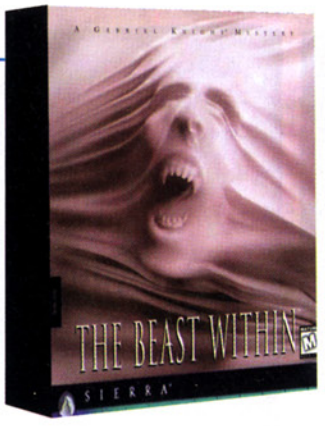

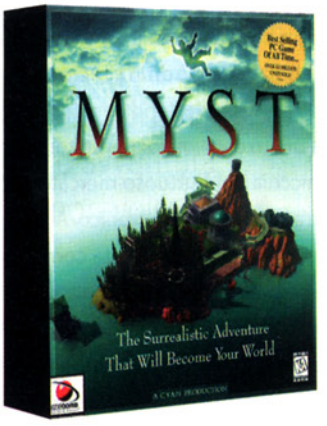

Con questi giochi Sierra e Lucas avevano introdotto, pur adottando ciascuna una propria implementazione, le più importanti innovazioni del genere dai tempi di Zork: la rappresentazione grafica degli scenari di gioco e l'interazione tramite puntatore animato.
Dal quel momento in poi fu un proliferare di giochi basati sull'interfaccia che oggi chiamiamo familiarmente "Punta&Clicca" e che per alcuni appassionati rappresentarono il periodo più felice del genere avventuroso. Dalle prime forme di rappresentazione grafica - alquanto pixellose e ben poco animate - all'avvento di QuickTime e dei primi film interattivi, i giochi d'avventura divennero in seguito sempre più attraenti senza però stravolgere l'impostazione classica introdotta negli anni precedenti.
Ubisoft conobbe il successo mondiale con la trilogia di Alone in the Dark, Sierra invase gli scaffali per alcuni anni con film interattivi come Police Quest, Space Quest, Phantasmagoria e Gabriel Knight, e Lucas Art divenne il riferimento assoluto del genere imponendosi con produzioni legate ai suoi brand più pregiati come Star Wars, Monkey Island e Indiana Jones.

La Dinastia Myst

L'ultimo significativo scossone a un genere che, col volgere del decennio, vivacchiava ormai privo di charme, venne assestato con rara precisione dai fratelli Rand e Robin Miller nel 1991.
Quell'anno, ammaliati dalle potenzialità del media del momento (il CD-ROM) e dopo alcuni anni di fruttuose sperimentazioni nel settore del software educativo, i due si misero al lavoro su una produzione che avrebbe presto incantato il mondo intero combinando la più sontuosa grafica fotorealistica immaginabile a quell'epoca con una storia originale e intrigante, affidando il felice amalgama a un meccanismo di gioco efficace e lineare. Myst, questo il nome del prodigio dei fratelli Miller, ebbe un successo commerciale senza precedenti e sfiorò per poco il tetto dei dieci milioni di copie vendute.
L'idea nuova fu quella di sostituire agli scenari bidimensionali disegnati in modo tradizionale, degli autentici panorami virtuali non molto diversi da quelli possibili oggi grazie a tecnologie consolidate e familiari come QuickTime VR. L'effetto, in verità, era quello di un elaborato slide-show di immagini prerenderizzate che scorrevano sotto gli occhi del giocatore in corrispondenza della direzione intrapresa e creavano una vaga illusione di continuità grazie

Sellerio e Im*media: un successo tutto italiano

Puntiamo i riflettori sull'exploit multimediale di Im*media Online e Sellerio Editore con molto piacere e persino con un timido accenno di orgoglio patriottico. Da alcune settimane, tra le appariscenti scatole di prestigiosi blockbuster in attesa di una nostra recensione (come Black & White e Civilization III) spiccano due sobrie custodie di cartone recanti il marchio Sellerio Editore Palermo stampigliato pochi centimetri sotto ad una magnifica raffigurazione del più famoso commissario della narrativa e della televisione italiana: Montalbano. Non si tratta, come potrebbe sembrare, di un errore nelle consegne: i due titoli in questione, Il Cane di Terracotta e Il Ladro di Merendine non sono infatti libri né tantomeno VHS tratti dalla fortunata fiction televisiva, ma vere avventure grafiche animate realizzate con straripante entusiasmo dalla dinamica azienda palermitana specializzata - come tiene a sottolineare Pasquale "Pillo" Esposito, ideatore della serie - "in comunicazione digitale e non certo in videogiochi".
Eppure, nonostante il background atipico, i due cofanetti hanno incontrato un lusinghiero successo di vendite presso il pubblico giovane e hanno raccolto una pioggia di premi prestigiosi provenienti per lo più dal mondo dell'editoria multimediale. Un approccio nuovo e interessante, quindi, sia per l'editoria sia per il mercato videoludico. I due giochi realizzati dal team di Im*media riprendono la più conservatrice delle impostazioni Punta&Clicca (la stessa di Monkey Island, per intenderci) senza ricorrere in alcun modo a sofisticate tecnologie di rendering 3D o all'innesto di contributi filmati su panorami virtuali a 360°. La soluzione adottata è quella del cartone animato interattivo doppiato da veri attori, nulla di più lontano da quanto visto recentemente in titoli come RealMyst o Zork Grand Inquisitor.
Il risultato è un prodotto coinvolgente e fortemente caratterizzato: se amate lo scorbutico commissario di Vigata o siete anche solo un po' curiosi, il sito www.illadrodimerendine.it è il miglior punto di partenza.

LA RIVISTA PER MACINTOSH

Gruppo Editoriale JCE

APPLICANDO

APPLICANDO

WWW.APPLICANDO.COM

LUGLIO/AGOSTO

la fabbrica del web

gli strumenti per fare siti

Mac OS X in pratica
Ottimizzare Classic

Dal video al Dvd
La soluzione di Apple

Java con X
Pagine Jsp e Servlet

Animazione 3D
Dare vita a un modello

AppleScript fai da te
Creare un'applicazione

Spedizione in abb. postale 45% art. 2 comma 20/b Legge 662/96 Filiale di Milano - In caso di mancata consegna restituire all'Editore che si impegna a pagare la relativa tassa presso il CMP di Roserio-Milano - Dichiarazione sostitutiva contrassegno SIAE del 7 giugno 2002

9 771122 926004 20198

Dreamweaver MX, Phaser 6200, solidThinking, DVD Studio Pro 1.5, Dimage X, Swift 3D

€ 4,90