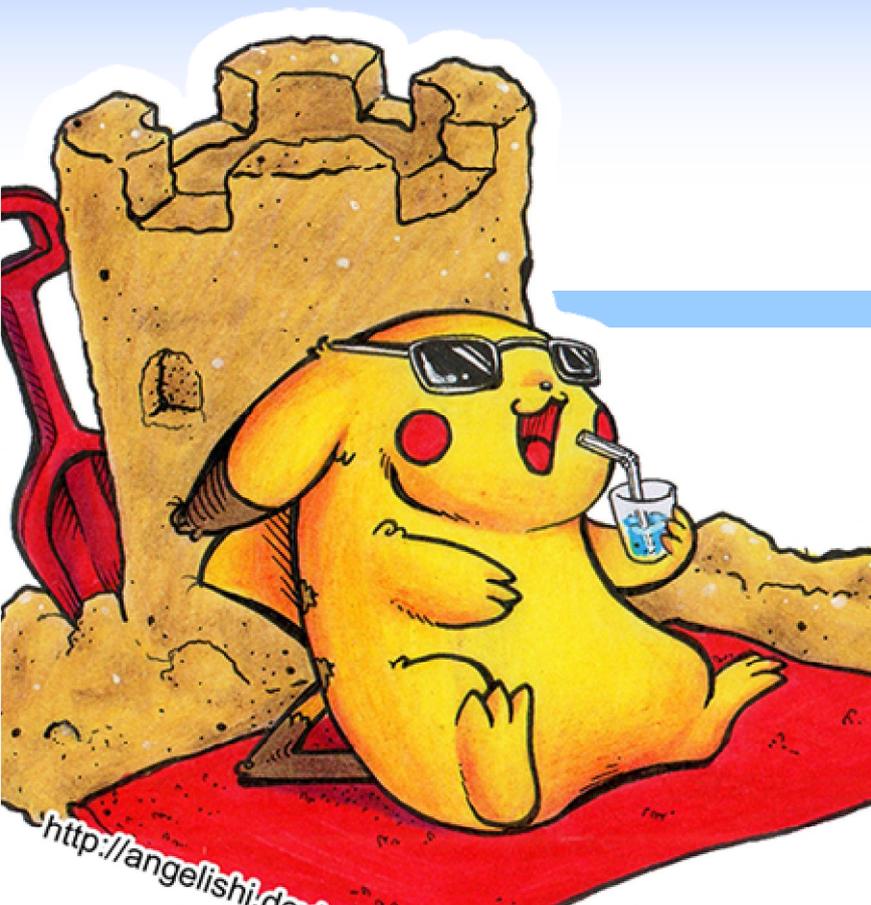




HRA GO!!

summer 2013

9



WHAT?!

L'estate sta per finire?

...certo che siete incontentabili eh.

In questo numero...

NEW SKIN! Rivoluzioniamo il forum!

Rom Hacking GBA e NDS!
beh, questo era scontato...

GdR!
alla scoperta dei Team della regione di Shoann!

PokéWorld

OffTopic & much more...
perché di cose da dire ce ne sono tantissime!

What's up, people?

Come va, cari lettori?

Dal vostro Redattore preferito [;), ndr] un caloroso "BENTORNATI!" tra le pagine di HRA Go!!, il magazine ufficiale di Hack Roms Academy.

Il numero che avete sotto i vostri occhi è relativo al periodo estivo: come promesso, infatti, la pubblicazione di nuovi edizioni del magazine è ricominciata e, anche se i lavori sono piuttosto lenti, ecco una nuova uscita pronta ad essere letta.

A dire il vero, questo numero non è solamente un tributo all'estate, ma è anche una commemorazione alla nuova skin di Hack Roms Academy, che per la prima volta da due anni a questa parte è stata cambiata.

Credevate ci fossimo dimenticati di festeggiare a dovere il quarto (sì, QUARTO) compleanno di Hack Roms Academy, caduto in data 27 Luglio, vero? E invece eccoci qui, con tantissime novità da proporvi.

Tra l'altro, in questa uscita do il benvenuto a due nuovi reporters, Draco e Nomura, che si occupano rispettivamente del rom hacking *gba* e rom hacking *nds*. Sono sicuro che i loro articoli vi piaceranno tanto quanto sono piaciuti a me!

Infine, anche per questo numero, come avrete potuto constatare, è stato scelto il formato .pdf per la pubblicazione, essendo facilmente manipolabile e modificabile.

Ciancio alle bande (cit.), vi lascio con le rubriche che HRA Go!! #9 ha da offrire, sperando siano di vostro gradimento, come al solito d'altronde...

vero?

VERO?

VERO?

Ci si becca per il forum, gente!

Buona lettura!

Anbu,
il redattore

p.s. la copertina "vera" è quella creata da William – che tra l'altro ringrazio! -, quella che vedete qui sopra è *ufficiosa*. : 'D

Let's hack! - gba

di Draco

Benvenuti, anzi, bentornati! Questa è Let's hack, la rubrica in cui vi illustriamo i principali progetti attivi del momento.



Primo tra tutti, citiamo Pokémon Last King. Progetto sviluppato da Ankarit, si basa su una rivisitazione della trama di Pokémon B/W, vissuta nei panni di N. Dopo aver avuto l'onore ed il piacere di provare la beta in anteprima, posso tirare le somme: dal punto di vista narrativo presenta ancora dei margini di miglioramento, ma recupera grazie ad una trama davvero convincente. A ciò si aggiunge un comparto grafico di tutto rispetto, e vicino ai giochi di quinta generazione. Ankarit sta

dimostrando alla nostra community di che pasta è fatto, ed ora i riflettori sono puntati tutti su di lui e sulla imminente release (che avverrà tra pochissimi giorni!). Gli auguro buona fortuna!

Un'altra hack rom degna di nota è Pokémon Solar Eclipse di ghosto95. Data oramai per morta, questo progetto dall'aspetto fantastico ha mostrato aggiornamenti durante la stagione estiva. Ottima sotto il profilo grafico, con palette sfavillanti e pixel art davvero notevoli, ha tutte le carte in regola per dettare legge nell'hacking moderno, ed è la riprova che la grafica è l'indispensabile filo conduttore tra lo scripting e la trama, se si vuole portare al giocatore qualcosa di "più" di una semplice modifica. Mi auguro di poterne sentir parlare ancora!



Ora è il momento di parlare di un progetto nato quest'estate, Pokémon Astral I slands!

Il suo creatore, Lollo, ha mostrato un'inaspettata abilità nel mapping, che unita ad una scelta accurata dei tiles e delle palette, ha prodotto una prima mappa davvero interessante. A ciò si somma una trama dalle grandissime potenzialità, che ha fatto automaticamente inserire questo progetto tra i più attesi dal sottoscritto! La cosa che più mi anima è il fondamentale fatto che differenzia questa trama

dalle altre: una motivazione che spinge il protagonista a lanciarsi all'avventura, ben più solida di qualsiasi pokédex. Complimenti!



Segue nella nostra rubrica Pokémon Legend of Ambra! Progetto annunciato nel marzo 2013, ha ricevuto aggiornamenti fino a luglio. L'autore, Ketan, sta dimostrando come l'unico vero metodo funzionante per migliorare in questo campo sia praticare il mestiere. In quattro mesi il miglioramento è stato sensibile, e sono molto curioso di vedere cosa potrà produrre nei mesi a venire.

La trama non mi ha particolarmente colpito, così come mapping e resto (con un'eccezione per i tiles e le palette, che sembrano oramai essere un tallone d'achille solo per me). Tuttavia è un progetto interessante e soprattutto promettente, e mentre aspetto trepidamente nuovi aggiornamenti, vi invito ad unirvi a me.

Infine, vorrei dare un piccolo spazio a Pokémon Giratina's Legend. Creata da Andrea, non ha davvero bisogno di presentazioni: si tratta dell'hack italiana più promettente dopo il successo di Silver Legend. Non mi voglio dilungare su come Andrea sia un ottimo scripter e grafico (il che lo rende un hacker pressoché completo, e questo genere di game makers è raro come uno *shiny*), poiché se ne è già parlato a sufficienza nel precedente numero di questo giornale. Nonostante, secondo la mia non modesta opinione, la trama di quest'hack non sia nemmeno lontanamente all'altezza degli altri aspetti, è innegabile che si tratta di un progetto ambizioso e promettente, ed invito tutti coloro che non lo avessero già fatto, a controllare il topic di quest'hack!



A chi, come me, è nel settore da tanti anni, una cosa è chiara: il periodo estivo è magico. Si tratta del tipico momento in cui le idee si conciliano con il tempo libero, e danno vita a progetti geniali. La speranza che tutti noi possiamo condividere è che questo trend positivo continui anche durante le stagioni più fredde...

Let's hack! - nds

di †Nømura



Passiamo ora ai progetti per NDS. Ma prima di parlarvi dell'hack rom in questione, è doveroso citarne un'altra per GBA: Pokémon Light Platinum di WesleyFG, probabilmente una delle migliori hack rom mai create.

Ma cosa c'entra tutto questo? La risposta è semplice: è in lavorazione un remake di Light Platinum su base di Heart Gold! Come potete vedere dagli screenshots, il progetto, capitanato da mikelan98, si distingue soprattutto per mappe

modificate (operazione piuttosto complessa da svolgere su questa piattaforma) ed inserimento di pokémon di 5^a generazione. Il tutto condito con un buon livello di scripting nonostante sia stato mostrato ancora poco. L'unica nota stonata è il minisprite del protagonista rimasto invariato, ma abbiate pazienza, dopotutto il progetto è solamente agli inizi. Purtroppo però la lingua non ci aiuta dal momento che l'hack rom è in spagnolo.

La trama narra di un giovane allenatore originario di Yellow Town, intento ad iniziare la propria avventura, che nel corso del suo viaggio nella regione di Zheri dovrà vedersela con il Team Steam, concentrato nell'impossessarsi del leggendario pokémon Arceus.



Purtroppo non è ancora disponibile alcuna release, ma vi suggerisco di seguire il topic dedicato su Pokecommunity (www.pokecommunity.com/showthread.php?p=7758788).

Registro de Pokédex completo	
	183 SYLVEON Pokémon Vínculo
	NORMAL
	ALT. 2,0 m
	PESO 128,6 kg
Poco se sabe acerca de este Pokémon. Las primeras especies halladas se encuentran en Kalos.	

Let's make!

di Anbu

In questo spazio analizzeremo i progetti rpg più promettenti presentati dagli utenti del forum... cominciamo!



Innanzitutto vorrei nominare Pokémon Sigma Version di †Roberto!

Il progetto, nato inizialmente come hack rom, si è poi trasformato in un vero e proprio gioco. La sua peculiarità è la maniacale cura dell'aspetto grafico: nessun particolare viene trascurato, e quasi tutto gli sprites e i tileset del gioco sono custom-made, talvolta creati da zero dallo stesso †Roberto.

Il team del progetto conta tra le sue fila, tra l'altro, l'esperto scripter ed eventer xAlien95,

che ha già dimostrato in passato di essere decisamente ferrato in materia.

Il progetto promette davvero bene, e speriamo che in futuro possa avere sviluppi sempre più sostanziosi!

Infine, una chicca per i più esigenti: la trama varierà in base alle scelte che eseguirete in-game, in modo tale da estremamente diversificata l'esperienza di gioco!

Il prossimo progetto che voglio presentarvi è un po' fuori dagli schemi: infatti, non è un lavoro creato mediante RPG Maker ma un gioco vero e proprio.

Sto parlando di Somnus Rem di » TheZeno!, un *run'n'jump* progettato per PC, Mac ed Android.

Il buon Zeno, in passato, ci ha abituato a prodotti sopraffini: basta ricordare l'ormai leggendaria Pokémon Silver Legend, una delle migliori hack rom a livello italiano ed internazionale.

Questa volta ha deciso di dedicarsi a un progetto di più elevato spessore, che non dubito sarà in grado di regalarci ancora una volta scariche di adrenalina e grandi emozioni.

Per il momento il creatore ha rilasciato solamente pochi screenshots, che lasciano comunque trapelare tutto il potenziale che il gioco possiede.

Non posso fare altro – e invitarvi a fare lo stesso – che aspettare nuovi sviluppi, conscio che mi faranno rimanere a bocca aperta.



Gdr time!

di Anbu

La rubrica "Gdr time!" è nata nello scorso numero e si pone come obiettivo quello di far conoscere all'utenza di Hack Roms Academy alcuni aspetti del mondo del gioco di ruolo (gdr) del forum.

In questo numero voglio presentarvi i due Team che lottano per la supremazia sulla regione di Shoann: il primo, l'Intergalactic Department, si batte per la giustizia ed il rispetto della legge, mentre il secondo, il Team H Steel, punta ad ottenere potere illimitato con il quale ridurre in schiavitù l'intera regione stessa.

Il quartier generale dell'ID (Intergalactic Department) è situato a Nodorepoli. All'interno dell'apposita sezione del forum, appunto "Nodorepoli", troverete un topic dedicato alla storia ed ai membri, incluso il Capo, del Team. Per il momento vi riporto un estratto che riguarda la nascita del quartier generale dell'ID e, successivamente, dell'ID stesso...



L'edificio venne costruito al momento della formazione dell'ID: ciò che pochi sanno è che inizialmente l'Intergalactic Department doveva essere soltanto una sezione della Polizia di Hoenn inviata a Shoann per mantenere sotto controllo l'equilibrio e la tranquillità della regione che si stava via via espandendo.

Il nome assegnato a tale unità fu appunto "*Intergalactic Department*", stando ad evidenziare l'internazionalità di quel ramo della Polizia di Hoenn.

Col passare degli anni, l'ID di Shoann ha acquisito sempre più indipendenza rispetto alla Polizia di Hoenn, fino ad arrivare a scindersi da essa mediante un accordo tra le due regioni. Attualmente esso rappresenta in tutto e per tutto il corpo di Polizia ufficiale della regione, ma nonostante ciò conserva ancora il nome originale in memoria della sua costituzione.

Per quanto riguarda la base del Team H Steel, invece, essa si trova a Senilapoli. Troverete tutte le informazioni necessarie nel topic dedicato, ma vi riporto comunque alcune righe relative alla sua costruzione...



Il covo del Team H Steel si presenta dall'esterno come un normalissimo edificio a due piani. Ciò che nessuno, a parte i membri del Team, sa è che al suo interno, nascosto in un angolo poco illuminato, è presente un potentissimo ascensore in grado di trasportare persone, pokémon e merci a decine di metri di profondità.

Ed è proprio nei sotterranei della ridente cittadina di Senilapoli che si snoda la sede dell'impero d'acciaio del Team H Steel, un quartier generale esteso per varie centinaia di metri quadrati dentro al quale operano scienziati, ricercatori e Reclute.

Edificato inizialmente dal capo del Team H Steel come bunker antiatomico per sfuggire da eventuali attacchi nucleari durante la Grande Guerra Pokémon, è stato poi trasformato nel rifugio del Team, un luogo sicuro e appartato nel quale progettare i piani da portare a termine.

È separato dal suolo della cittadina da decine di metri di terra e da spessi muri rivestiti d'acciaio, che ne rendono impossibile l'individuazione mediante radar o altri strumenti tecnologici.

Quali sono le reali intenzioni dei due Team? Riuscirà la giustizia ad avere la meglio sulla malvagità?

Le risposte a queste e molte altre domande le troverete solamente giocando al gdr di Hack Roms Academy! Correte ad iscrivervi!

Pokeworld!

di †Nømura

Eccoci di nuovo alla rubrica Pokéworld, dedicata appunto al mondo pokémon. In questo numero vi parlerò di alcune attività e passatempi divertenti da svolgere in alcuni titoli della saga.



Iniziamo con la famosissima (?) Quizzoteca di R/Z/S!
Quanti di voi se la ricordano?

Si tratta della casa di un simpatico vecchietto, il cui hobby è creare sfide in cui bisogna attraversare stanze-puzzle, situata sul percorso 110; ma andiamo con ordine. Il requisito fondamentale per partecipare alle sfide è di aver ottenuto le 8 medaglie; infatti ogni medaglia ottenuta sbloccherà un nuovo puzzle.

La sfida inizia fin da subito, quando si entra nella casa: infatti il Mago del Quiz è nascosto da qualche parte nella stanza, e lo si deve scovare. Qui la domanda sorge spontanea: ma come diavolo fa a nascondersi dietro una pianta striminzita o dentro una credenza? Non lo sapremo mai!

Una volta trovato il mago, comunque, si potrà accedere alla stanza puzzle dalla porta sul muro. Come potete vedere nello screen, il nostro amico ne ha di fantasia, e vi ritroverete a dover attraversare una stanza, destreggiandovi tra ostacoli sempre nuovi ed allenatori numerosi, a cercare una pergamena con scritto il codice per aprire l'altra porta.

La sfida terminerà raggiungendo la porta di fine livello dopo aver trovato la pergamena. Attraversandola ci troveremo in un'altra stanza in cui il nostro amico mago ci ricompenserà per le nostre fatiche.





Sempre rimanendo in tema R/Z/S, voglio parlarvi delle mitiche..fantastiche..divertenti..originali.. basi segrete! Non vi viene un po' di nostalgia? A me sì nel ricordare i momenti in cui, anni fa, decoravo la mia base con gli oggetti più disparati.

Per creare una base segreta bisogna cercare un luogo adatto a tale scopo, ovvero un grosso albero, un cespuglio o una finestrella nella roccia, su cui usare Forzasegreta. In questo modo otterremo accesso ad un'area più o meno grande a seconda del luogo, da decorare.

Adesso non vi resta altro da fare che posizionare le decorazioni. Non ne avete? Potete farne incetta al centro commerciale di Porto Alghepoli e dal fioraio Bel Petalo sul Percorso 104 e/o ottenerle da alcuni personaggi sparsi per la regione.

Come screen, vi propongo un'immagine della mia vecchia base su Rubino risalente a 8-9 anni fa.

(non avevo proprio niente da fare eh :D)

Per concludere, passiamo alla più recente 5^a generazione.

Ogni giorno al Ponte Villaggio, in B/W, potrete prendere parte ad un simpatico lavoretto. Innanzitutto si deve sconfiggere la Panettiera davanti alla sua Roulotte situata all'estremità sud-orientale del Ponte.

Dopo aver vinto la lotta vi offrirà di lavorare per lei. Il vostro compito consisterà nel prendere le ordinazioni dei clienti che chiederanno un panino con una bacca variabile. Fatto ciò dovrete riferirle alla Panettiera senza commettere errori per poi consegnare i panini giusti ai clienti. Per completare questo mini-gioco è fondamentale possedere una buona memoria.



A quanto pare il tempo è scaduto, la rubrica termina qui. Appuntamento al prossimo numero di HRA Go!!.

Hacking thoughts

di Anbu

C'è stato un periodo, terminato circa all'inizio dell'anno in corso, durante il quale si era diffuso il malinconico pensiero comune di una sempre più inevitabile decadenza del rom hacking gba.

I nuovi progetti scarseggiavano sia in numero che in qualità artistiche e tecniche ed in generale nell'aria non aleggiava più quello spirito d'intraprendenza che aveva da sempre portato i nuovi utenti a cimentarsi in questa impegnativa (ma remunerativa!) disciplina, visto anche l'avvento del rom hacking nds e del più affascinante rpg-making.

Sembrava la fine di un'era, l'era di Pokémon Crono, Light Platinum, Flora Sky e per i più nostalgici Naranja e Ruby Destiny: Reign of Legends.

Ma, fortunatamente, il rom hacking gba era ancora lontano dall'esalare il proprio ultimo respiro.

Infatti, tutti noi abbiamo assistito a un'incredibile rinascita del rom hacking gba (parlo in particolar modo di quello italiano), grazie all'abbattimento di nuove frontiere in campo grafico e tecnico, ad un uso sempre più massiccio dell'utilissimo ASM e alla scoperta di nuove trovate ed idee originali.



Per quanto riguarda la parte "artistica" le hack rom gba hanno compiuto un enorme passo avanti tanto che alcune di esse hanno un comparto grafico facilmente paragonabile a quello di un progetto rpg o nds.

Sprites, tiles, background, overworld così ricchi di dettagli da sembrare usciti dai giochi di nuova generazione... no, non sono sogni, è ciò che sta accadendo veramente!

Parlando invece dell'aspetto "tecnico", in questo campo probabilmente sono stati fatti i progressi più evidenti, grazie all'utilizzo fantasioso degli special, all'inedita combinazione di più comandi o script, all'impiego dell'ASM e via dicendo.

Sono stati raggiunti traguardi prima inimmaginabili: basti pensare alle textbox trasparenti, ai mugshot, alle "VS trainer bar", aggiunte che solo due o tre anni fa parevano sogni irrealizzabili!



Ci sono stati dei pionieri di questi radicali cambiamenti, dei progetti che hanno lasciato tutti a bocca aperta perché nettamente più avanzati rispetto ad altri: mi viene in mente Pokémon Silver Legend, una hack rom che mi ha stupito più di quanto qualsiasi altra abbia fatto.

Ma l'aspetto più ottimistico è che questi miglioramenti non sono monopolio di uno o due rom hacker esperti ma si sono diffusi anche tra i principianti, in modo tale da far compiere all'intero rom hacking gba italiano un grande salto di qualità.

Time travelling

di Anbu

Per la rubrica "time travelling" (ovvero "viaggiamo nel tempo") di questo numero, voglio proporvi due dei topic più trash, inutili, garbage, naif e tutta una serie di aggettivi dispregiativi pubblicati nella sezione Off Topic di Hack Roms Academy.

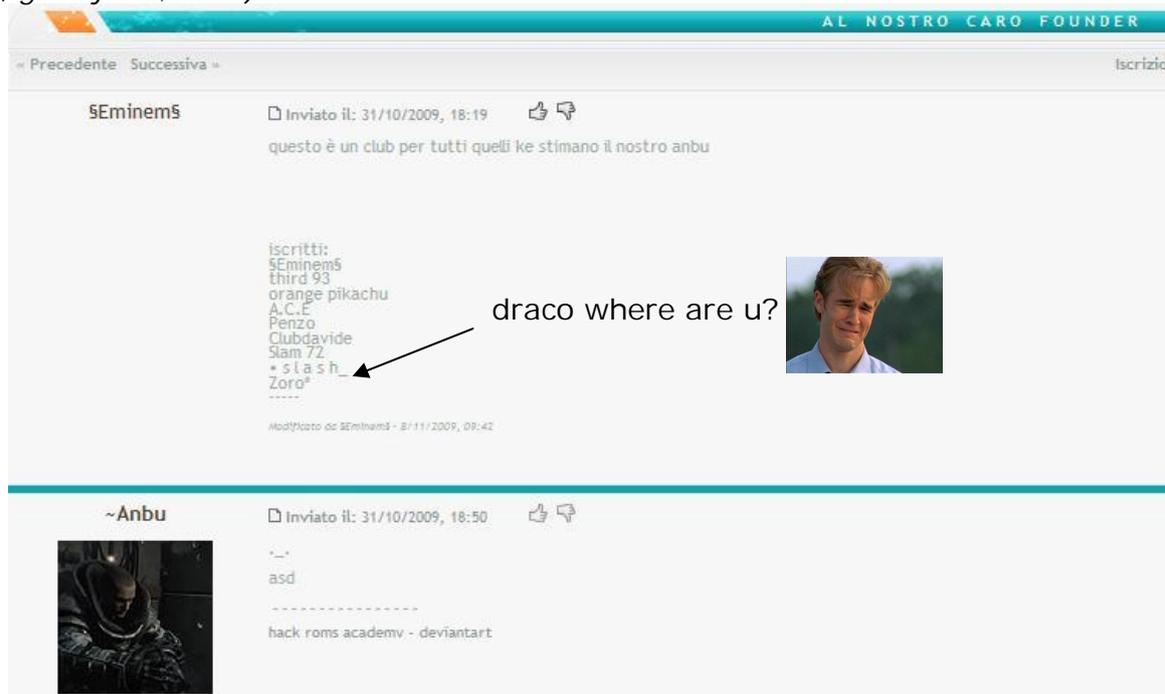
Cominciamo, ancora una volta, dal maestro indiscusso.
Come? Vi state chiedendo di chi sto parlando? ...mi avete deluso!



Il buon Draco, nel 2009, era solito aprire discussioni dall'alto contenuto intellettualistico.

In tributo a ciò che sei diventato oggi, voglio omaggiarti di questo dono, Draco: "^^ ^^ ^^ ^^ ^^ ^^ ^^ ^^ ^^ ^^".

Passiamo al prossimo topic: questa volta l'autore è Eminem (o *Shon*), con una dimostrazione d'affetto nei miei confronti.
A quattro anni di distanza, la mia risposta rimarrebbe la stessa (*good job Anbu from the past, good job...*; NdR).



That's all, folks!

Perdonatemi per aver interrotto la rubrica "time travelling" così bruscamente ma era terminato lo spazio a disposizione!

Comunque, anche per questo numero è veramente tutto!

Vi abbiamo aggiornato sul rom hacking, sull'rpg-making, vi abbiamo dato preziose informazioni sul mondo pokémon e sul GdR di Hack Roms Academy e molto altro ancora, quindi potete essere soddisfatti! ;)

Prima di salutarvi vorrei comunicarvi il numero di parole presenti in questo numero del magazine. Come alcuni di voi si ricorderanno, nell'ultima uscita ce n'erano più o meno 3'000... in questa invece poco meno di 3'100!

Abbiamo superato noi stessi! Hell yeah!

Bene, ora è veramente tutto!

Grazie per la lettura gente, alla prossima!

Anbu,
il redattore



Ending stuff

Si ringraziano:

- angelishi per l'immagine di copertina (Pikachu);
- i creatori dei rispettivi progetti per gli screenshots da cui sono stati presi;
- Sanji per l'articolo che mi ha inviato (don't worry bro, il prossimo verrà sicuramente pubblicato! :));
- Google Images per le altre immagini.

Questo numero di HRA Go!! è presente in una sola versione:

- formato .pdf, visualizzabile con gli appositi software (Adobe Reader).

È vietata la copia, anche parziale, di questo numero di HRA Go!!.

HRA Go!! è di proprietà del forum Hack Roms Academy e del suo creatore, ~Anbu.

Questo periodico viene redatto e pubblicato al solo scopo informativo e d'intrattenimento. Non vi è pertanto alcun fine lucrativo.

DIFFIDATE DALLE IMITAZIONI

HRA Go!! è il magazine virtuale ufficiale incentrato sugli argomenti trattati all'interno del forum Hack Roms Academy; il modello originale risale all'Aprile 2010, e da allora è rimasto pressoché invariato, con l'aggiunta o la rimozione di varie rubriche.