

TESTI DELLE SCHEDE DI LUCASDELIRIUM: PRIMA VERSIONE (2000-2006)

Quelli che seguono sono i testi non formattati delle schede della prima versione di Lucasdelirium, andata online il 14 ottobre del 2000 e aggiornata nel 2003. Potrebbero non corrispondere esattamente alle primissime versioni, perché ho usato un backup del 2003, di poco antecedente al primo restyling, ma i ritocchi a mia memoria in quei primi tre anni furono minimali. C'è da notare che queste schede furono riscritte nel corso del 2006, quindi i testi che seguono sono rimasti online con poche modifiche per tre anni anche nella seconda versione grafica di Lucasdelirium. Per avere un'idea di come apparisse il sito nel 2000, fate riferimento alle poche pagine che ho ricostruito, nello stesso archivio di questo pdf e visionabili offline, partendo da “index_01.html” nella cartella “lucasdelirium_V1”. Dovrebbe essere superfluo scriverlo, ma questo documento ha soltanto valore di memoria storica: vi prego di non pubblicare i testi che seguono, e di non considerare MAI le informazioni qui contenute più affidabili di quelle recuperabili sull'attuale www.lucasdelirium.it. In vent'anni di passi insieme ne abbiamo fatti tanti. Se state leggendo questo, vuol dire che siete davvero affezionati!

Grazie,
Diduz
(14-10-2020)

Labyrinth (1986)

Publicato da Activision

Produzione e progettazione: David Fox

Collaborazione alla progettazione:

Douglas Adams, Christopher Cerf, Noah Falstein, Steve Arnold, Brenda Laurel

Programmazione : Charlie Kellner (sup.), David Fox, Kevin Furry

Fondali: Gary Winnick, James St.Louis

Animazioni: Ken Macklin, Gary Winnick

Musiche: David M. Martin Jr.

Packaging:: Clovince Lewis e Elaine Dean (Scrittura manuale)

Si tratta di una rielaborazione del film omonimo. Si viene trasportati nel film "Labyrinth" mentre ci si trova in un cinema e bisogna riuscire a raggiungere e sconfiggere Jareth, il re degli gnomi.

SOGGETTO/PROGETTAZIONE: Misconosciuto primo esperimento della Lucas in ambiente adventure, con un'impostazione terribilmente rivoluzionaria, sulla quale vale la pena di spendere due parole. Inizialmente il gioco si presenta come un'avventura testuale, con tanto di descrizioni di ambienti e "go north", "go south" e così via; ciò che stupisce è che però l'input non è dato dal giocatore compilando delle frasi, bensì selezionando da un pannello in basso a sinistra dei verbi e da un altro pannello a destra gli oggetti su cui applicare l'azione selezionata. Questo è però solo l'inizio: una volta entrati nel cinema, il gioco si trasforma da avventura testuale in avventura dinamica, mettendovi al controllo del personaggio in una visuale in terza persona in cui controllate direttamente il vostro alter-ego tramite joystick, continuando a poter utilizzare l'interfaccia con i verbi. All'epoca passato sotto silenzio, anche per la sua trama assolutamente blanda che svuota quella del film originale di molta atmosfera, Labyrinth è in realtà uno dei più allucinanti esempi di preveggenza videoludica che io abbia mai visto. Al confronto, la staticità -protrattasi per tanti giochi- del successivo sistema SCUMM fa rivalutare le sperimentazioni delle nuove interfacce negli ultimi anni (vedi Grim Fandango ed Escape From Monkey Island). Al design firme note come il compianto Douglas Adams (Guida Galattica Per Autostoppisti), Noah Falstein ed anche Steve Arnold, futuro presidente della Lucafilmgames per diversi anni.

GRAFICA: Approssimativa e ben al di sotto delle capacità cromatiche del C64; i primi piani di Jareth sembrano in CGA (4 colori). In questo, Labyrinth appartiene davvero ad un'altra epoca.

MUSICA E SONORO: Assenti, tranne che per rarissimi riarrangiamenti di alcuni brani del film e sporadici effetti sonori, oltretutto mediocri.

PROGRAMMAZIONE: Non esisteva ancora lo SCUMM, ma comunque i salti da avventura testuale ad avventura dinamica devono aver fatto sudare non poco chi se n'è occupato.

SUPPORTO: 1 disco 5.25" 160Kb

Maniac Mansion (1987)

Soggetto e progettazione: Ron Gilbert & Gary Winnick

Testi e programmazione: Ron Gilbert, David Fox, Carl Mey

SCUMM Story System: Ron Gilbert

Fondali e animazioni: Gary Winnick

Musiche: Chris Grigg & David Lawrence

Sonoro: Chris Grigg

Packaging: John McLaughlin (design confezione e manuale), Ken Macklin (illustrazione confezione), Steve Purcell (illustrazione del retro confezione per la riedizione del 1990)

Vent'anni fa, la caduta di una cometa nel giardino dell tenuta Edison provocò un certo sconquasso nelle menti dei suoi abitanti. Da quel giorno il dr.Fred si è tramutato in un pericoloso scienziato pazzo, che divide la casa con la moglie-assistente-infermiera Edna, il figlio Ed (con criceto al seguito) ed i suoi due tentacoli domestici semoventi, Green e Purple. Il primo è di carattere mite e sogna di diventare il leader di una rock-band di successo, il secondo è un bieco leccapiedi del dottore. Una povera ragazza di nome Sandy viene rapita dal pazzo che vuole tentare, posseduto dalla cometa, un folle esperimento di chirurgia cerebrale sulla malcapitata. Ciò che Fred però non ha calcolato è che Dave, il fidanzato della bella, non si rassegnerà tanto facilmente e tenterà di salvare Sandy con altri due suoi amici (che spetta scegliere al giocatore), in una notte che nessuno dimenticherà facilmente....

SOGGETTO/PROGETTAZIONE: Il primo gioco della Lucas come sviluppatore indipendente è un adventure. A quell'epoca, la Sierra aveva già creato ed iniziato le sue note saghe come King's Quest, Space Quest e Leisure Suit Larry. Questi giochi usufruivano di un'interfaccia ibrida, dando ai giocatori il controllo di un personaggio attraverso la tastiera in un ambiente pseudo3D, mentre i classici comandi delle avventure erano ancora impartiti con la vecchia interfaccia testuale ("give goat carrot", "untie alien" e così via). L'idea di Gilbert era di semplificare l'interazione senza comprometterne l'efficienza. Troppo spesso i giocatori si bloccavano nel tentativo di scoprire quali espressioni usare per persuadere cocciutissimi parser. La soluzione fu trovata con un'interfaccia che miscelava i classici comandi delle avventure con un sistema "punta & clicca" tipico dei sistemi operativi controllati via mouse (Windows e MacOS). Il risultato fu rivoluzionario e consentiva di concentrarsi sugli enigmi e sulla storia: il puntatore del mouse era sufficiente per esaminare le locazioni, raccogliere ed usare oggetti, camminare e tenere sotto controllo l'inventario. Per rendere l'avventura ancora più dinamica, molti puzzle furono progettati per essere risolti usando la cooperazione tra personaggi, selezionandoli di volta in volta tra i tre scelti all'inizio del gioco: questa possibilità, combinata con enigmi abbastanza difficili, garantiva un'esperienza appassionante anche per gli accanitissimi maniaci delle avventure testuali, che avrebbero potuto prevedibilmente sentirsi orfani del parser testuale; l'incredibile flessibilità del gioco, garantita da puzzle differenti a seconda dei personaggi scelti, rende MM il secondo capolavoro di game design di Ron Gilbert (dopo Monkey 2). L'innovativa tipologia dell'interazione non fu l'unica ragione per la quale MM divenne un successo: la storia era ricca di referenzialità mediatiche, miscelata con spirito parodico e un bizzarro sense of humor. La struttura narrativa è a metà strada tra La Famiglia Addams (per la famiglia degli Edison) ed Happy Days (per il gruppo dei ragazzi); considerando la mancanza di lunghe conversazioni, l'attenta caratterizzazione dei personaggi è già stupefacente, ma è probabilmente anche dovuta al potere dell'immaginazione che usavamo tanto nella prima epoca del divertimento interattivo, quando grafica schematica e sonoro telegrafico lasciavano spazio alle aggiunte della fantasia (sfogo romantico ;-)). L'atmosfera è anche migliorata dal rispetto dell'unità di azione, di tempo e di luogo, che accomuna MM a molti classici film horror in stile "La Casa". Per la prima volta si incontra la tipica e surreale autoironia Lucas: la stanza dei coin-op è decorata con un poster di "Rescue On Fractalus", un precedente arcade degli stessi autori (nelle versioni a 16 bit del gioco è sostituito da un poster di "Zak McKracken").

GRAFICA: Completamente disegnata da Gary Winnick e piuttosto simile a quella delle parti dinamiche di Labyrinth, la grafica è prevedibilmente - data l'epoca - piuttosto semplice, ma riesce nondimeno ad offrire grossi sprite e discrete animazioni. L'originale versione C64 presentava solo una decina di colori su schermo e l'unità di luogo non si riflette in una grande varietà di locazioni, che appaiono più fantasiosamente acide nella grafica a 16 colori delle versioni a 16bit).

L'inquadratura è più ravvicinata rispetto a quella delle avventure Sierra, con un conseguente aspetto più dettagliato di locazioni e personaggi.

MUSICA E SONORO: A parte il tema iniziale di Grigg & Lawrence, il gioco è praticamente muto, con occasionali brevi effetti sonori ben riprodotti dal mitico processore SID del C64: un esempio è costituito dai grilli all'esterno della mansion.

PROGRAMMAZIONE: Durante il design di MM, Ron Gilbert decise di programmare lo SCUMM. Non si tratta semplicemente della interfaccia "punta & clicca"- come molti aficionados della Lucas credono- ma anche di un linguaggio di programmazione e di una serie di tool atti a semplificare la creazione delle avventure della casa: SCUMM è l'acronimo di SScript Utilities for Maniac Mansion. Lo SCUMM gestisce il sistema e il codice "low-level", così i programmatori devono semplicemente compilare uno "script" relativamente semplice per organizzare la grafica, il suono e l'interazione. La versione originale di MM fu programmata per Commodore 64/128 e richiedeva la presenza di un disk drive da 5,25", a causa della quantità notevole di caricamenti per stanze ed oggetti.

L'inizializzazione era decisamente lenta, ma il resto del gioco girava abbastanza rapidamente, considerati gli standard dell'epoca; non c'era disk-swapping, al massimo si poteva parlare di un limitato "side-swapping" (i dischi del C64 erano a doppia faccia). Il cursore era controllato via joystick ed è piuttosto curioso ricordare quanto considerassimo questa soluzione comoda!

SUPPORTO: 1 disco 5.25" 160Kb

Zak McKracken And The Alien Mindbenders (1988)

Direzione del progetto: David Fox

Soggetto e progettazione: David Fox, Matthew Kane, David Spangler, Ron Gilbert

Testi e programmazione: David Fox & Matthew Kane

SCUMM Story System: Ron Gilbert

Fondali: Martin Cameron

Grafica dei personaggi ed animazioni: Gary Winnick

Musiche: Matthew Kane

Sonoro: Matthew Kane, Chris Grigg, David Warhol

Capo tester: Kris Kahn

Tester: Judith Lucero, Leslie Edwards, Tim Partenfelder,

Packaging: Steve Purcell (illustratore della confezione e del National Inquisitor), Paul Curtin (design confezione), Victor Cross (stesura National Inquisitor)

Zak McKracken è un giornalista di San Francisco. Incaricato dal suo tirannico direttore di indagare su di un misterioso scoiattolo bitema che ha attaccato due campeggiatori a Seattle, si imbatte in avvenimenti fantascientifici più grandi di lui: una stirpe di alieni schizofrenici si è impadronita delle linee telefoniche e, attraverso un suono che emettono attraverso esse, hanno l'intenzione di schiavizzare l'intera popolazione umana azzerandone l'intelligenza. C'è un solo modo per fermarli: scovare i pezzi di una macchina che altri alieni, questa volta pacifici, avevano secoli prima preparato. Sulla terra Zak sarà aiutato da Annie, una studentessa ufologa della quale si invaghirà, mentre su Marte, successivamente, sarà coadiuvato dalle due giovani astronave Melissa e Leslie.

SOGGETTO/PROGETTAZIONE: Quando si parla di trama "assurda" o "demenziale" per un videogioco, sicuramente si dovrebbe tener ben presente quella di Zak. David Fox, l'ideatore del gioco, ha recentemente dichiarato in un'intervista che, quando andò a trovare David Spangler nella sua casa vicina al Monte Rainer a Seattle, insieme si produssero in un trattamento che prevedeva un'impostazione SERIA! Incredibile...probabilmente l'apporto di Gilbert cambiò alquanto le carte in tavola. ZMK fa del paradosso e dell'assurdità la sua cifra stilistica principale: nel corso dell'avventura capita di realizzare una tuta da astronauta con una muta da sub ed una boccia per pesci, di incontrare un alieno fan di Elvis, di ascoltare due ragazze lamentarsi della mancanza di ragazzi su Marte, di travestirsi da alieno utilizzando occhiali & baffi finti in stile Groucho, di evitare per un pelo di essere schiacciati da un pezzo di pane raffermo che precipitando demolisce i marciapiedi, di raccogliere un alieno a forma di ramazza e così via. Ogni richiamo New Age con suggestioni di fratellanza interstellare (alla "Incontri Ravvicinati Del Terzo Tipo", per intenderci) viene prontamente dissacrato sia dalla carrellata dei personaggi, che comprendono anche uno sciamano che accetta carte di credito, sia dalla perversione profusa dai quattro game designer nella struttura degli enigmi, molto aperta, poco lineare e decisamente complessa. A questo proposito l'interazione tra personaggi di Maniac Mansion continua ad essere implementata e il gioco di squadra tra Zak, Melissa e Leslie su Marte ne è un esempio lampante e piuttosto duro. E' d'obbligo citare il National Inquisitor incluso nella confezione originale del gioco: si tratta in tutto e per tutto di una copia immaginaria del giornale per cui Zak lavora, illustrata da Steve Purcell, l'autore di Sam & Max, che comincerà a lavorare attivamente sui giochi Lucas a partire dal prossimo gioco; questo "quotidiano" offre una caterva di indizi, oltre ad essere spassoso ed a riproporre in tono satirico lo stile di molti giornali di serie Z americani, quelli -per intenderci- che trovate nei supermarket e che comprendono interviste a donne che hanno visto UFO atterrare nel proprio giardino e amenità simili. Ormai molti guardano a questo gioco come ad un concentrato di virtù avventuriere, anche se bisogna ammettere che, pur presentando una storia ed un'atmosfera impareggiabili, è comunque mostruosamente complesso e forse la non linearità è diventata più abbordabile con, per esempio, la prima parte del primo Monkey. Comunque la si pensi, questa è roba indimenticabile.

GRAFICA: Martin Cameron si unisce a Gary Winnick ed i due, trovandosi finalmente ad avere a che fare con una trama molto più epica di quella di Maniac Mansion, possono esplorare e spingere al limite estremo le capacità del C64, se non per la definizione grafica, almeno per la varietà e la vastità delle locazioni. Le animazioni continuano ad essere ridotte: i personaggi praticamente parlano e camminano soltanto, ma si chiude volentieri un occhio su questo difetto, specie se si considera la bella resa cromatica delle versioni a 16bit.

MUSICHE E SONORO: Il co-progettista e co-programmatore Kane compone la colonna sonora del gioco, che questa volta non offre solo il bel tema iniziale, ma anche qualche altro brano (le musiche degli aeroporti, il tam-tam della tribù, la musica su Marte). Gli effetti sonori sono passabili.

PROGRAMMAZIONE: ZMK è molto simile a Maniac Mansion, dal momento che utilizza la stessa versione del sistema SCUMM, tranne che per un'organizzazione lievemente differente dei verbi, che è comunque una scelta di design. La principale differenza con MM consiste nella vastità del gioco, che costrinse i programmatori a creare un "boot-disk" per liberare più memoria sul C64/C128, da sempre limitato dalla memoria un po' ingolfata dal BASIC/Sistema operativo.

SUPPORTO: 2 dischi, 5,25" 160Kb

Indiana Jones And The Last Crusade (1989)

Direzione del progetto: Noah Falstein

Produzione: Gregory Hammond

Soggetto: basato sull'omonimo copione di G. Lucas, Menno Meijes e J. Boam

Progettazione, testi e programmazione: David Fox, Noah Falstein, Ron Gilbert

Programmazione aggiuntiva: Kalani Streicher

SCUMM Story System: Ron Gilbert & Aric Wilmunder

Fondali e animazioni: Steve Purcell, Mike Ebert, Martin Cameron

Musiche e sonoro: Eric Hammond (AdLib) e David Hayes & Dave Warhol (Pc Speaker) [la colonna sonora è un arrangiamento di quella originale del film, composta da John Williams]

Capi tester: Judith Lucero & Kirk Roulston

Tester: Ezra Palmer-Persen, Bret Barrett, Darrell Parker, Bill Stanton, Jessica Fox, Rachel Larris, Tim August, Seth Friedman, Chris Bollini, Jon Gubman, Tony Hsieh

Packaging: Paul Curtin (progetto confezione), Mark Shepard (progetto manuale), Mark Falstein (stesura diario di Henry Jones), Jayne Osgood (lettering e mappe del diario), Steve Purcell (illustrazioni del diario)

Avventura grafica basata sull'omonimo film diretto da Steven Spielberg. Quando il prof. Henry Jones, padre del famoso archeologo-avventuriero Indiana, scompare misteriosamente mentre è sulle tracce del mitico Santo Graal, spetta al figlio tentare di salvarlo e far sì che il Graal non finisca nelle mani degli onnipresenti nazisti. Viaggerà per tutto il mondo, visitando Venezia, l'Austria e la Turchia.

SOGGETTO/PROGETTAZIONE: Commissionata in fretta e furia da Lucas alla sua divisione videogiochi, quest'avventura non solo si è col tempo rivelata un classico, ma è anche tutt'ora un ottimo esempio di come si possa sfruttare una licenza per ottenere qualcosa di complementare al prodotto da "supportare" e capace di rinforzarne il mito. Fox ha recentemente dichiarato che Spielberg suggerì di permettere ad Indy di esplorare nel videogioco anche altri luoghi, rimasti fuori dalla sceneggiatura per problemi di budget, come l'Africa. Considerando però il poco tempo a disposizione, Fox, Gilbert e Falstein decisero invece di espandere coerentemente le tappe già presenti nella pellicola. Se avete visto Indiana Jones e l'Ultima Crociata dovreste ricordare che le sezioni relative alle catacombe ed al castello austriaco sono relativamente brevi. Nel gioco invece diventano due sezioni fondamentali, che inoltre, come molte altre parti dell'avventura, presentano enigmi dalla molteplice risoluzione. Si decide infatti qui di inserire l'IQ (l' "Indy Quotient"), un complesso sistema di punteggio che tiene conto appunto della maniera in cui si risolvono gli enigmi e della bravura del giocatore nell'evitare le varie scazzottate arcade con i nazisti, che rappresentano un barlume di gioco d'azione nelle altrimenti calmissime avventure Lucas. Per fare un esempio della flessibilità del gioco, basta citare una sequenza: arrivati all'aeroporto di Berlino, si raggiunge un bivio, in cui si può decidere di procurarsi dei biglietti per il dirigibile, imbarcandosi in una lunga sezione, oppure si può rubare un biplano saltando completamente la parte del dirigibile, ma solo a patto di aver preso il manuale di volo nella libreria di Venezia. Finalmente si comincia a far posto ai dialoghi, la caratteristica più penalizzata di Zak e Maniac: diversi puzzle coinvolgono la gestione delle conversazioni ed addirittura nel castello nazista è possibile evitare ogni combattimento combinando con intelligenza travestimenti & dialettica. Tanto per rispettare il marchio di fabbrica, in alcuni brevi momenti è possibile prendere anche il controllo di Henry per qualche enigma in tandem. Da non perdere, nella confezione originale, la riproduzione pseudoanastatica del diario del Graal del prof. Henry Jones.

GRAFICA: In 16 smaglianti colori, vede il debutto di Steve Purcell, già autore della grafica di copertina di Zak. Lo stile grafico adottato è prevedibilmente più sobrio di quello delle precedenti avventure: tutto è stato scalato nelle dimensioni ed i particolari sono aumentati (ciò è dovuto anche alla mancanza di limitanti versioni ad 8 bit). Quello che va senz'altro notato è che compaiono le

prime animazioni specifiche, per sottolineare delle sequenze particolari, nonché dei frame appositi per Indy quando il nostro sale le scale o raccoglie qualcosa. Tutto ciò aiuta molto la spettacolarità (e non sorridete, prego ;-)).

MUSICA E SONORO: Nello splendore del sonoro in FM delle schede AdLib (per chi le aveva) la fanfara di Indy risuona eroica, accompagnata da altre musiche del film: in questa pagina ascoltate il brano delle catacombe. Mancavano ancora gli effetti sonori digitalizzati, che l'AdLib non poteva gestire, quindi passi, porte che sbattono, rubinetti e così via sono tutti sintetizzati tramite il chip a modulazione di frequenza.

PROGRAMMAZIONE: Indy 3 è la prima avventura Lucas ad essere sviluppata per PC a 16 bit e a non essere quindi convertita per gli 8 bit (C64 ed Apple II). Con l'aiuto di Aric Wilmunder, che da ora in poi diventerà il principale responsabile dello SCUMM, Gilbert espande le potenzialità del suo motore: i caratteri delle lettere sono rimpiccioliti ed è conseguentemente possibile aumentare la quantità di oggetti visibili nell'inventario (6 invece di 4). Adesso lo SCUMM permette di gestire le conversazioni con un comando apposito e supporta, come ho già scritto, il sonoro AdLib, che mancava nelle conversioni di Maniac e Zak.

SUPPORTO: 3 dischi 3,5" 720Kb

Loom (1990)

Direzione del progetto, soggetto, progettazione e testi: Brian Moriarty

Programmazione: Aric Wilmunder

Programmazione aggiuntiva: Kalani Streicher

SCUMM Story System: Ron Gilbert & Aric Wilmunder

Fondali: Mark Ferrari

Grafica dei personaggi e animazioni: Gary Winnick & Steve Purcell

Animazione degli effetti: Ken Macklin, Gary Winnick, Mark Ferrari, Steve Purcell

Musiche e sonoro: George Alistair Sanger & Gary Hammond [riorchestrazioni di Tchaikovskij], Eric Hammond

Capo tester: Kirk Roulston

Tester: Bret Barrett, Terry Bratcher, Tom Cauhan, Eric Christensen, Carla Green, Jon Gubman, Tony Hsieh, Tim Huber, Eric Liu, Maniac Maxo, Ezra Palmer-Persen, Alice Rosen, Jenny Sward, Aileen Treadwell, Judith Lucero

Packaging: Mark Ferrari (illustrazione di copertina), Mark Shepard (progetto manuale), Dugald Stermer (illustrazione del retro confezione), Rick Strand (progetto "Book Of Patterns"), Lela Dowling (illustrazioni "Book Of Patterns")

In una terra fantasy, il giovane Bobbin Threadbare ha sempre creduto di essere figlio della maga Hetchel, ma sta per scoprire che le cose non stanno affatto così. Bobbin non è al corrente dei problemi che affliggono la sua gente, in perenne conflitto con le forze del male e prossima ad emigrare verso nuove terre più ospitali. Presto abbandonato, si metterà in cammino per ritrovare la sua vera madre ed andare incontro al suo destino.

SOGGETTO/PROGETTAZIONE: Dal momento che la Lucas aveva già cominciato a distinguersi come casa specializzata in avventure grafiche, si decise di offrire la possibilità di usufruire dello SCUMM alla vecchia gloria Brian Moriarty, già autore di avventure testuali storiche come Zork Zero. Ricordo che all'epoca della sua uscita, Loom si guadagnò all'incirca un magro "700" su Kappa: le lamentele indirizzate al gioco non erano purtroppo peregrine, ma forse andrebbero alquanto riviste alla luce dell'attuale crisi delle avventure. Moriarty decise di mantenere il codice base dello SCUMM, ma rivide del tutto l'interfaccia, eliminando completamente verbi ed inventario: l'interazione infatti avviene qui selezionando un oggetto nella schermata di gioco ed ascoltando la melodia che esso produce o applicando ad esso un'altra melodia; tutte le sequenze di note sono da comporre sulla bacchetta magica di Bobbin. Inutile dire che i progressi fatti con Indy 3 vennero di fatto spazzati via da quest'impostazione eccessivamente scarna: la semplificazione dell'interfaccia, combinata con una struttura di enigmi piuttosto semplici e soprattutto con una durata del gioco alquanto telegrafica, condannò però l'indiscutibile originalità dell'intuizione di Moriarty. Viene da pensare che se adesso qualcuno magari avesse l'idea di riproporla, magari in un contesto di avventura dinamica, potrebbe rivelarsi clamorosamente vincente. La trama ripropone classiche situazioni fantasy, tra reminiscenze di tipiche situazioni da avventure testuali (i gufi e le lapidi, per esempio) con alcune sfumature da gdr, come la divisione in gilde della terra in cui Bobbin vive. E' un peccato però che un incipit suggestivo lasci presto spazio a scene poco coese tra loro, la cui efficacia narrativa è per giunta compromessa da dialoghi generalmente poco epici e con inappropriate svolte ironiche e demenziali. La confezione, comunque, è un gioiello: accanto al manuale c'è una musicassetta che contiene l'"audio drama" con la premessa alla trama del gioco e un blocco di appunti per trascrivere le melodie, dotato di un look che richiama antichi manoscritti miniati. Bello. Il flop di vendite dell'avventura è stato autoironicamente inglobato e citato ossessivamente nella saga di Monkey Island. Attenti alla versione su cd, che migliora parzialmente l'esperienza di gioco.

GRAFICA: I fondali di Ferrari rendono molto bene le atmosfere dei luoghi in cui si svolge la storia, anche se risultano prevedibilmente limitati ai 16 colori, specialmente quando si tenta goffamente di

riprodurre le sfumature del cielo. Le animazioni di Winnick richiamano come varietà il tecnicamente analogo Indy 3, mentre i primi piani di Steve Purcell (ed alcune su spettacolari animazioni, come la morte splatter di Mandible) lasciano già presagire la raffinatezza delle sue illustrazioni per il primo Monkey.

MUSICHE E SONORO: La musica, nonostante svolga un ruolo importante nell'interazione, non è però particolarmente presente come accompagnamento durante il gioco, se non in determinati momenti. Per restare in tema di grandi partecipazioni, gli adattamenti da Tchaikovskij sono stati orchestrati anche da George Alistair Sanger "FatMan", che sarebbe poi divenuto molto più noto in seguito per le colonne sonore di classici come Ultima Underworld (1992) e The 7th Guest (1993). Effetti sonori latitanti.

PROGRAMMAZIONE: Seguendo le idee di Moriarty, Gilbert e Wilmunder adattano l'engine alla strana interfaccia musicale, ma ne approfittano anche per implementare alcune innovazioni che utilizzeranno in Monkey 1, già ormai in piena lavorazione. Ora lo SCUMM offre l'

"autohighlighting" per segnalare gli oggetti interattivi sullo schermo (che nei giochi precedenti si attivava con la funzione "Cos'è", "What is") e la possibilità di visualizzare dei primi piani.

L'implementazione di questi finisce anche per far sperimentare la collocazione dei testi di dialogo direttamente sullo schermo in sovraimpressione, fornendo ai grafici più spazio per le schermate grafiche. Nelle aree vaste lo sprite del personaggio cambia di dimensione quando si muove in profondità, ma ancora non dinamicamente, dal momento che gli sprite vengono sostituiti quando Bobbin scompare dietro un ostacolo furbamente posto a metà del suo tragitto. Un XT 8088 ed una CGA sono necessari, insieme a 640Kb di RAM; chiaramente una scheda EGA, un hard disk, un bel mouse ed una scheda sonora AdLib sono auspicabili. Una patch per aggiungere il supporto Roland fu programmat in seguito ed è ancora disponibile sul sito della Lucas.

SUPPORTO: 3 dischi, 3,5" 720Kb

The Secret Of Monkey Island (1990)

Direzione del progetto, soggetto e progettazione: Ron Gilbert

Produzione: Gregory Hammond

Testi e programmazione: Tim Schafer, Dave Grossman, Ron Gilbert

SCUMM Story System: Ron Gilbert, Aric Wilmunder, Brad Taylor

Fondali: Mark Ferrari, Steve Purcell, Mike Ebert

Animazioni: Steve Purcell, Mike Ebert, Martin Cameron

Coloratura a 256 colori per la versione VGA: Tami Borowick, James Dollar, Bill Eaken, Avril Harrison, Iain McCaig, Jim McLeod, Mike Stemmler, Sean Turner

Musiche e sonoro: Michael Land, Barney Jones & Andy Newell (Earwax), Patrick Mundy

Capi tester: Judith Lucero & Kirk Roulston, con Matt Wood per la vers.VGA

Tester: Bret Barrett, Mark Cartwright, Wayne "Bo" Cline, Jim Current, Dave Dahle, Justin Graham, Carla Green, James "Purple" Hampton, Howard "Bubba" Harrison, Ari Hollander, Barry Gysbers, Mike Kerry, Kirk Lesser, David Maxwell, Bret Mogilefsky, Aaron Muszalski, Liz Nagy, Ezra Palmer-Persen, Dave Popovich, Darrell Parker, Joe Pinney, Dave Ruedger, Matt Schneider, Damon Tripodi, Jon Van e J. Anthony White

Illustratore della confezione: Steve Purcell

Collaboratori: Noah Falstein e tutti quanti (progettazione), Orson Scott Card (insulti dei combattimenti), Avril Harrison, Jim McLeod, Gary Winnick (grafica aggiuntiva), Tami Borowick, Ron Baldwin (assistenza tecnica), Lisa Star, Tami Borowick, Mike Stemmler, Tony Hsieh, Wallace Poulter, Ron Baldwin, Wendy Clark, Sam Chan, Frank Toriello, John Sinclair (testing aggiuntivo)

Versione italiana (rivista nel 1992): Maria Zino

Nel '600 caraibico di pirati, bucanieri e tagliagole, Guybrush Threepwood, un aspirante pirata, approda sull'isola di Melèe ben deciso a coronare il suo sogno. Si impegna a superare le tre prove per conseguire la sua "patente di pirata", ma durante il suo apprendistato incontra l'amore della sua vita, la governatrice dell'isola Elaine Marley. Quando questa viene rapita dall'altro suo spasimante, il pirata fantasma LeChuck, a Guybrush non rimarrà che andarla a salvare sulla temibile Monkey Island, l'isola abitata dai cannibali vegetariani....

SOGGETTO/PROGETTAZIONE: Ron Gilbert cominciò a pensare a questa storia dopo l'ennesimo giro sull'attrazione "Pirati dei Caraibi" di Disneyland ed avrebbe voluto lavorare sul gioco già dal 1988; la lavorazione effettiva fu rimandata per la commissione di Indiana Jones And The Last Crusade, ma fu un bene: le innovazioni apportate allo SCUMM con quest'ultimo e Loom contribuirono a garantire una notevole raffinatezza tecnica, che non avrebbe di certo avuto ai tempi di Zak. Monkey Island fu per Gilbert una vera sfida: l'intenzione era quella di creare un'avventura che non dovesse essere mai frustrante per il giocatore, eliminando del tutto la possibilità di finire in vicoli ciechi, cioè in quelle situazioni in cui si è perso un oggetto indispensabile al proseguimento del gioco o non si è fatta al momento giusto un'azione necessaria a risolvere un determinato enigma. Quest'approccio rivoluzionario fu però unito, forse per la prima volta con una tale devastante efficacia, ad una sceneggiatura assolutamente perfetta, capace di delineare un'atmosfera e dei personaggi caratterizzati magistralmente, sfiorando livelli narrativi degni dei media più comunemente considerati di dignità superiore ai videogiochi. Monkey Island riuscì quindi a combinare l'accessibilità con la simpatia ed il divertimento puro, rivelandosi un successo di vendite che lasciò stupiti persino gli stessi autori. Lo humor distintivo della Lucas raggiunge qui le sue vette più sofisticate, miscelando parodia, anacronismi e trovate metalinguistiche che lasciano ammirati, specialmente considerando che non sono offerti al giocatore con intellettualismo, ma con un'impostazione goliardica che assimila demenzialità e leggerezze surreali da cartoon. Non manca un'ironia tagliente sulla stessa logica arbitraria che regola gli enigmi delle avventure grafiche ed i personaggi frequentemente non mancano di farlo notare, spesso in maniera implicita (per ogni prova superata Guybrush ottiene T-Shirt Cotone 100% con scritta esplicativa). Le gag sono poi

inserite in una trama appassionante che regala sorprese, risate e colpi di scena fino alla fine, il tutto accompagnato da enigmi correttamente complessi, senza punte di difficoltà insormontabile. Una menzione d'onore la meritano i combattimenti ad insulti, che regolano i duelli con la spada: se non si sa l'insulto-risposta all'insulto-domanda del proprio avversario, si perde il duello. Demenziale. In questo quadro idilliaco c'è però qualcosa di sottilmente negativo che andrebbe evidenziato: l'aver eliminato i vicoli ciechi e l'aver reso relativamente più semplici gli enigmi innestò all'epoca un processo di ipersemplicificazione del concetto stesso di avventura grafica; si intenda bene: Monkey Island non fa parte di questo processo, però ne è l'involontario iniziatore. Questo, ad ogni modo, è l'unico neo di una pietra miliare, che segna anche l'esordio di Tim Schafer e Dave Grossman.

GRAFICA: Il gioco fu realizzato in due versioni, a 16 colori EGA ed a 256 colori VGA (in questa pagina le vedete confrontate), per riuscire a coprire la più vasta zona di mercato sfruttando contemporaneamente le grandi capacità delle nuove schede VGA. Anche se le animazioni non sono ancora moltissime, la cura riposta nella grafica dei personaggi è appropriata e piacevole, mentre i fondali continuano ad essere molto evocativi, specialmente nel caso delle vedute in blu di Melèe. Per la coloratura della versione VGA ci sono alcuni dei debutti, dovuti tra gli altri ad una nuova campagna di assunzioni gestita da David Fox.

MUSICHE E SONORO: Non solo Monkey 1 è un evento, ma segna anche l'ingresso nella Lucas di Michael Land, qui ancora da solo e non affiancato dai grandi Peter McConnell e Clint Bajakian: suo è il tema di Monkey Island, che risuona ormai in molti dei siti internet dedicati (anche qui ;-)), ma non gli sono da meno il tema di LeChuck e le bellissime percussioni della panoramica su Melèe. E' curiosa l'idea di associare ad una storia ambientata nel '600 della musica reggae, proponendo così un'associazione mentale geograficamente esatta ma cronologicamente folle, in perfetta sintonia con il gioco. Gli effetti sonori sono sempre i soliti dai tempi di Indy 3. Si ottengono orchestrazioni migliori con una Roland.

PROGRAMMAZIONE: Dopo che Brad Taylor si unisce al gruppo, lo SCUMM diventa davvero flessibile e più intuitivo che mai. In SOMI gli sprite dei personaggi sono scalati in tempo reale quando si muovono in profondità e la funzionalità del comando "What is" delle versioni precedenti è implementata in tutti i verbi; inoltre i giocatori non sono più costretti al doppio click per far eseguire l'azione al proprio personaggio: adesso un singolo click è sufficiente. L'interfaccia è riorganizzata, mostrando i verbi in basso a sinistra e l'inventario in basso a destra. La schermata di salvataggio/caricamento compare in sovrimpressione, senza caricare una schermata apposita (il che snellisce di molto l'accesso ai floppy disk). Sfortunatamente il gioco è piuttosto lento giocato dai floppy, ma bisogna anche ammettere che all'epoca erano in pochi i proprietari di PC senza hard disk. 640Kb di RAM sono necessari. Un XT 8088 (o, meglio, un 286) con CGA è il requisito minimo; EGA, Hard disk, mouse e AdLib sono indispensabili per la decenza.

SUPPORTO: 4 dischi, 3,5" 720Kb per la versione EGA a 16 colori (compatibile con CGA 4 colori) - 8 dischi, 3,5" 720Kb, oppure 4 dischi 3,5" 1,44Mb per la versione VGA a 256 colori

Monkey Island 2 - LeChuck's Revenge (1991)

Direzione del progetto, soggetto e progettazione: Ron Gilbert

Produzione: Shelley Day

Testi e programmazione: Tim Schafer, Bret Barrett, Dave Grossman, Tami Borowick, Ron Gilbert

SCUMM Story System: Ron Gilbert, Aric Wilmunder, Brad Taylor, Vince Lee

Fondali: James Dollar, Steve Purcell, Peter Chan, Sean Turner

Animatori: Collette Michaud, S. Turner, Steve Purcell, Ken Macklin, Larry Ahern, Mike

McLaughlin, Peter Chan

Musiche e sonoro: Michael Land, Peter McConnell, Clint Bajakian

Arrangiamenti: J. Anthony White & Robin Goldstein

Sistema iMUSE: Michael Land & Peter McConnell

Capo tester: James "Purple" Hampton

Tester: Jim Current, Kristina Sontag, Justin Graham, Chip Hinnenberg, Eli Mark, Jon Van

Illustratore della confezione: Steve Purcell

Collaboratori: Jo "Captain Tripps" Ashburn, Wayne "Bo" Cline, James Hanley, Kirk Lesser, Bret

Mogilefsky, Tabitha Tosti, Howard "Bubba" Harrison, David Wessman, Khris "Chester" Brown,

Eric Collier, Gwen Musengwa, Ezra e Squiggy (testing aggiuntivo), Collette Michaud, Avril

Harrison, Aaron Muszalski, Gary Winnick (grafica aggiuntiva)

Versione italiana: Maurizio Barra (traduzione) e Massimo Galletti (adattamento)

Dove sarà custodito il mitologico tesoro di Big Whoop? Guybrush, che si è fatto virilmente crescere una barba e si è munito di pastrano pseudolussuoso, comincia a cercarlo su l'isola di Scabb. Il tentativo è infruttuoso e, come se non bastasse, il nostro non può lasciare l'isola perchè il bieco Largo La Grande, taglieggiatore del luogo, ha posto l'intero territorio sotto embargo. Riuscito a far fuggire Largo con l'aiuto della Voodoo Lady, Guybrush si farà però involontariamente soffiare da quest'ultimo la barba ancora guizzante di LeChuck, che aveva tenuto come trofeo di guerra. Mr. Threepwood si troverà allora diviso tra la ricerca della mappa dell'agognato tesoro e la sua stessa sopravvivenza, minata da un LeChuck zombie resuscitato tramite rito voodoo e più nervoso che mai.

SOGGETTO/PROGETTAZIONE: Molte trovate furono tagliate fuori dal primo Monkey per ragioni di tempo e di spazio, ma quando i dati di vendita del primo episodio si rivelarono notevoli, le alte sfere proposero a Ron di costruire a tempo di record un altro episodio della sua saga caraibica. Fatto tesoro delle critiche scagliate contro Monkey 1, che ne riguardavano principalmente la longevità e la difficoltà, Gilbert non perdona, proponendo un'impostazione rarissima in un adventure: la selezione del livello di difficoltà; il livello "lite" è abbastanza lineare, ma quello "completo" non scherza affatto, avvicinandosi ai virtuosismi dei vecchi tempi con puzzle di difficoltà non indifferente. Ciò che colpisce di più è però che chi si avventura nella versione "completa" incontra molte scene e locazioni non presenti nella versione semplificata: in questo modo Monkey 2 guadagna in rigiocabilità, da sempre una pecca delle avventure grafiche. Come se ciò non bastasse, Monkey 2 come seguito non si appropria degli impliciti dettami della Sierra sui seguiti (clonazione sfrenata di atmosfere e situazioni), ma si spinge oltre le idee della prima puntata. Innanzitutto è parecchio più dark, con una particolare attenzione ad un umorismo nero e vagamente splatter: sputi, cadaveri, ubriacature, mutilazioni e riti voodoo sono qui più enfatizzati rispetto al primo Monkey, dove mantenevano invece un tono più stilizzato; provate a riflettere per un attimo alla comicità malsana ma anche al contemporaneo tono drammatico nello scontro LeChuck/Guybrush dell'ultima scena. Se a questo particolare aggiungiamo che lo humor si è lievemente mosso dal nonsense alla goliardia demente (Guybrush partecipa ad un party di carnevale con un tutù rosa) non stupisce che qualche fan del primo episodio fosse rimasto all'epoca lievemente disorientato e vagamente deluso: sembra strano ma giuro che ne conosco qualcuno. Cosa dire in questa sede per convincere gli scettici? C'è da dire solo che Ron Gilbert ci manca e con

lui la sua folle creatività, che non si adagia sul successo di cassetta, ma si spinge anche a rischiare il linciaggio; per chi non l'ha capito mi sto riferendo all'incredibile finale, che generalmente genera due reazioni diametralmente opposte: c'è chi lo considera un'idiozia cosmica, chi uno dei finali indimenticabili (in tutti i sensi) della storia dei videogiochi. Se comunque ci possono essere dubbi soggettivi sull'atmosfera, non ve ne sono nella giocabilità, che dovrebbe bastare a convincere i fanatici delle avventure a giudicarlo come l'Evento che in effetti fu. Curiosità in coda: Gilbert aveva progettato anche un livello di difficoltà "medio", ma non ha mai fatto in tempo ad implementarlo.

GRAFICA: Sulla scia delle sperimentazioni analoghe di quegli anni (Rise Of The Dragon, per esempio), la Lucas decide di realizzare i fondali da disegni a mano digitalizzati, ritoccati poi con Photoshop. Il risultato nelle intenzioni dovrebbe avvicinarsi alle illustrazioni dei libri di avventura anni Cinquanta: l'impatto è forse meno personale di quello di Monkey 1, però la grafica si distingue per una notevolissima varietà di animazioni (da segnalare il debutto di Larry Ahern), una buona cura di particolari ed alcuni effetti visivi, come il progressivo scurirsi dei personaggi in zone d'ombra e la leggera sfocatura degli elementi dei fondali in primo piano. Utilizzati per la prima volta a fondo i 256 colori della VGA, con un'ancora esistente ma imbarazzante modalità EGA.

MUSICHE E SONORO: Monkey 2 è passato alla storia per due motivi: la cura riposta nella giocabilità e nella trama, nonché per il sistema iMUSE (interactive Music and Sound Effects). Questo sistema, ideato e programmato da Land & McConnell era inizialmente un'integrazione dello SCUMM che permetteva un maggiore controllo sulla colonna sonora delle avventure, consentendo anche di associare determinati brani musicali ad alcune situazioni ed di sfumare e fondere diverse melodie l'una con l'altra. Per chi aveva almeno un AdLib l'esperienza similcinematografica cominciava ad essere intensa e di sicuro lo era anche per merito della qualità dei brani stessi: Land, McConnell e Clint Bajakian accettano la sfida proposta da Gilbert di fornire un'avventura grafica di una colonna sonora continua (!!!) e dinamica, elaborando brani indimenticabili per tutti gli appassionati della saga. Menzione d'onore per la danza degli scheletri nella sequenza dell'incubo di Guybrush e i grandi ritmi che accompagnano Guy nelle profondità dell'oceano. Rari ancora gli effetti sonori, però, se si ha una Soundblaster, qui e lì fanno timidamente capolino i primi sfx digitalizzati, come le esilaranti scatarrate della gara degli sputi.

PROGRAMMAZIONE: Vince Lee (futuro autore di Rebel Assault) si unisce al team dello SCUMM ed ora gli oggetti dell'inventario sono rappresentati graficamente. La mole grafica del gioco ed il sistema iMUSE costringono all'installazione su hard disk obbligatoria da 10Mb, all'epoca una quantità di dati ingente. Per giocare è necessario un 286 a 10Mhz con VGA e 640Kb RAM: è importante avere una scheda sonora per ascoltare le musiche, dato che è supportata persino l'ottima Roland MT-32.

SUPPORTO: 5 dischi 3,5" 1,44Mb

Indiana Jones And The Fate Of Atlantis (1992)

Direzione del progetto: Hal Barwood

Produzione: Shelley Day

Soggetto, progettazione e testi: Hal Barwood & Noah Falstein

Programmatori: Sean Clark, Mike Stemmler, Bret Barrett, Ron Baldwin, Tony Hsieh

SCUMM Story System: Ron Gilbert, Aric Wilmunder, Brad Taylor, Vince Lee

Fondali: Bill Eaken (sup.), Mike Ebert, James Dollar, Avril Harrison

Animatori: Collette Michaud (sup.), Avril Harrison, Anson Jew, Jim McLeod

Musiche: Michael Land, Peter McConnell, Clint Bajakian, con il tema di John Williams

Sonoro: J. Anthony White, Robert Marsanyi, Clint Bajakian

Sistema iMUSE: Michael Land & Peter McConnell

Capo tester: Wayne "Bo" Cline

Tester: Howard Harrison, Tabitha Tosti, Patrick Sirk, Kristina Sontag, David Maxwell, David Wessman, Bret Mogilefsky, James Hanley

Packaging: Soo Hoo Design (progetto confezione), Bill Eaken (illustrazioni confezione), Mark Shepard (progetto manuale), Judith Lucero (stesura manuale e libro indizi)

Collaboratori: Kalani Streicher (programmazione), Mark Ferrari, Sean Turner, Martin Cameron, Brent Anderson (fondali e animazioni), Jo "Captain Tripps" Ashburn, Leyton Chew, Justin Graham, Chip Hinnenberg, Kirk Lesser, Ron Lussier, Eli Mark, Dave Popovich, Jon Van, Ezra Palmner-Persen (testing)

Versione italiana: Maria Zino (traduzione), Massimo Galletti (adattamento)

1939. Al Barnett College di New York un certo Mr. Smith chiede al prof. Indiana Jones di ritrovare per lui una misteriosa statuetta che dovrebbe essere finita da qualche parte negli archivi dell'università; la statuetta si rivelerà essere uno dei numerosi indizi che potrebbero portare a scoprire la mitica Atlantide e, purtroppo per il nostro eroe, Mr. Smith si rivelerà essere Klaus Kerner, agente del Terzo Reich. I nazisti hanno anche provveduto ad assicurarsi la collaborazione del dott. Ubermann, un folle maniaco che ha intenzione di trovare Atlantide per usufruire delle sue immense risorse energetiche, costituite dal misterioso metallo dell'oricalco a cui accenna Platone nel suo dialogo perduto. La vicenda si complica portando il nostro eroe a viaggiare in lungo e in largo (specialmente nel Mediterraneo), questa volta accompagnato da Sophia Hapgood, sua ex-fiamma ed ex-archeologa, ora datasi alla parapsicologia: che le visioni di quest'ultima riguardanti un misterioso dio Nur-Ab-Sal siano un'ulteriore chiave per raggiungere il continente perduto?

SOGGETTO/PROGETTAZIONE: Hal Barwood era stato già collaboratore e amico di Spielberg dai tempi di Sugarland Express (1974), di cui scrisse soggetto e sceneggiatura. Cominciò a visitare la Lucasfilm Games dal 1990, ai tempi del completamento di The Secret Of Monkey Island. E' chiaro che, nel momento in cui si decise di rendere Indiana Jones il protagonista di una nuova avventura inedita creata solo per i videogiochi, Spielberg e Lucas si fidassero del loro collega. Coadiuvato dall'esperienza di Noah Falstein (già autore di Indiana Jones And The Last Crusade), Barwood imbastisce intorno al caro prof. Jones una trama ed una sceneggiatura degne di un quarto film della serie, sotto tutti i punti di vista. Gli ingredienti ci sono tutti: una zona archeologica mitica, uno sconfinato potere che rischia di cadere nelle mani sbagliate, i nazisti, una controparte femminile intraprendente ma capricciosa, ironia ed un po' d'azione; il tutto mescolato in un calderone di enigmi non intricatissimo ma molto vasto, più vasto della media delle "nuove" avventure Lucas. Seguendo i dettami inaugurati da Ron Gilbert, la parte centrale del gioco, dal ritrovamento del dialogo perduto di Platone all'arrivo ad Atlantide, può essere giocata in tre maniere diverse: "team" -controllando anche Sophia-, "wits" -controllando solo Indy preferendo gli enigmi-, "fists" -controllando solo Indy ma preferendo le sequenze arcade, qui più varie che nel precedente episodio, con corse in cammello, giri in mongolfiera ed autoscontri (le scazzottate, comunque, non mancano mai, anche se adesso si può fortunatamente abbandonarle). Nel 1992 bastarono pochi mesi

per consacrare il gioco come un campione di vendite, ma, come per molte avventure Lucas, gli anni sembrano non passare mai per Indiana Jones And The Fate Of Atlantis: ancora oggi viene indicato nelle classifiche delle "top 20", "top 50" della storia degli adventure. I dialoghi seguono i ritmi ed i tempi tipici della saga cinematografica: una particolare enfasi è stata affidata ai duetti tra Indy e Sophia, entrambi pieni di risorse abbastanza da fare sorridere in più di una circostanza il giocatore, con la stessa ironia che ammanta l'impostazione spielberghiana. La progressione narrativa non fa per niente rimpiangere che non ne sia stata tratta una pellicola, dal momento che molte situazioni ammiccano a determinate scene che tutti conosciamo, con una capacità di rivisitazione molto intelligente (la scena finale ricorda la fine di uno dei capitoli cinematografici...non scrivo quale!). Potrei insistere ancora sulla notevole rigiocabilità, che implementa anche i famigerati punti IQ di Indy 3, ma preferisco consigliarvi di giocarlo, specialmente se siete dei fan accaniti come il sottoscritto, che aspetta un quarto film della saga da dieci anni....Unico neo, del tutto marginale, è forse una sequenza dei titoli eccessivamente autoironica, ma si tratta di una scelta di stile.

GRAFICA: Indy 4 non presenta grafica digitalizzata da disegni a mano come Monkey 2, forse perchè la progettazione del gioco era probabilmente iniziata ancora prima, comunque la grafica a 256 colori è più che funzionale, pur non raggiungendo vette di eccellenza. Molto varie le animazioni, per le quali la Lucas si servì anche di sessioni di rotoscoping. Degli autori della grafica del precedente Indy è rimasto solo Mike Ebert ai fondali. Da segnalare che adesso i personaggi riflettono anche la temperatura di colore di alcune stanze: un effetto interessante e suggestivo.

MUSICHE E SONORO: Se non siete tra coloro che, come me, piombano già in uno stato di delirio all'ascolto della Raiders March di John Williams, abbondantemente utilizzata nell'avventura, potrete e dovrete trovare il tempo anche di compiacervi dell'incredibile lavoro svolto dal trio Land-McConnell-Bajakian: solo per proporre un esempio, le partiture di Atlantide rimangono tra le musiche più belle che abbia mai ascoltato in un videogioco...si può rimanere un po' delusi dalla grafica solo se non si è abbastanza distratti dall'audio. Ancora pochissimi gli effetti sonori.

PROGRAMMAZIONE: Lo SCUMM è esattamente lo stesso di Monkey 2, anche se, guardando alcune immagini di preproduzione, pare che le prime versioni di Indy 4 utilizzassero il motore del primo Monkey, dal momento che gli oggetti dell'inventario vi comparivano descritti e non visualizzati. Soliti requisiti: 286 10Mhz, 640Kb, VGA, hard disk (10Mb), con AdLib e mouse suggeriti. Esordio ufficiale di Sean Clark e Mike Stemmler, che si occupano anche della conversione Amiga.

SUPPORTO: 5 dischi 3,5" 1,44Mb

Day Of The Tentacle (1993)

Direzione del progetto, produzione, progettazione e testi: Tim Schafer & Dave Grossman

Soggetto: Ron Gilbert, Gary Winnick, Tim Schafer, Dave Grossman

Programmatori: Ron Baldwin, Judith Lucero, Jonathan Ackley, Gwen Musengwa, Schafer, Grossman

SCUMM Story System: Ron Gilbert, Aric Wilmunder, Brad Taylor, Vince Lee

Direzione artistica e fondali: Peter Chan

Grafico dei personaggi e capo-animatore: Larry Ahern

Animatori: Sean Turner, Lela Dowling, Kyle Balda, Jesse Clark

Tecnici grafici: Jesse Clark, Ron Lussier

Musiche e sonoro: Michael Land, Peter McConnell, Clint Bajakian

Sistema iMUSE: Michael Land & Peter McConnell

Tester: Jo "Captain Tripps" Ashburn (sup.), Leyton Chew, Chip Hinnenberg, Brett Tosti, Mark Nadeau, Dan Connors, Wayne Cline, Mark Cartwright, Matt Forbush, Dana Fong, Doyle Gilstrap

Direzione e produzione voci: Tamlynn Barra

Voci: Richard Sanders (Bernard), Danny Delk (Hoagie), Jane Jacobs (Laverne)

Packaging: Soo Hoo Design (progetto confezione), Peter Chan (illustrazioni confezione), Mark Shepard (progetto manuale), Wayne "Bo" Cline (stesura manuale)

Collaboratori: Bill Eaken (collaborazione grafica), Justin Graham (sonoro), Tony Hsieh, Sean Clark, Mike Stemmler (codice aggiuntivo SCUMM)

Seguito di Maniac Mansion. Sono trascorsi cinque anni da quando Dave riuscì a salvare Sandy dalle grinfie del dr. Fred, alla fine del primo episodio relativamente rinsavito. Un bel giorno, nel cortile della villa, Purple, assetato dopo una passeggiata, beve dagli scarichi tossici del laboratorio segreto una miscela che lo rende iper-intelligente e dotato di perigliose manie di grandezza; il dr. Fred, resosi conto della pericolosa situazione, imprigiona i due tentacoli con l'intenzione di sopprimerli entrambi, incerto sull'identità del dittatore in erba. Green riesce però a mandare una richiesta d'aiuto a Bernard, il nerd già conosciuto in Maniac Mansion, il quale, con due nuovi amici, Laverne (studentessa di biologia racchia e fuori di senno) e Hoagie (un grassone metallaro), si precipiterà alla mansion. Qui però Bernard ne combina una delle sue e libera Purple al posto di Green. Il dr. Fred ritiene allora che ci sia solo una cosa da fare: spedire i tre indietro nel tempo, affinché impediscano al tentacolo di bere la miscela, ma la macchina del tempo si guasta e Bernard rimane dov'è, Hoagie finisce testimone della stesura della costituzione nel 1776 e Laverne in un futuro dominato dai tentacoli. Guai seri....

SOGGETTO/PROGETTAZIONE: Schafer & Grossman pongono qui le basi per diventare gli eredi della tradizione Lucas, anche se Grossman sgombrerà presto il campo. Insieme a Zak McKracken, Day Of The Tentacle rimane forse l'avventura grafica in assoluto più demente ed assurda della storia. Decisi a lasciar perdere gli enigmi a base di banane della saga di Monkey Island, i due optano per dare un seguito al vecchio Maniac Mansion, previa consultazione degli autori del precedente episodio, Ron Gilbert e Gary Winnick. Così come Maniac Mansion rappresentò l'esordio di un nuovo modo di intendere le avventure nella giocabilità, Day Of The Tentacle, cinque anni dopo, definisce gli standard artistici per un'avventura grafica, in cui grafica, sonoro, sceneggiatura ed enigmi coesistono in una simbiosi perfetta, in cui ogni elemento è complementare all'altro senza sbilanciamenti. Dinanzi alle capacità dei due game designer di riuscire ad alternare una goliardia alla Saturday Night Live a raptus surreali e innocue ironie patriottiche (grande il trio Washington-Hancock-Jefferson che duetta con Hoagie), anche il giocatore più esigente è disposto a chiudere un occhio su di una certa elementarità della struttura dei puzzle. C'è da dire però che qui si fa molto affidamento, come lo si faceva un tempo, sulla cooperazione tra i tre personaggi, in maniera divertente ed in perfetta sintonia con lo spirito del gioco: se Hoagie nasconde una bottiglia di vino in una cassa, Laverne troverà nel futuro una bottiglia di aceto; tutto diventa molto più divertente che

in Maniac Mansion e soprattutto meno frustrante, dal momento che non è comunque mai richiesta una sincronizzazione cronometrica di alcune azioni dei personaggi, come invece avveniva per alcuni sadici enigmi del prototipo. La galleria degli incontri è poi più che mai varia e foriera di grasse sghignazzate, a partire dalla caratterizzazione perfetta dei tre protagonisti: Laverne, ad esempio, che per tutto il gioco sembra sotto acido, non per nulla commenta durante l'ipnotico viaggio nel tempo: "This must be that Woodstock Place Mum and Dad are always talking about." [Questa deve essere quella Woodstock di cui parlano sempre Mamma e Papà!]; Bernard è diventato il prototipo del protagonista scemo di avventure demenziali: Tony Tough, il protagonista del recente Tony Tough And The Night Of The Roasted Moths degli italiani Nayma, è un affettuoso omaggio proprio a questo imbranatissimo nerd; Hoagie, infine, se lasciato inattivo per un minuto, inizia a grattarsi il didietro, quando non si abbandona addirittura a pittoreschi rutti. Ciò che rende davvero grande quest'avventura è che i due game designer, nella migliore tradizione Lucas, non interrompono il ritmo dell'umorismo quando al giocatore si richiede la risoluzione di un enigma, ma tramutano gli stessi enigmi in vere e proprie gag, portando il giocatore a non annoiarsi anche quando si arena. Insomma, la longevità non sarà eccelsa, ma per quel che dura Day Of The Tentacle vale sino all'ultima lira spesa per comprarlo! Dove lo trovate un gioco che scomoda la filosofia in un dialogo tra un imbecille ed un aspirante suicida intento a lamentarsi di una pistola finta? Molti hanno cercato di imitarlo, nessuno c'è riuscito.

GRAFICA: Fino a Indy 4, la grafica delle avventure Lucas si era sempre assestata su livelli discreti e funzionali alla narrazione, ma è con Day Of The Tentacle che la casa compie il suo primo passo verso il vero e proprio film d'animazione digitale. Per il design grafico, Chan ed Ahern (qui al loro primo vero incarico) scomodarono persino Chuck Jones, che, per i meno cinefili, è stato uno dei padri di Bugs Bunny e l'ideatore di Road Runner & Wile E. Coyote. L'influenza sua e, indirettamente, l'irriverenza di un altro grande di casa Warner, Tex Avery, non si riflette solo nello stile, ma anche nelle animazioni, perfette, varie ed esilaranti, che si accollano anche di veicolare gag puramente visive con un ritmo impeccabile: una citazione è d'obbligo per la scena in cui Bernard deve sostituire il dr. Fred mummificato con il cugino Ted. Per completezza si dovrebbe anche citare la sconvolgente introduzione: l'adventure-cartoon era stato già sperimentato dalla Sierra con Larry 5 e dalla Dynamix con Willy Beamish, ma secondo voi come mai tutti preferiscono ricordare Day Of The Tentacle? Chiaramente il gioco è solo per VGA, sfruttando appieno la potenza della scheda.

MUSICHE E SONORO: Curate principalmente da Bajakian e McConnell, le musiche si adeguano alla decisa impostazione cartoon, accompagnando nel classico stile quasi "onomatopeico" le animazioni e le situazioni, integrandosi ad esse grazie ad un sempre più sofisticato uso del sistema iMUSE. La novità è però che fanno la loro decisa comparsa anche gli effetti sonori digitalizzati, che adesso costituiscono la totalità dei rumori ed infiorano la demenzialità dell'insieme senza pietà alcuna. Dal momento che il mercato dei videogiochi cominciava pesantemente a muoversi verso i cd-rom, fu progettata contemporaneamente a questa la versione cd del gioco, completamente doppiata: le voci sono ottime e pare anche che Richard Sanders, il doppiatore di Bernard, sia una star di una sitcom americana. Io posso dire solo che ha una voce simile a quella originale di Woody Allen. La versione floppy presenta il doppiaggio solo nell'introduzione.

PROGRAMMAZIONE: Clark e Stemmler, qui collaboratori, cominciano a sperimentare qualche variante nell'interfaccia, rendendo per esempio opzionale l'utilizzo del verbo "usa", implementando una funzione "drag & drop": è un preludio all'abbandono dell'interfaccia fissa su schermo, dato che infatti Day Of The Tentacle è l'ultima avventura Lucas a presentare i verbi e l'inventario nella metà inferiore dell'inquadratura. Data la quantità di animazioni ed effetti sonori, per la prima volta si suggerisce l'utilizzo di 2Mb di memoria espansa, oltre ai canonici 640Kb. Il team di programmatori accoglie due ex-tester, Judith Lucero e Gwen Musengwa, nonché un ex-programmatore di educational della stessa Lucas, Jonathan Ackley, futuro coautore di The Curse Of Monkey Island, insieme a Larry Ahern, conosciuto proprio in questa sede. Richiesti 286 10Mhz, 640Kb RAM, VGA, Hard Disk (con installazione da 14Mb) e, non ufficialmente ma ve le impongo io, due schede sonore: General Midi per le musiche e Soundblaster per gli effetti sonori e le voci.

SUPPORTO: 6 dischi 3,5" 1,44Mb, oppure 1 cd-rom

Sam & Max Hit The Road (1993)

Direzione del progetto e produzione: Sean Clark & Mike Stemmle

Soggetto, progettazione e testi: Steve Purcell, Sean Clark, Mike Stemmle, Collette Michaud, basandosi sul fumetto "Sam & Max Freelance Police" di Steve Purcell

Programmatori: Sean Clark, Mike Stemmle, Jonathan Ackley, Livia Mackin

SCUMM Story System: Ron Gilbert, Aric Wilmunder, Brad Taylor, Sean Clark, Mike Stemmle

Direzione artistica: Peter Chan

Fondali: Peter Chan, Steve Purcell, Paul Mica, Lela Dowling

Animatori: Lela Dowling, Steve Purcell, Larry Ahern, Collette Michaud, Jesse Clark

Tecnici grafici: Jesse Clark, Mike Levine

Musiche e sonoro: Michael Land, Peter McConnell, Clint Bajakian

Sistema iMUSE: Michael Land & Peter McConnell, con Justin Graham per la vers. cd

Capo tester: Jo "Captain Tripps" Ashburn

Tester: Chip Hinnenberg, Brett Tosti, Dan Connors, Wayne "Bo" Cline, Matt Forbush, Dana Fong, Doyle Gilstrap, Chris Snyder

Direzione e produzione voci: Tamlynn Barra

Voci: Bill Farmer (Sam), Nick Jameson (Max)

Packaging: Steve Purcell e Moore & Price (progetto confezione), Steve Purcell (illustrazioni confezione e manuale), Mark Shepard (progetto manuale), Jo "Captain Tripps" Ashburn (stesura manuale e libro indizi)

Collaboratori: Mark Haigh-Hutchinson, Justin Graham (programmazione aggiuntiva), Anson Jew (grafica aggiuntiva), Brett Tosti, Mark Cartwright, Matt Forbush, Doyle Gilstrap, Wayne "Bo" Cline, Chip Hinnenberg, Bill Burns (testing aggiuntivo)

Il cane Sam ed il coniglio Max sono due investigatori privati. Schizofrenici ed incivili, si adattano senz'alcun problema a vivere in un'America completamente surreale e delirante almeno quanto loro, se non di più. Questa volta il caso loro affidato è veramente oscuro: dal luna-park dei fratelli Kushman è stata sottratta la principale attrazione: Bruno il bigfoot. Ci sono buone probabilità che autore del ratto sia il bieco Conroy Bumpus, squallido cantante country. E se invece ci fosse sotto qualcosa di più grosso? E se i bigfoot stessero in realtà scappando per chissà quale ragione? Solo l'acume da clinica neuropsichiatrica di Sam e la paranoia potenzialmente omicida di Max potranno mettere ordine in questa vicenda, che porterà i due soci a visitare, tra le altre attrazioni, luoghi come La Palla Di Spago Più Grande Del Mondo e il Bunjee Jumping Dalle Narici Dei Presidenti Famosi sul Monte Rushmore.

SOGGETTO/PROGETTAZIONE: L'idea di questa avventura grafica è venuta nel 1992 a Mike Stemmle, reduce dalla programmazione di Indiana Jones 4. Gli appassionati delle avventure Lucas ricorderanno che Sam & Max erano già apparsi come totem nell'ufficio di Indy in Indiana Jones 3, come idoli votivi vicini alla testa di scimmia in The Secret Of Monkey Island e come costumi sull'isola di Booty in Monkey Island 2, mentre il solo Max aveva anche fatto capolino in un quadro nella mansion del passato in Day Of The Tentacle; queste comparsate erano cominciate quando Steve Purcell, autore del fumetto "Sam & Max Freelance Police" si era unito alla squadra dei grafici della Lucas. A questo punto perchè non soddisfare l'ansia di protagonismo del bizzarro duo con un'avventura tutto per loro? L'umorismo del fumetto originale, che si può sperimentare in un volume antologico intitolato "The Collected Sam & Max : Surfin' the highway", pubblicato dalla Marlowe & Company, è difficilmente descrivibile. La prima cosa che colpisce l'attenzione è la logica del caos puro, non come scelta goliardica, ma come un'interpretazione pazza della realtà, che si miscela alla fantasia (possibilmente "bassa") senza soluzione di continuità. Nei fumetti Sam & Max sventano complotti di cattivi che non sono molto diversi da loro, risolvendo o al contrario complicando casi veri o inesistenti con le armi di un nonsense in stile fratelli Marx, mentre mettono alla berlina stereotipi della vita statunitense con una cattiveria che anticipa a volte quella delle puntate più

sfrenate dei Simpson, con in più divagazioni visionarie: scarafaggi giganti che vivono come tranquilli borghesi e vanno al lavoro con la ventriquattrore, ipermercati zeppi di cibo-pattume che ospitano fenomeni di poltergeist, regali natalizi con doni ricolmi di arsenale da guerriglia ed ombre inquietanti di suicidi con enormi pesi ginnici appesi al collo che si gettano da balconi cittadini (senza che nessuno se ne accorga). In definitiva, cattiveria surreale ed un profondo senso di folle disillusione, che lo humor bislacco di Purcell riesce solo parzialmente a coprire con battute volutamente prive di senso: più che demenzialità, il fumetto "Sam & Max" è demenza difensiva contro la realtà contemporanea, quasi una "trincea disegnata" per chi vive in un'epoca che comincia a somigliare sempre di più all'inferno urbano del Carpenter di "1997 : Fuga Da New York". Cosa rimane dello spirito del fumetto nel videogioco? Innanzitutto c'è da ammettere che i quattro progettisti decidono di edulcorare alquanto la carica politicamente scorretta del duo, che nel gioco non utilizza affatto armi e si risparmia le battute più acide e provocatorie. Lo sguardo ferocemente ironico sull'America è però rimasto, così come alcuni passaggi allucinatori (si veda ad esempio la sala capovolta di uno dei luna-park) e, nonostante lo spirito goliardico del precedente Day Of The Tentacle contagi un po' il delirio dei due sbirri, la loro visione del mondo rassegnata e disincantata tra Marlowe e Tex Avery è tutta qui per la gioia di noi avventurieri. Per quanto riguarda la progettazione, il gioco non delude: gli enigmi sono più complessi di quelli di Day Of The Tentacle e molto ben strutturati, con una difficoltà mai abissale, riparando anche i pochi difetti di quest'ultimo gioco. Sottovalutato alla sua uscita, è divenuto col tempo un classico imperdibile per gli appassionati.

GRAFICA: L'impostazione grafica di Sam & Max è affidata di nuovo al Peter Chan di Day Of The Tentacle, ma l'obbligo di attenersi al fumetto senza strafare produce uno stile più controllato, che si deve anche scontrare con la necessità di una visuale a tutto schermo sull'ambiente di gioco, consentita dalla nuova versione dello SCUMM. Gli artisti dei fondali a volte riescono a sfruttare il maggiore spazio offerto dall'inquadratura in maniera creativa, altrove invece alcune immagini risultano un po' spoglie. Ottime invece senz'ombra di dubbio le animazioni, con Larry Ahern che si produce in una citazione del Bernard di Day Of The Tentacle nei commessi della catena Snuckey degli autogrill.

MUSICHE E SONORO: Bajakian e McConnell optano questa volta per un accompagnamento jazz, molto orecchiabile ed appropriato, ma che però non assurge alle vette di altri loro capolavori. Gli effetti sonori sono sullo stile collaudato del gioco precedente. Il doppiaggio offre le voci di Bill Farmer per Sam, noto doppiatore ufficiale di Pippo, mentre il multicaratterista Nick Jameson (vero factotum nei doppiaggi di molte serie statunitensi) si occupa di dare la voce a Max. La versione su cd offre anche il doppiaggio della canzone di Conroy Bumpus, davvero divertente. La versione floppy è doppiata sollo nell'introduzione.

PROGRAMMAZIONE: Prima o poi doveva succedere: i verbi e gli oggetti su schermo sono scomparsi. L'interfaccia è qui rappresentata da un puntatore del mouse multifunzione, che alterna le azioni di "andare", "guardare", "prendere", "Usare" e "parlare" con la pressione ripetuta del tasto destro del mouse, mentre l'inventario è a scomparsa richiamabile tramite un'icona posta in fondo a sinistra dello schermo. Un'innovazione traumatica per molti aficionados, che ancora oggi rimpiangono lo SCUMM: in effetti distinguere perfettamente le zone d'interazione non è più immediato come prima. Stranamente i dialoghi sono gestiti tramite icone: domanda, affermazione, stupidata fuori tema, saluto ed argomenti specifici; il giocatore però ignora quale saranno le frasi e molti l'hanno trovata una soluzione poco felice. La versione cd è programmata usando la modalità DOS protetta a 32 bit, la DOS/4GW, che richiede 4Mb obbligatori di RAM, un cd-rom 4x e preferibilmente un 486 veloce; per la versione floppy bastano un 286, 640Kb di RAM, una VGA ed un hard disk. Meglio per tutti se si ha una scheda sonora Soundblaster (magari assistita da una General Midi o Roland per le musiche) e un po' di memoria espansa EMS per ridurre il numero di caricamenti, più ingenti rispetto a Day Of The Tentacle per via dell'interfaccia a scomparsa.

L'installazione della versione floppy occupa 16Mb sull'hard disk.

SUPPORTO: 6 dischi 3,5" 1,44Mb più 1 disco 3,5" 720kb, oppure 1 cd-rom

Full Throttle (1995)

Direzione del progetto, soggetto, progettazione e testi: Tim Schafer

Responsabili di produzione: Casey Donahue Ackley & Tamlynn Barra

Capo programmatore: Stephen Shaw

Programmatori: Hwei Li-Tsao, Jonathan Ackley, Mark Crowley, Tim Schafer, Dave Grossman

SCUMM Story System: Ron Gilbert, Aric Wilmunder, Brad Taylor, Aaron Giles

Direzione artistica e design dei veicoli: Peter Chan

Fondali: Peter Chan & Brian Rich

Grafico dei personaggi e capo animatore: Larry Ahern

Animatori: Peter Tsacle, Leonard Robel, Anson Jew, Charlie Ramos

Grafica 3D: Richard Green (sup.), David Vallone, Dan Colon

Tecnici grafici: Michele Harrell, Kim Balestreri, Llesle Aclaro

Musiche: Peter McConnell

Canzoni: The Gone Jackals, dal loro "Bone To Pick"

Sonoro: Clint Bajakian (sup.), Mark Crowley, Jonathan Hoffberg

Sistema iMUSE: Michael Land & Peter McConnell, Justin Graham, Mike McMahon

Capi tester: Jo "Captain Tripps" Ashburn, Chris Purvis, Dana Fong

Tester: Reed Derleth, Leyton Chew, John "Grandpa" Hannon, Albert Chen, Darren Johnson, Ryan

Kaufman, Tabitha Tosti, William Burns

Tester di compatibilità: Chip Hinneberg & Doyle Gilstrap

Sistema INSANE: Vince Lee

Direzione e produzione voci: Tamlynn Barra

Voci: Roy Conrad (Ben), Mark Hamill (Ripburger), Kath Soucie (Mo)

Packaging: Richard Green, Peter Chan, Terry Soo Hoo (progetto confezione), Richard Green,

Anson Jew, Peter Tsacle (illustrazione copertina), Mark Shepard (design manuale), Jo "Captain

Tripps" Ashburn & Mark Cartwright (stesura manuale), Jo "Captain Tripps" Ashburn (stesura libro indizi),

Collaboratori: Larry Ahern, Jonathan Ackley, Jesse Clark, Peter Chan, Stephen Shaw

(progettazione), Dave Grossman (testi), Paul LeFevre, Matthew Russell, Gwen Musengwa

(programmazione), Justin Chin, Harrison Fong, Bill Tiller, Collette Michaud, Jon Knoles, Mike

Levine, C. Andrew Nelson (collaborazione grafica), Sean Turner, Gordon Baker, Graham Annable,

Michael Slisko (animazioni), Chitlins, Whiskey & Skirt (altre canzoni)

Un prossimo futuro: tutti i mezzi di locomozione sono ormai a cuscinetto d'aria, tranne le moto.

Vere e proprie comunità motociclistiche popolano i deserti statunitensi: hanno le loro tradizioni, il loro codice morale ed i loro capi: non rispettano nessun altro. L'unica eccezione è rappresentata da Malcolm Corley, un anziano imprenditore malato di cancro, rimasto fedele alla produzione di chopper in un'economia dei trasporti basata soprattutto sulle auto a cuscinetto d'aria. Adrian Ripburger, il vicepresidente della Corley Motors, ha intenzione di sbarazzarsi del vecchio per prendere il controllo dell'azienda e coinvolge in un suo losco piano la banda di motociclisti dei Polecats, incastrando tutti i membri con un'accusa di omicidio, che pende soprattutto sul capo di uno di loro, Ben. Riuscirà quest'ultimo a fare giustizia e ad evitare che l'unica ditta produttrice di motociclette chiuda per sempre?

SOGGETTO/PROGETTAZIONE: Primo "assolo" di Tim Schafer senza Dave Grossman (qui accreditato come coprogrammatore e collaboratore ai dialoghi): la prima avventura seria a soggetto originale della casa californiana. Impostato come un noir con sfumature alla Easy Rider, FT mette però in scena una violenza parossistica figlia della società alternativa che Schafer ha ideato basandosi sui racconti di una sua amica, che aveva avuto a che fare con una vera gang di motociclisti chopper-dipendenti. Il risultato è un gioco che, dal punto di vista puramente narrativo, non fa che riconfermare il predominio incontrastato della Lucas: battute ad effetto, colpi di scena,

cinismo, personaggi oscuri ed addirittura un finale amaro! Non che Schafer rinunci del tutto all'umorismo, ma lo caratterizza comunque con tinte cupe: i due sicari di Ripburger, ad esempio, sono caricaturali ma finiscono veramente male. Ben attraversa tutto il gioco parlando con frasi brevi e secche, non disdegnando di menar le mani senza farsi troppi problemi. L'intenzione di creare un adventure molto cinematografico, anche per sfruttare le capacità del cd-rom, finisce però per privilegiare sin troppo la spettacolarità ormai quasi cinematografica a scapito dell'interattività: tutto sommato non siamo troppo lontani dai tempi di Loom....gli enigmi sono pochi e semplici, mentre il compito di rallentare il giocatore è affidato ad un notevole numero di sequenze arcade (duelli in moto e una frustrante sequenza di autoscontro), che a volte contengono subdolamente enigmi impliciti nell'utilizzo delle armi, che costringono a ripetere le stesse sequenze un numero irritante di volte. Stranamente poi, forse per venire incontro alla psicologia del personaggio, la gestione dell'inventario è davvero ridotta all'osso, non permettendo di eseguire le azioni dell'interfaccia sugli oggetti posseduti, nè di combinarli tra loro. Dulcis in fundo - si fa per dire - l'avventura si chiude con una sezione a tempo che ricorda pericolosamente la ripetitività dei laser-game in stile Dragon's Lair. Tirando le somme, FT rimane uno straordinario esercizio di scrittura e di utilizzo creativo delle capacità multimediali dei nuovi supporti, con una caratterizzazione dei personaggi persino superiore a quella di molti film hollywoodiani (e in questo, per fortuna, non assomiglia a Loom), però è progettato in maniera sommaria ed è innegabile che Schafer dovesse ancora farsi le ossa: ha imparato (vedi Grim Fandango).

GRAFICA: Spettacolare. Non c'è altro da dire. Praticamente Day Of The Tentacle era solo una prova generale: movimenti labiali sincronizzati con il parlato, animazioni varie con alternanza di inquadrature, movimenti di macchina (inediti prima, ma ora possibili grazie al sistema INSANE di Lee) ed un utilizzo intelligente e sofisticato della grafica 3D prerenderizzata. Green, Vallone e Colon hanno convertito in modelli tridimensionali i bozzetti di Chan, ottenendo motociclette dal look inedito che sono state combinate con personaggi classicamente bidimensionali, in alcuni casi con un duro lavoro di sincronizzazione fotogramma per fotogramma: vedi l'incredibile introduzione, che ancora oggi rimane a parer mio la più coinvolgente della storia Lucas. Di fronte a questo splendore, poco importa che qualcuno avesse fatto notare che il tutto gira ancora in 320x200, dato che all'epoca non erano infrequenti i primi esperimenti del 640x480: FT, dal punto di vista visivo, rimane inattaccabile.

MUSICHE E SONORO: A partire da questo gioco, Land, McConnell e Bajakian decidono di dividersi i progetti e McConnell si occupa di FT, componendo le musiche rock adatte all'insieme: da notare che questa è la prima avventura Lucas ad utilizzare musiche digitalizzate e non sintetizzate. Questo apre una vasta gamma di possibilità alla fantasia musicale del dipartimento audio, che, per consiglio di Schafer, ingloba e rielabora le canzoni di un vero gruppo rock heavy-metal motociclista, i misconosciuti The Gone Jackals, il cui cd "Bone To Pick" che è servito come fonte per FT dovrebbe ancora essere disponibile da qualche parte sulla rete. L'effetto è straordinario e sottolinea ulteriormente il divario di atmosfera tra questa e le altre avventure demenziali alle quali eravamo abituati. Ottimi e coerentemente cattivi gli effetti sonori, mentre il doppiaggio originale vanta il nome illustre di Mark Hamill, alias Luke Skywalker, nel ruolo del malvagio Ripburger: da notare che Hamill aveva già prestato la sua voce per un'altra avventura grafica, "Gabriel Knight - Sins Of The Father", storico capolavoro di Jane Jensen pubblicato dalla Sierra.

PROGRAMMAZIONE: Per lo SCUMM di FT si scelse come interfaccia un tatuaggio a scomparsa che appariva alla pressione del pulsante sinistro in prossimità di una zona interattiva: a questo punto bisognava rilasciare il puntatore del mouse in una zona del tatuaggio corrispondente all'azione che si desiderava compiere sull'oggetto, cioè "guardare", "utilizzare" -che include anche "prendere", "tirare", "spingere" e così via-, "parlare" -con la classica scelta multipla di frasi- e "calciare" -per prendere a calci qualcosa-; una soluzione non comodissima, ma accettabile, alla quale ha collaborato il programmatore Aaron Giles. Stephen Shaw, il capo programmatore (futuro coautore dell'arcade Star Wars-Obi Wan), disse che la fusione dello SCUMM con l'iMUSE e il nuovo INSANE di Lee (INteractive Streaming ANimation Engine, per leggere le animazioni dal cd in tempo reale) procurò al team non pochi problemi, anche se l'INSANE in particolare era stato già

sperimentato dallo sparatutto Star Wars Rebel Assault, diretto ed ideato proprio da Vince Lee. Necessari un 486 a 33Mhz, meglio se a 66Mhz, 8Mb di RAM, un cd-rom 2x ed una scheda grafica VGA, possibilmente di architettura Vesa o Local Bus; il gioco installa sull'hard disk solo qualche file principale ed i salvataggi. Programmato sotto la modalità Dos protetta DOS/4GW.
SUPPORTO: 1 cd-rom

The Dig (1995)

Direzione del progetto e progettazione: Sean Clark

Soggetto: Steven Spielberg, Sean Clark, Brian Moriarty

Testi: Sean Clark & Orson Scott Card

Responsabile di produzione: Camela Boswell

Programmatori: Gary Brubaker (sup.), Livia Mackin, Jonathan Ackley, Mark Crowley, Sean Clark

SCUMM Story System: Aric Wilmunder, Brad Taylor, Aaron Giles

Direzione artistica: Bill Eaken

Fondali: Bill Tiller (sup.), Adam Schnitzer, Bill Eaken

Capi-animatori: Sean Turner & Kevin Boyle

Animatori: Charlie Ramos, Graham Annable, David DeVan, Chris Miles, Geri Bertolo

Animazione degli effetti: Chris Green & Gordon Baker

Grafica 3D: Ralph Gert, Marc Benoit, Dan Colon, Ron Lussier

Tecnici grafici: Michele Harrell, Jillian Moffett, Kim Balestreri, Japeth Pieper, Llesle Aclaro,

Rachael Bristol, Chris Weakley, Aaron Muszalski, C. Andrew Nelson

Musiche: Michael Land, con brani da Wagner

Sonoro: Clint Bajakian & Michael Land

Sistema iMUSE: Michael Land, Peter McConnell, Mike McMahon

Capo tester: Chris Purvis

Tester: Ryan Kaufman, Rachael Bristol, Dan Pettit, Theresa O'Connor, Matthew Azeveda, Scott

Douglas, Reed Derleth, Jo "Captain Tripps" Ashburn

Tester di compatibilità: Doyle Gilstrap (sup.), Jim Davison, Paul Purdy

Sistema INSANE: Vince Lee, Matthew Russell

Direzione e produzione voci: Darragh O'Farrell

Voci: Robert Patrick (Low), Mari Weiss (Robbins), Steven Blum (Brink)

Packaging: Soo Hoo Design (progetto confezione), Bill Eaken (illustrazione confezione), Shepard

Associates (progetto manuale)

Collaboratori: Peter Chan (grafica delle creature aliene), Bill Tiller, Michael Slisko, Anson Jew,

Peter Tsacle, Paul Topolos (animazioni aggiuntive), Andy Murdock, Goose Ramirez, Bill Niemeyer,

Cody Chancellor, Melissa Kangeter (animazioni 3D per la Mechadeus), Lincoln Hu, Jay Riddle, Joe

Lettieri, Thomas Hutchinson (animazioni 3D alla Industrial Light & Magic), Kim Balestreri, Japeth

Pieper (coloratura animazioni), Mike Levine, James Byers (tecnici grafici per gli effetti visivi), Paul

LeFevre (programmazione utility dell'installazione)

La situazione è grave: un asteroide, battezzato Attila, è in rotta di collisione con la terra. La NASA organizza subito la missione di uno shuttle, allo scopo di piazzare alcune cariche atomiche sull'asteroide onde deviarne la traiettoria. Responsabile dell'operazione è il comandante Boston Low, che esce ad eseguire gli ordini con altri due membri dell'equipaggio, la giornalista Maggie Robbins ed il geologo Ludger Brink. Curiosamente però, dopo le esplosioni, ci si accorge che l'asteroide è cavo e che al suo interno sono presenti degli artifatti particolari. Attivando incautamente questi, Boston e i due si ritrovano teletrasportati su di un pianeta alieno, in un altro universo. L'aria è respirabile, ma come riusciranno i tre a tornare a casa? Ci sono resti di architetture aliene ovunque, ma il posto sembra disabitato da millenni....

SOGGETTO/PROGETTAZIONE: Senza dubbio l'avventura dalla gestazione più travagliata. Il soggetto originale è di Steven Spielberg, che propose la storia consapevole che i costi di una riduzione cinematografica si sarebbero rivelati proibitivi (Ma per chi? Per lui? Questa non l'ho mai capita). Inizialmente TD doveva essere un ibrido tra avventura e gdr, progettato e diretto da Noah Falstein, la cui visione fu però respinta da Spielberg; il gioco passò poi nelle mani dell' Hal Barwood di Indiana Jones And The Fate Of Atlantis e, per un breve periodo, anche al Dave Grossman di Day Of The Tentacle. Infine spettò a Sean Clark, coautore di Sam & Max, il compito

di rimettere ordine nel marasma di idee che si era creato, riportando l'impostazione del gioco sul più classico stile degli adventure Lucas. La storia si presenta debitrice in particolare di un film di Spielberg, Incontri Ravvicinati Del terzo Tipo (1977), evidente innanzitutto nel messaggio di fratellanza interstellare che si accompagna ad una visione quasi mistica ed astratta del mondo alieno; a questo proposito, molti incontri con entità eteree finiscono inevitabilmente per ricordare analoghe scene di The Abyss (1989) di James Cameron. Di proprio, la Lucas offre la collaborazione dello scrittore di fantascienza Orson Scott Card, che scrive insieme a Clark i profondissimi dialoghi del gioco, elemento fondale per l'atmosfera di TD, permeata di una sottile e notevole progressione psicologica dei personaggi: Low acquista una insicurezza preziosa rispetto al suo modo piuttosto ristretto di concepire la realtà all'inizio della storia, Brink si scontra con la tentazione della vita eterna, mentre Maggie, nel più puro stile americano, rimane la più assennata e ragionevole di tutti (società matriarcale, si sa...). Per evitare di essere prolissi, TD è uno dei capolavori sottovalutati della Lucas: non solo perchè la trama e l'atmosfera sono straordinari, ma anche perchè Sean Clark ha preso molto sul serio il suo compito, offrendo probabilmente un livello di difficoltà che non è stato ancora raggiunto dalle altre escursioni avventuriere più recenti della casa di George: qui non si tratta solo di capire come risolvere un problema, ma anche di capire in cosa mai consista il problema! Apparecchiature aliene ovunque, un museo con immagini criptiche, una civiltà scomparsa, un messaggio di accettazione della propria condizione umana nel disegno del cosmo, grande giocabilità. Volete qualcosa di più? Incontentabili....

GRAFICA: Qui purtroppo TD mostra i suoi limiti: la lavorazione era cominciata subito dopo quella di Indy 4 e lo stesso direttore artistico Bill Eaken ripropone più o meno lo stesso stile, appena aggiornato da un'attenzione superiore agli effetti cromatici, che si devono anche all'arrivo di Bill Tiller, diplomato al CalArts. Fluide ma poco definite le animazioni, sequenze animate belle ma compresse approssimativamente sul cd, suggestivi effetti visivi (ai quali hanno collaborato anche la Industrial Light & Magic e la Mechadeus, autrice del discusso film interattivo The Daedalus Encounter). Grafica ANCORA in 320x200 256 colori, che all'epoca attirò molte critiche sull'avventura e contribuì forse a proiettarla nel dimenticatoio, nonostante 300.000 copie vendute.

MUSICHE E SONORO: The Dig è forse il capolavoro assoluto di Michael Land; chi si aspetta un accompagnamento in stile John Williams potrebbe rimanere deluso: ispirandosi e citando anche Wagner, Land produce una musica d'atmosfera che non assomiglia a quasi nulla che si ascoltasse all'epoca, con lunghe note ed archi ipnotici, in cui la melodia, quando c'è ed è distinguibile, viene diluita in risonanze ampie che a volte sfiorano l'effetto rumore bianco. La colonna sonora è stata addirittura commercializzata su di un cd a parte, che contiene anche un demo del gioco. Bajakian si diverte con i mixer a far rimbombare ogni suono nelle enormi caverne e valli. Come per Indiana Jones And The Fate Of Atlantis, l'aspetto sonoro prevale su quello visivo. Un'esperienza

PROGRAMMAZIONE: Anche se il gioco non sembra offrire molto di più di Full Throttle, stranamente richiede un 486 66Mhz con 8Mb di RAM e scheda grafica SVGA Local Bus o PCI. Nonostante il W95 fosse uscito già da qualche mese, The Dig non girava in modalità nativa per il sistema a finestre di Bill Gates, ma presentava comunque un eseguibile ottimizzato ad hoc. Si opta per un'interfaccia a scomparsa molto ridotta con un inventario richiamabile tramite una minuscola icona in fondo a sinistra dello schermo. Come per Sam & Max, le conversazioni si conducono selezionando argomenti e non frasi specifiche. Per la prima volta il nome di Ron Gilbert non è citato tra gli autori dello SCUMM e d'altra parte del suo codice è ormai rimasto ben poco.

SUPPORTO: 1 cd-rom

The Curse Of Monkey Island (1997)

Direzione del progetto, soggetto e progettazione: Jonathan Ackley & Larry Ahern

Testi: Jonathan Ackley, Larry Ahern, Chris Purvis, Chuck Jordan

Responsabile di produzione: Camela Boswell

Programmatori: Jonathan Ackley, Chris Purvis, Chuck Jordan

SCUMM Story System: Aric Wilmunder, Brad Taylor, Aaron Giles

Direzione artistica: Larry Ahern

Ideazione grafica: Derek Sakai, Marc Overney, Kevin Micallef, L. Ahern, Bill Tiller, Steve Purcell, Ken Macklin

Fondali: Bill Tiller (sup.), Maria Bowen, Kathy Hsieh

Capo-animatore: Marc Overney

Animatori: Derek Sakai, Kevin Micallef, Graham Annable, Anson Jew, Yoko Ballard, Charlie

Ramos, Chris Miles, Vamberto Maduro

Grafica 3D: Dan Colon

Tecnici grafici: Livia Mackin, Michelle Harrell, Kim Gresko, C. Andrew Nelson

Rendering: Kim Balestreri (sup.), Marcia Thomas, Thomas Arndt, Roger Tholloug

Musiche: Michael Land, con "Guybrush's Floating Theme" e "Stan's Theme" di Peter McConnell e "Voodoo Theme" di Michael Land & Clint Bajakian

Sonoro: Clint Bajakian & Julian Kwasneski

Sistema iMUSE: Michael Land, Peter McConnell, Mike McMahon

Capo tester: Dan Pettit

Tester: Deedee Anderson, Matthew Azeveda, Jo "Captain Tripps" Ashburn, John "Buzz" Buzolich, John Castillo, Tim Chen, Leyton Chew, Scott Douglas, Morgan Gray, Greg Land, Colin Munson, Theresa O' Connor, Charles Smith, Lee Susen, Scott Tingley, Randy Tudor, Paul "Skitoman" Zabierek

Compatibilità: Chip Hinnenberg (sup.), James Davison, Lynn Selk, Kevin Von Aspern, Jason Lauborough

Sistema INSANE: Vince Lee, Matthew Russell

Direzione e produzione voci: Darragh O'Farrell

Voci: Dominic Armato (Guybrush), Earl Boen (LeChuck), Alexandra Boyd (Elaine)

Packaging: Patty Hill (progetto manuale), Jo "Captain Tripps" Ashburn & Mollie Boero (stesura manuale), Jo "Captain Tripps" Ashburn (stesura libro indizi), Soo Hoo Design (grafica confezione), Larry Ahern & Bill Tiller (illustrazioni confezione)

Collaboratori: Chuck Jordan, Chris Purvis, Tim Schafer (progettazione), David Bogan, Chris Schultz, Oliver Sin, David De Van (animazioni), Chris Hockabout, Bill Eaken (fondali), Oliver Sin (conversioni 3D/2D), Livia Mackin, Gary Brubaker, Aaron Giles (programmazione), Tabitha Tosti, Bob McGehee, Thomas Scott, Beau Keyser (testing), Tabitha Tosti, Stephen Kalning, Doug Shannon, Aaron Muszalski, Mike Levine (tecnici grafici)

Riuscito a fuggire dalla Fiera Dei Dannati di LeChuck, Guybrush approda per caso a Plunder Island, dove assiste all'ennesimo tentativo di corteggiamento da parte di LeChuck nei riguardi di una cannoneggiante Elaine. Scoperto e rinchiuso nella stiva della nave fantasma del suo acerrimo nemico, Guybrush riesce a fuggire dopo un'enorme esplosione, nella quale perirà nuovamente l'orribile pirata-zombi. Accade però che Guybrush, sereno per lo scampato pericolo, regali ad Elaine come pegno d'amore un anello maledetto che ha trovato nella stiva di cui sopra. Elaine si tramuta in una statua d'oro massiccio, che viene prontamente rubata da altri pirati: al nostro imbranato aspirante pirata spetterà il compito di trovare un rimedio, il tutto mentre LeChuck veglia (la morte per lui non è mai stata un problema...).

SOGGETTO/PROGETTAZIONE: "Timeless classic" (classico senza tempo) o ciofecca mascherata da grande evento? Tento con questa domanda di riassumere i giudizi che nel corso degli anni si sono

succeduti sulla terza parte di una delle saghe adventure più amate di tutti i tempi. Non c'è da stupirsi se dall'ultimo episodio fossero trascorsi ben cinque anni: nel 1992 Ron Gilbert, il padre della serie, aveva lasciato la Lucas e da allora nessuno se l'era sentita di sobbarcarsi l'arduo compito di provare ad essere all'altezza di un mito. Ci provarono Jonathan Ackley (coprogrammatore di Day Of The Tentacle, Sam & Max, Full Throttle e The Dig) e Larry Ahern (grafico dei personaggi e capo-animatore del primo e del terzo, animatore nel secondo ed anche collaboratore alle animazioni di Monkey 2): non due veri e propri game designer, quindi, bensì dei sinceri fan della serie. Il compito più arduo era senz'altro quello di dare un senso all'allucinante finale del secondo episodio, che rendeva davvero epico un ulteriore sequel: Ackley & Ahern hanno deciso di non raccogliere la palla del delirio di Gilbert, limitandosi ad una spiegazione comunque abbastanza coerente con l'episodio precedente, anche se chiaramente ciò ha comportato un dover riportare la storia su sentieri più tranquilli e prevedibili; insomma, il finale di Monkey 2 viene qui spiegato come un semplice "sortilegio di LeChuck". Risolto il problema, i due autori hanno poi imbastito un Monkey 3 che sembra un gigariassunto di tutto ciò che il pubblico aveva apprezzato nei primi due: è facile notare come situazioni ed enigmi ammicchino di continuo a quelli degli episodi precedenti; se questo potrebbe essere considerato un fattore positivo per qualcuno, diventa però sin troppo evidente nel momento in cui la storia, piuttosto povera e sfilacciata, finisce per mettere ancora più in risalto il problema. Salvo comunque la situazione gli esilaranti dialoghi, scritti -per obbligo di tradizione- con gli altri due programmatori del gioco, Purvis & Jordan: strapieni di battute e trovate demenziali, ricchi di sagaci botta & risposta, assolutamente folli o puramente goliardici (grande l'attore Slappy Cromwell che prova un remix di quaranta minuti di tutte le tragedie di Shakespeare). Sulla scia di Monkey 2, il gioco propone anche la scelta di un doppio livello di difficoltà: "normale" e "mega-monkey", quest'ultimo arricchito di alcuni enigmi; il problema è che però le differenze tra le due versioni sono alquanto esigue, differentemente dal gioco di Gilbert, tanto che conviene dedicarsi direttamente alla versione difficile. Gli enigmi, francamente, non sono poi tanto rozzi come qualcuno sostiene: la ramificazione è calibrata in maniera sufficientemente accorta, pur non raggiungendo il livello di eccellenza che ci si aspetterebbe dalla serie, mentre la non-linearità è salvaguardata passabilmente specialmente nella seconda parte ambientata su Plunder Island, la cui struttura con decine di locazioni riprende -per ammissione degli autori- quella di Melè del primo episodio. Concludendo, è abbastanza comprensibile che i fan avrebbero trovato qualcosa da ridire: Ron Gilbert non c'è più, ammettiamolo! Chiunque si dedichi alla serie deve sudare sette camice per soddisfare dei giocatori (noi) abituati troppo bene. Jonathan Ackley & Larry Ahern non sono riusciti forse ad essere al livello del maestro, ma, considerando anche che non avevano mai progettato un'avventura prima di allora, se la sono cavata decentemente. Guybrush, comunque, mantiene intatto il suo "carisma" anche in un gioco non del tutto alla sua altezza: che io sappia è qualcosa che riesce solo a Lara Croft, soprattutto per merito dei media ESTERNI ai videogiochi. Ron Gilbert, intervistato, si è lamentato del finale, che comunque rimane uno dei veri e principali difetti dell'avventura.

GRAFICA: Prima avventura Lucas in alta risoluzione (640x480x256 colori), Monkey 3 fu uno shock per i fan di Monkey Island. Quello spilungone imbecille era Guybrush? Mai come in questa sede, il direttore artistico Ahern risente del lavoro svolto su Day Of The Tentacle; onestamente, seguendo l'impostazione più scopertamente e serenamente comica di questa terza avventura, lo stile grafico è abbastanza in linea con quelle che sembrano esser state le intenzioni degli autori. Bisognerebbe però riflettere su quella che probabilmente era una delle carte più caratterizzanti dell'umorismo della saga: il giocatore si trovava dinanzi ad una grafica in stile abbastanza realistico con un feeling da libro d'avventura, per poi venir messo di fronte ad improvvisi sprazzi di delirio e gag degne di Tex Avery. Avendo esplicitato la pazzia latente dei personaggi con uno stile ipercaricaturale ed eccessivo, una buona dose della carica parodistica dei primi due episodi è stata sottratta all'atmosfera globale. C'è però da sottolineare che questo problema affligge in realtà solo i personaggi e non gli splendidi fondali, che a volte sembrano offrire anche più di 256 colori. Di grande impatto spettacolare l'introduzione.

MUSICHE E SONORO: Qui non c'è niente da dire: Land è scatenato, avendo finalmente a disposizione strumenti veri; tra il remix del tema di Monkey e le melodie di Plunder Island, nessuno ha avuto il coraggio di lamentarsi di questo aspetto di CMI. Qui e lì si ascoltano anche delle citazioni musicali dagli altri episodi, eseguite per associazione di idee: quando su Skull Island Guybrush precipita dalla scogliera, il brano musicale di sottofondo è il "Guybrush's Floating Theme" di McConnell, usato in Monkey 2 quando il nostro si immergeva in mare per recuperare la polena. Belli e cinematografici gli effetti sonori (delle casse audio possenti sono consigliate).

PROGRAMMAZIONE: Wilmunder ha adattato lo SCUMM di Full Throttle all'alta risoluzione ed all'ambiente operativo Windows 95, con risultati ottimi, dato che tutto gira in maniera discreta anche sulla configurazione minima: P90, 16Mb RAM, SVGA PCI, Cd-Rom 4x, con Direct X 5.0. L'interfaccia del teschio di Full Throttle è stata sostituita da un doblone di funzione analoga, ma l'inventario è strutturato come quello di Sam & Max, anche per permettere di esaminare e combinare tra loro gli oggetti, modalità indispensabile in un gioco ambientato tra le cianfrusaglie di Monkey Island.

SUPPORTO: 2 cd-rom

Grim Fandango (1998)

Direzione del progetto, soggetto, progettazione e testi: Tim Schafer

Responsabile di produzione: Llesle Aclaro

Programmatori: Bret Mogilefsky (sup.), Chris Purvis, Chuck Jordan, Kevin Bruner, Tim Schafer

Sistema GRIME: Ray Gresko, Robert Huebner, Winston Wolff, Che Yuan-Wang

Direzione artistica e supervisione grafica: Peter Tsacle

Ideazione grafica: Peter Chan

Grafica dei personaggi: Peter Tsacle & Chris Miles

Fondali: Paul Zinnes, Paul Topolos, John McLaughlin, Ralph Gert, Adam Schnitzer, Gaurav Mathur

Animatori: Eric Ingerson, Mark Hamer, Chris Schultz, David Bogan, Vamberto Maduro, Chris Miles, Suzanne House, Simon Allen

Texture: Japeth Pieper, Sara Simon

Tecnici grafici: Troy Molander, Albert Chen, Rebecca Perez, Josef Richardson, Lleslle Aclaro

Musiche: Peter McConnell

Sonoro: Jeff Kliment (sup.), Nick Peck, Andy Martin, Clint Bajakian, Julian Kwasneski

Sistema iMUSE: Michael Land, Peter McConnell, Mike McMahan

Capo tester: Theresa O' Connor

Tester: Karsten Agler, Deedee Anderson, Jo "Captain Tripps" Ashburn, John "Buzz" Buzolich, Leland Chee, John Drake, Bhagavat Farmer, Derek Filippo, Brad Grantham, Catherine Haigler, Brent Jalipa, Jesse Moore, Steve MacManus, Orion Nemeth, Alex Neuse, June Park, Jeff Sanders, Chris Snyder, Todd Stritter

Compatibilità: Chip Hinnenberg (sup.), Lynn Taylor, Jim Davison, Doyle Gilstrap, Dan Mihoerck, Jason Lauborough, Charlie Smith, Darren Brown, Scott Tingley

Sistema INSANE: Vince Lee, Matthew Russell

Direzione e produzione voci: Darragh O'Farrell

Voci: Tony Plana (Manuel), Maria Canals (Mercedes), Alan Blumenfeld (Glottis)

Packaging: Patty Hill (progetto manuale), Jo "Captain Tripps" Ashburn & Mollie Boero (stesura manuale), Soo Hoo Design (grafica confezione), Peter Tsacle (illustrazioni confezione)

Collaboratori: Peter Tsacle, Eric Ingerson, Bret Mogilefsky, Peter Chan (progettazione), Stephen Ash (rasterizzatori grafici a 16bit), Amit Shalev (adattamento dell'editor di livelli), Amit Shalev, Hwei Li-Tsao, Mark Cooke, Aric Wilmunder (programmazione), Steven Chen, Kyle Balda, Greg Gladstone, Marc Benoit (modellazione 3D), Jillian Moffett, C. Andrew Nelson (tecnici grafici)

Nella Terra Dei Morti spetta al Dipartimento Della Morte smistare le anime in arrivo; ogni impiegato deve procurarsi i clienti migliori -i più buoni- e tentare di proporre a questi l'acquisto dei biglietti per il grande Numero 9, il treno che permette di attraversare tutto il percorso purgatoriale in quattro minuti anzichè quattro anni. Manny Calavera era l'impiegato più solerte, ma da qualche tempo è stato scavalcato dal suo collega Domino Hurley, che riesce sempre puntualmente a soffiargli i clienti affidabili per lasciarlo solo con anime ciniche e meschine. Quando però con uno stratagemma Manuel riesce a procurarsi una ex-crocerossina buona come il pane, Mercedes Colomar, scopre che c'è qualcosa che non va: risulta infatti che Mercedes non si possa permettere alcun biglietto per il numero 9, pur essendo in odor di santità. Manny scoprirà una terribile rete di corruzione, che mira al commercio clandestino di biglietti per chi non se li può permettere.....si cacerà nei pasticci e vivrà una lunga serie di avventure, accanto a Mercedes e Glottis, il suo personale demone-meccanico-autista.

SOGGETTO/PROGETTAZIONE: Fino a qualche tempo fa era opinione comune che Grim Fandango potesse esser stata l'ultima avventura della Lucas, a causa dell'ostracismo decretato dai giocatori distratti che non l'hanno supportata in termini di copie vendute (50.000 negli Usa e 130.000 nel resto del mondo) ed a causa, ovviamente, del crescente disinteresse che tristemente si registra per il genere; alla luce dell'uscita di Fuga Da Monkey Island , i timori sono fortunatamente

svaniti, ma oserei dire che se la gloriosa tradizione Lucas si fosse fermata a GF, si sarebbe trattato di un commiato in grande stile, seppur triste. Schafer, avendo fatto tesoro delle critiche mosse a Full Throttle, si è impegnato a realizzare un'adventure più longevo, difficile e profondo, continuando nel contempo il suo innalzamento del genere ad un'elevata e sofisticata esperienza narrativa. Se i modelli di Full Throttle erano Easy Rider ed anche 1997:Fuga Da New York (rispettivamente di Hopper e Carpenter, 1969 e 1981), quelli di GF sono Nightmare Before Christmas (di Henry Selick, da un'idea di Tim Burton, 1994)- per i personaggi e le ambientazioni intrise di un surreale umorismo macabro - e Casablanca (1942, di Michael Curtiz) -per il tono noir e la caratterizzazione smaccatamente bogartiana del protagonista. Schafer rischia il tutto per tutto e non ha paura di contaminare la risata slapstick per la goffaggine dell'enorme Glottis con una storia d'amore che riesce ad essere credibile e tormentata anche se interpretata da scheletri. Giocando ci si imbatte in ilarità, indignazione, disagio, orgoglio, amicizia e persino violenza, seppur nello stile dell'atmosfera del titolo: i protagonisti, essendo già morti, possono essere eliminati con proiettili di "germoglina", che trasformano le ossa in fiori variopinti; detto così suona gratuito e ridicolo, ma le scene delle esecuzioni sono più cruente ed angosciose degli sventramenti in stile neozelandese di Carmack & soci e risultano soprattutto perfettamente plausibili durante il gioco. Questo capolavoro, ispirato alle bambole messicane realizzate per la festa dei morti (le "calaveras", appunto), è anche sorretto da enigmi di ottimo livello: il secondo anno è un fiorire di locazioni ricche di azioni da compiere, che rischiano di mettere a dura prova l'avventuriero alle prime armi, con puzzle che richiedono una notevole capacità di associazione mentale per unire informazioni disparate. In definitiva, Grim Fandango, anche se ha deluso qualcuno per la nuova interfaccia, è solo apparentemente un tentativo di avvicinare le avventure a dei film interattivi: l'immediatezza nasconde una vera ed attenta opera d'arte, piena di fantasia, referenze ad una buona parte dell'immaginario cinematografico non iperinflazionato e, cosa più importante, un'adventure realizzato con tutto l'impegno e la professionalità che hanno da sempre contraddistinto (e si spera continueranno a contraddistinguere) la Lucas. La storia è talmente ben curata ed i personaggi così ben caratterizzati da spingere molti -me compreso- ad auspicare una saga, che temo non vedrà mai la luce.

GRAFICA: Ispirandosi ad avventure dinamiche come Alone In The Dark (Infogrames, 1992) e Resident Evil (Capcom, 1996), i personaggi sono resi su schermo ed animati con modelli poligonali ricoperti di texture. Nonostante la quantità dei poligoni sia ancora piuttosto ridotta (più o meno 500 per Manny), la grafica della popolazione della Terra Dei Morti si adatta particolarmente al 3D in tempo reale, che comunque riguarda solo i personaggi. I fondali sono infatti realizzati su workstation Silicon Graphics, per poi essere "fotografati" dalle angolazioni previste in normali immagini bidimensionali bitmap. La grafica tridimensionale non significa fortunatamente che la qualità delle animazioni scenda: Tsacle, Miles, Gert, Maduro e gli altri si sono adattati perfettamente al nuovo stile ed ogni movimento dei personaggi, ogni ritocco sulla mobilia delle locazioni denuncia con orgoglio una classica ed affidabile scuola bidimensionale. L'utilizzo di una scheda acceleratrice 3D migliora la resa visiva, più che la fluidità, già discreta: appaiono limitati effetti di luce in tempo reale e le texture sono più sfumate e meno pixellose. Lo stile grafico, ispirato come già ho accennato a Nightmare Before Christmas, è stato creato da Peter Chan, poco prima che abbandonasse la Lucas.

MUSICHE E SONORO: McConnell apre un ventaglio melodico su ritmi sudamericani con spolverate di jazz e swing: il risultato è talmente gradevole che GF, come The Dig, ha ricevuto l'onore di un cd (venduto a parte dalla stessa Lucasarts) con l'intera, favolosa colonna sonora del gioco. L'iMUSE è utilizzato ancora meglio che nei giochi precedenti e come al solito l'appropriatezza del suono con la controparte visiva è, a prescindere da ogni legittima valutazione soggettiva, imbattibile. Per studiare il sonoro di GF si sono messi in quattro e l'effetto forse più gradevole che abbiano ottenuto è quello del riverbero realistico in funzione dei luoghi in cui i protagonisti parlano (disattivabile sulle macchine più lente).

PROGRAMMAZIONE: Cantiamo il requiem per lo SCUMM, dal momento che siamo anche in tema. Il nuovo engine, al quale per obbligo di tradizione ha messo mano anche Wilmunder (questa è l'ultima avventura che vanta la sua firma al codice), è ricavato dallo Jedi Engine di Gresko-

Huebner-Wolff-Wang, limitandolo a gestire personaggi tridimensionali ma sfondi statici prerenderizzati. Il giocatore controlla direttamente Manny con la tastiera o il joystick e, quando questi si avvicina ad un oggetto con cui può interagire, abbassa la testa in direzione dello stesso: a questo punto lo si può esaminare, prendere o "utilizzare" con tre tasti corrispondenti; con un quarto si accede all'inventario (i cui oggetti NON sono combinabili tra loro, per scelta di design) e per le conversazioni si seleziona, come da prassi, la frase prescelta. Con un altro tasto è possibile far correre il personaggio, opzione indispensabile specie nelle aree con più locazioni, dove una mappa non avrebbe davvero fatto del male a nessuno :-). Scomoda la mancanza di una riga di testo a fondo schermo che nelle situazioni più affollate confermi l'identità dell'oggetto che Manny sta EFFETTIVAMENTE guardando. Per funzionare, GF richiede un P133 (meglio se 200), 32Mb di RAM, 40Mb su hard disk, una scheda SVGA PCI da 2Mb ed un cd-rom 8x; è opzionale una scheda 3D da 4Mb che supporti le istruzioni Direct3D della Microsoft. E' possibile, non ufficialmente, copiare nella directory i file con estensione ".lab" per ridurre i lentissimi caricamenti da cd: installando tutto il gioco comprese le sequenze occuperete 1,3Gb ed all'incirca 900Mb senza quest'ultime. Occhio ai salvataggi, che occupano ben 1Mb ciascuno!

SUPPORTO: 2 cd-rom

Fuga Da Monkey Island (2000)

Direzione del progetto, soggetto, progettazione e testi: Sean Clark & Mike Stemmle

Direttore di produzione: Linda Villalobos Grisanti

Capo-programmatore: Michelle Hinnners

Programmatori: Ryan Danz, Richard Sun, Karen Petersen, David Graham McDermott

Programmatore di sistema (GRIME/LUA): Randy Stevenson

Direzione artistica e supervisione grafica: Chris Miles

Ideazione grafica: Yoko Ballard, Eddie Del Rio, Kathy Hsieh, Chris Miles, Nathan Stapley

Fondali: Kim Balestreri, Eddie Del Rio, Bernard Eral, Shayne Herrera, Kathy Hsieh, Paul Pierce, Jacob Stephens, Kristen Russell

Modelli dei personaggi: Christina Boyle, Lisa Wong

Modelli degli oggetti: Tim Tao

Capo-animatore: Marc Overney

Animatori: Yoko Ballard, David Bogan, Sandy Christensen, Cathy Feraday, Ryan Gong, Roger Liu, Armando Lluch, Razmig Mavilan, Yuhon Ng, Rebecca Perez, Charlie Ramos, Chris Schultz, David Weinstein, Joseph White, Kameron Gates, Christina Boyle, Lisa Wong

Texture: Nathan Stapley, Molly Mendoza, Michelle Sullivan

Tecnici grafici: Alisha Piccirillo (sup.), Sean Marr, David Smolen

Musiche: Clint Bajakian (sup.), Michael Land, Peter McConnell, Michael Lande, Anna Karney

Sonoro: Nick Peck (sup.), J. Anthony White, Jory Prum, Michael Frayne, Stan Weaver, David Levison, David Collins, Andrew Cheney

Sistema iMUSE: Michael Land, Peter McConnell, Mike McMahon

Supervisore testing: John "Buzz" Buzolich

Testing: Jo "Captain Tripps" Ashburn, Michael Blair, Louis Bliemeister, Leyton Chew, Brandy Childs, Stephen Hancock, Peter Lim, Ricardo Liu, Chris Snyder, Chris Susen, Joseph Talavera II, Quentin Westcott

Testing di compatibilità: Chip Hinnenberg (sup.), G. W. Childs, Darryl Cobb, Jim Davison, Doyle Gilstrap,

Dan Martinez, John Von Eichorn

Direzione e produzione del doppiaggio: Darragh O' Farrell

Voci principali: Dominic Armato - Massimo Antonio Rossi (Guybrush), Charity James (Elaine), Earl Boen (LeChuck)

Packaging: Michael Koelsow (copertina), Jo "Captain Tripps" Ashburn, Christopher Inclerock, Mollie Boero (manuale), Soo-Hoo Design (Design confezione)

Packaging di prova

Collaboratori: Randy Stevenson, Ryan Danz, Richard Sun (testi e progettazione), Mark Blattel, Bret Mogilefsky, Kevin Bruner, Eric Johnston (programmazione), Josef Richardson, Mike Terpstra (effetti visivi), Geoff Gates (programmazione audio), Joe Ligman (installazione e lancio), Kristen Russell, Dan Colon (illuminazione)

Tornati sull'isola di Melè dopo la luna di miele, Guybrush ed Elaine scoprono che quest'ultima è stata dichiarata morta e che si sono indette nuove elezioni. Il favorito sembra essere un bieco e viscido Charles L. Charles (strano nome....;-)). Cercando una maniera di bloccare l'atto di demolizione della casa della sua diletta sposa, Guybrush scoprirà che l'inquietante magnate australiano Ozzie Mandrill ha intenzione con Charles di convertire tutti i caraibi alla logica del capitalismo consumista, usufruendo di un fantomatico Insulto Supremo, non del tutto estraneo all'albero genealogico della famiglia Marley.....

SOGGETTO/PROGETTAZIONE: Dopo la doccia fredda dei magri incassi di Grim Fandango, la Lucas, ben decisa a non abbandonare le avventure grafiche, gioca sul sicuro, tanto più che già Jonathan Ackley & Larry Ahern (gli autori di Curse) avevano provveduto a rompere il ghiaccio con

una pesante eredità. Clark & Stemmler, autori indimenticati di Sam & Max (e, nel caso del solo Clark, di The Dig), costruiscono sulle nuove premesse che i due eroici game designer avevano prima di loro ricavato dai primi due episodi della serie, firmati dal grande Ron Gilbert. Ecco quindi che sotto i nostri occhi prende vita il mondo di Monkey Island nella visione dei suoi nuovi due autori, che, diciamolo subito, inseriscono nell'ossatura della trama l'ombra della satira della globalizzazione demente, tema già toccato nella sfilata dei parchi squallidi di Sam & Max. Fatto tesoro delle critiche mosse a The Curse Of Monkey Island, Clark & Stemmler progettano un quarto episodio che risulti il più possibile fedele alle atmosfere che tutti abbiamo amato. Per farlo, offrono una vicenda che si dipana in cinque isole, due vecchie (Melée Island e Monkey Island), tre nuove (Lucre Island, Jambalaya Island e l'atollo Knuttin): preferiscono quindi rendere scoperto il gioco dei rimandi, imbastendovi nuove situazioni ed enigmi. L'idea può sembrare una manna per i fan ed i nostalgici come il sottoscritto, ma presenta due incognite: a) Chi non ha dimestichezza con le atmosfere monkeyislandiane rischia seriamente di sentirsi escluso dal divertimento: ad esempio, autoironicamente, lo SCUMM bar attaccato dal capitalismo politicamente corretto di Ozzie si trasforma nel LUA Bar (il linguaggio di programmazione LUA ha sostituito lo SCUMM); b) Bisogna essere veramente dei MANIACI della saga per non incominciare ad avvertire una certa puzza di stantio e di riciclaggio, questo nonostante il lavoro di Clark & Stemmler faccia di tutto per mascherarlo e brilli di luce propria con molta più lucentezza di Curse: trama e dialoghi sono entrambi molto più curati che nella precedente avventura; la prima è articolata, avvincente e con una sapiente progressione narrativa, i secondi sono stati saggiamente riportati su di un umorismo sarcastico-surreale e non più puramente demenziale; inoltre, LeChuck cede parzialmente il suo posto di cattivo ad Ozzie, mentre i sottogiochi includono un esilarante ed impegnativo "Monkey Kombat" (parodia del famoso picchiaduro Mortal Kombat, per i meno esperti), nonché una breve variante sul tema del combattimento ad insulti, applicato qui al braccio-di-ferro. Sarebbe meglio poi non sottovalutare gli enigmi: a passaggi scontati si alternano momenti di puro delirio, che, seppur lontani dal sadismo della versione "completa" di Monkey 2, sicuramente tengono testa al primo episodio, garantendo una buona longevità; dulcis in fundo, in felice controtendenza rispetto ad una triste norma delle avventure grafiche, il finale del gioco è molto più lungo dell'introduzione e decisamente spettacolare. Riassumendo, Monkey Island 4 rischia di non essere considerato all'altezza della Lucas (ma lo è) solo perché, a conti fatti, si ha pur sempre a che fare con atmosfere ormai straviste, per quanto gradite: forse solo Ron Gilbert avrebbe saputo come svecchiare drasticamente la sua saga, dato che è d'obbligo ricordare come i primi due Monkey fossero sostanzialmente diversi e nel contempo perfettamente coerenti. Ora ci piacerebbe che la creatività dimostrata dal nuovo staff venisse anche canalizzata in nuove atmosfere, dal momento che Grim Fandango, nonostante presentasse una giocabilità paragonabile a quella di Fuga, era senz'ombra di dubbio più fresco ed originale, non scontrandosi con una mitologia che nessuno ha il necessario coraggio di abbandonare alla storia, dove occuperebbe comunque un posto d'onore senza alcun'ombra di dubbio.

GRAFICA: Chris Miles, il direttore artistico del gioco, non è riuscito a convertire perfettamente lo stile di Monkey 3 in 3D e, dopo essersi consigliato con Clark & Stemmler, ha optato per rivedere completamente il look grafico con la sua equipe.....per fortuna. Guybrush e soci, costretti a passare per la cura "poligoni & texture" hanno magicamente riacquisito un aspetto non del tutto immemore dei primi due episodi: lo stile caricaturale, infatti, è qui molto più sobrio che in Curse, permettendo ai fan della serie di ritrovarsi finalmente a casa come non accadeva da otto anni! I poligoni che compongono i personaggi sono drasticamente aumentati rispetto a quelli di Grim Fandango (1500 contro i precedenti 500) ed i risultati si vedono ad occhio nudo: le animazioni, dirette da Marc Overney che si era anche occupato dell'ultimo capitolo, sono centinaia, ipersnodate e fluidissime, il tutto con un accompagnamento di texture anche cangianti per diverse espressioni degli sguardi. Menzione d'onore anche per gli splendidi fondali, coloratissimi, anche se purtroppo ancorati alla risoluzione 640x480x65000 colori, utilizzata forse per permettere al gioco di girare anche sui computer più vecchi. Richiesta obbligatoriamente una scheda 3D, per offrire scene meravigliose come quella della passeggiata di Guybrush sul fondo marino, nonché per tanti altri suggestivi effetti

grafici.

MUSICHE E SONORO: Qualche mese fa, noi maniaci della Lucas fummo disorientati da una feroce notizia: Land, McConnell e Bajakian avevano abbandonato la casa californiana.

Considerando quanto il lavoro di questi musicisti aveva portato alla qualità delle avventure Lucas sin dal 1991, la tristezza aveva cominciato a regnare sovrana, insieme alla preoccupazione di vedere il nuovo capitolo della saga di Monkey affidato a degli estranei, dato che il loro apporto era stato fondamentale anche per traghettare la serie da Ron Gilbert ai nuovi autori. C'è andata bene: Clint Bajakian, pur licenziatosi dalla Lucas, ha supervisionato il lavoro freelance degli altri dalla sua C.B. Productions, garantendo le classiche firme che tutti conosciamo (più qualche new entry) alla colonna sonora di Fuga Da Monkey Island. Ed il risultato com'è? Inferiore alle aspettative: i remix dei vecchi brani abbondano e fra i nuovi sono pochi quelli che si ricordano davvero. Questa comunque è un'opinione per palati fini avvezzi a ben altri capolavori: chi gioca per la prima volta ad un'avventura Lucas troverà le musiche splendide. Belli i suoni e straordinari gli effetti di riverbero applicati ai dialoghi.

PROGRAMMAZIONE: Il nuovo Randy Stevenson provvede a mettere ordine al motore di Grim Fandango, arricchendolo delle animazioni scheletriche dell'imminente arcade 3D Obi Wan; ciò rende obbligatorio il possesso di una scheda 3D da almeno 4-8Mb di RAM video, che era invece opzionale in Grim Fandango. La nuova versione del GRIME / LUA apporta alcune gradite innovazioni al sistema di controllo di Grim, consentendo l'uscita istantanea dalle locazioni con il tasto "o", la combinazione degli oggetti dell'inventario (ora roteante in sovrimpressione, come quello di Tomb Raider) e la segnalazione in basso delle zone interattive con delle brevi descrizioni. Delle provvidenziali mappe evitano poi il dover accompagnare Guybrush a correre per un centinaio di locazioni, come avveniva per Manny nell'ultima avventura della casa. Per giocare è necessario un P200 MMX, 32Mb RAM (64Mb con Win2000), da 40Mb a 1,2Gb su hard disk, una scheda Direct 3D od OpenGL da 4Mb ed un Cd-Rom 4x. Consigliato un P266, 64Mb RAM ed una scheda video da 16Mb, anche per poter godere della modalità video a 16 milioni di colori (32bit), che, pur non variando di molto la grafica, offre sfumature più uniformi e piacevoli.

SUPPORTO: 2 cd-rom

Indiana Jones e la macchina infernale (1999, extra: action-adventure)

Direzione del progetto, soggetto, progettazione generale e testi: Hal Barwood

Responsabile di produzione: Wayne "Bo" Cline

Progettisti dei livelli: Steven Chen (sup.), Joseph Ching, Reed Derleth, Geoff Jones, Tim Longo, Tim Miller, Christopher McGee, Donald Sielke, Paul "Skitoman" Zabierek

Programmatori: Paul LeFevre (sup.), Gary Brubaker, Patrick McCarthy, Matthew Russell, Randy Tudor, Steve Scholl, Ife Olowe

Jedi Engine: Ray Gresko, Robert Huebner, Che-Yuan Wang, Winston Wolff

Direzione artistica e supervisione grafica: Bill Tiller

Texture: Kim Balestreri, Kathy Hsieh, Gregory Knight, Karen Purdy, Nathan Stapley, Tim Tao

Grafica e modelli 3D dei personaggi: Lea Mai Nguyen

Modelli 3D degli oggetti: Mike Dacko

Animatori: Derek Sakai (sup.), Anson Jew, Yoko Ballard

Animazione degli effetti: Josef Richardson

Tecnici grafici: Harley Baldwin, Lissa Klanor

Musiche: Clint Bajakian, con il tema di John Williams

Sonoro: David Levison

Tester: John "Grandpa" Hannon & John "Buzz" Buzolich (sup.), Jo "Captain Tripps" Ashburn, Philip "Philthy" Berry, Gabrielle Brown, Shang-Ju Chen, G. W. Childs, Jeffrey Day, John Drake, Erik Ellicock, Bryan Erck, Derek Flippo, Catherine Haigler, Chane Hollander, Hans Larson, Ricardo Liu, Troy Mashburn, Chuck McFadden, Matthew "Cyrus" McManus, Orion Nemeth, Todd Stritter, Torii Swader, Joseph Talavera II, Julio Torres

Testing di compatibilità: Chip Hinnenberg (sup.), Karsten Agler, Darren Brown, Jim Davison, Marcus Gaines, Doyle Gilstrap, Jason Lauborough, Dan Mihoerck, Charles Smith, Scott Tingley, Aaron Young

Sistema Smush: Vince Lee

Direzione e produzione voci: Darragh O'Farrell

Voci: Doug Lee / Michele Gammino (Indy), Tasia Valenza (Sophia), Victor Raider-Wexler (Volodnikov)

Packaging: Soo Hoo Design (progetto confezione), Bruce Wolf (illustrazione di copertina), Drew Struzan (illustrazione retro copertina ed artwork), Patty Hill (progetto manuale), Jo "Captain Tripps" Ashburn & Mollie Boero (stesura manuale)

Collaboratori: Mike MacMahon (programmazione sonoro), Amit Shalev (programmazione tool di sviluppo), Ingar Shu, Hwei Li-Tsao (programmazione), John MacLaughlin, Vamberto Maduro (animazioni), C. Andrew Nelson (effetti visivi), Catherine Tiller (texture), Andrew Bremer (adattamento sistema Smush)

1947. Terminato il conflitto mondiale, il mondo assiste preoccupato all'inizio della Guerra Fredda. Il nostro Indy ha ormai deciso di dedicarsi ad avventure più pacate delle precedenti ed è proprio durante una semplice esplorazione che viene raggiunto da Sophia Hapgood, la parapsicologa di Fate Of Atlantis, ora agente della neonata CIA. Pare che i Sovietici si stiano occupando di misteriosi scavi presso l'Eufrate, con l'intenzione di indagare nell'antica Babilonia; cosa stanno cercando? Forse una misteriosa entità, Marduk, detentrica di un misterioso potere? Indy accetta la più difficile delle sue missioni, viaggiando tra Asia e Sudamerica alla ricerca dei pezzi di una misteriosa macchina infernale, che avrebbe il potere di liberare nuovamente Marduk e su cui i Sovietici vogliono mettere le mani.

SOGGETTO/PROGETTAZIONE: Quando i fan della precedente fatica di Barwood con Indy, cioè Indiana Jones And The Fate Of Atlantis (1992), seppero che il prossimo videogioco di Indiana sarebbe stato un'avventura dinamica in stile Tomb Raider (Core, 1996 e sgg.), un senso di rabbia

prevalse sulla buona notizia di rivedere in azione lo spavaldo archeologo. Che la presa d'atto delle scarse vendite degli adventure puri portasse ad un plagio delle imprese tridimensionali della ipertrofica Lara Croftona era qualcosa di difficilmente digeribile, specialmente dai sostenitori delle capacità artistiche Lucas. Partiamo dai difetti:

Il gioco si adagia in maniera abbastanza passiva sul metodo di controllo di Tomb Raider, presentandone quasi intatta la struttura di gioco con una sfacciataggine notevole.

L'aver sostituito i Nazisti con i Sovietici lascia qualche dubbio sul forzatamente giustificato interesse russo per gli antichi manufatti e, soprattutto, su di un'atmosfera conseguentemente sin troppo "bondiana".

Il rapporto azione/meditazione non è un agognato 50/50 ma è piuttosto 70/30 o addirittura 80/20, con dialoghi affascinanti ma presenti in quantità esigue rispetto alla lunghezza del gioco, che offre anche pochissimi personaggi con cui interagire limitatamente.

Se non c'è materiale per innalzare Indy 5 a rango di classico, ce n'è però, a mio parere, per farci chiudere un occhio sui suoi difetti:

Nonostante trama, dialoghi ed enigmi siano risibili se paragonati a quelli di un'avventura pura, sono comunque più atmosferici, efficaci, nonché qualitativamente e quantitativamente superiori a quelli di Tomb Raider.

I livelli sono progettati con intelligenza e sono nella maggior parte dei casi molto divertenti da esplorare, oltre a restituire con efficacia la sensazione ambientale corrispondente; sono stati progettati da una buona parte del team dello sparattutto 3D Star Wars - Jedi Knight.

Globalmente, la Lucas non aveva ancora perso la mano ai suoi tocchi di classe: l'introduzione ammicca a Leonardo Da Vinci, il livello segreto è un remake delle prime scene de I Predatori Dell'Arca Perduta (1981), il livello di caricamento delle sezioni è indicato sulle mappe con le strisce rosse che delineano gli itinerari di Indy (semplice -forse- ma intelligente), le battute di Indy sono nel suo stile. Inoltre l'ironia della parte finale dimostra che al timone del gioco c'è qualcuno che ha voglia di raccontare delle storie con competenza e professionalità.

Curiose le affinità di impostazione con il giochino per Windows Indiana Jones And His Desktop Adventures, evidenti nel cerchio che visualizza l'energia del personaggio e negli enigmi poco cerebrali e pragmatici: Barwood e Cline erano comunque gli autori anche di quello.

L'in-joke che nell'ultimo capitolo trasforma Indy in Guybrush e gli permette di visitare la Costa dei Barbieri di Monkey 3 è stato ideato da Reed Derleth, uno dei level-designer, e Bill Tiller.

GRAFICA: Andrebbe chiarita una cosa: c'è chi ha scritto che la grafica del gioco non era all'altezza dei tempi; semmai era il motore grafico a non esserlo, perchè il team capitanato da Bill Tiller, già responsabile dei fondali di The Dig e The Curse Of Monkey Island, ha svolto un ottimo lavoro nell'utilizzo della sua palette a "soli" 16bit, con effetti cromatici ottimi (vedi gli interni del vulcano) ed una notevole varietà di texture, perfettamente organizzate tra loro per ricoprire vedute a volte gigantesche. I modelli dei personaggi denunciano la loro legnosità soprattutto nei primi piani delle sequenze non interattive, ma comunque durante il gioco la precisione e la fluidità delle animazioni non deludono affatto. Insomma, non si grida al miracolo, ma nemmeno ci si schifa. Attenti all'artwork che troneggia sui cd, sul manuale e sul retrocopertina: e' di Drew Struzan, lo stesso autore dei manifesti cinematografici della saga di Indy e Star Wars!

MUSICHE E SONORO: Qui una tirata d'orecchie senza remore è obbligatoria: E L'iMUSE CHE FINE HA FATTO?!?! Bajakian ha fatto un ottimo lavoro nell'imitare lo stile di John Williams, ma purtroppo le musiche fanno solo sporadicamente la loro apparizione durante il gioco, che nel suo svolgimento privilegia gli effetti sonori, onesti ma nella norma di questo tipo di gioco (salti, spari e così via). Brani come quelli del cerchio di Atlantide di Atlantis avrebbero reso ancora più avvincente l'esplorazione di tombe e piramidi. Una decisione strana, per una casa che aveva fatto dell' accompagnamento musicale uno dei suoi marchi di fabbrica. PREFERITE LA VERSIONE ITALIANA: anche se nella versione originale Indy è doppiato dal Doug Lee di Fate Of Atlantis, qui da noi è Michele Gammino, il nostro doppiatore ufficiale di Harrison Ford, ad occuparsene...come direbbe Homer Simpson: miiitico.

PROGRAMMAZIONE: Il motore grafico è un'evoluzione di quello usato per lo sparattutto 3D Star

Wars Jedi Knight, con supporto questa volta obbligatorio della scheda 3D. Per giocare sono richiesti un P200 con 32Mb di RAM, scheda grafica Direct3D con almeno 4Mb e 56 o 870Mb su hard disk per l'installazione parziale o completa; per giocare al meglio è consigliabile un P350 con 128Mb RAM, 32Mb di RAM video e, questo lo aggiungo io, la cara vecchia tastiera.
SUPPORTO: 2 cd-rom