



WORDMEUPXXL

UN GIOCO DI "PAROLE" ...

.....
di Gianluca Girelli



Evoluzione diretta di WordMeUp, vecchio software pensato originariamente per piattaforme AmigaAnywhere, PocketPC e Smartphone, la versione XXL è un gioco veloce e divertente dal sapore squisitamente retrò adatto a qualsiasi tipo di pubblico da vostro figlio a vostra nonna passando, ovviamente, per voi.

Lo scopo del gioco è muovere il vostro avatar attraverso una serie di livelli (il gioco completo ne conta ormai sessanta) alla ricerca delle singole lettere necessarie per comporre la parola - da qui il titolo Word Me Up - che vi aprirà le porte per il livello successivo.

Impersonate infatti un frequentatore della "Alta Università" che ha avuto l'ingrato compito di ricostituire i "Testi della

Conoscenza e della Saggiezza" che il malvagio stregone "Badjoke" ha distrutto portando lo scompiglio sulla Terra. La storia, ovviamente, è solo un pretesto per dare ulteriore consistenza ad un titolo che in realtà non ne sente il bisogno. Ciò che si prova nel giocarlo, infatti, è la buona vecchia sensazione di una bella partita nelle sale giochi di una volta.

Quanto appena espresso non vuole



però dire che il gioco sia banale o raffazzonato: al contrario. La scelta dei personaggi è varia e, anche se non c'è nessuna differenza tra l'usare il ragazzino pestifero piuttosto che la biondona di turno, viene voglia di provarli un po' tutti, vista la simpatica ed efficace caratterizzazione in stile cartoon dei protagonisti. Il comparto tecnico poi, si attesta su alti livelli caratterizzati da uno scrolling video multi direzionale e da musiche divertenti e variate della durata complessiva di circa quaranta minuti.

Entrando più nel dettaglio, possiamo scegliere tra sei diversi personaggi da guidare attraverso varie aree tematiche dal primo al sessantesimo livello. Insieme al nostro avatar visiteremo scenari variopinti che riproducono di volta in volta una pista di atletica, una pista da sci, un villaggio rurale, una foresta e chi più ne ha più ne metta. I livelli sono infatti idealmente raggruppati in mondi - Sport, Country, Games ... - che ripercorrono tutte le più classiche localizzazioni usate nei videogiochi. Ogni singolo livello è di fatto un labirinto all'interno del quale sono sparse le singole lettere che compongono la parola da formare per passare al successivo. Essendo più ampio dello schermo, solo una parte del labirinto viene resa a video. La presenza degli accoliti di Badjoke, o di ostacoli occasionali, trasformano quella che

potrebbe a prima vista sembrare una attività banale in una sfida dove ragionamento, prontezza di riflessi e memoria rappresentano la chiave del successo.

La progressione tra i vari livelli è molto ben bilanciata, con i primi quattro che rappresentano il tutorial del gioco e che sono gratuitamente disponibili nella versione demo. La versione completa invece, disponibile sia per piattaforma AmigaOS4.x che MorphOS, è un software commerciale disponibile al prezzo indicativo di 16.99 Euro nella versione Download o di 29.99 Euro nella versione CD. Il prezzo della versione boxata comprende anche IVA e spese di spedizione dalla Francia.

Sia il gioco sia il sito ufficiale sono stati localizzati e tradotti in tutte le principali lingue europee, oltre che in alcune esotiche come il russo e il cinese. La localizzazione in italiano è appena stata completata e verrà a breve inclusa nel codice.

Il sito ufficiale, i cui link sono riportati a fondo pagina, è una miniera di informazioni sul gioco e su altri prodotti del team Boing Attitude, e include un tutorial, una galleria di immagini in-game, una sezione FAQ (Frequently Asked Questions) nonché il manifesto vero e proprio dei produttori.



In conclusione, WordMeUpXXL è un gioco divertente e con un ottimo gameplay. Le sue caratteristiche lo rendono adatto a tutta la famiglia essendo non violento ma progressivamente impegnativo. È stato testato su tutte le principali piattaforme (A1200, A4000, Sam440ep, Pegasos 2 etc) e lo scrivente ha effettuato il test della versione attuale (1.4) su una Sam440ep-flex a 800MHz con AmigaOS4.1 Update 2. Le foto a corredo dell'articolo provengono dalla versione 1.4, mentre dalla versione 1.5 (prevista per il prossimo ottobre) WordMeUpXXL sarà completamente localizzato in italiano.

Divertitevi con WordMeUpXXL. Una volta iniziato, sarà difficile smettere!

LINK:

<http://www.boing-attitude.com/>
<http://glames.online.fr/>

**NELLE PAGINE SUCCESSIVE:
 INTERVISTA CON L'AUTORE**





INTERVISTA CON L'AUTORE

■ **Ciao Glames, puoi cominciare con il raccontarci qualcosa di te?**

Certo, mi chiamo Jerome Senay e il mio pseudonimo è Glames. Ho 37 anni e vivo in una deliziosa cittadina francese chiamata Nantes, vicino all'Oceano Atlantico. Lavoro nel campo informatico da quando avevo 15 anni e sono un Amighista dal 1987. Il mio primo computer è stato un Amiga 500, poi sono passato all'Amiga 1200. Oggi possiedo un Amiga One G4 e un "The Red One" (Sam440ep-Flex) della Relec. Mi piace particolarmente questo ultimo sistema perché è una unità molto silenziosa e a basso consumo. Ho installato AmigaOS 4.1 update 3 su entrambi i sistemi. Possiedo anche una Pegasos 2 con MorphOS 1.4.5: sfortunatamente, al momento è fuori uso ma un mio amico, Mickael Pernot (conosciuto anche come "BatteMan"), mi ha prestato il suo Pegasos 1: grazie Mickael.

■ **Che lavoro fai?**

Ho fondato una compagnia chiamata "Boing Attitude" quasi quattro anni fa (gennaio 2008). Il motivo è stato il rilascio del mio primo gioco sui computer Amiga, Word Me Up XXL. All'inizio lavoravo allo stesso tempo per un'altra ditta: quello costituiva il mio lavoro diurno. Anche se ero felice di aver creato la mia compagnia, quei tempi erano difficili e frustranti perché potevo lavorare sui miei progetti Amiga solo nel tempo libero. Le cose ora sono migliorate: da un anno a questa parte mi sono messo in proprio. Sono molto soddisfatto perché sono il manager di me stesso e a volte posso anche lavorare da casa. Effettivamente mi occupo di due cose distinte: fornisco servizi in qualità di analista o di project manager, e pubblico software per Amiga. Il primo lavoro rende possibile il secondo, dal punto di vista monetario. Le mie vendite di software non sono al momento sufficienti per permettermi di vivere solo di esse però posso dedicare più tempo ai miei progetti personali. È bellissimo.

■ **Perché hai iniziato a produrre software commerciale, in particolare Word Me Up?**

Beh, penso che principalmente sia stato

il sogno della mia giovinezza. Inoltre, come Amighista, mi piace l'ambiente, intendo la piattaforma e la comunità. Ho pensato a come potevo essere di aiuto e la risposta è stata abbastanza semplice: produzione di software. Avrei potuto anche farlo gratis ma, mia opinione personale, probabilmente ne sarei stato meno coinvolto. La creazione di software è un processo che richiede molto tempo ... quindi hai bisogno di denaro per continuare a vivere: questo è abbastanza logico. Penso anche ci sia forse un bisogno di riconoscimento. Avere buoni "feedback" dagli utenti che hanno comprato il tuo prodotto è sempre molto piacevole :) e incrementa la tua motivazione a continuare.

■ **Come ti è venuta questa idea e quanto tempo hai impiegato per sviluppare/rilasciare il gioco?**

L'idea mi venne improvvisamente: stavo guardando una partita di calcio in TV (non sto scherzando, è andata così!) quando ho pensato ad un gioco in cui il giocatore avrebbe dovuto raccogliere delle lettere nell'ordine corretto per formare una parola. Mi sono subito munito di una penna ed ho iniziato a scrivere e a disegnare tutto ciò che mi veniva in mente a tal proposito ... anche se ancora non ho capito quale sia stato il collegamento tra la partita e la formazione di parole. Non ricordo esattamente quanto tempo ho impiegato per creare Word Me Up XXL su AmigaOS 4 ma direi circa quattro anni (ricordate che in quel momento potevo lavorarci solo nel tempo libero). Dopo il primo rilascio, ho iniziato a revisionare il codice (per circa un anno) e rilasciato alcuni aggiornamenti. L'ultimo in ordine di tempo è l'1.4 uscito per sistemi AmigaOS 4 e MorphOS lo scorso Agosto.

■ **Sei soddisfatto del risultato?**

Beh, sono un perfezionista quindi direi di no :). L'aggiornamento 1.4 e i precedenti hanno apportato un sacco di miglioramenti in termini di grafica e musica ... sono molto contento di essi e gli utenti (tutti gli aggiornamenti sono stati rilasciati gratis) mi hanno dato un ottimo riscontro. Ci sono ancora cose che voglio migliorare ed ecco perché sto ora



Jeff, il protagonista del gioco

lavorando sulla versione 1.5 (confronta il box per l'elenco delle nuove funzionalità). Ci saranno nuovi personaggi, livelli tutorial e un "help" migliorato e più completo... il gioco verrà ulteriormente raffinato dal punto di vista visivo. Sono sicuro che l'update 1.5 soddisferà sia me stesso che gli utenti :). Sarà rilasciato per AmigaOS 4, MorphOS ... e sistemi Windows (XP, Vista, Seven). Penso che più avanti ci sarà anche una versione per Linux e MacOS. Probabilmente anche per AROS ma non ne sono ancora sicuro.

■ **Hai altri progetti futuri, a parte WordMeUp?**

Sì, certamente. Ho molti progetti nella mia lista delle cose da fare ma penso mi serviranno parecchie vite per portarli a termine tutti :). Sono sempre abbastanza cauto quando parlo di progetti futuri. Sai, le cose possono cambiare per cui la vecchia frase "when it's done" ("quando sarà pronto" NDR) è tuttora una buona risposta. Comunque, posso dire ai lettori di Bitplane che sto anche lavorando ad una specie di file manager usando un approccio diverso dal solito. Ci ho lavorato su per 3-4 mesi all'inizio del 2010 ma per il momento il lavoro è fermo perché voglio prima finire WordMeUpXXL 1.5. Ci saranno anche nuovi giochi e strumenti di utilità. Rimanete sintonizzati :)

■ **Che cosa pensi di Amiga (intendendo la "piattaforma") e della comunità, a volte così divisa come nel recente passato?**

Credo che entrambe le cose siano molto meglio ora che nel recente passato,



specialmente ora che le controversie legali sono finite. Per quanto concerne la piattaforma, AmigaOS4 si sta tuttora evolvendo ed esistono numerosi computer su cui farlo girare: micro Aone, Amiga One, Sam440, Sam440-Flex, Sam460, Pegasos 2... e molto presto AmigaOne X1000. Qualche anno fa invece mancava hardware nuovo ed era un vero problema. Vorrei quindi ringraziare Hyperion, Acube Systems e AEON per la loro fantastica dedizione! Anche MorphOS sta ora bene come non mai ed il team ha deciso di andare verso il mercato MAC, così l'hardware non è più un problema. Questo sistema operativo è molto buono: conosco personalmente uno degli sviluppatori, Fabien Coeurjoly e ti posso dire che è un programmatore molto in gamba e molto amichevole. Ha reso infatti possibile il port di Odissey (web browser) su AmigaOS 4. AROS sta facendo progressi e ora abbiamo anche hardware ufficiale per esso (Ares, Imica, ...). Perciò sono abbastanza ottimista per il futuro. Penso che la comunità Amiga NG stia ora crescendo più velocemente. Anche per quanto riguarda la comunità le cose stanno migliorando. Penso che ora la guerra "red contro blu" sia finita e ciò è una buona cosa. Naturalmente, c'è ancora un po' di rivalità tra qualcuno ma penso che in generale la gente sia ora più serena. La guerra è una cosa brutta ma non la competizione: essa rende migliori entrambi i sistemi operativi. Inoltre, ci sono Amighisti come il sottoscritto che a casa hanno entrambi i sistemi. Così non si tratta di AmigaOS 4 contro MorphOS, ma AmigaOS 4 e MorphOS. Si possono usare entrambi :). Adesso ci sono sempre più sviluppatori

che producono codice per tutti i sistemi. Io lo sto facendo. Tutto ciò rende le cose più facili per tutti. AROS non è stato coinvolto in questa guerra ma penso che abbia contribuito a farla finire fornendo un'ulteriore possibile scelta.

■ **Come giudichi (dal punto di vista di uno sviluppatore) lo scenario attuale (X1000, Natami, Sam460 etc)?**

Come sviluppatore, le cose mi sembrano buone. Penso che Sam460 e X1000 possano portare nuovi utenti al mercato AmigaOS 4. È un mercato piccolo quindi ogni nuovo utente è benvenuto. AmigaOS 4 rappresenta l'87% delle nostre vendite Amiga (mentre MorphOS il rimanente 13%). Così è molto importante per me che il mercato cresca. Inoltre, entrambi i computer sono potenti e potrebbe essere interessante usare questa potenza con del nuovo software. L'X1000 ci porta anche Xena (processore addizionale "event-driven" di XMOS, NDR), che è molto promettente. Devo ammettere, però, che al momento non ho nessun piano che possa sfruttare queste caratteristiche nei miei progetti futuri. Allo stesso tempo sono sicuro che sarà molto interessante per l'uso professionale: grafica, costruzione di ambienti 3D, robotica, automazione domestica ... Non conosco molto bene Natami ma, se capisco bene, potrebbe essere il vero successore dei sistemi 1200/4000 in relazione all'hardware montato. Tutto ciò suona molto promettente e spero che sarà disponibile presto. Mi piace anche il progetto Minimig. In conclusione, direi proprio che Amiga non è morta: anzi, l'esatto contrario. I prossimi anni dovrebbero essere quelli della vera rinascita.

Vorrei a questo punto cogliere l'occasione per ringraziare tutti gli utenti di WordMeUp XXL e tutte le persone che mi hanno aiutato a realizzare questo gioco: Arnaud Schwetta (splash screen, characters design, ...), Anders Persson (musiche), Raymond Zachariasse (alcuni elementi dello sfondo) e tutti i traduttori che sono troppo numerosi per citarne il nome in questa intervista su Bitplane. Ecco quindi qui solo chi ha lavorato sulla localizzazione in italiano: Marzia Tarasco, Philippe Ferrucci, Stefano Guidetti, Samir Hawamdeh e Gianluca Girelli. Un grosso "grazie mille" a tutti voi.

■ **Grazie a te, Jerome, e a risentirci sulle pagine di Bitplane.**

WORD ME UP XXL V1.5

- Nuovo menu per lanciare il gioco, setup tool o istruzioni.
- Il gioco è più "user friendly": aiuto per ogni livello e per ogni giocatore. Il giocatore è veramente aiutato...
- Nuovi effetti di transizione tra i livelli.
- Nuova gestione utenti: più intuitivi, permettono sino a 12 giocatori di giocare e salvare i propri progressi (invece dei precedenti 6).
- Due nuovi personaggi disponibili: Lisa e Miss Shen.
- 4 nuovi livelli (tutorial), quindi 64 livelli disponibili.
- Miglioramento del comparto grafico.
- Animazioni in-game (quando si perde una vita, denaro, ...).
- Effetti sonori selezionabili anche senza musica.
- 27 avatars inclusi.

