

PLANET PLAYSTATION

PLANET

# PLAYSTATION

100% INDIPENDENTE Anno 2, N. 12 Dicembre 1999

OLTRE 50 GIOCHI  
Solo  
**4.900**  
LIRE



## Final Fantasy VIII

La soluzione guidata



## Dino Crisis

L'incubo di Natale



# Tomb Raider 4

Il mondo di Lara,  
tra passato e futuro



## Formula One 99

La rivincita è su PSX

Publicazione Mensile - SPED. ABB. POST. COMMA 26, ART.2, LEGGE 5-19-20/12/85 - PUBBL. 45% - MI

ISSN 1127-6967



9 771127 696001

# Overblood 2

Planet Voto

63

DI ALFREDO DELMONACO



**A favore**

- I fondali renderizzati non sono proprio da buttare
- Il doppiaggio (finalmente) è molto buono

**Contro**

- Le scene in grafica reale sono la cosa più brutta che abbia mai visto
- Le animazioni sono quelle del Commodore 16
- Meccanica di gioco troppo prolissa
- Gli intermezzi non sono skipabili
- Lento da morire



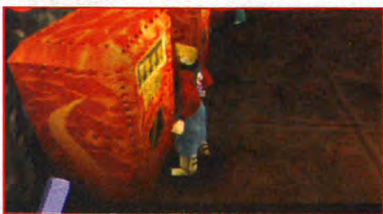
**Avete bevuto 'Lattina di succo'?? Noo? Allora avrete sicuramente sentito parlare di 'Pistola antica'... Neanche?? Se non avete neanche raccolto '5 CARICATORE', allora dovrete proprio vedere questo gioco...**



Quando uscì il primo episodio di **Overblood** la terra era stata scossa non molto tempo prima dal terremoto **Resident Evil**, indi per cui il buon gioco della **E.A.** passò quasi inosservato. Essendo fra i fortunati che ebbero l'occasione di dargli un occhio, vi posso dire che, pur non essendo un capolavoro, la trama interessante e una discreta realizzazione lo rendeva un prodotto piacevole. A quasi tre anni di distanza il nome **Overblood** ritorna in ballo, con un seguito che ha poco a che fare con il primo episodio.



▲ Notate che bel ciuffo hanno fatto ad Acarno...



▲ Noo, non ci posso credere...

### CHE LA FORZA SIA CON NOI

Ambientato in un futuro prossimo (il 2115, per l'esattezza...), **Overblood 2** narra le gesta di tal **Acarno**, ragazzino 17enne e corridore di Jugblade, che raggiunge la grande metropoli di Eastedge per ottenere soldi e fama. All'aeroporto incontra però un signore piuttosto anziano chiamato

**Curtis**, con il quale attacca bottone. Curtis non è altro che la punta di iceberg di una organizzazione che indaga sulla **Data Inc.**, una multinazionale con dei loschi traffici. Egli affida ad Acarno una capsula contenente il codice segreto di accesso al computer della **Data Inc.**, coinvolgendolo completamente nell'operazione. Nel frattempo, un'altra organizzazione, con il proposito di proteggere la multinazionale, individua Acarno e Curtis. Nella sparatoria nel centro dell'aeroporto Acarno decide di fuggire con la capsula buttandosi giù dal palazzo. Finendo in acqua riesce a raggiungere il Molo d'attracco di Eastedge, dove inizierà il gioco vero e proprio.

### PARLANDO SI RISOLVE TUTTO

Questo era il prologo, che ci metterà nei panni del giovane Acarno. Lo stile di gioco riprende molto quello di giochi come **FV710** o **Parasite Eve**. Proprio da quest'ultimo 'ruba' i fondali renderizzati, le scene d'intermezzo in grafica reale (malgrado siano lontani anni luce dai capolavori **Square**), nonché lo stile dei dialoghi. Lo svolgimento del gioco dovrà essere effettuato girovagando per le varie locazioni e parlando con i vari abitanti, in modo da raccogliere più informazioni possibili. I vari indizi vi serviranno successivamente, per risolvere i vari **enigmi** che si presenteranno nel corso dell'avventura. Un aiuto sostanziale lo daranno sicuramente i vostri 'colleghi' che vi guideranno durante le varie sotto-missioni da effettuare. Costoro non sono altro che i membri fondatori dell'organizzazione che state aiutando, e vi diranno di volta in volta cosa fare.



▲ Vi pregherei di notare la definizione della pistola. Un vero capolavoro...



▲ La prima arma del gioco sarà 'pistola antica'. Molto meglio darsela a gambe...



▲ La schermata iniziale, a dire il vero, prometteva abbastanza bene...

OverBlood2

©1999 RiverhillSoft Inc.



▲ Una volta presa la capsula con i codici, potrete decidere se azionarla oppure no. Purtroppo, una volta presa la capsula, sarete già nei guai fino al midollo.

### QUELLE MATTINE CON LA "SETTIMANA ENIGMISTICA"...

Man mano che avvanzerete nel gioco dovrete risolvere enigmi sempre più difficili e affrontare nemici sempre più agguerriti. Come in tutti i giochi "sui generis", sarà di fondamentale importanza l'esplorazione e

l'uso appropriato degli oggetti trovati. Sarà possibile, inoltre, comprare e vendere oggetti, dal momento che vi verrà dato un piccolo budget da poter spendere subito in



Torre del terminale ovest 8P.

▲ I personaggi che fungono da "comparse" sono tutti uguali e si ripetono ciclicamente.

attrezzature; l'oggettistica si rivelerà di fondamentale importanza per poter avanzare nelle missioni. Nelle rare occasioni in cui avrete modo di scontrarvi

con i cattivoni, potrete sempre far uso delle armi comprate o trovate, ma la maggior parte delle volte dovrete solo scappare per raggiungere una certa locazione. Avrete anche la possibilità di effettuare delle immersioni, che si riveleranno di fondamentale importanza per l'accesso a luoghi altrimenti inaccessibili.



▲ Questa versione aggiornata di Reed Richards ci ha proprio preso per il collo...

## L'INTERFACCIA DI ACARNO

Durante lo svolgimento del gioco potrete usufruire di una comoda interfaccia che potrà far fare al nostro personaggio delle operazioni supplementari. Quando desidererete attivarla, non dovrete far altro che premere **Triangolo** e scegliere con destra e sinistra sulla croce direzionale il menu desiderato. Questa modalità non è richiamabile in alcune situazioni, come le scene d'intermezzo, mentre si nuota o mentre si salta.

- **OGGETTI**: l'oggetto che avrete fin dall'inizio e che si rivelerà il più importante, è il **registratore vocale**. Codesto apparecchio non serve, come forse avevate pensato, a fare delle interviste ai personaggi del gioco, bensì a salvare i vostri progressi. Con la semplice selezione del menu e la pressione del tasto **X** avrete accesso alla memory card. Non c'è limite al numero dei salvataggi dato che si possono sovrascrivere. Un'altra funzione di questo sottomenu è la possibilità di usare gli oggetti trovati o comprati, come per esempio la **fune uncinata** et similia. È possibile richiamare in qualsiasi momento un oggetto di questo inventario ma, naturalmente, esso avrà la sua efficacia solo se utilizzato nel luogo e al momento giusto.



REGISTRATORE VOCALE Equipaggiamento

- **SPRAY**: come si sarà facilmente intuito dal nome del sotto-menu, qui tratteremo dello **Spray**. Siccome ne utilizzerete di diversi tipi (rigeneratore, anti-aggressione ecc... no, anti formiche non ce n'è... e fate poco gli spiritosi, che non ho piacere...) li avrete tutti catalogati in questa sezione. Potrete così

richiamarli e utilizzarli alla bisogna.



- **ARMI**: poteva mancare?? No, dico... poteva mancare?? Certo che no... Anche qui avrete la vostra sezione dedicata alle armi da usare. Quella di default sarà una pistola "antica" (vi giuro che nel gioco è realizzata come un parallelepipedo nero, senza alcuna texture...), che potrete utilizzare nelle rare sezioni dedicate ai combattimenti. Da utilizzare in "bundle" con i colpi... (ma vè?...giura..)



PUGNALE Armi

- **CARICATORI**: una delle cose che più mi ha divertito del gioco è sicuramente quando ho trovato i primi caricatori. È comparsa una scritta che diceva "tu hai 5 CARICATORE". A ogni modo, strafalcioni a parte, potrete trovare dei colpi supplementari per la vostra pistola sia nelle varie locazioni, sia nei negozietti sparsi per la città. Fatene buon uso poiché in giro non ce ne sono



Tu hai 2 CARICATORE.

molto e in negozio costano un patrimonio... Non per essere venale, ma...

- **BOMBE**: l'arsenale a nostra disposizione sarà completo solo quando potrete disporre di un nutrito numero di bombe. Queste ultime le potrete trovare dall'apposito negoziante che avrà un'ampia scelta. Si va da quella a tempo a quella a mano, da quelle piccole a quelle più potenti e così via... Cercate di averne sempre una per ogni tipo, non si sa mai nella vita!

- **ABBIGLIAMENTO**: a disposizione del giocatore, avremo anche una vasta gamma di vestiti da poter scegliere. Ognuno offrirà una resistenza più meno spiccata ai colpi nemici. Di default avrete l'orribile **giubbotto** variopinto di Acarno che resisterà ai proiettili come il burro contro una lama riscaldata.



GILBOTTINO DI CUIO ROSSO Vestiti

- **ALTRI OGGETTI**: durante l'avventura, vi capiterà sicuramente di imbattervi in oggetti di cui non comprendiate subito l'utilizzo. Automaticamente il computer ve li metterà in questo menu con la speranza che durante il gioco, a furia di provarli con ogni cosa, capiate il loro reale utilizzo.

## UN SALTO NEL BUIO

Mi dispiace stroncare in questo modo uno dei seguiti (da me) più attesi. Il primo **Overblood** mi era piaciuto. Questo seguito assolutamente non è neanche da considerare, a partire dalla grafica. Nelle sezioni in cui non si utilizzano i fondali pre-renderizzati siamo a livelli osceni, con lo **scrolling** che scatta quando ci sono più di due personaggi su schermo. Lo **sprite** principale, oltre a essere dannatamente lento, sembra scivoli sul pavimento anziché camminare. Inoltre, le locazioni sono realizzate con pochissimi poligoni, risultando così dei blocchi di marmo colorati. La definizione dei personaggi non ci permette di distinguerli uno dall'altro, dato che ci sono quattro o cinque tipi che si ripetono per tutto il gioco. Le cose migliorano un po' quando si entrerà in locazioni con sfondi pre-calcolati. Sebbene siano un po' sfocati, almeno sono realizzati con un dettaglio grafico più elevato. Per quanto riguarda la **giocabilità**, non si può certo dire che le cose migliorino. A parte il fatto che il gioco è "macchinoso" di per sé, aggiungeteci anche che i dialoghi sono a volte senza senso e senza nessuna possibilità di scelta... Le sequenze d'intermezzo durano effettivamente troppo tempo, annoiando più che coinvolgendo. Le zone da visitare sono molto vaste e spesso vi capiterà di gironzolare senza sapere cosa fare. Naturalmente questo indurrà alla frustrazione e al conseguente abbandono dell'avventura. Non basta un buon doppiaggio dei dialoghi a risolvere **Overblood 2**. La sua scarsa realizzazione finisce per compromettere tutto il divertimento relegando il gioco nell'angolo dei titoli da evitare assolutamente.