N. 23 Mar. 2005

The Inventory

La netzine dedicata alle avventure grafiche

Speciale Sugli

SVILUPPATORI INDIPENDENTI

Contenuti:

Prologo **1**

Anteprime **2**

Rise of the Hidden Sun *2*
Star Wars: Shadow of the Empire *6*

Gossip **9**

Salotto **10**

Herculean Effort *10*

Recensioni **14**

Five Magical Amulets *14*
Two of a Kind *17*
Catacombic *19*

Extra **20**

Invento-mail *20*

Epilogo **21**

Crediti

Editore:
Dimitris Manos

Autori/Collaboratori:
Dimitris Manos
Mike Anderson

Redazione Italiana:
Carlo "Carlitoxxi" de Caesaris (Editore)
Andrea "Pavel" Ferraris
Antonio "John Doe" Serra
Giampaolo "Madux" Marchionne

Hosts:
www.theinventory.org
www.justadventure.com
www.adventuresplanet.it

Layout:
Dimitris Manos

Immagine di Copertina:
Rise Of The Hidden Sun

Contatti

Indirizzo:
The Inventory Magazine
Grankottevägen 55 A
Örebro 702 82
Sweden

Indirizzo E-mail:
info@theinventory.org

Telefono N°:
+46702053444

Altre Edizioni

Francese:
http://www.planete-aventure.net

Italiana:
http://www.adventuresplanet.it/

Russa:
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

Prologo

Gli sviluppatori indipendenti sono stati il motivo di roventissime discussioni tra i nostri lettori. Abbiamo ricevuto e-mails che ci accusano di focalizzarci troppo sugli sviluppatori indipendenti e abbiamo ricevuto e-mails che ci accusano di focalizzarci troppo poco sugli sviluppatori indipendenti. Nei forums molti si lamentano che mettiamo voti troppo alti alle avventure amatoriali. Altri dicono che sono troppo bassi invece, e che dobbiamo essere più clementi verso di esse.

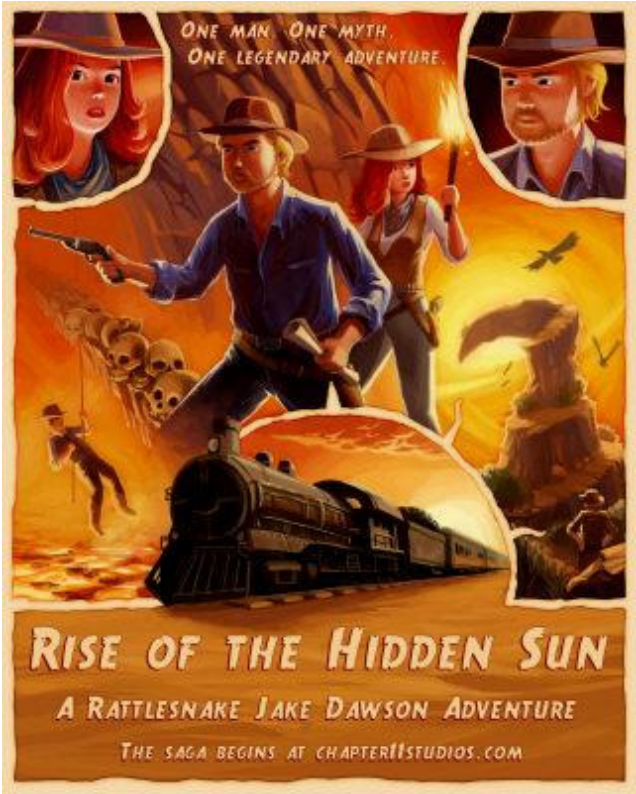
Bene, preparatevi a scriverci ancora e-mails, perché questo numero esce completamente dedicato agli sviluppatori indipendenti. Siamo felici di essere i primi a rilasciare le immagini in-game di una delle più attese avventure indipendenti, Rise of the Hidden Sun. Leggete la nostra anteprima di 4 pagine per conoscere a fondo questo titolo dove "Indiana Jones incontra Broken Sword".

Vi chiedete perché la Lucasarts non ha mai rilasciato un'avventura grafica su Star Wars? La risposta alla domanda è... chi se ne importa. La Death Star Games è duramente al lavoro su quello che la Lucasarts non ha mai realizzato, un gioco d'avventura basato sull'universo di Star Wars. Non perdetevi la nostra anteprima per giudicare se vale la pena tener d'occhio questo titolo.

La Herculean Efforts ha vinto numerosi premi quest'anno, tra cui il nostro premio come secondo classificato nella categoria Miglior Avventura Indipendente e quasi tutti i premi TCN per il loro sequel di Apprentice, The Knight's Move. Gli sviluppatori sono adesso al lavoro su una nuova avventura grafica chiamata The Find e li abbiamo invitati nel nostro Salotto a fare quattro chiacchiere sui loro progetti futuri.

Il nostro nuovo recensore, Mike Anderson, ci dirà cosa pensa su Two Of A Kind. Troverete anche le recensioni di Five Magical Amulets e Catacombic. Andiamo adesso a vedere cosa stanno preparando Josh Roberts e la sua gang di sviluppatori per i loro fans.

Dimitris Manos



***Sinistra:* Jake Dawson, l'eroe principale di Rise of the Hidden Sun. *Destra:* La locandina del gioco**

Rise of the HIDDEN SUN

"Rise of the Hidden Sun: A Rattlesnake Jake Dawson Adventure" dei Charter 11 Studios è uno dei titoli più attesi dalla comunità degli avventurieri. The Inventory è orgoglioso di presentarvi i primi screenshots del gioco in questa approfondita preview.

Rise of the Hidden Sun è un'avventura comica ambientata nel selvaggio West intorno al 1860. La trama è molto ispirata dai film e dai giochi di avventura di Indiana Jones, come avrete peraltro già capito dando un'occhiata agli screenshots. Il gioco è suddiviso in quattro differenti (seppur molto connessi) episodi, ciascuno dei quali verrà rilasciato separatamente. Gli sviluppatori hanno optato per un approccio ad episodi in modo da poter pubblicare il gioco a pezzi, invece di aspettare che l'intero lavoro fosse completato. Questa tecnica sembra diventare via via più popolare tra gli sviluppatori indipendenti a causa della grande quantità di tempo che ci vuole per creare un avventura grafica. Ciascun episodio terminerà con un momento di suspence e l'episodio successivo ripartirà da ciò che il precedente aveva lasciato in sospeso.

Il tono della storia è quello da adventure-comedy; la trama principale è abbastanza seria ed altrettanto seriamente i personaggi prenderanno le loro missioni, ma come sappiamo durante una caccia al tesoro possono accadere molti eventi comici... Pensatela come Broken Sword che incontra Indiana Jones. Il personaggio principale è Jake "Serpente A Sonagli" Dawson, un cowboy caduto in disgrazia e trasformatosi in cacciatore di tesori. All'inizio del gioco Jake viene in possesso di una vecchia e sbrindellata mappa del tesoro piena di strani simboli. Con niente da perdere e perseguitato dalla legge, inizia a setacciare antiche leggende indiane lungo la strada verso la più grande (e la più mortale) scoperta nella storia del nuovo mondo. Il tesoro che sta cercando è il leggendario "Le Sette Città di Cibola". Cibola è la versione sudamericana di El Dorado (Città dell'oro). Josh Robert, project leader di Rise of the Hidden Sun, ha detto: *"L'idea di questo tesoro è basata su una leggenda reale raccontata ai conquistatori spagnoli quando esplorarono il Sudovest nel 1500, ma, diciamo, gli abbellimenti della leggenda sono opera mia."*

Anche il GUI è disegnato con professionalità

Un avvoltoio dorato in una grotta sotterranea

Come ogni eroe che si rispetti, a Jake piace insaporire le sue avventure con la presenza di una bella donna al suo fianco. Mary Jane Clayton è una cowgirl nonché capo di una banda di banditi che ha un rifugio segreto ai margini dell'Old Sierra Valley, dove il gioco ha in pratica inizio. Il padre di Mary Jane ha trascorso la sua intera vita a cercare le Perdute Città dell'Oro.

Sebbene i creatori pensassero all'inizio che il gioco si sarebbe svolto attraverso circa 80 differenti locazioni, è venuto fuori che le differenti locazioni che visiteremo saranno più di 100. Tra le più interessanti di queste ci sono: una miniera d'oro abbandonata (ed in ossequio alle leggende, infestata dagli spiriti), una fiorente cittadina del selvaggio west chiamata Old Sierra che è in decadenza da quando l'oro è finito, città sotterranee, templi, tombe e fiumi, una remota abbazia che contiene i segreti dei missionari spagnoli del XVI secolo, antichi indiani che abitano tra le rocce e pietre deformate molto diverse dalle altre.

Rise of the Hidden Sun presenterà i classici fondali 2D disegnati a mano. La maggior risoluzione dello schermo sarà di 800x600 con 16 bit di profondità dei colori. Lo stile grafico ricorderà molto i primi Broken Sword. Ecco cosa ci ha detto Josh riguardo all'aspetto grafico: "*Non appena ho avuto l'idea di Rise of the Hidden Sun, sapevo dall'inizio di volere qualcosa di speciale; volevo inoltre un gioco che avesse un aspetto organico, così mi sono allontanato dalla pulizia delle immagini generate al computer, che sono più facili da creare, ma perdono un po' della "sabbiosità" che avevo preventivato in questo polveroso mondo del Selvaggio West che stavo creando. Invece ho utilizzato una tecnica che ho imparato mentre lavoravo in Marvel Comics. Ho abbozzato un'area del gioco e l'ho spezzettata in una serie di immagini per dare ai reali artisti un'idea di quello che intendevo ottenere con quello scenario. Successivamente un altro artista prendeva i miei schizzi a matita e li ridisegnava, creando un'immagine più scura e concreta che si avvicina molto all'aspetto finale. Infine scannerizziamo i disegni finali ed usiamo Photoshop per colorare digitalmente l'immagine, lasciando intatte le linee a matite più scure per dare all'immagine quel look organico che credo funzioni bene per l'ambientazione del gioco*".

Per il gioco è stata prodotta una colonna sonora completa, comprendente sia la musica di sottofondo nel corso del gioco che la

Jake dovrà superare gli ostacoli usando l'intelligienza

Un ospite d'eccezione, il grande Murray di CMI

I fondali disegnati a mano sono davvero stupendi

sigla iniziale. Ciascuna locazione avrà il suo proprio tema musicale, mentre gli sviluppatori hanno prestato molta attenzione agli effetti sonori. Per quanto concerne il doppiaggio, il team di sviluppo non ha ancora deciso se utilizzare nel gioco degli attori oppure no. Secondo Josh Roberts: "*I migliori giochi "classici" non hanno doppiaggio e funzionano bene, ma i giocatori attuali se le aspettano. Probabilmente quello che faremo sarà rilasciare un pacco aggiuntivo dopo la release iniziale del gioco. Se vogliamo un doppiaggio deve essere fatto bene. Cattivi doppiatori possono rovinare un gioco altrimenti meritevole.*"

Per quanto riguarda il gameplay di Rise of the Hidden Sun, i puristi non hanno nulla di cui temere. Ecco ciò che ci dice Josh Roberts riguarda gli elementi di action/adventure e le sequenze a tempo: "*Beh, in primo luogo e più di tutto, odio gli enigmi a tempo ed odio gli enigmi basati su azioni tipo "muovi la cassa". Detesto anche le sequenze in cui si può morire, credo scoraggino la sperimentazione e riducano le possibilità di divertirsi. Metà del divertimento di questo gioco è osservare come Jake riesce a sopravvivere nelle occasioni in cui sembra destinato a morte certa. E' pressoché indistruttibile anche se di volta in volta diventa un po' ammaccato".* Gli sviluppatori affermano inoltre di essere stati molto attenti che non ci fossero puzzle a vicolo cieco, pixel hunting e labirinti. Preparatevi ad affrontare numerose sfide basate sull'inventario, ma anche alcuni enigmi logici, che saranno risolti più facilmente da coloro attenti ai piccoli dettagli.

L'interfaccia sarà una miscela di quelle utilizzate da Sierra e Lucasarts nei loro giorni migliori. L'interazione con l'ambiente (camminare, parlare, usare gli oggetti ecc) avviene nello stile punta e clicca di Sierra, dove il cursore cambia forma. L'interfaccia dei dialoghi invece rimanderà a quella Lucasarts con il familiare sistema ad albero di scelte. Almeno una risposta in ogni conversazione sarà un po' fuori dall'ordinario.

Riguardo alla difficoltà del gioco gli sviluppatori la definiscono nella media. Josh Roberts ci ha detto: *"Ho messo un po' di veri*

rompicapo nel secondo episodio, ma tutti i puzzle lungo il gioco sono molto logici e si fondono davvero bene con la storia e l'ambiente di gioco. Non c'è nulla qui che farà lanciare alla gente il proprio computer dalla finestra per la frustrazione, ma allo stesso modo non sarà una passeggiata nel parco".

Il team di sviluppo dietro al gioco si chiama Charter 11 Studios ed è composto da ragazzi pieni di talento. Il fondatore dei Charter 11 Studios e project leader di Rise of the Hidden Sun, Josh Roberts, ha iniziato la sua carriera nella redazione di Marvel Comics. Ha fondato i charter 11 Studios 2 anni fa con il solo obiettivo di creare avventure grafiche freeware. L'art Director, Marc Fortin, ha un ampio background in arti visive ed effetti speciali. I suoi lavori recenti possono essere visti ovunque, dal recente film della TNT Evil Knievel alle Nuove Avventure di Ren & Stimpy. Il Disegnatore Capo, Dan Lee (che ha anche realizzato la copertina per questo numero di Inventory), è già una piccola celebrità nel sottobosco dell'ambiente ludico per i suoi disegni su Monkey Island. Il suo lavoro sui primi sfondi per Rise of the Hidden Sun ha aiutato ad incrementare il tono grafico (e innalzare il livello) dell'intero progetto. Jane Stroud, altro colorista dei Charter 11 Studios, ha lavorato a Broken Sword: l'Ombra dei Templari della Revolution Software, che è uno dei miei giochi preferiti di ogni tempo. Ed Eric Joyner, che ha dipinto la maggior parte degli sfondi del primo episodio, ha vinto diversi premi e tra i suoi precedenti clienti figurano la Warner Bros e Mindscape. Per quanto riguarda i disegni a mano, il già citato Marc Fortin, Hazel Mitchell, Paul Schmalemberg e Frankie Washington sono gli artisti che hanno creato lo scheletro sul quale l'intero gioco è stato costruito. Nick Warseck, si è occupato di tutto ciò che riguarda l'audio, dall'avventurosa colonna sonora ai più semplici effetti sonori.

Rise of the Hidden Sun è un'altra avventura grafica che usa l'AGS Engine di Chris Jones. Josh Roberts ci ha detto: "*Da quando utilizziamo l'AGS Engine di Chris Jones, abbiamo una grandissima libertà nel programmare anche i dettagli più piccoli e da ciò deriva molta flessibilità per il design ed il GUI*".

I charter 11 Studios cono alla ricerca di persone di talento da aggiungere al loro team, specialmente disegnatori di cartoni animati. Il gioco sarà disponibile gratuitamente e gli sviluppatori si aspettano che il primo episodio potrà essere disponibile nel Q4 2005 o Q1 2006. Quando tutti e quattro gli episodi saranno usciti, il team intende realizzare un'edizione speciale su CD con alcuni bonus e grazie ad una sbirciatina non preannunciata un possibile seguito intitolato Curse of the Hidden Sun. Potete trovare altre informazioni su Rise of the Hidden Sun e i Chapter 11 Studios sul loro sito: www.chapter11studios.com

- Dimitris Manos

Alcuni concept art del gioco di altissima qualità

La locandina di Star Wars: Shadows of the Empire dei Death Star Games

Molti avventurieri sostengono che la Lucasarts durante gli anni '80 e '90 sia stata una delle compagnie più creative ad onorare il nostro genere. Chi potrebbe mai dimenticare grandi titoli come Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Loom, Sam & Max e Monkey Island. La cosa che stupisce è come mai la compagnia conosciutissima per le sue avventure e la sua licenza di Star Wars non abbia mai pubblicato una avventura basata proprio su Star Wars. Oggi un team di sviluppatori indipendenti chiamato Death Star Games è al lavoro sull'avventura che non abbiamo mai avuto dalla Lucasart.

Shadows of the Empire non è di fatti una storia nuova. In principio partì come progetto di Lucasarts un po' di tempo prima della pubblicazione dell'edizione speciale e dei prequels. La storia di SotE passò attraverso i più disparati media, divenne una novella, un fumetto, un gioco e Lucasart pubblicò anche una colonna sonora, ma non divenne mai un film. Il fine di SotE era quello di allacciare i finali scollegati tra i films "L'Impero Colpisce Ancora" ed "Il Ritorno dello Jedi" dando risposte alle tante domande sorte nell'ultimo film. Ecco cosa hanno detto gli sviluppatori riguardo la trama di SotE: *"Il compito di SotE è di raccontare gli eventi cruciali tra l'Impero Colpisce Ancora ed Il Ritorno dello Jedi: i vani tentativi di recuperare l'ibernato Han Solo da Boba Fett, la trasformazione di Luke Skywalker da incurante apprendista a vero cavaliere jedi dopo la crudele rivelazione di Darth Vader, ma anche la trasformazione dello stesso Vader, che inizia a trovare i segni del suo vecchio ego dentro la sua anima provata; e anche gli eventi che conducono alla costruzione della seconda morte nera e tanti altri dettagli (perché Leia arriva al palazzo di Jabba vestita come una cacciatrice di taglie Boushh? Dove ha preso il detonatore termico? Come ha costruito Luke la sua nuova spada laser verde?).*

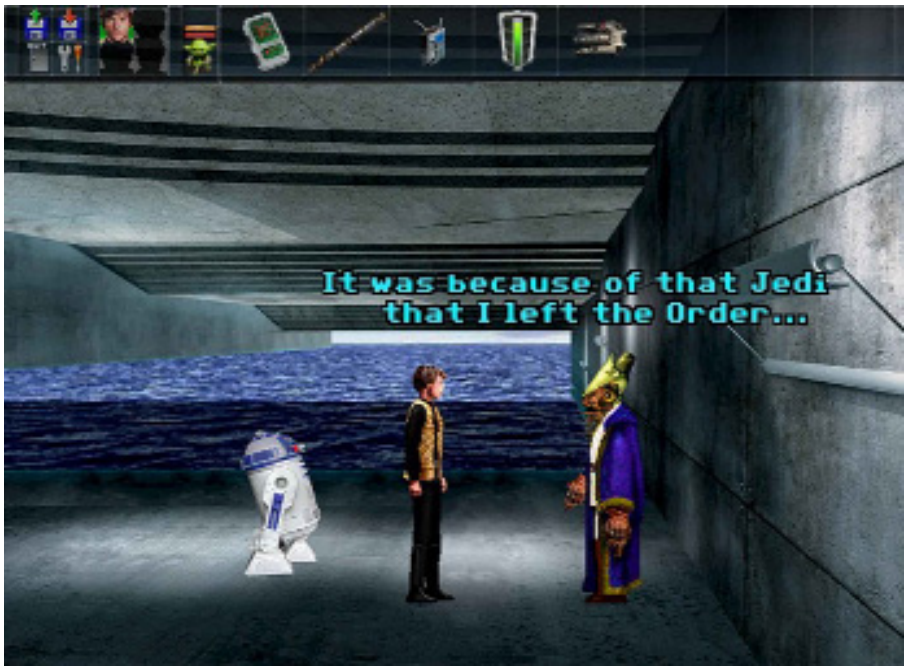
Tutte queste cose vengono raccontate mentre viene presentato un nuovo memorabile cattivo nella saga di Star Wars: il principe Xizor ("Sheesor"), proprietario di una nave della più grande flotta mercantile ma, più di tutto, il leader del più terrificante cartello criminale nella galassia: Black Sun. SotE rappresenta un momento vitale nella saga di Lucas che conduce nel vero cuore dell'amata ed indimenticabile Trilogia; questa prende i personaggi nel mezzo di una evoluzione presa altrimenti per buona all'inizio del ROTJ e soddisfa la curiosità di tutti i fan su quello che succede nel frattempo, non rispondendo con un lessico di un non ispirato "universo espanso" ma guardando indietro al puro mondo dei film classici, sia in termini visivi (grazie alla preproduzione della Lucasfilm) e sia nello stile narrativo."

L'unica differenza tra la narrazione di SotE e l'avventura grafica sarà il primo capitolo. Questo è stato completamente creato dalla Death Star Games e descriverà come Luke Skywalker si allena per diventare il miglior jedi e come costruisce la sua nuova spada laser. La maggior parte delle produzioni amatoriali sono piuttosto corte a causa della vasta mole di lavoro necessaria per creare un gioco. Alla Death Star Game mirano a creare un gioco completo. SotE conterrà 4 personaggi giocabili (Luke, Leia, Dash Rendar e Lando) alcuni compagni non giocanti (R2-D2, C-3PO,

Chewbacca) ed un vasto numero di personaggi con i quali interagire. Ogni personaggio avrà le sue caratteristiche speciali ed abilità. E ascoltate questa... il gioco conterrà non meno di 250 (!!!) ambienti e non meno di 14 pianeti. 50 di questi ambienti sono gia stati realizzati. Gli sviluppatori hanno detto che la lunghezza del gioco sarà simile a quella di Zak McKraken o Monkey Island 2.

La Death Star Game ha pubblicato recentemente un tech-demo. Questo demo contiene una parte giocabile che non sarà inclusa nella versione finale. E' un buon modo per mostrare al pubblico il gameplay e le sensazioni che regalerà il gioco senza scoprire la storia della versione finale. Ci si potrebbe chiedere perché le compagnie commerciali non provino la stessa strategia. Il demo inizia con Luke Skywalker, il famoso eroe biondo del film originale di Star Wars, in cerca della… coppa blu di Chris Jones. Per quelli che hanno pensato "Chi è questo Chris?"…probabilmente non siete membri dei forum della comunità AGS che potete trovare su adventuregamestudio.co.uk. Chris Jones è il creatore del motore AGS, usato anche da questo titolo. Gli sviluppatori della Death Star Games hanno deciso di offrire un piccolo tributo a questo talentuoso-programmatore con questo demo.

Il demo mostra molte potenzialità. Prima di tutto i ragazzi che creano il gioco hanno molto senso dell'umorismo. Mi sono trovato a ridacchiare durante il gioco, dall'inizio alla fine. Naturalmente per capire molti degli sketch bisogna aver visto i film di Star Wars o giocato alle precedenti avventure dalla Lucasart (essere membro della comunità AGS aiuterebbe anche). Se non avete fatto nulla di tutto ciò potreste non comprendere questi siparietti. Nel caso contrario preparatevi ad un'esperienza divertente.

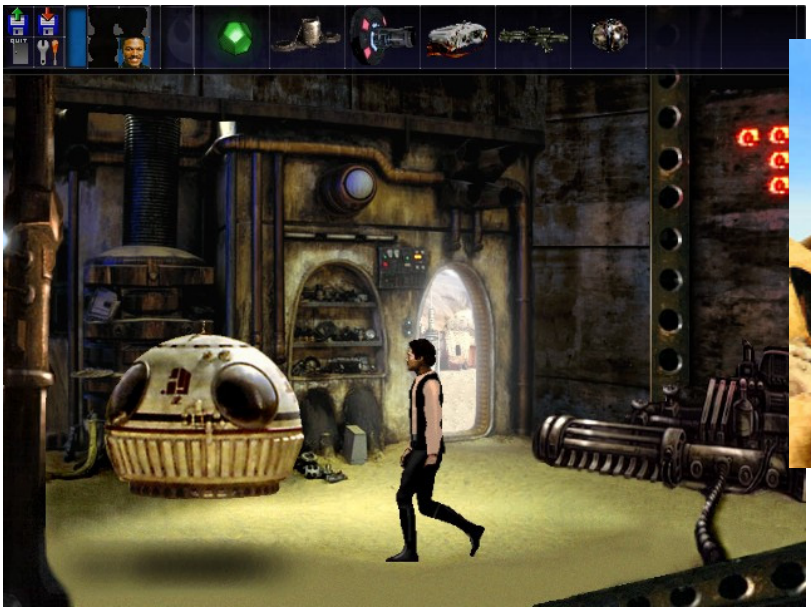


SotE fa uso di una grafica fotorealistica

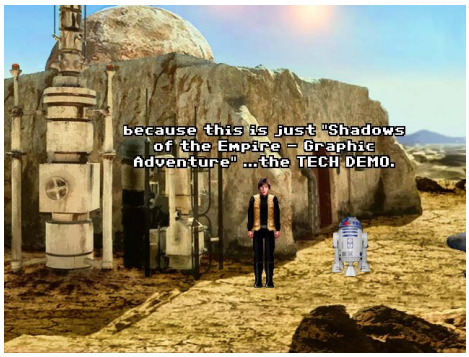
La grafica del gioco è assolutamente grandiosa e quasi unica. L'unica avventura commerciale che possa ricordare ad avere uno stile grafico del genere fu Police Quest IV. Il disegnatore della Death Star Games usa un mix di photo-editing, colorazione digitale, fotocomposizione di immagini preesistenti con elementi addizionali, dipinti sopra pixel per pixel e usa molti filtri. La grafica quindi non viene creata da zero ma il risultato è comunque d'impatto.

Anche la musica di SotE è "rubacchiata" e non sentirete nessuna nuova melodia nel gioco. Malgrado ciò le melodie saranno usate in modo appropriato. La Death Star Games sostiene che: "*Come gli SW fan-films (che sono lavori no-profit dei fans, come la nostra avventura) utilizzeremo la partitura di John William e, in questo caso particolare, anche la partitura di Shadows of the Empire di Joel McNeely. Come si può immaginare Star Wars senza la musica leggendaria di Star Wars? L'intero progetto dell'avventura può esistere grazie alla politica di tolleranza applicata dalla Lucasfilm verso iniziative no-profit come questa, che richiede un enorme ammontare di lavoro e passione che non danneggia in nessun modo i diritti legali del proprietario. Questa è una parte di quello che affermiamo nel nostro disclaimer.*"

L'interfaccia è abbastanza differente da quello che abbiamo visto prima. Quando si passa il cursore del mouse sopra un personaggio/oggetto interattivo si può esaminare cliccando col tasto sinistro o si può interagire con loro cliccando col tasto destro. Muovendo il cursore sulla sommità del monitor si possono vedere le opzioni di gioco, 4 piccole finestre che mostrano la faccia del personaggio giocabile (puoi vedere solo quelli che puoi scegliere ad un certo punto del gioco), l'icona della Forza e l'inventario. Quando si clicca sull'icona della Forza, Luke proverà ad usare la Forza per raggiungere il suo obbiettivo. Ci vorrà un po' di tempo per utilizzare al meglio l'interfaccia, specialmente l'inventario, poiché in molti giochi di solito si clicca col tasto sinistro per scegliere



Sinistra: **Lando, uno dei personaggi giocabili di SotE.** ***Destra:*** **Un fondale direttamente dal gioco.**



Immagini prese dal tech demo rilasciato dai Death Star Games

un oggetto, ma nel caso di SotE bisogna invece cliccare col tasto destro. Una volta che ci farete la mano comunque, l'interfaccia sarà molto funzionale e in qualche modo innovativa. Riguardo l'interfaccia gli sviluppatori hanno detto: *L'interfaccia utente di SotE è nata dopo aver speso ore nell'analisi del GUI di molte avventure grafiche degli ultimi 10-15 anni, dal glorioso sistema SCUMM alle moderne interfacce di "Broken Sword"/"Syberia", passando per "The Dig" e "Beneath a Steel Sky". Dopo molte discussioni su vantaggi e svantaggi di ogni interfaccia e centinaia di stringhe di codice, siamo orgogliosi della nostra creazione, contenente cursori intelligenti, interazioni non-blocking, scorciatoie per mouse e tastiera...".* Sulla prospettiva di una patch per il parlato, gli sviluppatori affermano di star considerando proprio ora la produzione di siffatta patch in quanto inizialmente avevano previsto un gioco senza voci.

Giocare il demo è stato divertente e per la maggior parte lineare. La mia sola lamentela è qualche caso di "blind-pixel-hunting". Che roba è vi chiedete? E' quando voi scandagliate i pixels in un'area che non potete vedere. Nel caso del demo di SotE avviene quando si cercano oggetti in una cassa il cui interno non è visibile.

Spoilers Normalmente se provate a prendere l'oggetto che il cursore vi mostra nella cassa lo prenderete, ma c'è anche un sonar che dovete raccogliere muovendo il cursore con attenzione fino a quando non lo trovate (anche se state guardando la cassa dall'esterno) ***Fine dello Spoilers*** A parte ciò, tutto il resto è A-ok, usare la forza è stato uno spasso e le interazioni con il vostro partner R2-D2 sono piacevoli. Gli sviluppatori hanno affermato: "*Nella tradizione classica della Lucasart non ci saranno vicoli ciechi e avrete sempre un modo per uscire da ogni situazione. Qualche puzzle sarà risolto in squadra".*

Come Rise of the Hidden Sun, Star Wars: SotE verrà rilasciato in capitoli per il download gratuito. La data di rilascio del primo capitolo è prevista per l'inverno 2005. Il team spera di avere pronto il progetto per Natale. Fino ad allora, sentitevi liberi di visitare il sito: http://dsgames.guerrestellari.net/ e scaricate il loro fantastico demo.

- Dimitris Manos

Cerchiamo nuovi scrittori

Vi piacerebbe scrivere per The Inventory? Siamo alla ricerca di nuovi scrittori da integrare nel team di The Inventory. Scrivere per The Inventory può darvi la chance di colpire l'industria delle AG con i vostri articoli e le vostre critiche. Potrete anche ricevere copie gratis delle nuove avventure grafiche. E' richiesta la conoscenza della lingua inglese in maniera fluente. Scrivere per The Inventory richiede una considerevole quantità di tempo, per cui, a meno che non siate sicuri di avere questo tempo a disposizione, non importunateci scrivendoci - perderemmo entrambi il nostro tempo. I richiedenti devono mandare 2 esempi di recensioni a info@theinventory.org. Una delle recensioni dev'essere su un gioco che vi è piaciuto davvero, l'altra su uno che non vi è piaciuto.

Qualcosa di grosso è appena successo...

...e davvero poche persone ne sono al corrente. Preparatevi per alcune grosse notizie nell'immediato futuro che coinvolgono uno degli sviluppatori più popolari di avventure grafiche. Qualcosa è cambiato... Se sarà in meglio o in peggio, solo il tempo potrà dirlo.

Annunciato Ankh

La Rebel Games in Germania ha annunciato una nuova avventura punta e clicca in 3D chiamata Ankh. Il gioco è sviluppato dalla Deck 13 Interactive ed è il sequel di "Ankh - The Tales of Mystery", uscita 7 anni fa e mai rilasciata pe PC. La data di rilascio è per Settembre 2005 e avremo maggiori informazioni sul titolo molto presto.

King's Quest IX footage

Gli sviluppatori del non-ufficiale King's Quest IX, i Phoenix Freeware, ci hanno mandato alcuni video con sezioni in-game del loro imminente titolo. Gli splendidi video ci hanno convinto che il progetto di KQIX è una delle più ambiziose (se non la più ambiziosa) avventure freeware uscite fin'ora. Gli sviluppatori sono stati anche così gentili da mandarci alcune immagini esclusive del gioco da dedicare ai nostri lettori.

Intervista alla Herculean Effort

La Herculean Effort è una compagnia di sviluppo indipendente che ha dato alla luce la premiata serie di Apprentice. Sono al momento al lavoro su The Find ed in futuro hanno in mente di rilasciare il terzo ed ultimo episodio di questa serie. Li abbiamo invitati nel nostro Salotto questo mese per parlare della serie di The Apprentice e del loro nuovo titolo in produzione, The Find

Su di voi:

- Potete parlarci un po' di voi?

Ian: Sono uno studente del college di 21 anni e prenderò la laurea questo maggio. Faccio parte del team di scherma ed ho vinto l'American Status due volte. Inoltre, mi piace il sollevamento pesi, la scrittura creativa ed esprimere me stesso in varie forme artistiche.
Greg: Ho 18 anni e frequento il college per diventare insegnante di musica. Quando non suono ai concerti, scrivo musica per le avventure grafiche o lavoro come uno schiavo sugli script AGS. Studio il cinese e faccio grafica e modellazione 3D.

- Fate i nomi delle vostre avventure preferite.

Ian: Amo le avventure della vecchia scuola Lucasarts. Day of the Tentacle è il mio favorito, soprattutto per la compattezza del suo stile. La grafica, la musica, gli effetti sonori ed i testi supportano l'intera narrativa rendendola uno stile unico.
Greg: Le mie favorite sono la serie di Monkey Island (in particolare Monkey Island 3) e Grim Fandango. Le preferisco principalmente per le loro musiche così maestose. Anche

Sam & Max è molto carino.

Apprentice

- Cosa vi ha ispirato a creare la serie di The Apprentice?

Ian: Apprentice nacque come progetto di lavoro su cui poter imparare e sviluppare le nostre abilità per poi dedicarci al nostro gioco di punta, The Find. Principalmente disegnai ispirandomi ai giochi Lucasarts come DOTT e Sam & Max per lo stile del gameplay.
Greg: Abbiamo sempre cercato di fare giochi. Eravamo molto ambiziosi. Ian doveva disegnare questi giochi, ma le mie poche conoscenze in QBasic non ci portarono molto lontano. Poi scoprii l'AGS cercando su Google. Cominciammo subito a sviluppare The Find. Mi ricordai poi che Ian mi chiese come realizzare una scala a chiocciola in AGS per uno dei progetti segreti su cui stava lavorando. Cercò di spiegarmi il disegno della stanza per telefono, ma davvero non riuscii a capire. Quando venne a casa per le vacanze estive diedi uno sguardo ai disegni e lo scritturai immediatamente.

- Quando iniziaste a sviluppare The Apprentice?

Ian: Primavera del 2003.

- Siete soddisfatti del feedback ricevuto per i primi due giochi?

Ian: Abbiamo ricevuto molti complimenti ed alcune buone critiche. Lessi una lamentela su come la storia non si sviluppa molto nei due giochi. Un'altra buona critica fece notare la mancanza di attinenza di alcuni puzzle con la trama. Ma sulla grafica, la musica ed il gameplay nessuno ha avuto nulla da dire.
Greg: Ho ricevuto molti complimenti per la musica che ho realizzato per questi giochi. Il feedback è davvero molto importante per me. E' grandioso sentire l'eccitazione dei giocatori che aspettano i nostri prossimi giochi.

- Quando sarà disponibile la versione Deluxe di The Apprentice 1?

Ian: Tutto è pronto escluse le linee di dialogo.
Greg: Sto cercando di mettere più traduzioni per il rilascio. La voce e la nuova musica aggiunge davvero molto al gioco e darà molta più personalità ai personaggi (come se non ce ne fosse già abbastanza).

- Ci sono piani per una versione Deluxe di The Apprentice 2?

Ian: Al momento no. C'è voluto circa un anno per produrre la voce del primo Apprentice, che ha circa un quarto del testo (e meno personaggi non giocanti) di Apprentice 2. Con gli altri progetti che abbiamo in mente al momento, è un compito irrealizzabile. Comunque adesso conosciamo meglio la materia e conosciamo alcuni doppiatori di talento, per cui non escluderei la possibilità.

- Quando rilascerete la terza ed ultima parte della serie?

Ian: Abbiamo in mente di cominciare dopo il rilascio di The Find, per cui non lo sappiamo di preciso. Non ho nulla di pronto per Apprentice 3 a parte un pò di storia, dei puzzles e delle locazioni. Al momento non sono sicuro se utilizzeremo lo stesso stile grafico dei primi due. Forse potrei prendere in considerazione il fatto di realizzarlo in alta risoluzione, simile a The Curse of Monkey Island.

- Doppierete il terzo episodio come avete fatto per The Apprentice 1 Deluxe?

Ian: Non è ancora sicuro. Decideremo se creare un'espansione per il parlato una volta terminato lo sviluppo.
Greg: Penso di sì, se decideremo di creare tutto in alta risoluzione per Apprentice 3; sarebbe divertente andare in giro a cercare doppiatori, ma per ora aspettiamo e vediamo.

- Potete parlarci del plot del terzo gioco della serie?

Ian: Nel terzo gioco, Pib deve scappare da Ironcrow ed avventurarsi a Captial per perorare la sua causa davanti al re. Nel viaggio si imbatte in un pazzo sovrano di provincia, un villaggio terrorizzato da un lupo mannaro e un carnevale gestito dagli dei..

- Manterrete la stessa interfaccia per la terza parte o avete intenzione di modificarla?

Ian: Abbiamo intenzione di inserire un sistema magico in aggiunta al libro che Pib usa nei primi due giochi. Questo porterà a dei puzzle che possono essere risolti con mezzi tradizionali (oggetti, ecc.) o per mezzo della conoscenza che Pib ha della magia. Ci auguriamo che questa caratteristica porterà un valore di rigiocabilità al titolo.
Greg: Secondo me, il sistema di magia somiglia ai puzzle di Loom. Penso che questo abbia ispirato l'idea.

The Find

- Ci potete descrivere la trama di The Find?

"In realtà vogliamo che i personaggi 3D sembrino come disegnati in 2D. Sarà fantastico perché possiamo avere 8 angoli di camminata scorrevole e molte altre animazioni dei personaggi"

Ian: The Find segue le avventure di un imprenditore clandestino, che gestisce la propria azienda fornendo articoli illegali. Inoltre conserva anche articoli per altre persone che vanno poi a ritirarle, semplificando gli scambi cosicché le due parti non debbano incontrarsi di persona. Un piccolo errore lo getta a capofitto in una cospirazione nazionale. Inseguito da agenti del governo molto zelanti e da una setta di adoratori di alieni, deve scoprire il segreto che si cela dietro sito di antiche rovine.

- Com'è il personaggio principale?

Ian: Percival Digger è appena entrato nel mondo del crimine e mostra la paranoia che ne consegue. Passa la maggior parte della sua vita in città, evitando la sua dendrofilia. Poiché è sotto tensione, ricorre alla cocaina per calmarsi. Durante questi brevi momenti di rilassamento, riesce a vedere le cose in prospettiva.

- Dopo aver letto il sito web del gioco si ha l'impressione che il gioco avrà grafica 3D. E' vero? Se si, perché avete deciso di usare grafica 3D per questo gioco?

Ian: Il gioco una volta ultimato farà uso di un 3D renderizzato, personaggi cel-shaded che si muovono su sfondi dipinti a mano. Il gioco sarà in alta risoluzione e pesantemente animato, così usando modelli 3D possiamo ridurre la fastidiosa quantità di tempo che passerò a schiacciare pixel.
Greg: In realtà vogliamo che i personaggi 3D sembrino come disegnati in 2D. Sarà fantastico perché possiamo avere 8 angoli di direzione di cammino e molte altre animazioni del personaggio. Comunque non voglio che le animazioni del personaggio (specialmente il camminare) finiscano per risultare lente. In alcuni giochi d'avventura a cui ho giocato con personaggi in 3D ho notato che il camminare era davvero scorrevole ma terribilmente lento. E' qualcosa che cercheremo di evitare.

- Userete il motore AGS per The Find? E se sì, ci potete dire quali sono le vostre prime impressioni sulle capacità del motore con grafica 3D?

Greg: Non stiamo realizzando grafica 3D in tempo reale, quindi AGS è perfetto. Ho anche imparato ad usarlo molto bene, quindi non sarebbe saggio cambiare motore grafico.

- Ci potete descrivere come funziona l'interfaccia?

Ian: L'interfaccia metterà in relazione entrambi i pulsanti del mouse senza un GUI permanente sullo schermo. Cliccando a sinistra si esegue un'azione o si cammina fino a un punto sullo schermo. Cliccando a destra si scorre tra le azioni disponibili, ma solo se il cursore è su un hotspot. Le azioni disponibili dipendono dalla natura del hotspot. Questo sistema eliminerà comandi senza senso tipo "parla al cassetto". Invece puoi "aprire il cassetto".
Greg: L'interfaccia è molto convenzionale, ed oltre ad essere artistica rende più semplice qualsiasi traduzione.

- Ci potete fare un esempio del gameplay di The Find? Ci potete descrivere qualche sfida che il personaggio principale deve affrontare?

Ian: Preferiremmo mantenere confidenziali i dettagli, ma a un certo punto Percy dirotterà un piccolo aereo dal gruppo roccioso Spyderbite.

- Quando sarà pronto il gioco?

Ian: E' ancora troppo presto dirlo.
Greg: non voglio affrettare questo gioco. Voglio prendermi tutto il tempo per rendere The Find il più grandioso possibile.

Domande Generali

- Fate i nomi delle miglior iavventure indipendenti che avete giocato di recente

Ian: Recentemente sono rimasto colpito da Principles of Evil, Two of a Kind e Keptosh.
Greg: Non ho davvero avuto molto tempo di agiocare avventure ultimamente. Ho iniziato a giocare Two of a Kind un po' di mesi fa, ma non l'ho finito. Oh, ho recentemente risolto 5 Days A Stranger e 7 Days A Skeptic, entrambi eccellenti.

- Pensate ci sia possibilità che gli sviluppatori indipendenti possano eventualmente vendere i loro titoli in futuro così da guadagnare qualcosa dal loro lavoro? E' qualcosa a cui avete pensato?

Ian: Considerando il game design un hobby che verrebbe intrapreso senza particolari rischi, un disegnatore potrebbe certamente trarre profitto dal mercato dei giochi d'avventura. Entrambi vorremmo guadagnare dal nostro duro lavoro.

- Come potrebbero migliorare le avventure indipendenti in generale? Quali aspetti della maggior parte di questi giochi vorreste vedere migliorati?

Ian: In generale vorrei vedere una scrittura migliore. Più interazioni, meno elementi riempitivi. Inoltre, se i puzzles ed il loro sistema potessero deviare da ciò che tutti conosciamo, non sarebbe una cattiva cosa.
Greg: Vorrei vedere la gente allontanarsi dai puzzle tradizionali e in qualche modo convenzionali. Quando è stato realizzato Day of the Tentacle, quei puzzle erano nuovi e originali, ma ora di molte idee del puzzle è stato fatto un uso eccessivo. Penso che i migliori puzzle sono quelli inerenti al tuo gioco.

- Quali sono le lezioni più importanti che avete imparato come sviluppatori da quando avete iniziato a creare avventure?

Ian: Inizia con un piccolo progetto e crea un gioco solo se hai un'idea. Fissa molti obiettivi e crea liste di controllo, altrimenti la quantità di lavoro per completare il tuo gioco può sommergerti.
Greg: Si inizia in piccolo. Abituati a finire i giochi. Una volta che ti sei abituato a finire le cose che hai iniziato, fare un gioco più lungo è più facile.

- Quali avventure commerciali attendete con ansia nel prossimo futuro?

Ian: Sono in attesa di A Vampyre Story, Bone e Runaway 2.
Greg: A Vampyre Story!

- C'è nient'altro che volete aggiungere?

Greg: Sono molto stimolato dai giochi d'avventura. Penso che ci sono molti bei giochi in produzione, non vedo l'ora di giocarci!

Five Magical Amulets

Five Magical Amulets è una delle sorprese più piacevoli che abbia avuto dall'inizio dell'anno. Ad essere onesti, la prima volta che sentii parlare del gioco rimasi un po' scettico, data la natura amatoriale della grafica. Però adesso, avendolo completato, posso raccomandare Five Magical Amulets a tutti i fans delle avventure grafiche fantasy senza nessuna esitazione.

Storia: Come ogni storia fantasy che si rispetti, anche questa inizia con le parole "C'era una volta...". Il gioco si svolge in un piccolo paese chiamato Nyron, in un mondo antico dove la magia e le scienze coesistono. L'incantatrice Twelga è uno dei più importanti cittadini di Nyron. E' anche la detentrice di uno dei 5 amuleti magici, l'amuleto verde della Terra. Con le sue magie e l'aiuto dell'amuleto lei si prende cura della natura e la gente di Nyron vive felice, in equilibrio con ciò che la circonda. Un giorno, mentre Twelga fa un giro nella foresta, incontra una bambina apparentemente abbandonata dai genitori. Twelga decide di adottarla, chiamandola Linda. Le darà tutto ciò di cui avrà bisogno per farla crescere ed educarla. Il gioco inizia nel giorno del 18° compleanno di Linda. Lei ora è adulta e studia le scienze a Tyr, una cittadina piuttosto lontana da dove vive Twelga. Comunque, in questo giorno importante, Linda decide di andare a trovare Twelga che non vede da un po' di tempo. Una volta lì, Twelga la informa di alcuni eventi alquanto preoccupanti che si sono verificati a Nyron.

Linda e Twelga in una scena dell'introduzione

Zarkyran, un potente mago, aspira a possedere tutti e 5 gli amuleti magici, così da poter governare su tutta Nyron. Lui è già riuscito ad impossessarsi dell'amulero rosso del Fuoco, utilizzandolo per distruggere la natura nelle terre circostanti. Il problema è che Zarkyran è diventato il più potente mago di Nyron, e nessun altro mago può tentare di opporglisi. Twelga vorrebbe porre fine ai malvagi piani di Zarkyran prima che sia troppo tardi. Visto che per Twelga è pericoloso tenere l'amuleto verde della Terra, chiede a Linda di portarlo a Tveiran, un altro dei suoi figli. Tveiran comunque vive in una terra molto lontana chiamata Gadmor, e Linda dovrà imbarcarsi in un lungo viaggio per compiere il volere di sua madre. Per rendere le cose ancor più complicate, Twelga scompare nell'istante in cui sta consegnando l'amuleto a Linda.

Il plot narrativo è molto interessante e diventa ancor più eccitante via via che la storia si sviluppa. Sia Linda che i personaggi secondari del gioco - e credetemi, ce ne sono molti - sono davvero ben sviluppati. Ci sono alcuni clichés e la maggior parte dei nomi

Sinistra: **Linda nella taverna locale di Gadmor ed un esempio dell'inventario del gioco.**
In alto a destra: **La fontana di Gadmor.**
In basso a destra: **I membri del circo, alcuni di loro sono amichevoli ed altri no.**

suonano come se qualcuno avesse aperto un libro di Tolkien ed avesse cambiato qualche sillaba qui e lì, ma comunque l'originalità non è indubbiamente il fattore a cui le storie fantasy mirano. Gli sviluppatori hanno fatto un gran lavoro nella creazione dei personaggi. La maggior parte di loro ha le proprie ambizioni e caratteristiche speciali che li rende unici.

Le locazioni che la protagonista visita sono molte ed i giocatori avranno davvero la sensazione di star vivendo una grande avventura nel tentativo di salvare una terra mitica. Linda avrà modo di visitare una foresta, un deserto e locazioni ricoperte dalla neve. Un altro commento positivo che va fatto agli sviluppatoro riguarda la longevità del gioco. Questa è una delle avventure freeware più lunghe che abbia mai giocato, offrendo dalle 8 ale 10 ore di gioco. Questa è la lunghezza media di un gioco commerciale odierno.

Grafica: La grafica non è la caratteristica migliore del gioco. Naturalmente non ci possiamo lamentare e, senza bisogno di ricordarlo, non dovete pagare nulla per giocare questo titolo. Ma una recensione è una recensione, ed avendo visto altre avventure indipendenti raggiungere standard professionali è difficile evitare un paragone. I colori sono molto vibranti ma i personaggi ed i fondali sarebbero potuti essere migliori. Per capirci, sembrano disegnati a mano da un pittore non professionista. Ci sono dei dietro le quinte del gioco, che potrete guardare appena portato a termine per la prima volta Five Magical Amulets. In questi dietro le quinte potrete vedere come il gioco appariva nel 2003, anno in cui iniziò lo sviluppo, e com'è adesso nel 2005. La differenza è enorme e spero che gli Off Studio riusciranno a migliorarsi ancora nei prossimi titoli. E se lo faranno, allora per loro sarà il momento di lanciare qualcosa a livello commerciale.

Sviluppatore:
Off Studio
Prospettiva:
3° persona
Interfaccia:
Punta e clicca
Sito web:
offstudio.fabry.cz
Difficoltà:
Facile

Sotto: **Dentro il castello di Zarkyran**

Questa depressa fata ha bisogno dell'aiuto di Linda, altrimenti morirà

"Five Magical Amulets è una meravigliosa avventura fantasy e sicuramente uno dei primi contendenti per il nostro premio di Miglior Avventura Indipendente 2005

Alti: Personaggi memorabili, una storia avvincente, longevo, ottimo gameplay, musica scritta e suonata ai fini del gioco
Bassi: La grafica è amatoriale, un paio di motivi sonori si sarebbero potuti escludere

Il Verdetto

Storia:	**90**
Grafica:	**59**
Sonoro:	**71**
Gameplay:	**95**
Totale:	**83**

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

Sonoro: Non descriverei la musica del gioco "stellare". Specialmente nelle fasi iniziali, alcune sonorità mi hanno fatto sentire come se avessi il mio dottore alle calcagna che urla "E' ora della medicina!" e mi spinge le pillole di prozac in gola. Ad ogni modo, nei credits finali, c'è una canzone - in Ceco - creata appositamente per il gioco ed è realizzata davvero magistralmente. Altre sonorità in-game durante la seconda metà del gioco non sono male, ma comunque niente di eccezionale. Mai dimenticare che la parola fondamentale qui è: free!

Gameplay: Per favore, qualcuno mandi una copia del gioco a tutti gli sviluppatori di adventure lì fuori così che possano avere un'idea di come creare avventure grafiche divertenti. Il gameplay di Five Magical Amulets è semplicemente fantastico. La maggior parte delle soluzioni agli enigmi che incontrerete nel gioco hanno un senso, e questo senza risultare troppo facili. Il gameplay è basato principalmente sull'inventario, sull'interazione col mondo di gioco e tra i personaggi. Sono presenti anche dei puzzle logici ottimamente integrati, messi lì non di certo solo per allungare il brodo. Questi puzzle sono davvero ben integrati nella storia. Vi chiedete se è presente del pixel-hunting? No, niente, nada, non sono mai tornato indietro di una schermata cercando qualcosa che non avevo visto. Ho dovuto guardare la soluzione solo una volta, durante la visita di Linda a Gadmor. ***Spoilers*** Linda deve portare a termini alcuni compiti prima che la talpa appaia, ed alcuni di questi compiti non hanno nulla a che fare con la talpa, per cui ci ho perso un po' di tempo ***Fine dello Spoilers*** Il risultato complessivo del gameplay è fantastico, non rimarrete mai bloccati troppo a lungo in una locazione e visiterete posti nuovi in continuazione. Ciò mantiene l'interesse per la storia su altissimi livelli.

Informazioni Generali: Il gioco è disponibile gratuitamente dal sito ufficiale di Off Studio. Five Magical aAulets è stato realizzato con il motore Wintermute e fa uso di grafica vettoriale. Off Studio fa base in Repubblica Ceca.

In poche parole... Five Magical Amulets farà risvegliare dolci ricordi a tutti quei fortunati avventurieri che abbiano giocato la serie di King's Quest, quella di Kyrandia o quella di Quest for Glory. Una storia fatata che manterrà vivo l'interesse dall'inizio alla fine e che vi farà riflettere su come gli sviluppatori di avventure commerciali creino con difficoltà qualcosa di simile a livello di gameplay dei giochi odierni. Five Magical Amulets è una meravigliosa avventura fantasy e sicuramente uno dei primi contendenti per il nostro premio di Miglior Avventura indipendente del 2005.

- Dimitris Manos

Two of a Kind

Sviluppatore:
Epileptic Fish
Prospettiva:
3° persona
Interfaccia:
Punta e clicca
Sito web:
davelgil.com
Difficoltà:
Facile

Ho un annuncio da fare. Dopo una lunga ed interminabile discussione nel quartier generale di The Inventory abbiamo deciso di modificare i contenuti e focalizzarli non più solo sulle avventure grafiche ma anche sui giochi di carte! Per cui, vi presento la brillante simulazione di poker "Two of a Kind"... Yeah, naturalmente sto scherzando (anche se prendono per buono ogni MIO suggerimento). Ecco la realtà: Two of a Kind è una ventata di freschezza nelle avventure punta e clicca indipendenti. Benché non sia perfetta, ha una massiccia dose di fascino e vi divertirete nelle due ore che servono per portare a termine il gioco.

Storia: All'inizio del XIV secolo un piccolo meteorite colpì la Terra. Cinquecento anni dopo, dei pellegrini fondarono un paese nello stesso punto. Bluff City crebbe e prosperò indisturbata per generazioni. Anche se appare come ogni altra città, c'è qualcosa che la rende differente. Gli abitanti di Bluff City hanno una varietà di strane abilità come trasformare l'acqua in vino o attrarre soldi. I nostri protagonisti sono i gemelli Tiffany e Timothy Walters. Mentre a Tiffany piacciono gli animali imbottiti e porta allegria ovunque, Tim è di umore più scuro. E' sciatto, sarcastico ed adora il rock. Per vivere mandano avanti un'agenzia di detective che investiga su piccoli casi come "trova il gatto scomparso". Come la maggior parte dei cittadini di Bluff City, hanno super poteri. Tim ha il potere della levitazione e Tiff ha l'abilità di parlare con gli animali. Stanno girovagando per il loro ufficio quando il direttore del museo locale li chiama e li incarica di ritrovare un antico cristallo Egizio che è stato rubato. Felicemente accettano il caso e la loro avventura inizia!

L'intero plot è un po' superficiale, così come tutto il gioco, e si adegua perfettamente all'atmosfera. I dialoghi sono pieni di senso dell'umorismo che ricorda quello di Monkey Island. Non ho potuto fare a meno di ridere quando ho incontrato l'Oracolo che ovviamente fa la parodia a Matrix.

Grafica: Two of a Kind ha una retro-grafica allo stato dell'arte, che ci riporta alla memoria i tempi in cui le avventure erano alla vetta della loro potenza ed il 3D non si immaginava nemmeno. Ah, dove sono quei giorni... Comunque, è probabilmente il meglio che si possa ottenere alla risoluzione di 640x480. Ci sono tantissimi oggetti ed hotspots decorativi che hanno il fine di intrattenreci per un bel po'. Uno di questi è il cappello blu che è il simbolo dell'Adventure Game Studio ed è un modo carino per dire: "Grazie Chuck Jones!" Mi

Tiffany e Timothy nel loro ufficio

La storia scava nel paranormale

Il nome del negozio suona familiare?

Timothy al lavoro

"Two of a kind è un'avventura divertente che merita di essere giocata nonostante alcuni punti deboli. I dialoghi e le situazioni comiche sono definitivamente il lato meglio riuscito del gioco."

Alti: Storia stramba e moltissimo humor
Bassi: Bugs. Mi hanno fatto rigiocare gran parte del gioco perchè i personaggi scomparivano.

Il Verdetto

Storia:	**91**
Grafica:	**85**
Sonoro:	**83**
Gameplay:	**77**
Totale:	**84**

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

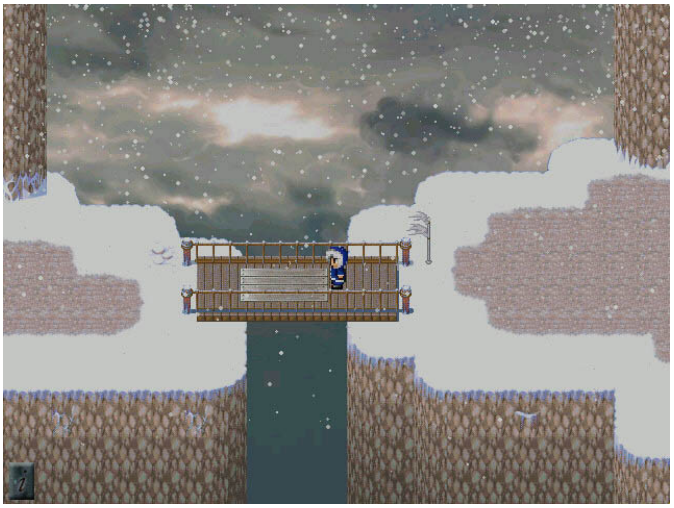
sono anche piaciuti la comparsa del GUI ed i credits.

Sonoro: Mi è piaciuto. Davvero. Le melodie sono rimaste allegre ed affascinanti fino all'ingresso nel maniero abbandonato. Lì la musica, che si suppone dovesse essere paurosa e tetra, diventa irritante appena dopo due minuti di ascolto. Ma nel complesso tutte le musiche sono di buona fattura, soprattutto quella dei credits, davvero da primi della classe. E' una canzone chiamata "Itchy eyes", composta da Allister Howe, e se volete potete scaricarla dal loro sito www.davelgil.com. Ci sono anche un po' di effetti sonori per mantenere viva l'atmosfera.

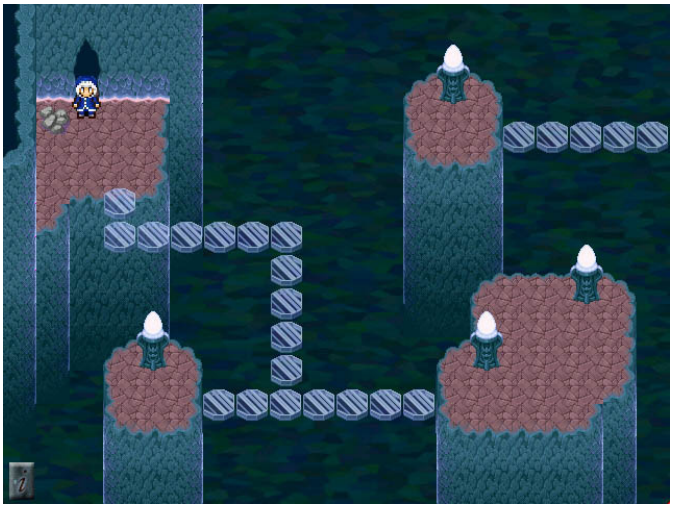
Gameplay: Questa è una parte che non mi ha entusiasmato. Il gioco è stato realizzato usando il motore AGS. E' in 3° persona, con un'interfaccia punta e clicca ed ha un GUI che si lascia guardare. Il GUI è ben disegnato ma penso che sarebbe risultato più pratico se avessero implementato una scorciatoia col tasto destro per le azioni più ovvie come "apri la porta", "parla a quel personaggio" ecc. I puzzles non sono molto difficili ma non è per forza un difetto. Infatti, li ho trovati divertenti e ricchi di inventiva, specialmente quelli che richiedono un lavoro di squadra o l'utilizzo dei super poteri. E rinfrescante vedere un nuovo approccio alla risoluzione dei puzzle. Un'altra cosa che mi ha dato fastidio è la quantità dei bugs presenti. Ce ne sono talmente tanti che sono stato tentato di sparare l'insetticida sul monitor! Forse sono troppo severo. Forse sto dimenticando che questa è un'avventura amatoriale creata da un gruppo di fan e che non posso aspettarmi le stesse cose che mi aspetterei in un titolo commerciale (ed anche questi non ne sono esenti ad essere onesti).

In poche parole: Two of a kind è un'avventura divertente che merita di essere giocata nonostante alcuni punti deboli. I dialoghi e le situazioni comiche sono definitivamente il lato meglio riuscito del gioco. Mi è piaciuta in partocolare la parte finale quando Tim e Tiff di essere stati adottati e di non essere quindi gemelli. Forse avrei dovuto mettere la parola "spoiler", ma non mi frega... Hey, piano con quella pistola, stavo scherzando... No, davvero, non è il finale!

- Mike Anderson



Howard's desktop adventures?



Un divertente puzzle di Catacombic

Catacombic

Sviluppatore: **The Makers**
Prospettiva: **3° persona**
Interfaccia: **Punta e clicca**
Sito web: **www.candles-weblog.us/index.html**
Difficoltà: **Media**

Catacombic è un'avventura breve (molto, moooolto breve) ma capace di offrire non poco divertimento ai giocatori.

Storia: Beh, non aspettatevi di giocare un gioco idilliaco, dopo tutto il gioco dura solo una paio di minuti. Voi prendete il ruolo di Howard, un ragazzo intrappolato in un rifugio in cima ad una montagna. Howard deve liberarsi e fermare un culto di maghi intenti a risvegliare le forze del male. Lo so, non è la tipica storia che può aggiudicarsi un premio, ma hey, avete giocato Aura? Viene venduta a 20 dollari! Catacombic costa... oh, aspettate, giusto, non costa nulla!

Grafica: Questa non è una tipica avventura in AGS. Lo sviluppatore ha usato RPG Maker per creare la grafica ed AGS per la programmazione. Il risultato è davvero molto carino e potrà ricordarvi alcune desktop adventures che la Lucasarts pubblicò o anche JP & Cosmo, un'altra avventura in AGS.

Sonoro: Ci sono alcuni motivetti davvero carini nel gioco. Niente di che ma fanno il loro lavoro.

Gameplay: Catacombic vanta qualche puzzles originale, alcuni ben integrati, altri messi lì solo per confondere. Un esempio di puzzle ben integrato è una stanza avanti nel gioco dove dovete sistemare alcuni ponti di luce nella giusta posizione così da essere capaci di arrivare alla fine della stanza. Dall'altro lato, un puzzle aggiunto solo per confondere, è una sorta di "battaglia navale" dove dovete piazzare alcune pietre nella giusta posizione, rendendo pèossibile l'apertura di una porta. C'è stato un feedback minimo per questo puzzle e non ha molto senso che una setta di maghi metta un puzzle stile battaglia navale su una porta per proteggere il passaggio.

In poche parole... Catacombic è un'avventura breve ma divertente che vi regalerà un po' di minuti di rilassamento e divertimento.

- Dimitris Manos

"Catacombic è un'avventura breve ma divertente che vi regalerà un po' di minuti di rilassamento e divertimento."

Alti: Grafica gradevole, puzzles divertenti da risolvere
Bassi: Molto breve, a battleship puzzle

Il Verdetto

Storia:	**50**
Grafica:	**85**
Sonoro:	**65**
Gameplay:	**81**
Totale:	**68**

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

Invento-Mail

Questa è la sezione del magazine dove potete farvi sentire. Inviate le vostre e-mail a 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.

Solo supporto gente!!! THE INVENTORY E' IL PIU' GRANDE EVENTO CHE SIA AVVENUTO DAL PRIMO GIOCO PER P&C!!! Avrei uno o due desideri, vedere più recensioni di giochi vecchio stile come MI 1 e 2 , "LOOM" (tutti devono conoscere la bellezza di questo gioco), "Larry suit Larry in the land of the langue lizzards" (Gioco che ha avviato la rivoluzione)... Ma aspettate un attimo, il motivo per cui ti sto parlando di questo già lo conosci. Le voglio in THE INVENTORY non per me, ma per tutti i giocatori del mondo!!! E dove posso trovare (da scaricare) "Big red adventure" (ho sempre desiddderato giocare questo gioco)? Continuate a supportare gli AGS-ers come avete fatto fin'ora!!! E fate un'anteprima di "Indiana Jones and the fountain of youth" di Barnett Collage (AGS). Ho scritto tutto questo perchè sono triste di essere l'ultimo avventuriero in SERBIA (La terra del chaos)!!!

Nel caso pubblicaste la mia lettera su THE INVENTORY vorre idire qualcosa alla mia ragazza (MAJENA VOOOJIM TE OVOOJIKO--i--!!! I VISNJE,TRESNJE I NAJLEPTIRSKIJE!!!ZAUVEK TVOJ I ZAUVEK MOJA ZAUVEK NASI!!!)

WhiteNigga non ha nulla tranne il RISPETTO PER TE DIMITRIS!!!

Dusan Radojevic

The Inventory: Questa è stata sicuramente una delle più appassionate lettere di supporto che abbiamo ricevuto :). Grazie per le tue parole Dusan. Per quanto riguarda i tuoi desideri, non posso prometterti recensioni di vecchie avventure (benchè amerei farlo). Il problema è che non ho molto tempo (e soldi ma questo è un altro problema) e alcuni dei membri attuali del nostro staff non sono stati molto attivi ultimamente, ed è per questo che siamo alla ricerca di nuovi scrittore da inserire nel nostro team. Saluti a te ed alla tua ragazza.

Grazie per la sezione musicale. E' molto carina (e nostalgica) da ascoltare. Faccio notare, comunque, che anche ricevendo il segnale (insolitamente alevato) a 80K MPEG, la qualità sonora è sempre sui livelli di 28K-RealPlayer. Forse è dovuto al segnale mono. Per favore fate quello che potete per fare buon uso di tutta quella banda.Thanks.

Paul Posa

Ciao, questo sito è fantastico, ho visto il link su Micromania di febbraio... Ascolto sempre la vostra radio, ma sapete se e come posso salvare le canzoni? Oppure avete qualche link, dove scaricare musica di Loom, 7th... Grazie

Robert Guerrero

Adoro la stazione radio di The Inventory! Comunque, Musicmatch mi si chiude sempre dopo circa dieci minuti. C'è un altro player o formato che funziona meglio? E' stata una grandiosa idea mettere su una stazione radio che suona musica delle avventure grafiche.

Andy P

The Inventory: Ciao Paul, Robert ed Andy e grazie a tutti voi per i commenti sulla stazione radio. Sfortunatament e per mancanza di tempo non sono stato capace di risolvere alcuni problemi della radio. Ecco alcune risposte alle vostre domande. Personalmente uso Winamp per ascoltare la radio, potete scaricare Winamp a www.winamp.com. Non potete scaricare canzoni dalla nostra radio, è possibile ascoltarle solo online per problemi legali. Paul, non sono sicuro di aver capito cosa intendi, ma contatterò il nostro webmaster e lo porterò a conoscenza della tua lettera. Grazie a tutti per averci scritto e speriamo che continuerete a supportare il nostro magazine e la nostra radio.

Epilogo

Questa è la fine del numero 23 di The Inventory. Nel nostro prossimo numero torneremo a focalizzarci sulle avventure commerciali, e se tutto andrà come pianificato potremo fornirvi non meno di 3 eccitantissime anteprime! Avremo anche le recensioni di Still Life, il thriller di Microids, di Nibiru della DTP e qualche altra avventura commerciale che non ha trovato posto non questo numero dedicato agli sviluppatori indipendenti. E sembra proprio che tornerà anche la sezione dedicata ai fumetti.

Ma fino al prossimo numero, vi preghiamo di supportarci cliccando sugli ads di Google sulla nostra homepage (www.theinventory.org). Facendo questo, noi riceviamo qualche guadagno. E lasciateci sapere cosa pensate della nostra netzine scrivendo all'indirizzo info@theinventory.org oppure sul forum (www.theinventory.org/forum). Come avrete già letto nella sezione gossip siamo alla ricerca di nuovi scrittori. Se pensate di poter collaborare con The Inventory per la posizione di scrittore, mandateci una e-mail con qualche idea su cosa vi piacerebbe scrivere. Siamo proprio alla ricerca di idee originali.

Bene, è tutto per ora. Fino al mese prossimo, buon'avventura e continuate a visitare i forums di The Inventory per essere aggiornati sulle ultime notizie.

Dimitris Manos

element
open minded e-services

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

Special Offer for The Inventory E-Zine Fans

Hosting for OpenSource/Game Devs Related Websites

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

FREE

Hosting for Adventure Related Websites

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

2.5 Euro/Month

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

Get in Contact with us at Sales@Element.gr

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

* The Amount of Storage can be increased on Demand

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

www.theinventory.org

Forums
Adventure Radio
Latest Adventure Trailers

...and more coming soon