



Domande e risposte – settembre 2005

Durante la progettazione di Jak X, è stato effettuato uno studio preliminare dei titoli dello stesso genere? Sono state selezionate delle fonti da cui trarre ispirazione? E quanto è stata importante la tecnologia nella creazione del gioco?

DAN: In Naughty Dog amiamo tutti i tipi di giochi di guida, dalle simulazioni più rigorose ai semplici party-games di kart. Sotto la guida di Richard Lemarchand (capo progetto di Jak X) li abbiamo provati tutti, dopodiché abbiamo deciso di creare un gioco che combinasse i migliori elementi di ciascun sottogenere: la fisica realistica e la manovrabilità diversificata di ciascun veicolo di un simulatore come Gran Turismo; l'elaborazione e la personalizzazione di un titolo per patiti del "tuning" come Need for Speed; il divertimento del *combat racing* di un Twisted Metal e naturalmente l'accessibilità di un gioco di kart come Crash Team Racing, che permette a giocatori di ogni livello di lottare per la vittoria. Tutti questi elementi sono presenti in Jak X, mescolati in un cocktail che come da tradizione del franchise incorpora una narrazione animata e il mondo di Jak da esplorare in lungo e in largo, offrendo così un'esperienza davvero speciale e divertente... Secondo noi la migliore in assoluto!

Ci puoi raccontare qualcosa sulle caratteristiche di gioco più interessanti?

DAN: In Jak X ci sono tracciati e arene per tutti i gusti. L'universo di Jak ci ha fornito un'enorme varietà di luoghi che i fan della serie saranno lieti di ritrovare. Inoltre, all'interno dello stesso universo abbiamo inserito nuove ambientazioni che molti giocatori ci hanno chiesto di approfondire. C'è una corsa contro il tempo in notturna per le strade di Kras City (la città fortificata da cui proviene Krew), zeppa di curve a gomito e disseminata di pericolosi vicoli ciechi. Sarà possibile tornare nei luoghi di Jak 3 e correre nelle strade polverose di Spargus City, ma questa volta alla velocità della luce! Abbiamo incluso anche il luogo dove sono nati e hanno affinato le loro abilità nella guida i glaciali Predoni. Ci sarà da tornare nelle fogne della Haven City di Jak II facendo attenzione a non farsi trascinare via dai rifiuti. Ovviamente ci saranno anche ambientazioni inedite pronte a entrare nell'immaginario creato dall'universo di Jak. Infine, le arene offrono una vigorosa esperienza di guida testa a testa sia per due sfidanti che per il gioco online, all'interno di numerose modalità dalle caratteristiche più disparate: eliminazione degli avversari, raccolta di oggetti, inseguimenti e gioco di squadra. La maggior parte dei tracciati è stata disegnata da Yasuhara-san (che ha progettato tutti i livelli della serie originale Sonic e del nostro Jak), e la sua ineguagliabile visione si è tradotta in una notevole gamma di esperienze di guida.

Ci puoi descrivere i potenziamenti disponibili e il genere di armi incluse nel gioco?

DAN: Coerentemente con l'universo di Jak, tutto viene alimentato dall'eco. Proprio come nelle precedenti avventure, i vari colori di eco corrispondono a ciò che i fan della serie si aspettano. L'eco blu velocizzava i movimenti, quindi ora attiva il turbo; quello giallo è per le armi d'attacco come fucili e missili; l'eco rosso potenzia gli esplosivi e le armi di difesa, mentre quello verde alimenta il sistema di controllo dei danni della vettura... E non poteva mancare un misuratore di Eco Oscuro che, una volta riempito, dà una bella sferzata di energia a tutte le armi. Le armi di Jak X sono state progettate per un utilizzo strategico e per ciascuna è prevista una contromisura. Ci sono occasioni più o meno adatte in cui usarne una invece di un'altra, ed esiste sempre il modo di difendersi. I giocatori si divertiranno da matti a cercare le strategie giuste contro i loro amici, sia di persona che online.

Fino a che punto è possibile elaborare i veicoli? E quanto cambia davvero la loro manovrabilità a seconda di come sono stati elaborati?

DAN: Grazie alla fisica dei corpi rigidi implementata, ogni vettura si guida in maniera unica. Per quanto riguarda l'elaborazione, ci sono tantissime opzioni, ognuna delle quali influenza di più o di meno il comportamento del veicolo a seconda del modello. Il divertimento starà anche nello scoprire quali abbinamenti dei vari componenti migliorano l'estetica della vettura e le consentono di far registrare tempi migliori. E la scelta di tutti questi elementi spetta al giocatore. Ad esempio, per via della sua manovrabilità il Rompiasfalto è la vettura ideale per i principianti; i primi potenziamenti aumenteranno le prestazioni dell'auto in maniera pressoché indolore, ma con l'installazione dei potenziamenti del motore (specialmente portandolo ai livelli 5 o 6), l'auto diventerà meno controllabile, obbligando il giocatore a sfoderare una maggiore abilità per governare la potenza acquisita. Ciascun veicolo seguirà un percorso evolutivo diverso, e alcune vetture possono potenziarsi meglio di altre. Oltre alle modifiche prestazionali, è possibile personalizzare il colore della carrozzeria, i cerchi, il cofano, le fiancate, i paraurti e persino alcuni divertenti accessori da sbloccare, come un'antenna con la testa di Dexter.

Parlaci della modalità avventura; quali obiettivi bisogna completare? La narrazione ha ancora un ruolo significativo? E come si riallaccia alla trilogia dei Precursor?

DAN: La modalità avventura di Jak X è un tutt'uno con la guida, in quanto fornisce le motivazioni e gli stimoli emotivi per gareggiare nelle varie piste. Proprio come nei precedenti episodi della serie, abbiamo assegnato allo stesso esperto team di animazione il compito di dare vita a una storia divertente e coinvolgente come quelle a cui ci hanno abituato. Dato che la trilogia si è conclusa con Jak 3, questa storia non riguarda i Precursor. Volevamo intraprendere un percorso nuovo, in cui l'obiettivo non fosse salvare il mondo: sarebbe stato difficile correndo delle gare! Questa è una storia autoconclusiva su Jak e i suoi amici, sulla lealtà e il tradimento e su come il passato possa tornare a perseguitarti. Aprirà nuovi punti di vista sulla psicologia degli eroi che tutti conosciamo, presentando al tempo stesso nuovi personaggi e scenari del mondo di Jak ancora inesplorati. Gli obiettivi vengono assegnati in maniera libera e lineare e spaziano dalle classiche corse a tempo alle gare complete, dalla raccolta di oggetti che valgono una ricompensa all'inseguimento di veicoli, fino alle gare ad alta velocità contro i boss, come si faceva "una volta". Riteniamo che la storia fornisca un contributo emotivo imprescindibile all'esperienza di guida.

Che genere di danni possono riportare i veicoli? Gli incidenti più gravi influiranno sulla velocità e sulla manovrabilità dei veicoli? Hai accennato alle strategie adottabili, puoi approfondire?

DAN: È stato chiaro fin dalle prime riunioni progettuali che volevamo che il combattimento fornisse soddisfazioni visive direttamente in gara. A questo scopo, i veicoli riportano deformazioni in tempo reale a seconda del danno subito. Se si sbatte contro un muro con la fiancata destra, questa si deforma; se un missile colpisce un retrotreno, l'alettone si stacca; la carrozzeria può perdere i pezzi, anche tutti! In caso di incendio le vernici si anneriscono; se l'auto si cappotta, le ruote si sganciano rotolando via avvolte tra le fiamme. Questi effetti in tempo reale potenziano l'emozione e la soddisfazione dei giocatori per un colpo ben piazzato. Ma tutto questo è nulla in confronto a udire in cuffia il grido di dolore di un "amico" online distante 800 chilometri appena centrato da un missile di sbarramento! Quello sì che non ha prezzo!

Puoi spiegarci come Jak X si connette alla PSP per ottenere personaggi e bonus aggiuntivi?

DAN: Stiamo lavorando in stretto contatto con i nostri amici di Ready at Dawn che stanno creando il gioco di Dexter per PSP. Personalmente sono stato coinvolto nell'ideazione della storia, nella scrittura dei dialoghi e ho diretto le sessioni di doppiaggio per assicurarmi che la storia di Dexter su PSP fosse coerente con quella dei precedenti episodi di Jak. I ragazzi di RAD sono un team di incredibile talento e stanno facendo un gran lavoro, Dexter PSP sarà divertentissimo sia per i vecchi che i nuovi fan di Dexter! Dato che lo sviluppo dei due titoli è parallelo (Jak X è leggermente più avanti) sia Naughty Dog che RAD volevano che i due giochi presentassero un collegamento: perciò, quando uno dei due rileva i salvataggi dell'altro, sbloccherà dei segreti. In che cosa consistono questi segreti è un mistero che solo i possessori di entrambi i giochi potranno scoprire. E credetemi, ne vale la pena!

E. Daniel Arey
Direttore artistico – Naughty Dog

-Fine-

Per ulteriori informazioni contattare il responsabile locale delle PR.

Note agli editori

Sony Computer Entertainment Europe Ltd.

Sony Computer Entertainment Europe (SCEE), con sede a Londra, è responsabile della distribuzione, del marketing e della vendita di hardware e software PS one®, PlayStation®2 e PlayStation Portable® in 104 paesi tra Europa, Medio oriente, Africa e Oceania. SCEE inoltre sviluppa, pubblica, commercializza e distribuisce titoli software per i tre formati e gestisce le licenze di terze parti per queste piattaforme nei territori PAL. Alla fine di giugno 2005, oltre 40 milioni di PlayStation® sono state distribuite nei territori PAL, e oltre 102 milioni in tutto il mondo. Dal suo debutto europeo, avvenuto il 24 novembre 2000, alla fine di luglio 2005, oltre 40 milioni di PlayStation®2 sono state distribuite nei territori PAL, e oltre 91 milioni in tutto il mondo, facendone uno dei lanci dell'elettronica di consumo di maggior successo della

storia. Dal lancio del sistema PSP in Giappone nel dicembre 2004 fino al 21 luglio 2005, oltre 5 milioni di PSP sono state distribuite in tutto il mondo.

PlayStation e il logo PlayStation, PS one e PS2 sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. PSP e UMD (Universal Media Disc) sono marchi di Sony Computer Entertainment Inc. Tutti gli altri marchi registrati sono proprietà dei rispettivi proprietari.

JakTMX © 2005 Sony Computer Entertainment America, Inc. Pubblicato da Sony Computer Entertainment Europe. Sviluppato da Naughty Dog Inc. Jak X è un marchio registrato di Sony Computer Entertainment America Inc. Tutti i diritti riservati.