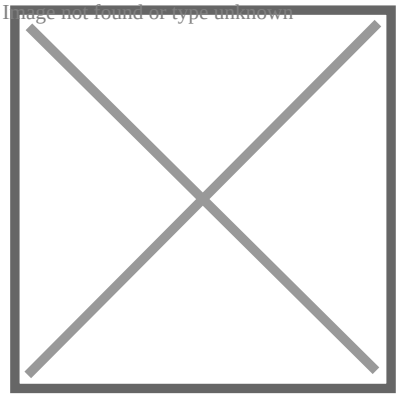
Image not found or type unknown



Jesus Was Homeless presentano The Message

Descrizione

Jesus Was Homeless presentano The Message

“**The Message**”, il nuovo disco dei **Jesus Was Homeless** uscirà il 16 Aprile 2013 in edizione limitata ed in esclusiva per **GameStop** con il videogioco **GALAXY WARS**.

Il nuovo lavoro della band romana avrà così una grande distribuzione, ma non solo, poichè questa nuova esperienza li farà vivere nella dimensione ‘videogioco’.

Una duplice uscita all’insegna del **Made in Italy** con “**Galaxy Wars**”, il nuovo gioco multiplayer per PC di strategia in tempo reale, che prende ispirazione dal più noto gioco “**Risiko**”, realizzato da **VSTeam** e **Accademia Italiana dei Videogiochi**, e sonorizzato proprio dai “**Jesus Was Homeless**“.

La vostra è senz’altro una novità assoluta per il mercato italiano. Come vi sentite ad esser pionieri di questa esperienza?
Come tutti sappiamo il mercato discografico “convenzionale” è in estrema crisi, sia a livello internazionale che ancor più in Italia.

Oltre il fatto che i CD costano troppo c’è mancanza di novità nelle modalità di distribuzione fisica di un prodotto musicale.
Da queste due considerazioni è nata l’esigenza di trovare un modo alternativo per distribuire “**The Message**” nei negozi.

Avevamo appunto musicato **Galaxy War** per intero quando abbiamo pensato di distribuire con il gioco anche il nostro secondo disco.

Musicare un videogioco è un esperienza interessantissima.

La Musica per un videogioco è fondamentale.

Determina le atmosfere dei vari quadri e il mood del momento.

Nelle musiche di **Galaxy War** si sentono i **Jesus Was Homeless**, si sente lo stile e l'intensità.

Associare "**The Message**" al gioco è quasi stato un passo dovuto.

Almeno per quella che appunto sarà una special edition in esclusiva con **Game Stop**.

Con l'uscita del videogioco vi catapulterete alla conquista di nuovi fans che giocheranno sulle note delle vostre musiche. Come pensate che reagiranno ascoltandovi?
Speriamo in un riconoscimento positivo sia per le musiche che fanno parte del videogioco, sia per il cd "**The Message**."

Attraverso le musiche del videogioco crediamo di poter attirare l'interesse verso il nostro lavoro di band.

Un esperimento tutto italiano che speriamo possa avere successo e che possa al contempo donare una nuova linfa vitale alla musica Made in Italy. Voi come vi ponete al riguardo?
Sempre in modo creativo.

Facciamo parte di quella fascia di artisti che non riescono a far parte di un qualcosa se non lo sentono sotto la pelle.

La musica italiana, e non parliamo di quella imposta dalle major e da **Sanremo**, ha molto da dire anche a livello internazionale.

Ma gli addetti ai lavori del nostro bel paese per primi non promuovono e supportano quello che di nuovo e competitivo a livello internazionale l'Italia produce.

Noi cerchiamo di fare del nostro meglio per contrastare questa mentalità poco incline all'innovamento.

Qual è il vostro gioco preferito?
Pac Man.

La doppia uscita è un'esclusiva di **GameStop Italia** e contiene due dischi. Nel primo vi sono le 9 tracce dell'album "**The Message**" e nel secondo il videogame "**GalaxyWars**", il tutto in un packaging in tiratura limitata di 3000 copie.

La formazione romana, nata in California, distribuita in Giappone e guest della prima edizione di Hit Week Italia (Los Angeles, ottobre 2009), dopo il successo di The Landing e del singolo Melting, tra i più trasmessi di Virgin Radio, torna con un album concepito tra Londra e Roma, che porta con sé l'inconfondibile cifra stilistica Jesus Was Homeless.

GalaxyWars è un RTS per PC giocabile sia in single player che fino ad 8 giocatori in multiplayer.
Le caratteristiche salienti del gioco sono l'immediatezza di apprendimento delle dinamiche principali e la grande diversità di strategie da affinare con il tempo.

Nel gioco è possibile vestire i panni dei comandanti di 3 differenti fazioni stellari che si danno battaglia in uno scenario galattico.

Il gameplay di GalaxyWars si basa su decisioni strategiche in cui il tempismo e la gestione delle risorse

sono la chiave di volta dello scontro.

Le armate sotto il comando dei giocatori possiedono quattro caratteristiche fondamentali quali attacco, difesa, ricerca e produzione che variano a seconda della fazione scelta.

Categoria

1. INTERVISTE
2. MUSICA

Tag

1. jesus was homeless

Data
30/04/2025
Data di creazione
01/04/2013
Autore
saradicarlo