato tutto e quante persone ci lavorano?**

La Future Games è una società di capitali non quotata in borsa, fondata nel 1999 allo scopo di sviluppare giochi per computer. Dato che eravamo insoddisfatti del servizio che ci veniva offerto dalle compagnie di distribuzione (il nostro prodotto era in gran parte semplicemente "piazzato" in distribuzione) ed al fine di offrire il massimo supporto per i nostri giochi, abbiamo fondato una divisione che è specializzata nella distribuzione e supporto su scala internazionale dei nostri prodotti. Basati sulla nostra esperienza, sapevamo che sarebbe stato meglio creare una nostra compagnia di distribuzione così che i nostri prodotti non fossero solo "buttati" su uno scaffale, ma sarebbero stati curati sotto tutti gli aspetti che rendono uno specifico gioco interessante per i giocatori. E questa è la nostra filosofia. E credo che Black Mirror sia la prova che la strada su cui siamo



va nella direzione giusta. Per quanto riguarda i giochi che abbiamo pubblicato in passato, possiamo menzionare per esempio Boovie, Posel Bohu (Messenger Of Gods) o Bubwiny. In questo momento stiamo per far uscire sul mercato l'avventura grafica Nibiru e l'action adventure Bonez Adventures. Abbiamo anche in sviluppo tanti altri progetti. Attualmente ci sono 22 impiegati che lavorano nella Future Games.

**The Black Mirror è l'avventura che ci ha fatto, così come molti giocatori europei, abituare alla Future Games. E' il vostro tipo di gioco preferito o siete anche dei**

## giocatori d'azione?

Fondamentalmente la maggior parte delle persone che lavorano nella Future Games gradisce le avventure grafiche. D'altro canto alcuni di noi giocano diversi giochi in egual misura. Io gioco strategici ed action games, il mio partner d'affari non gioca ad altro che avventure, il nostro musicista gioca solo RPG...

**Le avventure grafiche non sono considerate il genere più redditizio sul mercato, specie negli USA. Perché avete scelto questo genere invece di un altro come un FPS/RTS/RPG?**





**“Durante il nostro lavoro su Nibiru ci siamo concentrati sulla storia e sull’atmosfera. Durante il gioco visiteremo posti interessanti come Praga di notte, una profonda foresta, un rifugio tedesco, Francia e Messico.”**

Avevamo una storia interessante fra le mani e la nostra intenzione era di implementare l’atmosfera della storia nel gioco senza compromessi. Più tardi scoprimmo che l’unico modo di fare ciò era creare un’avventura grafica. Il nostro obiettivo è creare titoli con cui i giocatori gradiscano giocare e perciò la cosa più importante nella nostra scelta di produzione è di creare un buon gioco, e non puntare sul genere che è attualmente più popolare... .

**La Future Games è concentrata soltanto sulle avventure o l’idea di sviluppare un gioco di genere diverso vi solletica?**

Certo. Si sa - mai dire mai.

**Avete ricevuto molti contatti dai giocatori di the Black Mirror? Ci sono piani per un sequel?**

Sì, ne abbiamo avuti. E’ sempre un piacere per noi essere in grado di leggere che persone di tutto il mondo conoscono il nostro gioco. E’ anche molto importante per noi, perché basati sul feedback siamo in grado di capire

cosa i giocatori gradiscono e cosa no nei nostri giochi. Questa informazione poi ci aiuta ad implementare nei nostri progetti in corso quello che preferiscono.

## **Nibiru: The Messenger of the Gods**

***Nibiru: The Messenger of the Gods e la vostra prossima ed imminente avventura grafica. Diteci qualcosa in merito.***

Contrariamente alla storia horror di Black Mirror, Nibiru è più avventuroso. Come nel caso di Black Mirror, durante il nostro lavoro su Nibiru ci siamo concentrati sulla storia e sull’atmosfera. Durante il gioco visiteremo posti interessanti come Praga di notte, una profonda foresta, un rifugio tedesco, la Francia ed il Messico. Il giocatore sarà coinvolto nella storia di Martin Holan, uno studente Ceco che studia grazie all’aiuto di suo zio che vive in Francia. Lo zio di Martin, il Professor Vilde, gli chiederà aiuto per una ricerca apparentemente di routine riguardo ad un tunnel tedesco della fine della seconda guerra mondiale scoperto di recente. La storia porterà Martin sulle tracce di una civiltà extraterrestre che visitò la terra tanto tempo fa.

**Uno dei punti forti nella sceneggiatura di The Black Mirror è stato il mistero. Nibiru avrà la stessa suspense o avrà un approccio più chiaro e diretto alle cose?**

BM aveva una storia horror e logicamente puntava su una tensione dark. Comparata a questa, Nibiru sfrutta un'atmosfera più avventurosa, anche se non mancheranno momenti di magia. Provate solo ad immaginare i corridoi oscuri e silenziosi di un vecchio tunnel tedesco o la magica atmosfera dell'interno delle piramidi Maya.

**The Black Mirror è un gioco con un'impostazione oscura e macabra. Nibiru seguirà la stessa linea o le cose saranno meno pesanti questa volta?**

Come già indicato, Nibiru si basa su una storia differente, per cui le cose saranno meno oscure. Ma nel gioco non mancheranno svolte repentine e drammatiche.

**Il motore grafico di Nibiru è lo stesso utilizzato per The Black Mirror, ma potenziato. Quali sono i cambiamenti più rilevanti?**

Ci sono molti cambiamenti. Molti di questi sono nascosti dietro la "facciata" del motore grafico ed il giocatore non se ne accorgerà. I cambiamenti più rilevanti tra quelli che non sono nascosti al giocatore sono l'implementazione della risoluzione grafica a 1024x768 a 32bit e personaggi completamente in 3D che posizionano lo standard del nostro sviluppo grafico ad un livello più avanzato. Ma ci sono ovviamente altri cambiamenti - come la possibilità dell'anti-aliasing, ombre dei personaggi più dettagliate, effetti atmosferici supportati dal 3D, etc.

**Nibiru avrà qualche sequenza d'azione implementata nel gameplay? Siete in generale a favore o contro questo?**

Ci sono alcune scene d'"azione" nel gioco, ma diciamo questo intenzionalmente tra virgolette perché non sono le tipiche azioni come saltare, spostare oggetti, etc., ma piuttosto

momenti in cui il personaggio principale deve affrontare pericoli o confronti faccia a faccia. La soluzione a queste situazioni saranno comunque sempre avventurose. Non ci opponiamo alle componenti d'azione nelle avventure ma queste non possono essere l'aspetto principale della storia in un'avventura.

**Quanto sarà differente rispetto a The Black Mirror? Sarà più vasto, con più dialoghi, filmati e puzzles?**

Per quanto riguarda i dialoghi, pensiamo che il recente trend sia di giocare di più e parlare di meno. Le reazioni che abbiamo ricevuto dai giocatori lo confermano. La longevità del gioco non sarà di molto inferiore a quella di Black Mirror (anche se meno dialoghi avranno qualche effetto). Ma naturalmente dipenderà anche dall'"esperienza" di ciascun giocatore e da quanto sarà abile e veloce nel risolvere determinati puzzles.





**“Quando il 3D è creato correttamente, può essere benefico per un'avventura grafica e per la sua giocabilità. Ma non consideriamo Broken Sword 3 un punto di svolta per il genere delle avventure grafiche.”**



**Giocheremo come Martin Holan. potremo in qualche momento dell'avventura controllare altri personaggi?**

No, l'intera storia è la storia di Martin Holan e giocheremo con lui.

### Altre domande

**Cosa pensate delle avventure grafiche completamente in 3D, come Broken Sword: The Sleeping Dragon? Pensate che aiutino o danneggino il gameplay? E' un percorso che potreste prendere in futuro?**

Quando il 3D è creato correttamente, può essere benefico per un'avventura e per la sua giocabilità. Ma non consideriamo Broken Sword 3 un punto di svolta per le avventure grafiche. Lo pensiamo anche sulla base del fatto che il nostro Black Mirror (che non ha avuto nemmeno lontanamente il supporto di marketing che ha avuto BS3) ha superato Broken Sword 3 sia in termini di valutazione da parte dei giocatori e

sia come copie vendute in varie nazioni. Abbiamo alcuni piani riguardanti lo sviluppo di avventure 3D per il futuro, ma tutto dipenderà dal lavoro che stiamo facendo adesso in questa direzione e da quanto questo cambiamento porterà qualcosa di positivo ai giocatori. Ma adesso è comunque troppo presto per parlarne.

**Quali sono le avventure grafiche che preferite?**

Mhm... Senza un ordine preciso, posso menzionare le seguenti: Monkey Island<sup>1</sup>, Curse of Enchantia, Gabriel Knight 2, Phantasmagoria, Pandora<sup>1</sup> e 2.

**C'è qualche film o libro che vorreste veder trasformato in un'avventura grafica?**

Certamente. La prima cosa che mi viene in mente è il lavoro di E. A. Poe e le sue storie meravigliose.

**Per essere considerato un successo, o per meritare un sequel, Quante copie deve vendere un'avventura grafica?**

Questa è una domanda difficile. Non crediamo che un gioco debba essere un colossale successo per meritare un sequel. Ma se volete sentire un numero, posso dirvi che il prenderlo in considerazione parte dalle 250.000 copie vendute.

**Infine, come prevedete il futuro della avventure grafiche? Pensate che riusciranno a catturare sempre più giocatori, o resteranno in un piccolo angolo del mercato?**

La nostra opinione è che le avventure stiano lentamente riguadagnando popolarità tra i giocatori. Ciò è anche provato dall'ampia varietà di titoli che sono in sviluppo in questo momento e che vedranno la luce nell'arco di due anni. Il genere delle avventure non è morto come si credeva ed i bei tempi devono ancora arrivare. Siamo felici che i nostri giochi stiano aiutando questa rinascita.

**Grazie per il tempo dedicatoci.**

Grazie a voi. Vogliamo ringraziare calorosamente tutti i vostri lettori e giocatori (specialmente i giochi d'intrattenimento).



# CSI: Miami

Torna la Ubisoft con il rilascio del terzo titolo dedicato alla serie TV di CSI. Riuscirà questo titolo ad offrire qualcosa di nuovo o rispolvererà quanto già visto in precedenza?

CSI: Miami è un gioco basato sullo spin-off della famosissima serie TV di CSI. I precedenti giochi su CSI offrivano un ottimo doppiaggio ed alcuni plot narrativi davvero interessanti però ad una grafica un po' datata e ad un fattore di esplorazione alquanto limitato proprio a causa del motore grafico utilizzato. Sfortunatamente la Ubisoft ha deciso di non migliorare gli aspetti dove i precedenti giochi hanno fallito, rilasciando un titolo pressoché identico. Una strategia che mi ricorda un po' l'Electronic Arts e i loro annuali giochi sportivi (le serie di NBA Live, Fifa e NHL) che sembrano più add-ons che giochi veri e propri.

**Storia:** Già con la storia si ha la sensazione di "già sentito", in riferimento ai titoli precedenti. Ci saranno ancora cinque casi, e l'ultimo di questi sarà connesso ai precedenti (oohhh sorpresa). Impersonerete il ruolo di un interno e sarete a stretto contatto con un agente del CSI all'inizio di ogni nuovo caso. Dovrete scovare chi si nasconde dietro al crimine commesso raccogliendo prove e parlando con i vari testimoni/sospetti. Miami è naturalmente un posto più caldo rispetto a Las Vegas, dove l'ultimo gioco su CSI era basato, per cui molti dei casi avranno luogo in ambienti più differenti rispetto ai precedenti titoli. I dialoghi sono tutti piuttosto interes-



Un po' di casi sono basati su problemi di famiglia.

santi così come la maggior parte dei personaggi, ma, come nei precedenti capitoli, l'identico modo con cui la storia si svilupperà vi annoierà piuttosto presto. All'inizio di ogni caso ci saranno da 3 a 6 sospettati, ed il gioco sarà pronto a mandarvi fuori strada piuttosto spesso - anche un membro del CSI vi farà uno scherzo di questi avanti nel gioco - ed il fine sarà di trovare la persona ad aver commesso il crimine con l'aiuto delle prove raccolte. Se in passato non avete mai giocato un gioco dedicato a CSI potrete anche trovarlo eccitante, ma se avete già giocato CSI: Crime Scene Investigation o CSI: Dark Motives, avrete la sensazione di star rigio-

cando uno di questi due titoli.

**Grafica:** Se fossimo negli anni '90 potrei dire che la grafica di gioco è spettacolare. Ma purtroppo... non siamo negli anni '90. Come nei precedenti giochi di CSI, il motore grafico di CSI: Miami è uno dei più proibitivi, in termini di esplorazione, che abbiate mai visto in un'avventura grafica. Non potete muovervi liberamente in una stanza e non potete guardare in alto e in basso. L'unica cosa che potete fare è guardarvi intorno, come se vi avessero messo della colla sotto le scarpe ed un collare intorno al collo che vi proibisce di muovere la vostra testa su e giù. Animazioni? Sfortunatamente, l'unico oggetto animato sul vostro moni-



Non sarebbe un gioco su CSI senza interrogatori



Il golf club di Miami

Sviluppatore:  
**369 Interactive/Ubisoft**  
 Prospettiva:  
**1° persona**  
 Interfaccia:  
**Punta e clicca**  
 Sito internet:  
**www.csigame.net**  
 Difficoltà:  
**Facile**

**“Se avete giocato CSI: Crime Scene Investigation o CSI: Dark Motives, risparmiate i vostri soldi e rigiocate uno dei titoli sopra menzionati.”**

**Alti:** Qualche miglioramento nel gameplay

**Bassi:** Ancora una volta, l'utilizzo di un motore grafico restrittivo e non immersivo, nessuna animazione, sembra di rigiocare i precedenti giochi su CSI

### Il Verdetto

<b>Storia:</b>	<b>70</b>
<b>Grafica:</b>	<b>35</b>
<b>Sonoro:</b>	<b>88</b>
<b>Gameplay:</b>	<b>75</b>
<b>Totale:</b>	<b>69</b>

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

tor sarà il cursore! Inoltre, se chiamate “animazioni” dei corpi traballanti e delle bocche che si aprono e si chiudono senza sincronia... in questo caso ci sono alcune animazioni. In tutta onestà, i modelli 3D sono disegnati con grande dettaglio, ma il fatto che non esistano animazioni rende CSI: Miami più simile ad un museo delle cere che ad un'immersiva esperienza di gioco. I video di ricostruzione dei crimini sono carini ancora una volta, anche se più brevi che nei precedenti giochi.

**Sonoro:** Al contrario della grafica di gioco, i doppiatori sono ancora una volta stellari. Sia i protagonisti della serie TV e sia i personaggi secondari recitano in maniera molto appropriata, ed è un peccato che il motore grafico non sia di pari livello: avremmo avuto davvero una grande esperienza cinematografica. La musica del gioco non è nulla di speciale e non vi rimarrà nella memoria a lungo; comunque quella che c'è serve allo scopo.

**Gameplay:** In realtà mi sembra di aver già scritto ciò che segue in passato e sinceramente penso che questo gioco non meriti una recensione propria; potrei tranquillamente rimandarvi alla recensione di Dark Motives in quanto i due giochi sono praticamente identici. In

ogni caso, lasciatemi dire ancora una volta che la principale debolezza del gameplay è connessa ai limiti del motore grafico. Ci sono pochissimi miglioramenti in CSI: Miami se paragonato con l'ultimo gioco su CSI. Se setterete la difficoltà al livello più basso, il vostro puntatore si illuminerà quando incontra un hotspot, anche se starete utilizzando un arnese alla ricerca di prove. Grazie a questo il pixel hunting visto in Dark Motives non sarà un problema in Miami. Questa è stata un'aggiunta necessaria, ma che non basta a “salvare” CSI: Miami. Un'altra piccola aggiunta è che qualche volta dovrete ricostruire alcuni documenti fatti a pezzi, un puzzle comunque visto in alcuni giochi ispirati a Law & Order.

**In poche parole:** Se avete giocato CSI: Crime Scene Investigation o CSI: Dark Motives, risparmiate i vostri soldi e rigiocate uno dei titoli sopra menzionati. Se non ne avete mai giocato uno, allora potete dare una chance a CSI: Miami, e probabilmente vi piaceranno sia il racconto che la performance dei doppiatori. E' comunque ora che gli sviluppatori aggiornino il motore grafico per sfruttare appieno la licenza di CSI.

- Dimitris Manos



# The Crystal Key 2

Justin Peeples reviews this sci-fi first person adventure released by The Adventure Company.

Buongiorno classe, e benvenuti nel corso di recupero per essere una buona avventura 101. Siete qui perché nel passato avete fallito nell'essere sia piacevoli, che giocabili, che divertenti o... scusatemi, Conspiracies, ti ho visto là dietro, stai masticando chewing gum? Ne hai portato abbastanza per il resto della classe? Hey, Hitchcock's Final Cut, metti via quel libro di fumetti. E Cypher, non voglio sentire in classe quel linguaggio! Sedetevi e state tranquilli.

Abbiamo un nuovo studente oggi, diamo il benvenuto a Crystal Key 2. Crystal, puoi andare a sederti di fianco a tuo fratello maggiore là sulla sinistra e... scu-sami? Non credi di essere al tuo posto qui? Oh davvero... diamo un'occhiata alla tua pagella.

**Trama:** Ora, non ho familiarità con il lavoro di tuo fratello, ma se se fosse qualcosa di simile a quello che tu ci hai proposto, dovete venire da una famiglia noiosa e confusa. Ora cominciamo da questo individuo chiamato Call Lifeson, il cui pianeta d'origine Evany è stato sopraffatto da una sorta di malattia zombie da cui Call, per un colpo di fortuna, è immune. Quali probabilità ci sono, giusto? E questa donna misteriosa che appare attraverso un portale magico, fornendo un frammento di messaggio, e viene portata via da soldati senza volto, che chiameremo Storm-trooper.

Call in seguito finisce su questo pianeta alieno, scopre che altri pianeti sono stati infettati e deve trovare un saggio che vive nel deserto e darsi da fare per salvare l'intero universo da questo malvagio ed ancora eternamente fuori scena, personaggio di nome Ozgar.

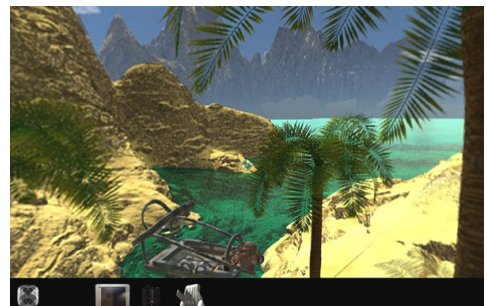
Che c'è di sbagliato? Beh ignorando i viscidati paralleli con Guerre Stellari, c'è un problema rilevante. Se sul pianeta dove ti rechi esiste la maniera di salvare l'universo, ed i cittadini di questo pianeta effettivamente lo vogliono salvare, allora perché se la prendono se ci entri? Parlando della trama, perché Call è immune alla malattia degli zombie? Perché Evany l'ha contratta? Com'era prima e perché dovremmo preoccuparcene adesso? Dal mio punto di vista Crystal, questa è una trama davvero noiosa. Non ci hai provato veramente ed è questo che è realmente irritante.

**Grafica:** Ora onestamente mi sarei aspettato un lavoro simile da tuo fratello. E' più vecchio di 5 anni e poi le aspettative all'epoca erano più basse. Ma questa da parte tua è soltanto pigrizia. Personaggi poco caratterizzati, textures scialbe, mondi privi di movimento; onestamente, come si suppone io possa divertirmi guardando questo gioco? Ed i difetti grafici accentuano soltanto i problemi. Non so come sei riuscita a fare così tanti

Sviluppatore:  
**The Adventure Company**  
Prospettiva:  
**1° persona**  
Interfaccia:  
**Punta e clicca**  
Sito internet:  
**www.adventurecompa-  
nygames.com/tac/crystal\_key2**  
Difficoltà:  
**Medio - Difficile**

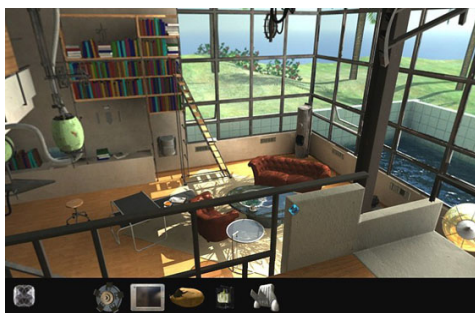


**I modelli non sono esattamente lo stato dell'arte**



**Un bello scorcio**





Un soggiorno futuristico

***“Spero tu non la prenda sul personale, si tratta di cose che devi sapere se vuoi diventare una bella e giocabile avventura grafica. Hai un sacco di potenziale e detesto vederlo sprecato.”***

**Alti:** Fortunatamente corto, costa meno di 5\$

**Bassi:** Puzzle brutti, storia zoppicante, grafica sotto la media

## Il Verdetto

<b>Storia:</b>	<b>60</b>
<b>Grafica:</b>	<b>65</b>
<b>Sonoro:</b>	<b>75</b>
<b>Gameplay:</b>	<b>50</b>
<b>Totale:</b>	<b>60</b>

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

errori, quando tutti gli altri giochi nella tua classe, con lo stesso esatto progetto (visuale fissa all'interno di un ambiente in 3D) almeno ci sono riusciti passabilmente.

Detto questo, ci posso vedere una sorta di stile visuale, ma un qualcosa che necessita di sostanziali ritocchi. Che tu possa creare architetture così elaborate e poi lasci le costruzioni aride e senza vita, mostra qualcosa di interessante, ma non apprezzabile. E che tu possa fare foreste lussureggianti e così piccole e brutte creature che le abitano. Hai davvero bisogno di lavorare parecchio prima di riprovarci.

**Sonoro:** Beh, avresti potuto fare molto peggio. Il sonoro ambientale è ben fatto, la musica è decente senza essere invadente, gli effetti sonori sono belli e la voce fuori campo è adeguata. Niente di eccezionale, bada bene, ma sufficiente. Si può dire, parlando del resto dei tuoi risultati, che il miglior lavoro lo fai quando non aspiri a qualcosa di grandioso. Normalmente ti direi di non lasciarti scoraggiare, che è sempre meglio provarci e fare del proprio meglio, ma tutto sommato avresti fatto meglio se non ti fossi dedicata anche al resto.

**Gameplay:** qui è dove siamo davvero carenti. Vedo che il tuo istruttore ha segnato a matita "pixel hunting". Ora, cosa abbiamo detto in proposito? Qual'è la prima regola per essere un'avventura di qualità? Classe? Giusto. Il pixel hunting è male, male, male. Sono sicuro di non avere bisogno di dirvi perché e spero non sia necessario spiegarvelo di nuovo. L'istruttore dice poi che c'è davvero troppa distanza nel mettere due parti della soluzione di un puzzle ai poli opposti del pianeta col giocatore che deve

andare fin là e poi tornare indietro.

E questo ci porta agli enigmi: un esempio significativo. Per entrare nella casa del dottore hai bisogno di tre differenti codici, un codice è su un robot medico, l'altro in un sottomarino ed il terzo in una cassa da imballaggio. Potrebbe avere senso visto che il dottore ha costruito o possiede queste tre cose, ma perché scrivere questi tre diversi codici in questi tre differenti oggetti? E perché poi il giocatore dovrebbe aspettarsi che siano scritti là? Vedi il problema? Non c'è una vera struttura, non c'è logica, e aver fatto ciò è stato davvero sciocco da parte tua. Poi c'è l'incidente delle nocchie tostate. Di che si tratta? Beh, per tostare le nocchie ha senso metterle in un contenitore sul fuoco, ma se le nocchie sono già in una lattina e tu stai di fronte al fuoco, perché avresti bisogno di dover cercare un altro focolare e un contenitore di metallo differente solo per tostarle? Tutto ciò è semplicemente inutile, tornare indietro attraverso 20 locazioni soltanto per risolvere un problema che dovrebbe essere così più semplice. Vedi questo è voler essere difficile non in termini di sfida, ma in un modo snervante.

**In poche parole:** Spero tu non la prenda sul personale, si tratta di cose che devi sapere se vuoi diventare una bella e giocabile avventura. Hai un sacco di potenziale e detesto vederlo sprecato. Se vuoi posso affidarti ad un tutor. Certo Myst è solitamente molto impegnato, ma credo che Aura potrebbe insegnarti una cosa o due, essendo dello stesso genere. Ok adesso, siediti al tuo posto. Classe? Per favore aprite a pagina 177: Storia del Grande Impero Sotterraneo.

- Justin Peeples

# BITS AND BYTES

## THE HARDWARE CORNER



Nel numero scorso Oliver vi ha parlato della RAM. In questo numero vi parlerà dei flat screens e vi darà alcuni ragguagli su che accortezze avere nel caso voleste acquistarne uno. 'You are what you are looking at...'

Di certo la più importante interfaccia tra l'uomo e la macchina è il monitor. Recentemente i pannelli LCD (LCD = Display a cristalli liquidi) sono diventati più economici, più grandi, più brillanti e più veloci. Quindi non c'è da meravigliarsi quando per l'acquisto di un nuovo monitor la maggior parte delle persone scelga di comprare uno schermo LCD, anche per il fatto che buoni display da 17" e da 19" sono diventati abbordabili e persino i più grandi sono rapidamente scesi di prezzo. L'anno 2005 sarà sicuramente l'anno degli schermi piatti, infatti è già difficile reperire un buon monitor CRT tradizionale.

Prima di continuare facciamo un breve confronto tra gli LCD e i CRT (a tubo catodico). I monitor LCD hanno bisogno di meno energia elettrica e di meno spazio e l'immagine di solito è più nitida. Dall'altro lato i monitor CRT sono ancora meno cari, hanno un tempo di risposta pari a zero e possono apparire più colorati e vibranti - nessuna rivista impagina su LCD ma su CRT. Ma i TFT li stanno raggiungendo sempre più velocemente. Per esempio, i produttori ci hanno messo

meno di un anno a far scendere il tempo di risposta da 12 a 8 millisecondi. Di certo queste cifre sono esagerate dato che in realtà la maggior parte dei display da 12 ms non raggiunge neanche 20 ms, ma gli schermi 20 ms sono anche molto più lenti quindi queste cifre sono paragonabili anche quando non sono vere.

Ma prima di entrare in dettagli più tecnici diamo uno sguardo molto sommario alla storia degli schermi piatti. Verso la fine del 19° secolo il botanico austriaco Friedrich Reinitzer scoprì i cristalli liquidi che sono composti di una sostanza quasi trasparente che mostra tracce uguali di materia liquida e solida. Circa 40 anni fa gli scienziati hanno scoperto che cariche elettriche cambiano l'allineamento molecolare e di conseguenza il modo in cui la luce evita i cristalli che alla fine portarono al primo schermo LCD nel 1971.

Oggi ci sono 2 tipi di display LCD comuni per gli schermi dei computer, DSTN e TFT. Non starò qui a chiacchierare troppo sulla tecnologia dietro al primo tipo poiché gli schermi DSTN sono stati usati come monitor per computer



**Un display LCD può essere conveniente quando lo spazio è poco e viene usato per il lavoro d'ufficio. Per giocare invece, i tempi di risposta non sono molto buoni**

ormai quasi scomparsi e

sono usati solo per i portatili molto economici. Gli schermi TFT possono invece essere divisi in due categorie, quelli che usano l'ISP e quelli che usano il (M) - VA. Entrambi i metodi hanno i loro pro ed i loro contro. Negli schermi IPS i cristalli sono sistemati orizzontalmente, cosa che migliora gli angoli visivi ma in questo modo due transistor hanno bisogno di essere usati per ogni pixel, cosa che da meno trasparenza al display e quindi crea un maggiore bisogno di una retroilluminazione superiore e naturalmente ciò consuma più energia e di conseguenza l'IPS non può essere usato per i portatili. Il VA ha bisogno solo di un transistor per pixel. Le molecole dei cristalli liquidi sono allineate ad un angolo di 90 gradi quando il pixel è spento, dando una perfetta immagine nera mentre quando il pixel è acceso le molecole si spostano orizzontalmente dando un'immagine bianca.



**Un televisore LCD digitale è un'ottima alternativa ad un monitor per computer e l'ideale per divano e patatine.**

Questa tecnica offre un angolo visivo molto buono di circa 140 gradi in tutte le direzioni. Un altro vantaggio è un rapporto massimo di contrasto pari a 300:1 senza bisogno di maggiori consumi di energia.

Specialmente le vecchie schede grafiche offrono solo un segnale di tipo analogico e per questo i monitor LCD supportano sia questo tipo che quello digitale. Lo svantaggio di un segnale di tipo analogico è dato dal fatto che prima di tutto le schede grafiche devono decifrare il segnale digitale in analogico e lo schermo lo deve poi riconvertire con delle grosse perdite di qualità. I monitor analogici sono più economici anche se hanno bisogno di un convertitore A/D. Quando si compra un nuovo monitor si consiglia vivamente l'acquisto di uno digitale. Le schede grafiche che supportano il segnale DVI partono da un prezzo di una cinquantina di euro. A differenza dei monitor CRT, i monitor TFT lavorano ad una frequenza di 60 Hertz che va più che bene rispetto ad un monitor CRT che per essere ergonomico ha bisogno di una frequenza

di almeno 85 Hertz.

Un'altra cosa importante da dire è che i monitor TFT hanno una sola risoluzione nativa. Quelli da 15" 1024x1078, i buoni monitor da 17" 1280x1024 e i 19" di qualità 1600x1200. Molti monitor economici offrono una risoluzione inferiore con un dots per inch di 86, cosa questa sconsigliabile a causa della scarsa qualità a così basse risoluzioni.

Gli schermi piatti di ultima generazione possono supportare anche altre risoluzioni (inferiori) oltre a quella nativa introducendo bande nere ai margini per adattare lo schermo. Questo tipo di soluzione però porta ad una perdita di qualità dovuta al fatto che in tal modo un pixel si deve dividere per più di 3 celle.

Tre celle normalmente formano un pixel, una per il rosso, una per verde ed una per il blu (RGB). Fortunatamente oggi le aziende costruttrici sviluppando metodi di scaling di gran lunga migliori. Gli schermi ordinari hanno un ratio di 4:3. Gli schermi a 16:9 o 16:10 devono riproporzionare l'immagine in modo che non appaia deformata. Inoltre molti display risultano troppo brillanti nei loro settaggi standard. Questa è una buona cosa se vi si lavora sul portico durante l'estate ma può far male agli occhi se utilizzato in una stanza più buia.

Chi è interessato a comprare uno schermo piatto forse dovrebbe prima provarne uno magari da un amico che già lo ha. In ogni caso i migliori

monitor TFT che ho visto finora sono quelli della EIZO, ed il loro prezzo parla chiaro. A confronto con altre marche questi monitor costano un terzo di più.

Qualche consiglio di base per lo shopping: il potenziale cliente deve poter visionare per bene il pezzo che sta per comprare perché i monitor LCD possono avere pixel bruciati e dato che ciò si verifica spesso le compagnie produttrici hanno deciso che qualche pixel bruciato non costituisce motivo per poterlo cambiare con uno con tutti i pixel funzionanti...

Inoltre ricordate di non risparmiare su una cosa del genere, visto che al giorno d'oggi un paio di occhiali costano parecchio e poi i vostri occhi vi ringrazieranno!

**- Oliver Gruener**



**Un ottimo display TFT è la perfezione per ogni scrivania. Mi piacerebbe proprio avere una simile bellezza ;-)**



# Invento-Mail

This is the part of the magazine where you can make yourselves heard. Send your emails to [info@theinventory.org](mailto:info@theinventory.org) and we will reply to you in this section in one of our future issues. Now let's move on to the mails that we received lately

Ciao,  
ho una domanda, visto che ospitate dei temi musicali di giochi sul vostro sito. In Syberia il personaggio di Helena canta una canzone, un'aria russa. Potrei sapere il nome della canzone che canta?

Grazie  
naz

**The Inventory:** Ciao Naz. Molto tempo fa qualcuno mi disse il nome di quella canzone. Purtroppo però adesso non lo ricordo e non sono più in contatto con quella persona. Ad ogni modo, aprirò un topic in merito nel nostro forum sperando che qualcuno dei membri possa aiutarti in merito.

Ciaoa tutti,

Prima di tutto voglio congratularmi con te ed il tuo team per il disturbo ed il tempo che dedicate alla pubblicazione di una netzine focalizzata esclusivamente sulle avventure grafiche.

Da ragazzo (ho 26 anni adesso) ho amato moltissimo la serie dedicata a Larry, Sam & Max, Full Throttle, Spycraft, etc. Nonostante un periodo in cui mi sono dedicato al lato oscuro (giocando giochi tipo Doom, etc.) ora sono tornato indietro ed ho giocato Syberia 1 e 2, The Longest Journey, The Moment Of sSlence, Dark Fall: Lights Out, etc. Ho anche acquistato alcuni giochi che mi ero perso in passato come Grim Fandango e Maniac Mansion, che non vedo l'ora di giocare.

Ringrazio ancora una volta la vostra netzine, che mi ha aiutato a ritrovare il mio amore perduto per le avventure.

Glen Hastings  
Melbourne, Australia

**The Inventory:** E grazie a te Glen per le tue parole gentili. E' sempre un piacere ricevere simili responsi dai nostri fans e ci dà ancora più forza per proseguire con The Inventory. Spero che continuerai a leggerci nei prossimi numeri. Saluti all' Australia!

Ciao... Questa è la prima volta che leggo la vostra netzine. Davvero un buon lavoro. Eccellente!!! Non sapevo esistesse qualcosa che parlasse solamente dei giochi che amo di più. Mi avete riportato indietro ai vecchi tempi. Grazie!  
Konstantinos Tsotas  
Greece-Ioannina

**The Inventory:** Wow, qualcuno dalla mia città natale! Grazie Konstantine per le tue parole. Speriamo che ti unirai ai nostri prossimi numeri!

Ciao Dimitri,

Felice di leggere te ed il tuo team ogni mese. Grazie per questo grandioso lavoro. Ho appena letto gli Award 2004 . E' molto interessante, specialmente la sezione dedicata alle avventure indipendenti. Anche se però sono rimasto sorpreso ed in disappunto (devo ammetterlo) di non aver trovato il gioco che ho sviluppato chiamato Atlantzone. Non posso tenere lontano dalla mia memoria l'ultimo sondaggio fatto su Just Adventure pochi giorni fa sulle Migliori Avventure Indipendenti del 2004. Ecco i risultati: Apprentice 2 (50) 5% , Atlantzone (406) 44% , Brain Hotel (44) 5%, Case of the Crabs (189) 21%, Cirque de Zale (40) 4% , Lifestream (45) 5%, No-Action Jackson (18) 2%, Other Worlds (87) 9%, The Arrangement (39) 4% Total Votes: 918

Sinceramente,

Yves Robin

Atlantzone project

<http://atlantzone.free.fr>

**The Inventory:** Salvo Yves. Prima di tutto grazie per i tuoi commenti. Ora, riguardo il tuo gioco. Sono state rilasciate molte avventure indipendenti l'anno scorso e non è stato possibile giocare tutte. Sfortunatamente non abbiamo avuto la chance di giocare e recensire il vostro gioco nel 2004. Cercheremo comunque di recensirlo il più presto possibile. Grazie per averci portato a conoscenza del vostro progetto, sembra molto interessante.

Ho letto i recenti numeri ultimamente e penso che la netzine sia un po' troppo orientata verso il mercato commerciale delle avventure grafiche. Mentre è vero che i giochi commerciali abbiano bisogno di molto supporto di questi tempi, penso anche che ci sono due "scene" inerenti le avventure che non hanno molto spazio nella vostra pubblicazione mensile che che riespano comunque i requisiti per essere "avventure pure" - queste sono le avventure indipendenti e le sempre trascurate "interactive fiction" (le avventure testuali). Alcune stanno facendo grandi cose da sole, con alcuni risvolti commerciali come l'acclamata avventura testuale 1893: The World's Fair Mystery, ma sono sempre all'esterno del perimetro delle pubblicazioni vere e proprie come The Inventory... e c'è sempre più bisogno di pubblicità. Ritengo che dovrete mettervi in contatto con le persone dell'AGS e con le altre comunità di sviluppo indipendenti, così come i magazines sulle IF come SPAG (che contiene un'enorme quantità di recensioni grazie a tutta la comunità di Usenet) e chiedergli se avrebbero piacere di pubblicare una o due pagine su The Inventory. Sono certo che anche se non vorranno dei vostri articoli in cambio, lo faranno perchè questa è la pubblicità che stanno cercando. Sto parlando per mia esperienza, in quanto 4 mesi fa ho pubblicato un articolo sulle avventure testuali sulla nostra rivista; dopo quello molti lettori mi hanno contattato, sorpresi dal fatto che le avventure testuali esistessero ancora e fossero così buone. Se The Inventory riuscisse a tirar fuori dall'oscurità (okay, semi-oscurità per le avventure indipendenti e oscurità totale per le avventure testuali) sarebbe una grande cosa. E la netzine potrebbe facilmente crescere senza sforzo o quasi in quanto entrambe le scene sarebbero interessate a fornire informazioni e recensioni. Fatemi sapere cosa pensate, anche se i miei suggerimenti non rientrano nei vostri piani.

Apostol Apostolov

Editore PC Club

**The Inventory:** Salve Apostol. Credimi quando dico che The Inventory ha trattato le avventure indipendenti con maggior rispetto di ogni altra pubblicazione. Abbiamo pubblicato interviste approfondite a Rebecca Clements, all'AGDInteractive ed a Peter O'toole, abbiamo fornito svariate e dettagliate anteprime di avventure indipendenti (Sam & Max: Case Gilbert, Quest for Glory 2: Remake, Shadowplay, Legend of the Lost Lagoon, etc.) e siamo stati i primi a pubblicare recensioni di giochi come King's Quest 2 VGA, Cirque De Zale, The Apprentice 2, No-Action Jackson ed altri. Penso che questi fatti parlino da soli. D'altro canto i nostri tempi e spazi sono piuttosto limitati, e nei mesi antecedenti il Natale abbiamo dovuto coprire un bel po' di avventure commerciali. Dopo Natale non vengono rilasciati molti giochi commerciali ed abbiamo quindi la possibilità di dedicarci al versante indipendente. Per esempio sul nostro prossimo numero ci sarà uno speciale sulle avventure indipendenti con non poche sorprese. Per concludere, ho paura che non avremo il tempo di coprire anche le avventure testuali, è già complicato dedicarsi a tutte le avventure grafiche rilasciate. Grazie per la tua email Apostol e buona fortuna con PC Club :-).



# Epilogo

**Q**ualcuno si starà probabilmente chiedendo: ma è già finito?!?!? Immagino che specialmente i nostri fans più vecchi possano essere un po' in disappunto. Spero che possiate capire la "causa" di questo più o meno tra marzo ed aprile, quando una delle cose su cui sto lavorando sarà completata. E spero anche che penserete che ne sarà valsa la pena.

The Inventory tornerà il mese prossimo con uno speciale sullo sviluppo amatoriale. Avremo molti contenuti inerenti i giochi indipendenti, anteprime, interviste e recensioni. Al momento una delle anteprime che vorremo proporvi riguarda uno dei giochi indipendenti più attesi da un paio d'anni a questa parte! Cercheremo anche di ottenere i diritti per una nuova striscia di fumetti, in quanto sappiamo quanto vi piacciono.

Ma fino al prossimo numero, vi preghiamo di supportarci cliccando sugli ads di Google sulla nostra homepage ([www.theinventory.org](http://www.theinventory.org)). Facendo questo, noi riceviamo qualche guadagno. E lasciateci sapere cosa pensate della nostra netzine scrivendo all'indirizzo [info@theinventory.org](mailto:info@theinventory.org) oppure sul forum ([www.theinventory.org/forum](http://www.theinventory.org/forum)). Parlando dei nostri forums, probabilmente avrete notato che il forum di Keepsake è stato ridisegnato. I Wicked Studios hanno anche iniziato un nuovo Diario di Sviluppo che verrà aggiornato molto spesso. Se pensate di poter contribuire a The Inventory come scrittori, mandateci una email con qualche idea su quello che vi piacerebbe scrivere. Siamo sempre in cerca di idee originali.

Bene, questo è tutto per ora. Ci vediamo il mese prossimo. Buon'avventura e continuate a leggerci!

*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