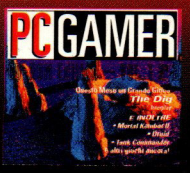
PC GAMER

Edizione CD-ROM

La Rivista di Giochi per PC più Venduta nel Mondo



Sul CD!

12 grandi demo

- The Dig
- Druid
- Fade to Black
- Tank Commander
- Mortal Kombat II

...e altro ancora!

MORTE DAL CIELO

Versione italiana

Entra in guerra con l'AH-64D Longbow e con l'ATF: una grande simulazione ideata da Origin, Jane's, ed Electronic Arts

Anno I N. 2
Novembre 1995
Solo 13.900 lire
con CD-ROM

Le nostre recensioni:

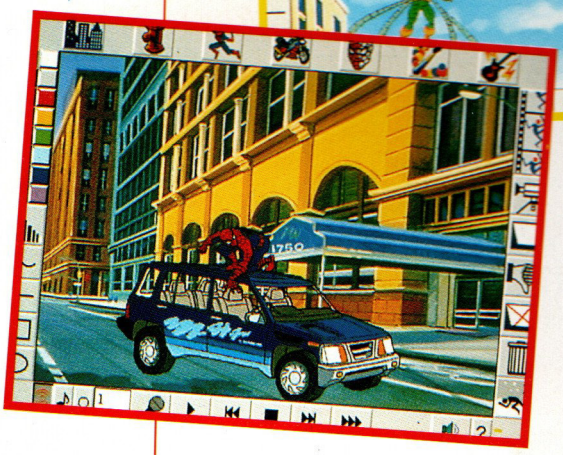
Mechwarrior 2
Flight Unlimited
FX Fighter
Space Quest 6
Johnny Mnemonic
...molto altro ancora

E inoltre

Come far girare i giochi DOS sotto il nuovo **Windows 95**

CD DEDICATO ITALIANO®

IL VERO SUPEREROE E' LA TUA IMMAGINAZIONE



Con Spiderman, "L'Uomo Ragno" i bambini possono creare i loro supereroi preferiti. Il programma, semplicissimo da usare, scatena la loro creatività. Utilizzando disegni, animazioni, suoni e colonne sonore già pronte o inventate, il bambino vivrà avventure sempre nuove con i vari personaggi.
Tutto il mondo dell'Uomo Ragno è a vostra disposizione con tre storie già disegnate da Stan Lee.

MARVEL COMICS

SPIDER-MAN®

DAI 6 AI 14 ANNI

L'INVENTACARTONI

KNOWLEDGE ADVENTURE™

Developed in association with INSTINCT CORPORATION™

PC Kids LEADER

LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/ 874111 - FAX 0332/870890

Next International presenta l'aggiornamento con prezzi super-ribassati

PERSONAL COMPUTERS:

486 DX2 66 MHZ 4 MB RAM HD 540 MB SVGA 1 MB TASTIERA MOUSE **L. 1.325.000**

486 DX4 100 MHZ 4 MB RAM HD 540 MB SVGA 1 MB TASTIERA MOUSE **L. 1.450.000**

PENTIUM 75 MHZ 8 MB RAM HD 850 MB SVGA 1 MB PCI TASTIERA MOUSE **L. 2.000.000**

PENTIUM 90 MHZ 8 MB RAM HD 850 MB SVGA 1 MB PCI TASTIERA MOUSE **L. 2.200.000**

PENTIUM 133 MHZ 8 MB RAM HD 850 MB SVGA 1 MB PCI TASTIERA MOUSE **L. 3.100.00**

UP GRADE PERSONAL COMPUTERS:

CD ROM DOPPIA VELOCITÀ CON INSTALLAZIONE **L. 200.000**

WINDOWS 95 IN CD ROM **L. 180.000**

MS DOS 6.22 MICROSOFT **L. 85.000**

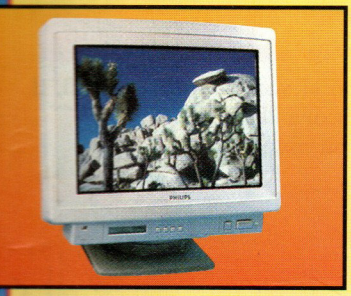
CPU 486 DX2 66 AMD 3 V **L. 120.000**

CPU 486 DX2 80 AMD 3 V **L. 140.000**

CPU PENTIUM P 75 **L. 400.000**

CPU PENTIUM P 90 **L. 550.000**

CPU PENTIUM P 100 **L. 790.000**



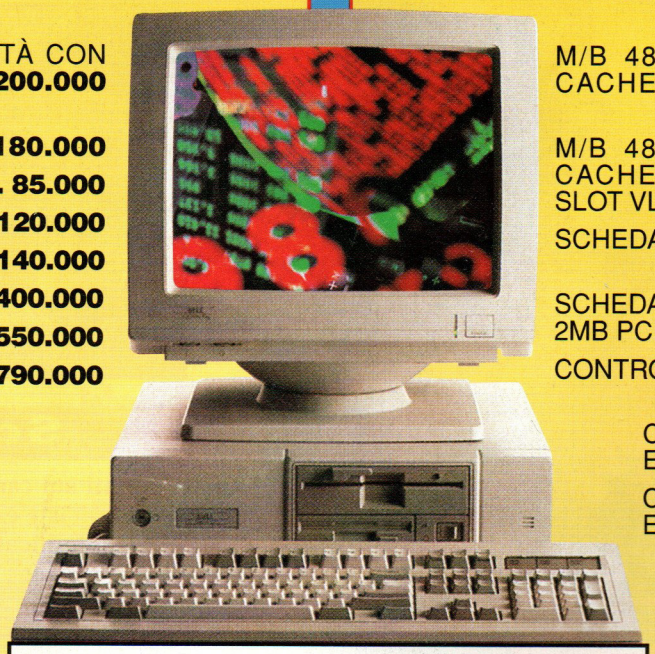
MONITOR:

14" OVERSCAN SVGA COLORE **L. 390.000**

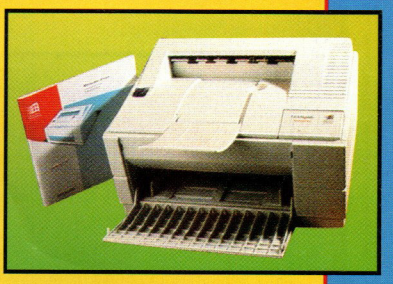
15" 1280x1024 FLAT N.I. **L. 595.000**

17" 1280x1024 MPR II N.I. **L. 1.200.000**

20" 1280x1024 MPR II N.I. **L. 1.850.000**



STAMPANTI:



9 AGHI B/N E COLORE 180 CPS 80 COLONNE STAR **L. 300.000**

24 AGHI B/N 180 CPS 114 COLONNE **L. 360.000**

GETTO INCHIOSTRO STYLUS 800 **L. 650.000**

HP DESKJET COLOR 560 **L. 800.000**

24 AGHI B/N 220 CPS 136 COLONNE **L. 799.000**

MAINBOARD, SCHEDE VIDEO E CONTROLLER:

M/B 486 DX DX2 DX4 ZIF 256 CACHE VIRTUAL 3 SLOT VLB **L. 150.000**

M/B 486 DX DX2 DX4 ZIF 256 CACHE REAL 3 SLOT PCI 2 SLOT VLB **L. 220.000**

SCHEDA SVGA SYS 6202 1MB PCI **L. 155.000**

SCHEDA SVGA MATROX MILLENUM 2MB PCI **L. 620.000**

CONTROLLER+MULTI I/O VLB **L. 29.000**

CONTROLLER+MULTI I/O ENCHANCED VLB **L. 59.000**

CONTROLLER VLB 0 CACHE ESP. 16 MB **L. 90.000**

MEMORIE E HARD DISK:

SIMM 4 MB 72 PIN **L. 259.000**

SIMM 8 MB 72 PIN **L. 550.000**

SIMM 16 MB 72 PIN CON PARITÀ **L. 990.000**

HARD DISK 540 MB **L. 310.000**

HARD DISK 850 MB **L. 370.000**

HARD DISK 1.2 GIGA **L. 470.000**

NEXT INTERNATIONAL

AMG Computers®

ADVANCED MICROCOMPUTERS GENERATIONS

NEXT INTERNATIONAL

Via Bugatti, 13 - 20017 Rho (MI) - Tel. 02/93505280 - Fax 02/93505942

PC GAMER

ANNO I NUMERO 2 • NOVEMBRE1995

Cover Story

34

Morte dal cielo

Rompendo con la tradizionale azione di volo dei giochi da sala-giochi, come Wing Commander e Strike Commander, la Origin, la Jane's e la Electronic Arts mettono insieme le loro forze per produrre una nuova spettacolare gamma di simulazioni di combattimenti aerei. E questo elicottero fa davvero impressione!

Rubriche

39

C:\>EASY DOS IT

I Vostri Giochi DOS sotto Windows 95

Windows 95 include tutto il necessario per aiutarvi a far funzionare i vostri giochi DOS con il nuovo sistema operativo. Ma se aveste proprio bisogno di aiuto per iniziare, noi vi diamo tutti i consigli necessari per fare di Windows 95 la vostra piattaforma di gioco preferita.

Le Gioie della Condivisione

Il fenomeno shareware è esploso con *Doom* e ha tentato molti progettisti in erba con la promessa di fama e di fortuna. Facciamo un'indagine su questo campo in espansione e sui vantaggi del fatelo da voi.

44

Scoop!

I nostri agenti sul campo si sono compromessi, il capo dei terroristi è ancora latitante, ma un recente comunicato ha rivelato che ...

24 **Caesar II**

Cesare ha avuto la responsabilità di aver creato un potere mondiale dal suo trono di Roma. E Impressions ricrea quell'esperienza in vividi dettagli con *Caesar II*.

28 **SU27 Flanker**

La SSI va nella madre Russia e riporta una simulazione di volo di un realismo senza confronti, basata sui caccia più veloci dell' Armata Rossa.

Reviews

Più che semplici recensioni quelle di *PC Gamer* sono una garanzia per acquisti sicuri.

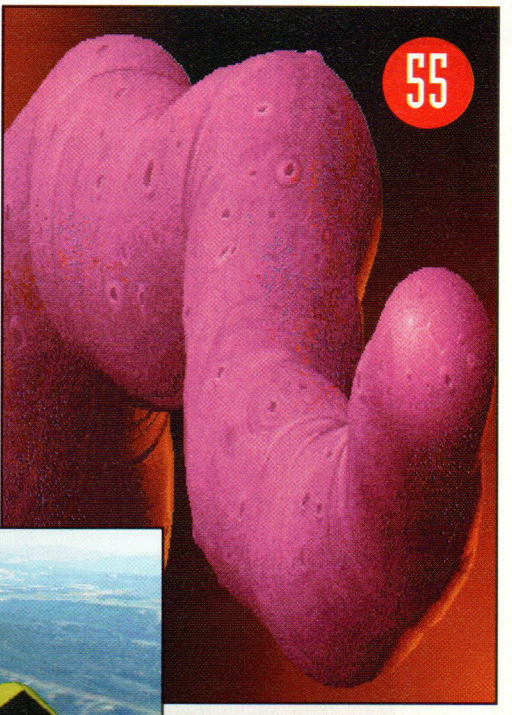
67 Bloodwings: Pumpkinhead's Revenge
65 Celtic Tales: Balor of the Evil Eye
59 Central Intelligence
73 Exploration
61 Flight Unlimited
63 FX Fighter
62 Hi-Octane
68 Johnny Mnemonic
72 Kingdom: The Far Reaches
58 Mechwarrior 2
57 NBA Live '95
60 Orion Conspiracy
63 Powerhouse
66 SimTown
55 Space Quest 6
53 Star Trek: The Next Generation: A Final Unity
75 WuKung

E inoltre...

76 **Internet**
Tutti i siti erotici per passare notti "bollenti" davanti al vostro PC.

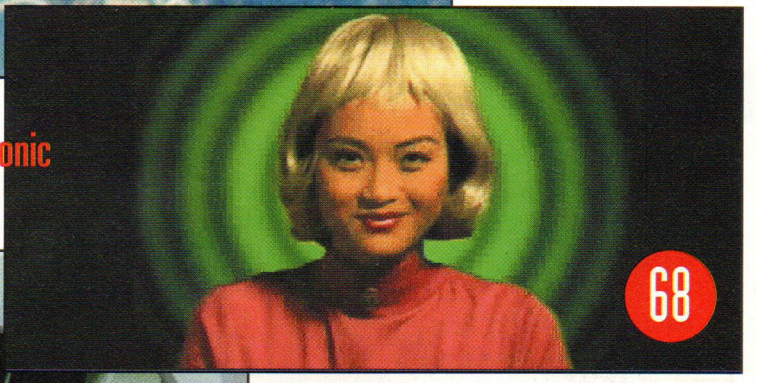
78 **Centrale strategica**
I trucchi più sporchi di *X-COM: Terror from the Deep* e *Ecstatica*. E in più i segreti di *Rise of the Triad*.

82 **Nel prossimo numero**
Incomincia a dare un occhio a quello che troverai tra un mese!



Space Quest 6

Flight Unlimited



Johnny Mnemonic

Star Trek: The Next Generation

HELP CD - FLOPPY

Cosa trovate nel CD e nei Floppy

Ecco dove troverete tutte le informazioni di cui avete bisogno. Alle pagine 8 e 9 l'HELP CD e alle pagine 10 e 11 tutto sui vostri Floppy!

NEL CD

INSTALLAZIONE • COME GIOCARE • SUGGERIMENTI UTILI

Benvenuti nel secondo numero dell'edizione italiana di PC GAMER, la Rivista di Computergames per PC più Venduta nel Mondo!

Benvenuti nel magico mondo di PC GAMER. Il primo numero sappiamo che vi è piaciuto moltissimo e non poteva essere altrimenti dato che nel CD (e nei due floppy per coloro che hanno preferito tale versione) c'era il meglio della produzione mondiale. A proposito di mondo, vi ricordiamo che quella che state leggendo e floppy e CD che state usando sono parte della più venduta al mondo rivista di videogiochi per PC e che questa versione italiana rispecchia fedelmente l'edizione americana, mesi e mesi in anticipo sulle riviste concorrenti nel proporre novità e trucchi. Questo mese sulla rivista vi proponiamo alcuni giochi di grandissimo appeal. Prima di tutti quel *Caesar II* che vi porta a dominare il mondo alla testa dele legioni romane. Poi l'ottima simulazione di volo di *SU27 Flanker*. La nostra cover story è dedicata agli elicotteri, per la precisione a quell'*Apache* che è nettamente superiore a tutti gli altri rotori da guerra che circolano nei cieli del mondo. Ci è sembrato molto interessante anche occuparci di Windows 95 e della possibilità di giocare, sotto questo sistema. Ne abbiamo scoperto delle belle e ve le abbiamo immediatamente raccontate. Per chi poi ama oltre alle recensioni giocare "sporco" non ci siamo dimenticati di inserire la sezione centrale strategica che racconta per filo e per segno tutti quei trucchi che servono a vivere di più, a inventare nuove strategie di vittoria o anche più semplicemente come divertirsi di più. Appunto, buoni giochi!

Per Iniziare

Requisiti per il CD

Requisiti minimi: 386SX; SVGA (640x480x256 colori); driver VESA; mouse
Raccomandiamo: 486DX2/66; Drive CD a doppia velocità

Queste istruzioni sono valide solo per caricare Il CD. Per ogni gioco il demo richiederà ulteriori condizioni, perciò si prega di leggere attentamente le istruzioni per ciascun demo. il CD darà migliori risultati se insieme viene caricato Smartdrive.

Avvio rapido del CD

Se siete pratici di DOS, se sapete come configurare il vostro sistema e tutte quelle operazioni che rendono il dialogo col PC una specie di avventura, l'avvio non potrebbe essere più facile. Ma se avete bisogno di qualche aiuto, ecco cosa dovete fare:

1. Inserire *il CD* e andare sul drive CD ROM scrivendo ***D***, dove D è il drive del CD.
2. Scrivere PCG, e dare Invio.
3. Siete ora alla schermata che comprende alcune utilities specifiche per ogni demo. Se avete problemi a installare un gioco, procedete alla *Installazione Manuale*.

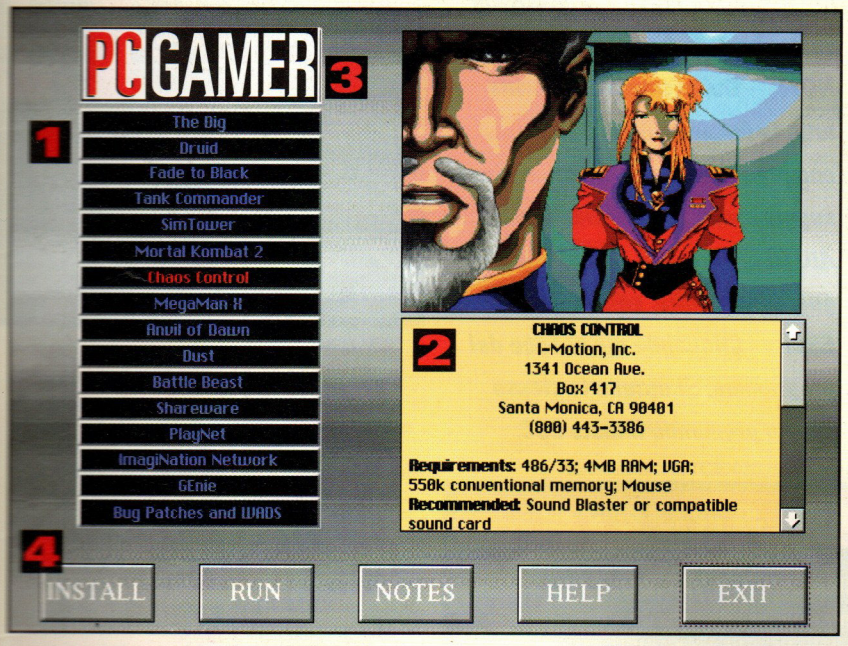
Installazione manuale

Nel caso la schermata iniziale per il CD non carichi o non funzioni correttamente sul vostro sistema, potete sempre installare ogni gioco in uno di questi due modi.

Innanzitutto abbiamo incluso, all'occorrenza, un menù di aiuto basato su testo. Per caricarlo, inserire il CD, e andare sul drive del vostro CD-ROM scrivendo ***D***, dove D è il nome del drive del vostro ROM. Scrivere ora ***MENU*** e dare ***Invio***. Seguire ora le istruzioni che appaiono sullo schermo.

L'altro metodo è quello di guardare nel riquadro COMANDI che comprende l'elenco dei giochi con le loro directories e comandi per installazione. Per cominciare, andate sul CD, poi andate sulla directory appropriata scrivendo ***CD\DIRECTORY***, dove DIRECTORY è quella compresa nella tabella accanto al gioco che state cercando di installare. Quando siete nella directory appropriata, scrivete il comando di installazione, quindi dare ***Invio.***

Gioco	Directory	Installation Command
The Dig	\THEDIG	DIG
Druid	\DRUID	INSTALL
Fade to Black	\DELPHINE	INSTALL
SimTower	\DISK1	SETUP
Tank Commander	\TANK	INSTTANK
Mortal Kombat II	\MK2	INSTALL
Battle Beast	\BBEAST	HDSETUP or CDSETUP
Mega Man X	\MMXDEMO	MMXDEMO
Chaos Control	\CHAOS	INSTALL
Anvil of Dawn	\ANVIL	INSTALL
Dust	\DUST	DUST
Baryon	\BARYON	BARYON
Industrial Killers	\IK	IK
SuperSpeed	\SSPEED	INSTALL
Threat	\THREAT	THREAT
PlayNet	\PLAYNET	DOOM1N2 & HERETIC
GEnie	\GENIE	SETUP
ImagiNation Network	\IMAGINE	FUN
Descent WADS	\DESCENT	
Heretic WADS	\HERETIC	
Doom WADS	\DOOM	
Bug Patches	\PATCHES	



Come usare la schermata iniziale

1 Tavola sommario: fare click sul programma che volete, la vostra selezione apparirà evidenziata.

2 Appena avrete selezionato il titolo, apparirà una breve descrizione e i requisiti di sistema per il programma.

3 Il Logo. Fare click qui per ritornare alla prima schermata di benvenuto in qualsiasi momento.

4 Le icone - quando evidenziate, hanno le seguenti opzioni disponibili:

INSTALLA — Selezionare questo comando per installare il programma sul vostro disco rigido e per stabilire le opzioni di programma.

ESEGUI — Fare click qui per dar corso al gioco dal CD.

NOTE — Selezionare questa icona per maggiori informazioni su ciascun programma.

AIUTO — Questa icona offre informazioni di base sull'interfaccia dell'utente.

ESCI — Per ritornare al DOS.

PC GAMER

Novembre 1995

DIRETTORE RESPONSABILE:
Maria Cristina Barigazzi

DIRETTORE EDITORIALE: Carlo Barigazzi
ART DIRECTOR: Davide Lopopolo
CAPOREDATTORE: Patrizia Lovera
CAPOSERVIZIO: Mario Giugni
REVIEWS EDITOR: Vasco Gullace
LAYOUT: Monica Mazzetti
ASS. ART DIRECTOR: Luisa Mannucci
ASSISTANT REVIEWS EDITOR: Nando Violi
TRADUZIONI: Massimo Cuomo
e Cecilia Boria

COLLABORATORI EDIZIONE ITALIANA:
Mino Strozzi, Loris Valobra,
Cesare Luigi Lopopolo
Tino Santalmassi, Lilli Testa,
Valeria Guccini, Gilda Paurosi

FOTOEDIZIONI srl
REDAZIONE, IMPAGINAZIONE, MARKETING
via Buzzi 4,
20017 Mazzo di Rho (MI)

PC GAMER è la versione italiana di PC GAMER, la rivista di videogames su CD per PC più venduta al mondo

I diritti d'autore 1995 sugli articoli tradotti e ristampati in questo numero sulla base dell'edizione americana di PC GAMER appartengono alla Imagine Publications, Inc., 1350 Old Bayshore Highway, Suite 210, Burlingame, CA 94010, Usa. Tutti i diritti della versione inglese e di quella italiana sono riservati. Pubblicato sulla base dell'edizione americana di PC GAMER, con l'autorizzazione della Imagine Publications, Inc., Usa. Si vieta espressamente la riproduzione totale o parziale in qualsiasi forma o lingua, senza l'autorizzazione scritta della Imagine Publications, Inc.

Distribuzione: A&G Marco
via Fortezza N. 27 - 20126 Milano
Tel. 02/25261

Fotolito: Futurgraphic s.n.c.
Grezzago (Milano)

Stampa: Rotolito Lombarda
Pioltello (Milano)

Periodico mensile registrato
al Trib. di Milano n.440 del 9/8/95

Aiuto in Linea

In caso qualcuno di voi non sia particolarmente pratico delle non difficili ma delicate operazioni generali che riguardano il funzionamento del CD vi diamo in queste pagine alcune indicazioni

1. Clickare sul nome del gioco a cui interessa accedere, evidenziando le opzioni disponibili.

2. Se un bottone ha il testo in grigio significa che non è disponibile.

INSTALLA - Questa opzione installa il gioco. Nei requisiti è indicata la quantità di Mb necessari per effettuare l'installazione.

ESEGUI - Questa opzione esegue direttamente il gioco dal menù. Nota: occorre cliccare su 'INSTALLA' (se il pulsante è attivo) per installare i files necessari sul vostro hard disk drive.

NOTE - Qui si trovano descritte tutte le funzionalità del gioco compresi i comandi, i tasti, e alcuni suggerimenti all'installazione.

AIUTO - Questo è l'aiuto che stai guardando. Utile, vero?

ESCI - Cliccando qui si esce dal programma. Si ottiene lo stesso effetto premendo il tasto ESC.

Alcune cose da sapere

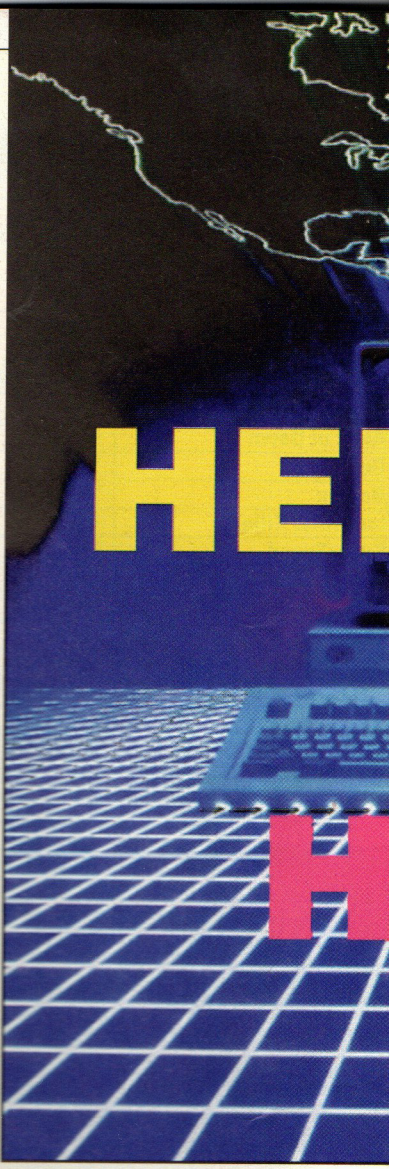
1. NON LANCIARE IL MENU' DALL'INTERNO DI WINDOWS! Questo potrebbe causare alcuni malfunzionamenti relativi alla scheda video.

2. Se è necessario installare o eseguire un gioco in modo manuale, esiste un riferimento sulla rivista che illustra dove i giochi sono localizzati sul CD e quali sono i comandi per eseguirlo o i comandi per installarlo.

3. Se si sta guardando il CD in 16 colori o meno e si ha un monitor VGA o SVGA, digitare VPCG per caricare il CD.

4. Se un gioco non gira, verificare i requisiti di sistema. Potrebbe essere necessario caricare il gioco a mano, oppure modificare la configurazione di memoria per adeguare le risorse alle esigenze del gioco. Probabilmente non si ha abbastanza memoria RAM convenzionale, XMS oppure EMS. Per migliorare l'utilizzo della memoria, si può ricorrere al MEMMAKER del DOS 6.X, che in molte occasioni riesce a liberare la memoria riorganizzando i drivers.

5. Se per qualche ragione un gioco ritorna alla pagina principale del menù con il messaggio di benvenuto, clickare sul logo CD GAMER.



Suggerimenti sulle configurazioni del vostro PC

Memoria di base

Prima, una parola sulla memoria in generale. I computer moderni sono equipaggiati con più di 1 mega di memoria (4 o 8 Mb sono oggi la norma delle configurazioni). Il primo Mb è diviso in due sezioni conosciute come BASSA o CONVENZIONALE, che sono i primi 640k di memoria e la memoria ALTA o HIGH memory,che è la parte rimanente del primo megabyte. Tutta la memoria sopra il primo megabyte è chiamata memoria XMS o estesa.

Tuttavia, moltissimi programmi commerciali non usano la RAM XMS in modo automatico. Il 90% del software disponibile in negozio opera in modo primario nella area di memoria convenzionale. Il blocco da 640K è dove

vengono caricati i 'device drivers' e il relativo software incluso il DOS, il driver del mouse, della scheda audio, e il driver del CD-ROM, e così via. Queste utility sono in competizione con i programmi per la memoria nella area dei 640k. Quanto tutto cio' che è in RAM non può trovare spazio, conflitti e crash arrivano.

Molto di questo traffico può essere alleviato con una utility come il MEMMAKER.-EXE che è in dotazione al DOS 6.X e superiori. L'utility carica alcuni o tutti i device drivers nella memoria ALTA. Ma ci sono solo poche centinaia di Kilobyte di memoria ALTA disponibili, quindi può capitare che rimangano alcuni drivers e utility nello spazio di Memoria Convenzionale. Se si dovessero caricare alcuni ambienti in modo automatico (come DOS Shell o Microsoft Windows, o un menù programmi, per dirne alcuni) la situazione nei 640k peggiora molto. Per complicare il tutto, i programmi con suono e grafica spinta, usano molte delle risorse dei 640k disponibili. Per controllare di quanta memoria bassa disponiamo bisogna utilizzare il comando del DOS: "MEM" e dare invio.

Sotto la dicitura "Dimensione massima di un programma eseguibile" possiamo trovare il numero dei bytes disponibili.

L'utility MEMMAKER

Ci sono diversi modi per liberare la memoria richiesta, dipende dalla situazione. Come gia'detto, usare un Memory Manager e' indispensabile e vi sono diversi modi per fare cio'. Se si usa il DOS 6 o superiore, si ha gia' una potente utility per migliorare l'HIMEM.SYS e EMM386, di nome MEMMAKER.EXE. Si trova nella directory DOS. Ogni volta che ci si trova in difficolta' con la memoria, operare seguendo questi passi :

1) Andare al prompt DOS.

2) Scrivere MEMMAKER, e poi premere INVIO.

3) Se necessario bisogna rispondere "SI" o "Yes", alla domanda se i programmi richiedono della memoria EMS (Es. Warriors, la richiede).

Dopo il riavvio del computer al prompt del DOS, si puo' digitare MEM, e premere il tasto INVIO. Qui troverete indicata la memoria libera CONVENZIONALE e la EMS, che anche la Estesa, rispettivamente.

Gestori RAM di terze parti

Se non si possiede il DOS 6, bisogna prendere in considerazione l'acquisto di un Gestore di Memoria Professionale come QEMM della Quarterdeck. Queste utility sono il modo più professionale e sofisticato per controllare la memoria in tutte le situazioni, e facili da usare. Per fare ciòsi deve acquistare un pezzo addizionale di software. Bisogna notare che tutta l'industria produce prodotti che utilizzano suoni e grafica intensamente (MultiMedia), e ogni pacchetto software richiederà la disponibilità di migliore memoria convenzionale, come di migliore disponibilità di memoria EMS. In altre parole l'acquisto di un pacchetto di Gestione di Memoria sarà un buon investimento per il futuro.

Il disco di "boot"

Esiste un modo estremo per liberare un memoria, un disco di Avvio. Questo è un floppy per avviare il computer con solo lo stretto necessario per far girare il programma in questione.

Per creare il Boot Disk, mettere un floppy nel floppy drive A:. poi digitare il comando:

FORMAT A: /S

Premere il tasto INVIO.

Poi, bisogna copiare i seguenti files sul disco: AUTOEXEC.BAT e CONFIG.

L'AUTOEXEC.BAT e' il file che lancia le utility necessarie al funzionamento del computer; invece il file CONFIG.SYS racchiude i driver per il funzionamento di base del sistema.

Per copiare i files, digitare i comandi :

COPY C:\AUTOEXEC.BAT A:\

Premere il tasto di INVIO, e anche:

COPY C:\CONFIG.SYS A:\

Poi premere l'INVIO ancora...

Il prossimo passo è modificare i files per rimuovere tutto quello che non è necessario per il funzionamento del gioco in questione.

Per modificare l'AUTOEXEC.BAT del floppy, digitare il comando :

EDIT A:\AUTOEXEC.BAT

poi premere l'INVIO. Uno schermo blu appare con le informazioni del file batch.

Per modificare le informazioni, muovere il cursore sulla linea e poi, usare il tasto CANC per cancellare il testo, e poi usare l'INS per addizionare o sovrascrivere il testo.

Bisogna CANCELLARE tutto tranne le righe :

@ECHO OFF

PROMPT=PG

PATH=C:\;C:\DOS

SET TEMP=C:\DOS

*NOTA: le linee in questione possono anche essere leggermente differenti da quelle sopra, importante e' il concetto!!

Quando sono finite queste operazioni, dal menù File, con il mouse o il comando ALT-F e scegliere Esci, verrà proposto di salvare il file.

Bisognerà rispondere in modo affermativo. La stessa cosa si deve fare per il file CONFIG.SYS sul disco di avvio (BOOT DISK).

Digitare il comando:

EDIT A:\CONFIG.SYS

Poi premere l'INVIO.

Compare nuovamente lo schermo blu, con la lista delle linee di DEVICE e altre cosucce.

Bisogna cancellare tutte le linee tranne le seguenti linee :

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM HIGHSCAN 3000

FILES=20

BUFFERS=10

DOS=HIGH,UMB

*NOTA: se le linee nel CONFIG.SYS non sono esattamente uguali fate in modo che lo siano. Le tre eccezioni sono i drivers per i CD-ROM (possono essere sia nel'AUTOEXEC.BAT che nel CONFIG.SYS, dipende dal costruttore), i drivers per la scheda audio, e ogni driver per la compressione del disco necessario.

I drivers del CD-ROM e della scheda audio sono in genere .EXE o .COM che nel nome hanno la parola "CD" o il nome del produttore abbreviato, il che rende i drivers facilmente visibili.

L'utility per la COMPRESSIONE del disco (se esiste!) dovrebbe essere un file .SYS, sia DOUBLESPACE (l'utility del DOS 6.X), che STACKER o SUPERSTORE (due note utility di terze parti), usano un driver .SYS.

Le linee che contengono questo tipo di DRIVER, con il comando DEVICE davanti NON DEVONO venire cancellate!

Invece se iniziano con :DEVICE bisognerebbe modificarlo in modo che la riga inizi con: DEVICEHIGH=

Come prima, uscire e salvare a questo punto.

Ora abbiamo un disco di Avvio assicurarsi che sia nel disco A: e la porta del floppy chiusa (5 1/4), e riavviare la macchina.

Per vedere se abbiamo ora guadagnato piu' memoria convenzional,XMS ed EMS, digitare :

Poi premere INVIO. Ci dovrebbero essere più K di memoria CONVENZIONALE e più K di memoria EMS disponibili per far girare il gioco. Se per caso non fosse così, verificare i passi del lavoro con le istruzioni qui sopra, in modo da essere sicuri di non aver dimenticato qualcosa, e fare MEM ancora.

Tre Fantastici Giochi sui Vostri Dischetti

MEGA MAN X, THREATH, SUPERSPEED

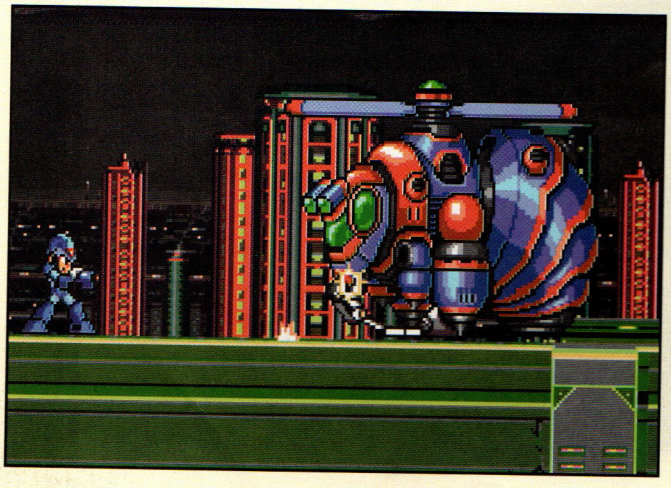
Mega Man X

Una grande avventura spaziale. Potete diventare il Grande Uomo o esplodere in mille pezzi. Sta a voi.

Mega Man (di cui leggete un'ampia recensione a pagina 16) può essere controllato dalla tastiera e dal joystick. L'apposito menu di opzioni a video vi mostra tutte le diverse opzioni.

Generalmente per muovervi a sinistra o destra bisogna schiacciare il controller Left o Right, per saltare schiacciare A, per rompere B, per fare fuoco X, per cambiare arma TAB, per scalare un muro occorre saltarvi sopra e quindi schiacciare più volte A, per vedere il proprio status Y, per salvare il gioco o uscire F10. Ci sono diversi livelli di gioco in Mega Man. L'importante è comprendere che X è alimentato da una microfusione di benzina il cui livello è indicato da un misuratore di energia che si vede nell'angolo alto sinistro dello schermo.

Ogni volta che X viene colpito la sua energia diminuisce e quando tutta l'energia se ne va a quel punto succede un fatto increscioso: il generatore nucleare va in ebollizione ed esplode!



Per recuperare energia e stare quindi lontani dal rischio di esplosione occorre raccogliere le grandi o piccole riserve di energia che si trovano lungo il gioco.

Si tratta di quelle piccole capsule gialle che ogni tanto compaiono sullo schermo. Usando tali capsule X può funzionare a tempo indeterminato.

Threath

Credevate di non avere paura di nulla. Mettetevi nei panni della vostra coraggiosa pattuglia e cominciate ad affrontare le orde di nemici. Scoprirete che cosa sono i veri sudori freddi...

Threat è uno di quei giochi chiamati shoot em'up nei quali dovete dimostrare tutta la vostra abilità di tiratori in quanto la velocità con la quale siete aggredito dai nemici è tale che avete davvero poco tempo per ragionare. Lo scopo del gioco (uno shareware) consiste nel controllare una pattuglia di soldati che devono salvare la popolazione dall'attacco feroce di un gruppo di creature aliene.

Si tratta di un vecchio gioco shareware più volte rivisitato dai suoi creatori (i finlandesi Sami Haikonen e Niklas Penttinen) che man mano alla'dizione originaria hanno aggiunto una marea di opzioni quali, ad esempio nell'ultima versione 1.40 con la quale state giocando, nuovi

Modalità di Installazione di PC Gamer Floppy Disk

Modalità di installazione di *PC Gamer Floppy-Disk*
Introdurre il floppy disk numero 1 e digitare il comando A: (se il vostro floppy è nel drive A) e premere il tasto INVIO.
Per lanciare il programma di installazione dei giochi digitare il comando PCGAMER.EXE, l'installazione da questo punto è autoguidata.
Il programma di installazione si preoccupa di determinare se esiste spazio sufficiente per l'installazione sul disco scelto per la copia dei files, e poi si incarica di esplodere l'archivio che contiene il gioco.
Per lanciare il gioco bisogna seguire le indicazioni che il programma indica alla fine della copia dei files, poiché potrebbe essere necessario fare la configurazione del gioco per l'hardware sia in termini di personalizzazione dei controlli che della scheda audio in dotazione.
Queste indicazioni servono esclusivamente per l'installazione dei files dei giochi su floppy.
Per ogni problema di configurazione del gioco, bisogna fare riferimento alle pagine della rivista dove è contenuta la raccolta dei suggerimenti per il funzionamento dei giochi stessi, o in alternativa esistono all'interno della directory alcuni files di testo che danno le informazioni dell'ultimo minuto sulla miglior configurazione del gioco, che non hanno potuto essere incluse nella rivista.

livelli di battaglia, nuove fonts, l'uso avanzato del joystick.

I requisiti tecnici per giocare a Threat sono un computer dotato almeno di processore 286 (meglio un 386), circa 600 K di memoria RAM, almeno un DOS 3.3, uno spazio di 1,5 Mega sull'hard disk.

Sono supportate le carde Adlib e compatibili, Sound Blaster e il joystick. Con l'attrezzatura adatta il gioco permette la visione VGA a 256 colori, suoni ed effetti musicali, la battaglia sino a 3 giocatori contemporaneamente, molte armi e lo scontro con mostri "intelligenti".

SuperSpeed

SuperSpeed vi porta nel mondo delle simulazioni di corse automobilistiche dandovi la possibilità di giocare contro il computer o tre vostri amici.

SuperSpeed è uno dei più simpatici giochi di simulazione di corse d'auto mai creati per il vostro PC. La versione che presentiamo in questo numero di PC Gamer dà la possibilità di giocare contro il computer o altri tre giocatori. Per giocare a SuperSpeed occorre procedere alla copia di tutti i files nel vostro harddik e quindi all'installazione usando il File Manager di Windows o il comando DOS Copy .

Il gioco richiede un computer dotato almeno del processore 386, un monitor VGA, almeno 550 K di memoria RAM, il joystick. Una volta lanciato SuperSpeed e dopo i titoli di testa occorre schiacciare Press Button sulla pista che intendete scegliere. Potete scegliere anche il tipo d'auto con il bottone del fuoco del joystick o con lo Shift. Il tasto Shift di sinistra sceglie l'auto rossa, quello di destra l'auto gialla. Il bottone 1 del joystick sceglie l'auto verde e quello 2 l'auto blu. Dopo che l'elicottero è sparito dalla pista parte il conto alla rovescia prima della partenza e il semaforo passa dal rosso al giallo, al verde dandovi il via. Accelerate con il pulsante di fuoco mentre rallentate (o frenate) rilasciandolo. Per curvare le vetture comandate dalla tastiera usate per l'auto rossa Z e X, per quella gialla i numeri 4 e 6 della tastierina numerica. Per l'auto verde e blu servitevi del joystick. L'importante è battere il computer nei giri di qualificazione e raccogliere punti bonus durante il gioco in modo da poter scrivere il proprio numero nella lista dei trenta migliori SuperSpeeders. Il gioco va in pausa schiacciando il tasto P, il suono si comanda con il tasto S e il gioco termina con la Q. Schiacciate F1 nella videata Press Button per vedere tutte le istruzioni o ESC per saltare la videata.

The Dig

Software house: LucasArts
Genere: Avventura Grafica
Requisiti: 486; 8 MB RAM; Mouse
Install: \DIG\DIG.BAT

Nei brani di scene animate del demo presente sul CD di questo mese vedrete una parte dell'entusiasmante grafica che The Dig ha da offrire. Ma siate certi di stare attenti al primo passo.

Nel numero scorso di PC Gamer, vi abbiamo portato dietro le quinte dell'ultima avventura grafica della LucasArts, The Dig. Adesso vi diamo la possibilità di guardare che cos'ha da offrire questo gioco innovativo.

La storia? Un enorme asteroide entra in un'orbita instabile intorno alla Terra. Il Comandante Boston Low, un pilota straordinario, comanda una spedizione con il compito di mettere dell'esplosivo sul grosso pezzo di roccia e di immetterlo su un'orbita più stabile. Durante la procedura, si scopre un pozzo che porta fino al centro dell'asteroide. Low ed i suoi compagni - la giornalista televisiva Maggie Robbins (che si occupa del progetto per l'immagine pubblica della NASA) ed il geologo tedesco Ludger Brink - vi si infilano per indagare. Essi scoprono che l'asteroide non è affatto un corpo naturale e, dopo aver scoperto e giocherellato con un dispositivo alieno, si trovano improvvisamente sparati nello spazio più velocemente di quanto ci voglia per dire "velocità della luce".

Il demo inizia dopo che i tre membri dell'equipaggio vengono scaricati su un inospitale mondo alieno. Ora tocca a voi aiutare gli astronauti in difficoltà a ritrovare la via di casa, nonché a scoprire i segreti nascosti di una razza extraterrestre apparentemente estinta.

Giocare con il demo è semplice come fare click sui pulsanti del mouse. Fare click con il pulsante sinistro su una persona o un oggetto gli fa compiere un'azione adatta, mentre fare click con il pulsante destro fa apparire il menu del vostro inventario. Si può guardare un oggetto dell'inventario clickando sulla lente d'ingrandimento e poi clickando sull'oggetto. Per usare un oggetto, selezionarlo, e poi premere il pulsante destro per tornare allo schermo del gioco.

Iniziato 5 anni fa, e dopo essere sopravvissuto ad alcune false partenze, The Dig sembra un gioco che vale la pena aspettare. La trama originale è stata ispirata dallo stesso Steven Spielberg e raffinata nel corso degli anni dal capo-progetto Sean Clark. La trama è così intricata ed intensa che Alan Dean Foster, veterano di romanzi fantastici e di fantascienza, nonché di film ed adattamenti televisivi, scriverà un romanzo basato su The Dig.

In questo demo, si vedranno esempi di panorami e di sfondi magnifici che rendono straordinario The Dig. Usando una combinazione di modelli a 3 dimensioni e di disegni manuali a due dimensioni, la LucasArts ha creato un universo di vera e propria bellezza.

Siamo sicuri che anche voi vi troverete meravigliati di fronte al movimento omogeneo ed alle azioni realistiche dei personaggi mentre li aiutate ad esplorare il loro nuovo mondo da poco scoperto.

CONSIGLIO PER CURIOSI

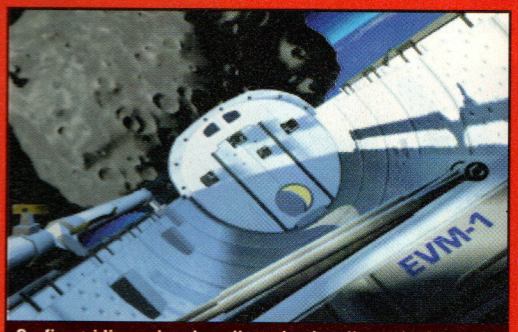
Alla scoperta di *The Dig*

ATTENZIONE! Questo articolo vi farà percorrere tutto il demo. Se non vi volete rovinare la sorpresa, NON ANDATE AVANTI A LEGGERE!

Dall'inizio del demo, quando vi trovate vicino alla pedana, camminate verso uno dei due lati dello schermo. Nella visione dall'alto, camminate verso l'oggetto indicato con il punto di domanda posto verso ovest. Vedrete una grande nave extraterrestre. Dopo le esclamazioni di sorpresa dei membri del vostro equipaggio, camminate all'interno della nave. Noterete un cavo elettrico che pende dal soffitto. Fare click su di esso farà sì che il Comandante Low ci cammini sopra e lo tiri giù. Preparatevi ad una sorpresa impressionante.

Nella vallata in cui inizia il demo, troverete una nave spaziale abbandonata. Per vedere alcune delle incredibili animazioni del gioco, cercate di tirare questo cavo.

Una volta che i membri del vostro equipaggio si sono ricomposti, ritornate alla pedana da cui avete iniziato e vedrete una rivisitazione dell'entità che avete incontrato nella nave spaziale. Usate la vostra paletta sul foro in cui è scomparsa l'apparizione e Low inizierà a scavare. A questo punto, i personaggi prendono il sopravvento e potete vedere come il geologo Brink si getta a capofitto verso la morte. In questo demo, non c'è molto da fare per fermare la perdita di Brink. Dovrete...



Grafica tridimensionale e disegni a due dimensioni sono i segreti di questo eccezionale gioco della LucasArt.

Mortal Kombat II

Software house: Acclaim Distribution, Inc.
Genere: Combattimento
Requisiti: 386DX/33; CD-ROM drive; 4MB RAM
Install: \MC2\INSTALL.EXE

Proprio nel momento in cui inizia a svanire il ricordo dell'originale tutto sangue, arriva Mortal Kombat II - ricordandoci che di un gioco di combattimento veramente bello, in cui si picchiano gli altri fino a quando il sangue non schizza dappertutto, non se ne ha mai abbastanza.

La vecchia banda è ritornata e si sta aprendo la strada a suon di botte fino alla sommità di quella imponente piramide di spietati avversari.

Perciò, state pronti a scuotere il vostro PC con colpi da far piegare in due e calci che appiattiscono la faccia. E non vi dimenticate le incredibili mosse mortali!

In questo demo, avete un buon assaggio di quello che vi riserva la versione completa che trovate in negozio.

Ci sono solo due personaggi con i quali si può giocare; il Giocatore 1 controlla Liu Kang ed il Giocatore 2 controlla Reptile. Anche se sono disponibili solo due personaggi (se cercate di giocare il torneo a giocatore singolo, non supererete Reptile, il primo avversario guidato dal computer), entrambi hanno il loro armamentario completo di mosse speciali e Mortali, una condicio sine qua non in tutti i giochi di combattimento.

Il controllo del gioco è interamente configurabile.

Premete semplicemente F10 quando il demo inizia e potete definire il vostro tipo di controller, l'impostazione della tastiera, il suono e il livello dei dettagli.

Sui computer meno veloci, il demo probabilmente funzionerà meglio con il livello dei dettagli impostato sul minimo.

Se lasciate scorrere l'introduzione, vedrete la storia che sta dietro al tentativo fallito di Shang Tsung di conquistare il mondo in Mortal Kombat, ed il desiderio di vendetta di Shao Khan di schiacciare coloro che hanno sconfitto i suoi seguaci.

Nel riquadro accanto potete trovare tutte le mosse che fanno grande questo gioco. Ci sono mosse che danno la vittoria immediata e altre che fiaccano la resistenza dell'avversario. Ma anche mosse davvero insolite...

Ma se siete come tutti noi e volete solo l'azione sanguinaria, premete F1 per iniziare a giocare come Giocatore 1 o F2 come Giocatore 2.

In una spettacolare mossa Mortale, Liu Kang fa affamare un potente perché non gli è stato dato da mangiare in orario. Buon Appetito!

Tasti per Vincere

Giocatore 1:

S	Su
Z	Sinistra
X	Giù
C	Destra
N	Colpo Basso
U	Colpo Alto
I	Calcio Alto
M	Calcio Basso
J	Parata

Giocatore 2:

↑	Su
←	Sinistra
→	Destra
↓	Giù
7	Colpo Basso
9	Colpo Alto
8	Calcio Alto
5	Calcio Basso
0	Parata

Morte sicura con queste mosse

Solo per assicurarvi che MKII è sanguinoso come il suo predecessore, ecco le mosse Mortali per Liu Kang e Reptile. Per gli schizzinosi, ci abbiamo messo dentro anche le mosse Amicizia e Dolcezza.

D: giù,
F: avanti,
B: indietro,
HK: calcio alto,
LK: calcio basso,
LP: pugno basso,
TI: diventa invisibile.

Liu Kang

Morte 1:	D,F,B,B,HK
Morte 2:	Cerchio completo di 360 gradi lontano dal suo avversario
Amicizia:	F,B,B,B,LK
Dolcezza:	D,D,F,B,LK

Reptile

Morte 1:	B,B,D,LP
Morte 2:	TI,F,F,D,HK
Amicizia:	B,B,D,LK
Dolcezza:	D,B,B,LK

Chaos Control

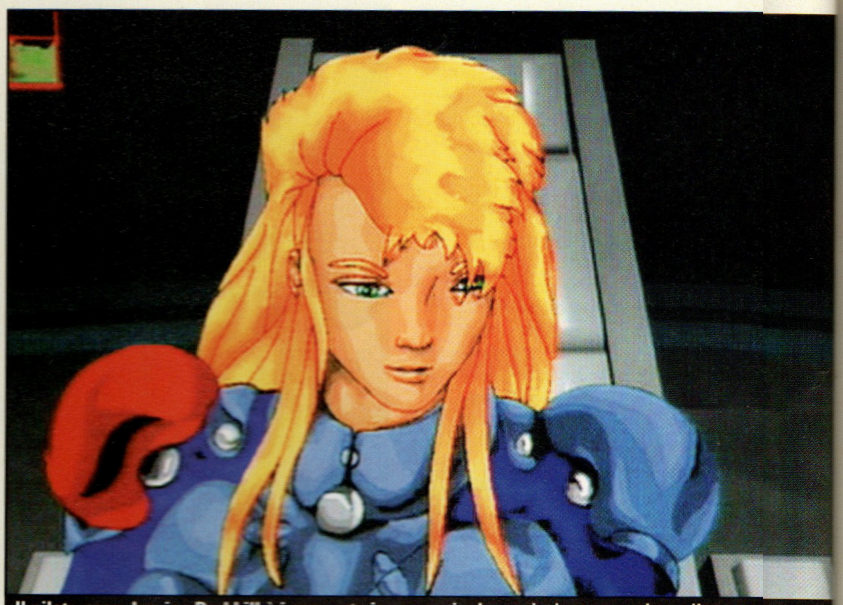
Software house: Philips Media
Genere: Arcade
Requisiti: 486DX; VGA; 4 MB RAM; 550 Free Conventional Memory; Mouse
Install: \CHAOS\INSTALL.EXE

Infilatevi i migliori guanti da caccia e preparate il dito per il mouse in modo da far saltare in aria i cattivi in questo demo pieno di azione di Philips Media. Voi assumete il ruolo della brava e pericolosa Luogotenente Jessica Darkhill al comando della Squadra di intercezione Ares, liberando la Terra dai Kesh Rhan, una razza aliena che somiglia decisamente a degli insetti. Li abbatterete in branchi, se la vostra mira con il mouse è sufficientemente precisa. Anzi, noi di PC Gamer siamo sicuri che i nostri lettori hanno tutti una mira da grandi campioni.

Comandate un torretta di sparo in una nave da combattimento mentre liberate le strade cittadine dalle bestie. Non preoccupatevi di dove va la nave, ma solo di infilzare quegli insettoidi appena vi capitano a tiro!

L'azione è veloce e furibonda e la grafica degli esempi di quanto la Philips ha da offrire è incredibile.

State pronti a distruggere ogni cattivo sullo schermo, ma state attenti alle forze amiche, che saltano per aria altrettanto facilmente di quelle cattive. Forse addirittura con più clamore e spettacolarità.

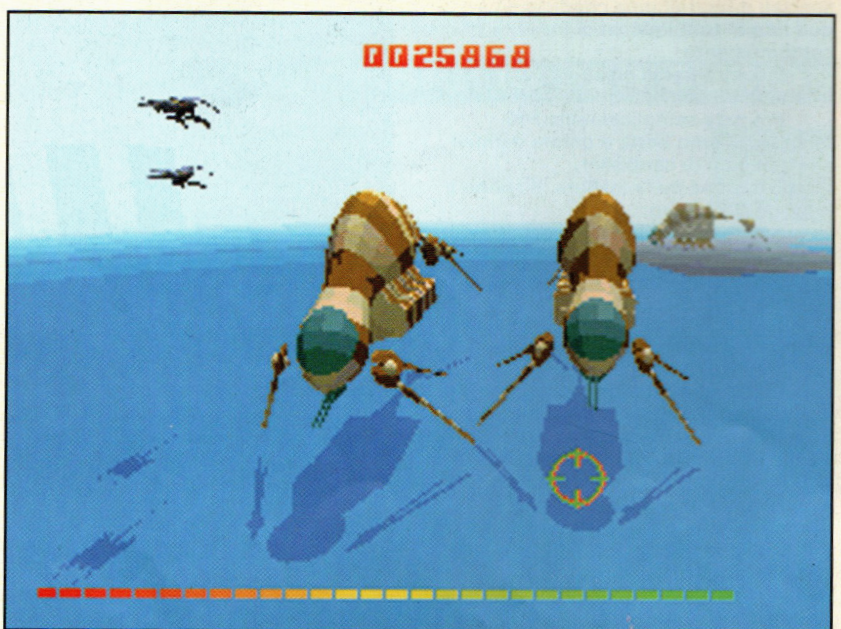


Il pilota-asso Jessica Darkhill è impegnata in una pericolosa missione per salvare il nostro pianeta.

La storia viene raccontata grazie alla bellissima animazione giapponese dell'introduzione. Il 3 marzo 1972, la Terra ha lanciato il satellite Pioneer 10, che conteneva le coordinate per la localizzazione del nostro pianeta.

Nel 2050 la trasmissione del satellite è cessata. La ragione di ciò, divenuta subito evidente, erano i Kesh Rhan. Dopo aver distrutto una colonia su Marte, i Kesh Rhan si stanno dirigendo sul nostro beneamato pianeta. Nella parte del pilota-asso Jessica Darkhill, viene stato ordinato di attaccare la nave portabandiera degli alieni invasori, e di assicurarvi che essi non disturbino mai più la razza umana.

Bisognerà avere pazienza per essere sicuri di aver sterminato gli insetti invasori - per sempre!



No, non si tratta di una versione dimagrita degli AT-AT di Guerre Stellari; sono le forze terrestri dei Kesh Rhan. Non vi preoccupate di sparare ai grossi insetti, ma assicuratevi di togliere di mezzo le navi da combattimento che sono intorno a loro.

SUGGERIMENTI

Vascelli tosti

Anche se i vascelli più grandi sembrano sfasciarsi sotto l'azione dei vostri laser, non riuscirete a distruggerli. Evitate quindi di sentirvi pericolosamente appagati quando siete riusciti a centrare qualche vascello e vedete che la vostra mira è restata prodigiosamente infallibile anche dopo qualche ora di gioco.

Che calore!

Se sparate contro i vascelli, non farete altro che riscaldare i vostri fucili. Tenete d'occhio il piccolo indicatore del cannone posto alla destra dello schermo; se lo surriscaldate, non sarete in grado di fare fuoco per un po'.

Fade to Black

Software house: Electronic Arts
Genere: Avventura Grafica
Requisiti: 486/33; 8MB RAM
Install: \DELPHINE\INSTALL.BAT

Il seguito di Flasback, Fade to Black, è un'avventura grafica/tiratore in prima persona con una sorpresa - in realtà voi vedrete il vostro personaggio dal punto di vista di un "aeroplano da caccia"! Voi interpretate lo scienziato Conrad Hart mentre tenta di scappare dalle grinfie di quegli stessi alieni che egli credeva di aver sconfitto nel primo gioco. In Flasback, Conrad ha scoperto che degli extraterrestri dotati della capacità di trasformarsi in esseri umani erano pronti a conquistare la terra.

Combattendo contro un esercito di alieni, Conrad ha fatto scoppiare un reattore nucleare sul mondo degli alieni e si è messo alla deriva dentro un guscio di salvataggio. Non aveva altra scelta che quella di entrare in un sonno criogenico e di sperare, un giorno o l'altro, di venire trovato.

Purtroppo, sono stati proprio gli esseri che credeva di aver distrutto che alla fine hanno catturato il suo guscio. Ancora una volta, per riuscire nel suo intento -quello di sopravvivere- Conrad deve farsi largo tra marziani che si trasformano.

Conrad inizia il gioco con una pistola e uno strumento di comunicazione. Sta a voi guidarlo verso la fuga dall'enorme nave aliena, annientando quanti più alieni possibile.

Se voi siete tra quei pochi fortunati dotati di un computer Pentium, potete giocare il demo alla risoluzione di 640 x 480 con una buona velocità di movimento.

Gli altri possono accontentarsi di una minore velocità oppure di giocare all'ancora magnifica risoluzione 320 x 200. Durante il gioco, si può passare da una risoluzione all'altra premendo F8.

L'interfaccia è leggermente diversa da quella a cui potreste essere abituati. Premendo il tasto Alt, passate dalla modalità cammino alla modalità sparo. Poi, potete mirare e fare fuoco rispettivamente con i pulsanti delle frecce e con il pulsante Control.

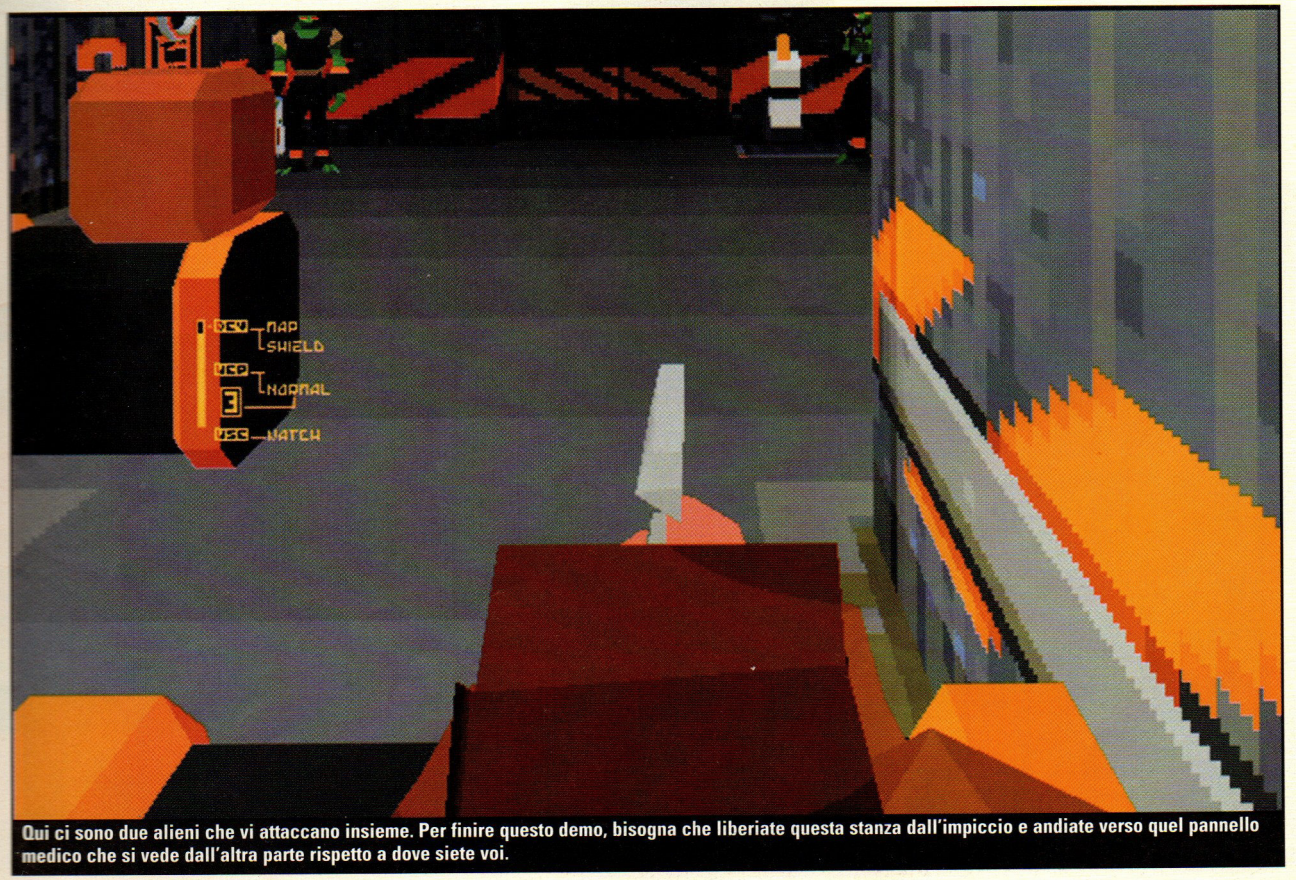
Avete nove colpi in un caricatore e una scorta illimitata di caricatori. Per ricaricare la vostra arma, premete il tasto Enter. Potete avere accesso al vostro inventario premendo "i". A questo punto, potete scorrere gli elementi con il tasto di tabulazione ed esaminare le informazioni sull'articolo premendo il tasto Maiuscolo di destra. In questo modo, ricevete il vostro primo messaggio all'inizio del gioco.

Per accedere alle opzioni come il salvataggio del gioco, il suo caricamento, la modalità video o la regolazione del suono, premere il tasto Escape.

Per ulteriori informazioni sui controlli del gioco, leggete il file di testo READ.ME su The CD.

SUGGERIMENTI

C'è una ragione per cui i progettisti di Fade to Black lo chiamano "Il Doom di chi pensa." Fade to Black non è soltanto azione, ma è necessario usare anche la testa.
C'è una stanza proprio fuori dall'infermeria nella quale gli alieni continuano a riversarsi, indipendentemente da quanti ne facciate fuori. Per superare questo ostacolo, dovete passare al piano superiore - quando entrate, l'ascensore è sulla vostra destra. Una volta liberato il piano superiore dal robot e dall'unico alieno, ritornate al livello precedente e portate via i due alieni. Poi potete camminare verso la scatola bianca con sopra la luce, azionatela e il demo terminerà.



Qui ci sono due alieni che vi attaccano insieme. Per finire questo demo, bisogna che liberiate questa stanza dall'impiccio e andiate verso quel pannello medico che si vede dall'altra parte rispetto a dove siete voi.

Mega Man X

Software house: Capcom Inc.
Genere: Arcade
Requisiti: 486/33; 4 MB RAM; Sound Blaster o Compatible
Install:\MMXDEMO\MMXDEMO.EXE

Nel suo ultimo passaggio dai giochi da sala giochi al PC, la Capcom ha portato il suo popolare personaggio Mega Man dalle cartucce a tutti i computer. Mega Man X è la prima apparizione su PC del supereroe dal vestito blu - e lo potete vedere per la prima volta sul CD di PC Gamer

Andate avanti a salti e grazie ad esplosioni sino ad incontrare il robot traditore Sigma - un buon robot nel quale qualcosa è andato tragicamente storto.

Voi siete l'ultima speranza del mondo per sconfiggere questa montagna di dispositivi elettronici da incubo, e per riuscire nell'impresa ci vorrà un dito spasmodicamente impegnato sul grilletto.

Il demo si può giocare con la tastiera, il joystick o la tavoletta per i giochi. I tasti sono completamente configurabili sotto la voce "Opzioni" nel menu principale. Il controllo è migliore con una tavoletta per i giochi, ma se non l'avete, non vi preoccupate - il gioco completo verrà fornito con una tavoletta di controllo Capcom.

UN DUELLO CHE SA TANTO DI WEST SOLTANTO CHE QUI LA COLT DIVENTA LASER

Siete arrivati al momento clou del gioco: quando in una specie di OK Corral dello spazio affrontate il cattivone di turno armati della vostra pistola. Qui non è una Colt a tamburo ma un'arma laser. La differenza sembra davvero rilevante quando vi accorgete che fortunatamente non dovete ricaricare ogni volta il vostro tamburo ma sfruttare al meglio l'energia fotonica del vostro sistema di puntamento laser. Anzi, spesso la vostra arma laser dà il meglio quando continuate a tenere premuto il pulsante di sparo facendo diventare fenomenale il raggio laser.

SUGGERIMENTI UTILI PER CHI AMA LE DISTRUZIONI

- L'arma di Mega Man ha diversi livelli di distruzione.
- Più a lungo tenete premuto il pulsante di sparo, più potenti diventano i suoi colpi.
- Questo metodo può risultare piuttosto comodo quando avete bisogno di togliere di mezzo due schiavi di Sigma in un colpo solo!

Non crediate che basti avere una buona mira per andare avanti nel gioco. Anche se si tratta di uno sparaspara serve acume a tanta esperienza...

Se date un colpetto al pulsante di sparo, otterrete uno sparo piccolo e debole. Tuttavia ...

...tenendolo premuto per un po', scaricherete un'ondata di distruzione.

Tank Commander

Software house: Domark
Genere: Arcade
Requisiti: 486/33; 4 MB RAM; VGA; DOS 6.0; EMS
Install: C:\DOMARK\INSTTANK.BAT

Mettetevi dietro al volante di una macchina di morte in missione speciale mentre portate i veicoli corazzati di Tank Commander ad una vittoria gloriosa. Nell'ultimo gioco di azione della Domark, siete ai comandi di un poderoso carro armato che difende l'onore dell'America in Medio Oriente.

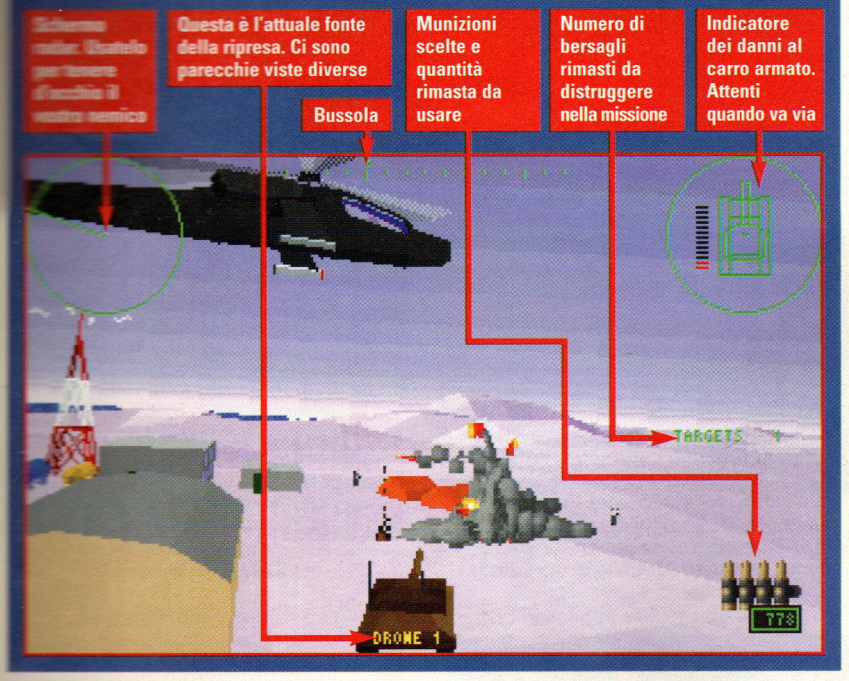
Provate a difendere gli interessi del vostro Paese dando sfogo a tutta la vostra potenza di fuoco.

Questo demo ha assolutamente bisogno che la memoria espansa sia caricata: pertanto, asicuratevi che la linea "device=c:\dos\emm386.sys" si trovi nel vostro file config.sys di DOS.

La richiesta di risorse del sistema è considerevole, e perciò assicuratevi che, quando iniziate a giocare, non siano caricati TSR inutili.

Una Vista per Uccidere

Questa è una delle molte viste che si possono avere in Tank Commander. Indipendentemente da come la si guardi, l'azione continuerà ad accendersi intorno a voi.



Controlli di Tank Commander

- ↑ — Và Avanti
- ↓ — Và Indietro
- ← — Gira a Sinistra
- → — Gira a Destra
- Spacebar — Arma da Fuoco
- del — Ruota la Torretta a Sinistra
- page down — Ruota la Torretta a destra
- Z — Scegli la Mitragliatrice
- X — Scegli Proiettili Normali
- F1 — Vista del Pilota
- F2 — Vista del Cannoniere
- F3 — Vista del Comandante
- F9 — Risoluzione del Puntatore

Dust

Software house CyberFlix
Genere: Avventura interattiva
Requisiti: 386/33; 8 MB RAM; SVGA; Windows 3.1
Install: \DUST\DUST.EXE

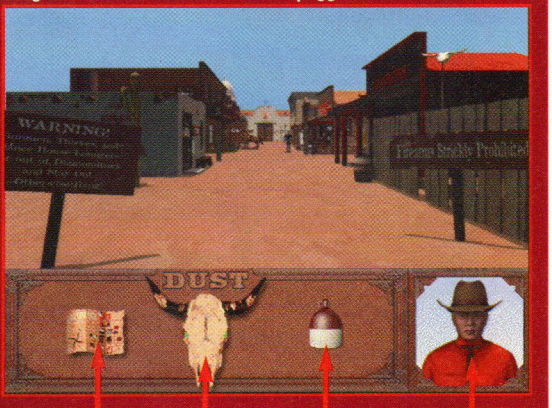
Con Dust, la saga interattiva di ambiente western della CyberFlix, entrate in un mondo di desperados con i fucili a tracolla. Voi interpretate uno straniero nella città di Diamondback, nel Territorio del Nuovo Messico. Partite da zero - niente soldi, niente armi, niente di niente. Dust presenta delle inquadrature video di un'autentica città di frontiera del selvaggio West riprese dal vivo. Incontrerete ubriaconi, immigranti, in una città in cui lo sceriffo è morto ed i delinquenti sono a spasso.

Il mouse farà le funzioni delle vostre mani ed i tasti delle frecce quelle dei vostri piedi, mentre esplorate questa comunità di frontiera. Facendo click quando il mouse ha la forma di un dito puntato vi consentirà o di scegliere un oggetto o di farvi parlare con un personaggio. Per andare avanti o per voltarvi, usate i tasti delle frecce.

Anche se riuscite ad esplorare una piccola parte della città, avrete la possibilità di incontrare alcuni dei suoi insoliti abitanti.

Benvenuti nel West

Questa qui è Diamondback! Può non essere la città più ospitale, ma siete bloccati qui per alcuni giorni, ed allora è meglio che ve la caviate alla meno peggio.



Facendo click su quest'icona si vede una mappa della città

Fate click qui: regolerete tutte le opzioni di gioco

Oggetto disponibile. Trascinarlo nello schermo per usarlo

Fare click qui per entrare nel vostro inventario

SUGGERIMENTI

Quando entrate per la prima volta a Diamondback l'ubriacone che vi incontra non vi lascerà portare via la fiaschetta di liquore posata per terra vicino a lui. Se aspettate un paio di minuti, se ne andrà, dandovi la possibilità di rubargli il suo alcool. In questo demo, potreste non riuscire ad usarlo, ma è bello sapere di averlo ....

Anvil of Dawn

Software house: New World Computing
Genere: Giochi di ruolo
Requisiti: 386/33; 4 MB RAM; Mouse; SVGA
Install: \ANVIL\INSTALL.BAT

In questa spettacolare avventura di ruolo, la New World Computing fonde magnificamente una resa tridimensionale con una grafica a due dimensioni.

Viaggerete attraverso panorami resi in modo meticoloso e raccappriccianti mostruosità belliche.

Nel nostro demo sarete meravigliati per l'eccezionale qualità del disegno mentre esplorerete una piccola parte del grande mondo del gioco completo. Preparatevi gli occhi per una chicca, dato che questo è uno dei più bei giochi di ruolo mai visti!

Quando lo si carica, il programma si inserisce in un demo che va avanti da solo. Appena sarete pronti per inserirvi nella parte giocabile, premete il tasto Escape.

L'interfaccia è semplice, controllate il movimento premendo il pulsante del mouse quando la freccia punta nella direzione in cui volete andare. Fate click sul ritratto del personaggio per entrare nell'inventario, negli incantesimi e nelle opzioni di gioco.

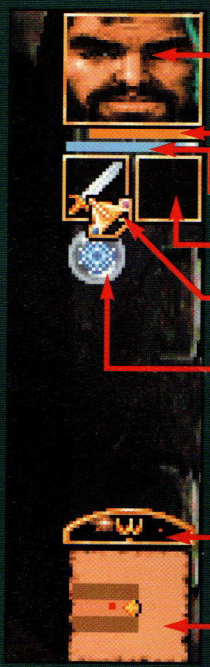
Per vedere la mappa, fate click sulla casella della mappa nell'angolo in basso a destra dello schermo.

Una grande avventura di ruolo non significa che il gioco debba anche essere noioso graficamente!

Per brandire la vostra spada, fate click sulla casella della spada sotto il ritratto del personaggio, mentre per lanciare un incantesimo, fate click sull'icona che sembra un fiocco di neve.

Quando volete abbandonare il demo, premete Alt-Escape durante la parte giocabile.

Come si Gioca con Anvil



Ritratto del personaggio: fate click qui per entrare nell'inventario, negli incantesimi ecc.

Indicatore delle condizioni di salute: indica il vostro stato di salute

Indicatore di magia: indica quanti punti di magia vi sono rimasti

Mano sinistra: usa quello che c'è nella vostra mano sinistra

Mano destra: usa quello che c'è nella vostra mano destra

Lancia un incantesimo: fate click qui per lanciare un incantesimo

Bussola: usatela per trovare la strada nei corridoi bui

Mappa: fate click su di essa per vedere una mappa della zona

Incontri viscidi e anche un po' pericolosi

Immediatamente dopo aver messo piede nel Keep, incontrerete quella specie di rana che vedete nella fotografia qua sopra. A dire il vero più che una rana da favola - di quelle raccontate da Esopo nelle sue favole che tutti quelli che hanno fatto il liceo ricordano con raccapriccio - l'animalaccio sembra proprio una lucertola. E anche una lucertola abbastanza carina. Ma non fatevi ingannare dalle apparenze. Nei giochi di ruolo come nei Dungeons & Dragons sono proprio tali generi di animali, quelli apparentemente innocui, quelli da cui dovrete stare attenti!

Per muovervi in questo tipico gioco di ruolo dovete semplicemente stare attenti al video e utilizzare il mouse. Anche in questo Anvil of Dawn è davvero sensazionale perché potete fare a meno di carta e matita per ricordarvi le mosse da fare - e in inglese! - ma soltanto essere veloci a destreggiarvi con il mouse. Non per nulla anche in questo game non dovete abbandonare le vostre attitudini guerresche. Infatti proprio tramite mouse dovete spessso cambiare la vostra spada con l'apparentemente meno pericoloso incantesimo e con queste due armi difendervi dai molti nemici che vi capiteranno sul cammino verso la soluzione finale del gioco. Un consiglio state attenti a quelli che seguono il vostro caro e simpatico lucertolone...

Battle Beast

Software house 7th Level
Genere: Sparaspara
Requisiti: 486DX/33; 8 MB RAM; SVGA; Windows 3.1
Install:\BBEAST\HDSETUP o CDSETUP

Nel nuovo gioco di combattimento della 7th Level, vedrete alcuni tra gli animali più belli e amabili che ci siano in circolazione mentre si colpiscono senza pietà con magli, incudini e laser.

In Battle Beast e l'azione è veramente travolgente. Non solo si arriva a picchiare altri teneri animali, ma i personaggi si trasformano in nemici ancor più impressionanti.

Quello che una volta era il miglior amico dell'uomo può diventare una macchina che uccide meccanicamente e se pensavate che i topi di fogna fossero cattivi, state attenti a questi mostri dai denti sporgenti!

In questo demo veramente notevole, potete giocare con due personaggi - Sparky e Vermin.

Ma non vi fate ingannare dal loro aspetto bonario; racchiudono in sé un gran forza, soprattutto quando diventano Spartacus e Vermian, le loro controparti dopo la trasformazione. Queste graziose creature estraggono le armi da posti inattesi e le usano con mortale precisione.

Dovrete stare sempre all'erta se volete combattere in questa folle arena!

I controlli sono diversi da altri giochi di combattimento. Invece di premere un tasto per dare un pugno o un calcio, si usa una combinazione di tasti per attaccare.

Assicuratevi di studiare i comandi (rappresentati nella fotografia qui sotto) in modo che possiate controllare con sicurezza assoluta tutte le vostre bestie.

Si tratta di un mondo in cui cane-mangia-cane (o topo), ed è sempre una buona idea essere preparati - specialmente se siete sul menù.

Possono anche essere carini, ma, accidenti, giocano duro! Ma comunque, Sparky dove ha trovato quel maglio con cui cerca di farsi giustizia da solo?

Ecco un elenco dei controlli di Battle Beast; si può entrare in questo schermo premendo F1 dal menù principale. Davvero una soluzione semplice.

SUGGERIMENTI

Per imparare le mosse lasciate giocare il computer!

Riuscire a maneggiare con sicurezza le mosse di Battle Beast può essere difficile. Per vedere quello che si può fare una volta lasciati i comandi, impostate le opzioni dei giocatori su computer contro computer. A questo punto vedrete un combattimento davvero bello! Naturalmente poi abbandonate l'opzione e dedicatevi al gioco contro il computer da soli!

PlayNet

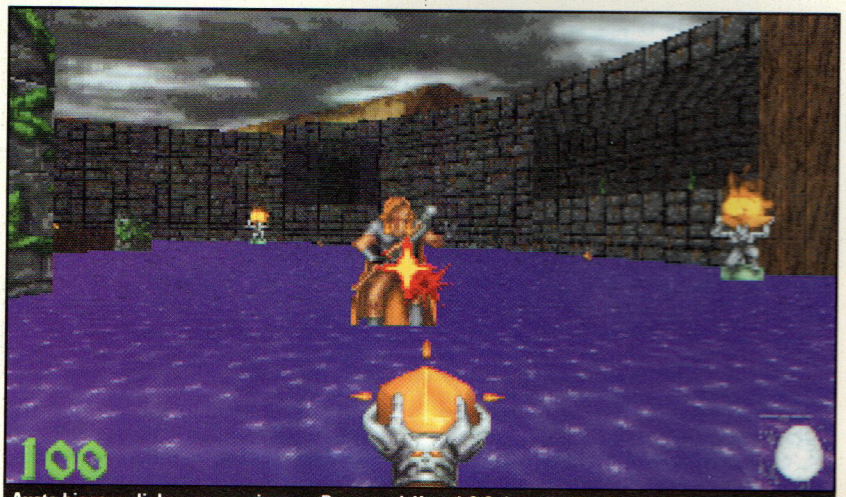
Play Net
Telefono: (001800) PLAY-NET
Install: \PLAYNET\DOOM1N2 o HERETIC

Così volete giocare a Doom attraverso le linee telefoniche, ma sembra proprio che non riusciate a trovare nessuno che vi voglia fare compagnia all'una di notte? Be' smettete di cercare. PlayNet è una rete statunitense per più giocatori costituita specificamente per approfittare delle capacità via modem di Doom e Doom II e per giocare con dei Cercatori di morte che hanno la stessa idea.

Oltre a supportare Doom e Doom II, PlayNet supporta Heretic, e presto supporterà Descent. Avrete a disposizione anche delle altre caratteristiche che ci si aspetta da un servizio in linea, come la possibilità di fare acquisti, biblioteche di file, aree di conversazione e posta elettronica.

Per far funzionare PlayNet, avrete bisogno di Doom, Doom II o Heretic e di un modem a 9600 baud e, naturalmente, di questo dispositivo, oltre che qualche soldino per le linee telefoniche.

Dopo l'installazione, avrete bisogno di completare le videate di configurazione. Dopo di ciò, potrete farvi nuovi amici e poi ucciderli. Le informazioni sul pagamento sono in linea.



Avete bisogno di dare nuovo vigore a *Doom* o ad *Heretic*? Saltate su PlayNet e giocate...

ImagiNation Network

ImagiNation Network
Telefono: (001800) IMAGIN1
Requisiti: 15MB HD di spazio
Install: \IMAGINE\FUN.BAT

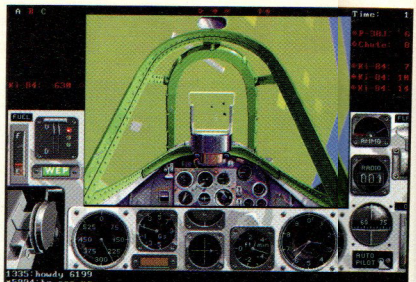
Se state cercando un servizio in linea - naturalmente statunitense come tutti quelli che proponiamo in questa pagina dedicata a chi sa l'inglese e ha... dollari da spendere tranquillamente - che sia dedicato al divertimento, allora provate ImagiNation Network.

Laddove molti servizi hanno una brutta serie di videate piene di un gergo indecifrabile o, nei casi migliori, dei colori falsamente sofisticati con lo stesso gergo da fuori di testa, ImagiNation offre un'interfaccia completamente diversa - un motivo urbano in cui i vari servizi sono disposti in un contesto familiare.

L'impressione di grande facilità d'uso si estende persino alla vostra raffigurazione in linea, che diventa una rappresentazione grafica di voi stesso che potete personalizzare per mostrare alla gente come siete veramente.

Posta elettronica, conferenze, aree di divertimento e la promessa di rampe d'entrata alle autostrade informatiche targate "stelle e strisce" fanno di ImagiNation un'alternativa percorribile ai milioni che non ne vogliono veramente sapere dei pro e dei contro di ZModem o di Wildcat, oppure di imparare il lessico di Internet.. almeno non ancora. A patto, ripetiamo, di saper bene l'inglese e di non spaventarsi per eventuali bollette toste dovete installare ImagiNation e potrete ricevere tutte le informazioni su come inserirvi in linea.

Dopo aver installato ImagiNation, digitate INN al prompt di DOS ed arriverete agli schermi di iscrizione. Anche Imagination Network non è gratuita (vedi discorso fatto per PlayNet). Ad esempio chiede per sé (ricordardi il discorso costi Telecom!!!) 10 dollari per 5 ore al mese.Non è tantissimo ma neanche poi così poco...



***SVGA Air Warrior* è una fantastica simulazione di combattimento aereo.**

GEnie for Windows

con Cyberstrike e SVGA Air Warrior

GEnie
Telefono: (001800) 638-9636
Requisiti: Windows 3.1, 4MB HD di spazio
Install: \GENIE\INSTGENI

I nostri lettori che preferiscono avversari umani piuttosto che il concetto di intelligenza artificiale di alcuni programmatori, vorranno provare la rete in linea GEnie. Come la maggior parte delle reti in linea, GEnie offre posta elettronica, accesso alle BBS, possibilità di conferenza e, come i nostri lettori saranno lieti di notare, possibilità di giochi con molteplici giocatori.

Per approfittare di quest'ultima possibilità, abbiamo incluso il dispositivo per far funzionare Cyberstrike e SVGA Air Warrior, due dei giochi più popolari su GEnie.

Gli appassionati di simulazioni di volo vorranno provare SVGA Air Warrior, che vi farà volare su tutti i tipi di aerei da guerra attraverso varie epoche di combattimenti aerei, dai biplani agli aerei moderni.

I comandi sono piuttosto semplici, ma con tutti quegli avversari umani, le missioni possono diventare piuttosto difficili.

Cyberstrike vi porta in uno scenario di battaglia futuristico, nel quale voi pilotate un massiccio meccanismo da battaglia. Si tratta di una simulazione che impegna parecchio, ma una volta che avrete preso la mano sui comandi, sarete in grado di andare in giro a far saltare l'armatura di altri piloti in linea. L'energia gestisce tutto in questo gioco - gli scudi, le armi ed i motori - perciò, assicuratevi di rimanere carichi.

Il dispositivo GEnie richiederà Windows, 4MB di spazio su hard-disk e grafica VGA. Cyberstrike richiederà altri 2,5 MB di spazio su hard-disk, mentre SVGA Air Warrior l'enormità di altri 38 MB di spazio su hard-disk.

Ogni gioco viene con un file README.TXT o MANUAL.DOC che specifica i vari comandi.

Druid

Software house: Sir-tech
Genere: Avventura
Requisiti: 486/33; SVGA; Mouse; 4MB RAM
Install: \DRUID\INSTALL.EXE

Con la sua nuova fatica, Druid, il designer Dimensions Interactive ha creato uno dei più bei giochi di avventura grafica/di ruolo che si siano mai visti. In questo demo, assumete il ruolo di Kian, un guerriero umano portato dal suo mondo dai Druidi per cercare il loro fratello mancante.

Armato della vostra fidata ascia da battaglia e un semplice, ma devastante, incantesimo (nella versione completa gli incantesimi sono molteplici), partite per un viaggio che richiederà tutte le vostre abilità di guerriero - nonché tutto il valore intellettuale che riuscite a dimostrare.

L'interfaccia "puntate e premete" vi consente un facile controllo del vostro personaggio. In una prospettiva distorta e rovesciata, guiderete Kian attraverso pericolose giungle.

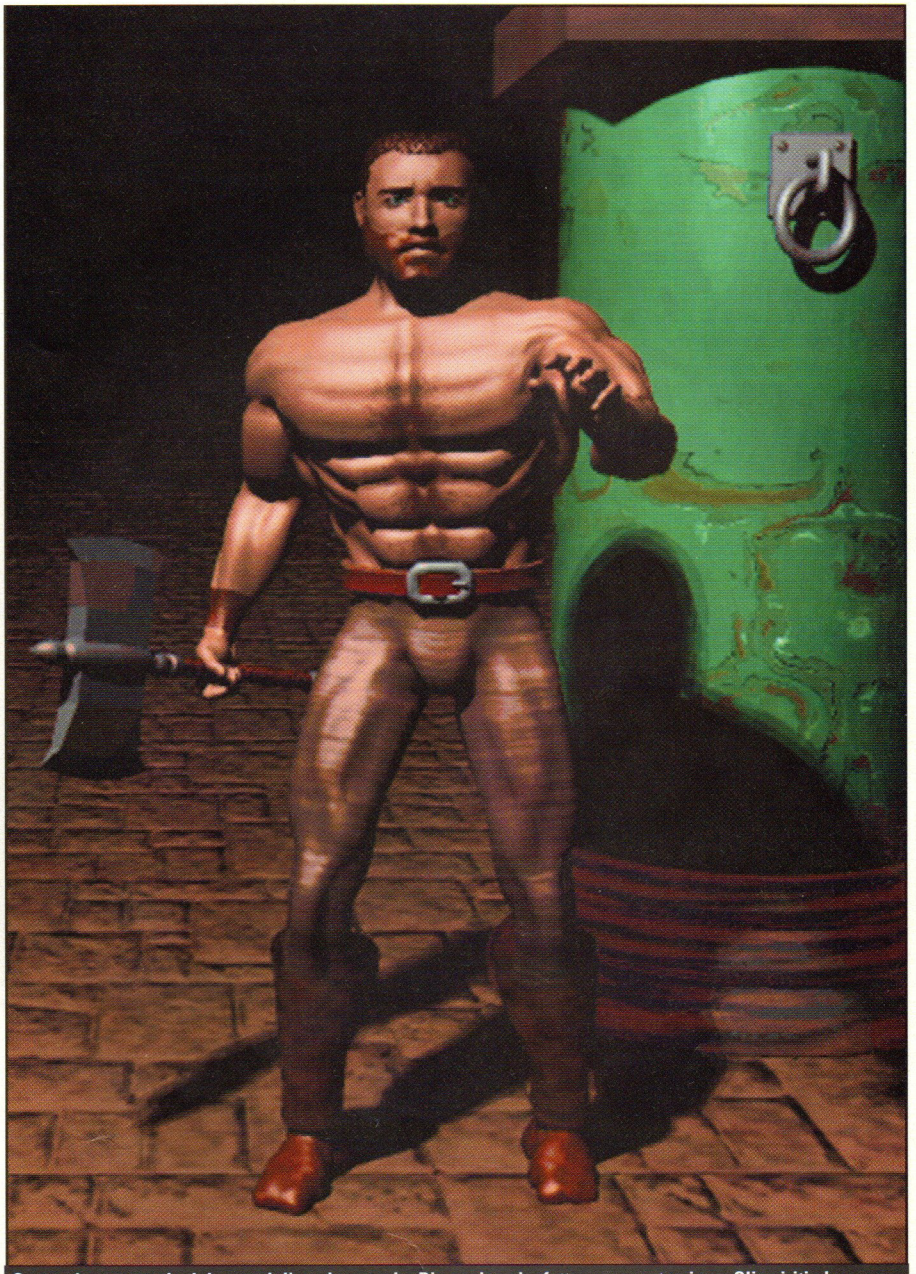
Vi vengono date due armi da usare contro i mostri che vi tormentano lungo la strada.

Una delle armi è l'ascia da battaglia; con essa, avete due tipi di attacco - superiore ed inferiore. Per portarli, fate semplicemente click sulla parte superiore o inferiore della creatura contro la quale state accanitamente combattendo. L'altra arma a vostra disposizione è l'incantesimo che i Druidi vi hanno insegnato prima di abbandonarvi alla vostra ricerca.

Per attivare il vostro incantesimo, fate click con il pulsante destro del mouse in un qualunque punto dello schermo. Vi sarà data una scelta tra quattro elementi. In questo demo, l'unico incantesimo che potete scagliare è una palla infuocata, perciò non importa quale elemento scegliete. Quando siete pronti a lanciare l'incantesimo, fate click sul fulmine nell'angolo in basso a destra del menu e poi fate click sulla creatura che volete friggere. Nel gioco completo, potrete mescolare gli elementi per creare nuovi incantesimi mortali.

Il mondo che dovete esplorare in questo demo può essere limitato, ma suggerisce un mondo pieno di creature esotiche e di mostri malvagi. Nella versione completa, troverete ore di gioco.

Per vedere che cos'altro ha da offrire il gioco, guardate la presentazione introduttiva a diapositive inserita nel demo. Preparatevi a scenari e creature rese mirabilmente, mentre esplorate questo pericoloso reame e intanto tenete d'occhio la versione completa di The Druid che cercheremo di darvi al più presto, in uno dei prossimi mesi.



Questo è un esempio del meraviglioso lavoro che Dimensions ha fatto con questo gioco. Gli spiriti che controllate nel nostro demo su CD hanno lo stesso livello di dettaglio, ma sono un po' più piccoli.

SUGGERIMENTI

L'incantesimo della palla di fuoco può essere devastante. Infatti, probabilmente non avrete mai bisogno di impegnarvi in un corpo a corpo, dato che in questo demo non rimarrete mai senza questa capacità magica. State semplicemente lontani dai mostri che volete eliminare ed usate contro di loro l'incantesimo della palla di fuoco. Se vi avvicinate troppo, non potete servirvi dell'incantesimo e dovrete contare solo sulla vostra ascia che avete a portata di mano. Dopo alcuni colpi, i mostri cadranno e potrete proseguire allegramente per il vostro cammino.
Buona avventura!

SimTower

Software house: Maxis
Genere: Simulazione
Requisiti: 386; Windows 3.1; 4MB RAM; SVGA; Mouse
Installazione: \SIMTOWER\SETUP

Benvenuti nel mondo della gestione dei grattacieli, una cortesia della Maxis. In questo demo interattivo di SimTower, siete introdotti nel mondo della costruzione e della gestione di un colossale monumento dell'ingegno umano. Si tratta solo di un assaggio del prodotto completo, ma è sufficiente per stimolare l'appetito di un vero appassionato di simulazione.

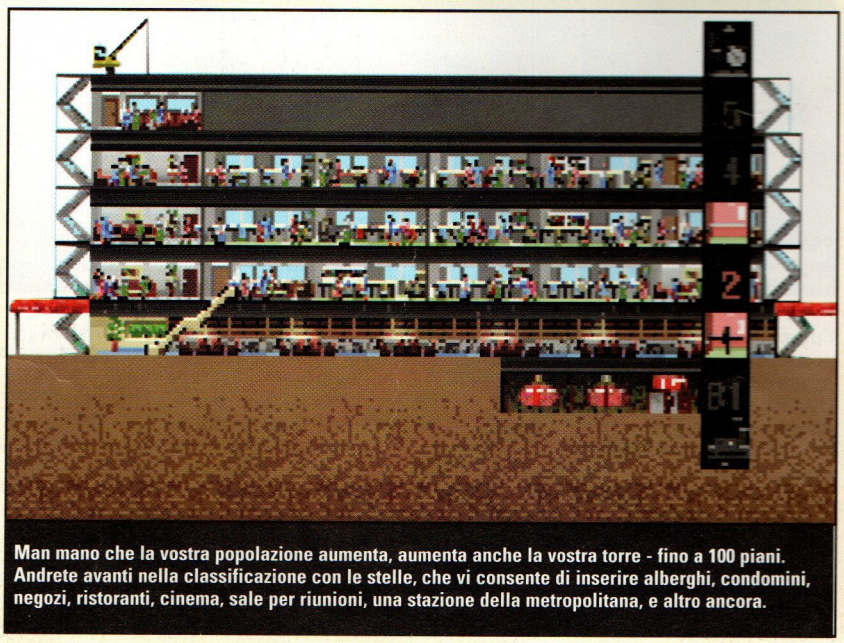
Il demo è fondamentalmente una passeggiata all'interno che vi mostra come costruire un complesso di uffici di cinque piani.

I prompts vi guidano da una mossa all'altra, in modo che far funzionare il demo non potrebbe essere più semplice.

Voi posate semplicemente un ingresso a pian terreno, vi costruite sopra degli uffici e poi create una scala.

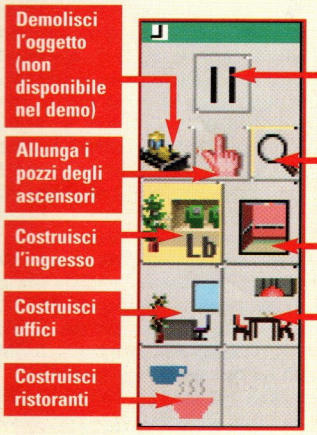
Il demo poi vi conduce attraverso l'estenuante processo di installazione degli ascensori e di verifica che il personale degli uffici abbia il posto per la pausa pranzo -

Ecco una visione dall'alto (e anche disegnata) del grattacielo che dovete organizzare in Sim Tower. Grande gioco!



Man mano che la vostra popolazione aumenta, aumenta anche la vostra torre - fino a 100 piani. Andrete avanti nella classificazione con le stelle, che vi consente di inserire alberghi, condomini, negozi, ristoranti, cinema, sale per riunioni, una stazione della metropolitana, e altro ancora.

Barra degli strumenti



Il grattacielo che state costruendo e imparando a governare è un vero e proprio alveare operoso.

Arrivate in cielo

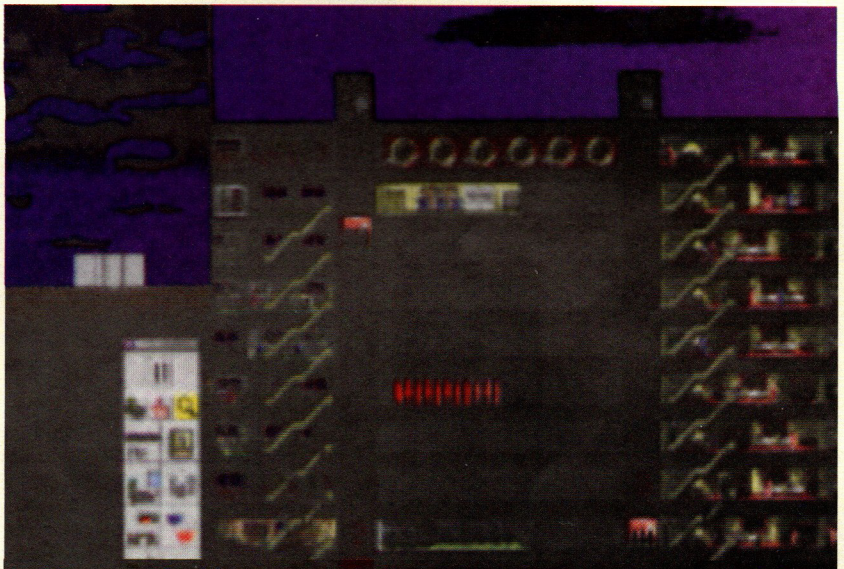
Anche se questo è il massimo che potete costruire, la versione completa contiene molto, molto di più. Non oltre 5 piani è il "tetto" di questo demo. Nella versione completa il cielo è la vostra abilità.

un ristorante fast food nei sotterranei.

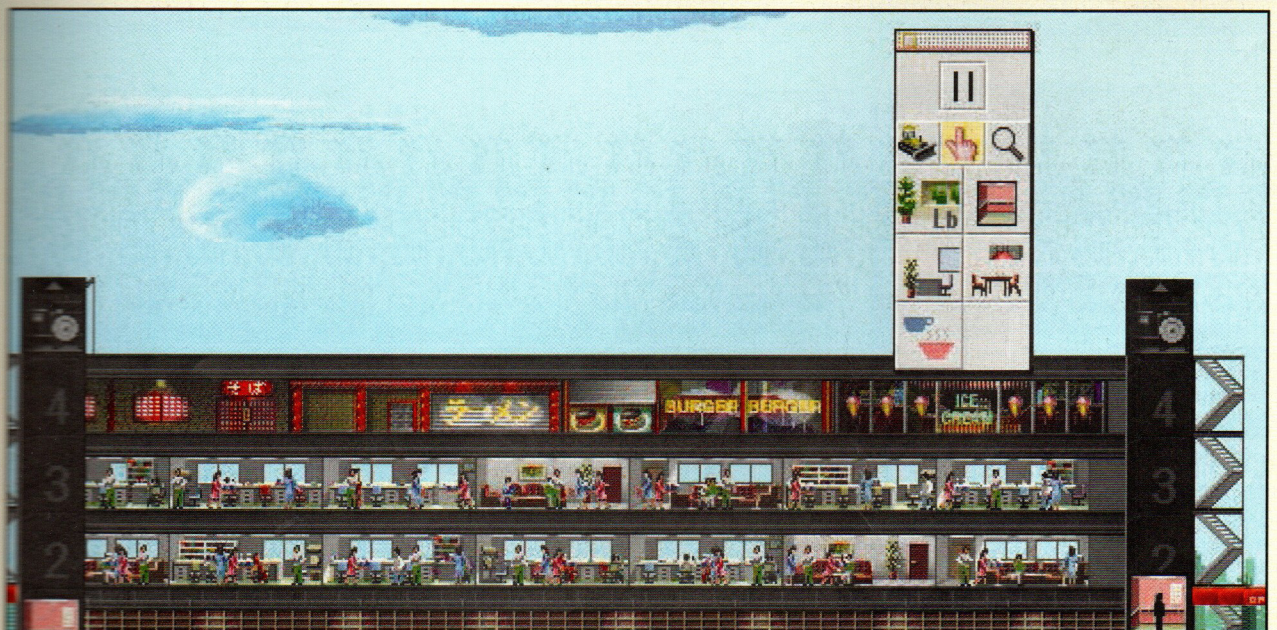
Una caratteristica piacevole del gioco, appena accennata in questo demo, è la possibilità di dare un nome e di seguire singole società e persone mentre vivono la loro vita quotidiana nel vostro palazzo.

Non siete solo un padrone di casa, ma anche un guardone. In questo il gioco finisce per assomigliare al film Sliver. Certo nella pellicola cinematografica finivate per ammirare le belle e conturbanti forme di Sharon Stone e qui invece avete a che fare con condomini noiosetti ma il succo del gioco resta alla fine lo stesso.

Benché in questo demo non possiate costruire più di cinque piani o aggiungere nient'altro che uffici, il gioco completo ha molto altro da offrire -più di 100 piani di negozi, uffici, appartamenti, condomini, cinema, sale da ballo e persino una stazione della metropolitana. Un altro grande gioco da perderci le notti.



La visione prospettica del vostro grattacielo è davvero impressionante come le sue regole di vita.



La gestione del grattacielo diventa sempre più complicata man mano che i piani si accatastano uno sopra l'altro. L'uso degli ascensori è fondamentale.

Caesar II

Non c'è Nessun Posto al Mondo Bello e Potente come Roma

"Sì, potete costruire Roma in un giorno - e la nuova epopea dell'Impero Romano proposta dalla Impressions, è davvero un bel posto".

Mario Vinci

Visitate il Foro per allocare risorse di manodopera, pagare le vostre truppe, e scoprire che cosa potete fare per l'Imperatore a Roma (Risposta: qualunque cosa vogliate!)

IL GIOCO

Gioco: Caesar II
Software house: Impressions
Editore: Impressions Software, 222 Third Street, Cambridge, MA 02142 (617) 225-0500

In poche parole:

In parte *SimCity*, in parte gestione delle risorse, in parte saga dei giochi di ruolo ed in parte gioco di guerra. Caesar II equilibra autenticità storica e divertimento. È grande, succoso, colorato e davvero facile entrarci.

Che cos'ha di così speciale?

Impressions ha messo in questo gioco tutta la sua esperienza e le sue conoscenze - e si vede. Ha una grafica sontuosa, una grande profondità e un aspetto ricco. Si tratta della costruzione di un impero nella sua scala più ampia, che è garantito evidenzierà la megalomania di tutti quelli che ci giocano.

Perché mi dovrebbe interessare?

In soli pochi anni, Impressions si è sviluppato dalle sue modeste origini in Inghilterra ad uno dei principali sviluppatori di giochi. Gli sviluppatori di Caesar II hanno messo nel programma molto orgoglio e passione; ha decisamente la potenzialità per diventare un classico.

Datemi pure del decadente, ma, mentre la Grecia antica generalmente mi lascia freddo, io ho sempre avuto una passione per l'Impero Romano. Sia gli eroi che i delinquenti della storia di Roma erano dei personaggi estremi. Il loro coraggio e la loro sagacia erano notevoli, superati solo dalla loro apparente capacità di essere crudeli e perversi. Erano, per molti aspetti, non dissimili da noi.

Certamente, la storia del mondo antico non offre spettacolo più grande della nascita e della caduta dell'Impero Romano. Esso mostrava una potenza colossale ed era organizzato con sufficiente competenza per resistere per secoli - più a lungo di qualsiasi altro impero della storia occidentale.

Per avere successo, qualunque simulazione di quell'impero deve essere comparabilmente vasta, e deve prendere in considerazione non solo il potere militare, ma anche lo sviluppo economico e culturale. E dato che la storia romana è stata così spesso forgiata da singoli uomini del destino, l'elemento di gioco di ruolo dovrebbe permettervi di conquistarvi la strada verso la vetta atraverso una combinazione di vittorie militari, buona amministrazione e popolarità (panem et circenses è sempre una formula vincente).

In Caesar II, tutti questi elementi sono rappresentati in modo deciso e tutti sono dolcemente equilibrati in un gioco che funziona, a giudicare dalla versione progredita Alpha che sto usando, tanto bene quanto un orologio Rolex.

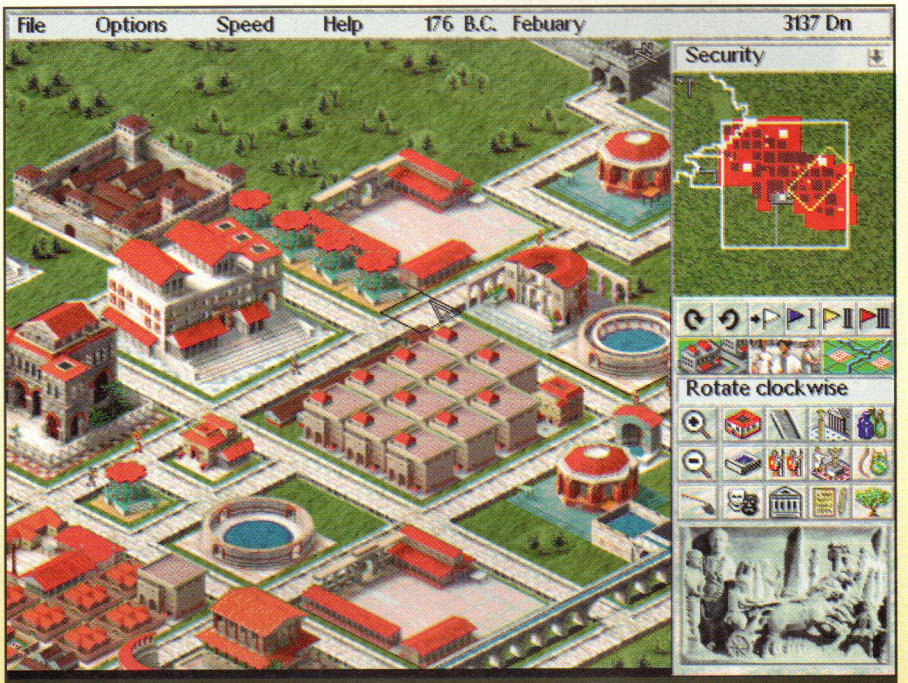
All'inizio del gioco, l'Impero Romano non esiste - esiste solo la provincia centrale del Lazio, circondata su tutti i lati dai suoi rivali e nemici. Scegliete una provincia adiacente al Lazio e sarete nominati suoi governatori dall'attuale governante

romano, Pomposo Massimo. Il vostro compito è quello di costruire una città capitale, difendere la provincia e svilupparne le risorse sino a quando a) raggiungete il punteggio necessario ad una promozione ad un'altra provincia, o b) siete assassinato o giustiziato per incompetenza.

La costruzione della città viene ottenuta attraverso un'interfaccia ad icone simile a SimCity. Scegliete un pezzo di terra adatto, ripulitelo, poi disponetevi sopra una rete logica di strade. Le mura e le caserme sono necessarie per proteggere i vostri cittadini dalle incursioni dei barbari. Decidete qual è la giusta combinazione di case, edifici destinati agli affari, templi, giardini, infrastrutture sanitarie e servizi municipali

Non trascurate nemmeno le infrastrutture per i divertimenti, dato che la popolarità è un fattore di primaria importanza nel vostro avanzamento (per non parlare della vostra stessa sopravvivenza!). I teatri, i colossei ed i circhi sono dei buoni investimenti, fintanto che non mandate in fallimento le casse dello stato per averne costruiti troppi.

Le dinamiche urbane sono ottimamente modellate, tutte le strutture sulla mappa esercitano un'influenza positiva o negativa sul valore delle terre. Inoltre, i rapporti fisici tra le strutture esercitano un effetto sottile, ma potente: zone distanti dalle sorgenti d'acqua, per esempio, saranno sempre limitate a prezzi molto bassi e lo sviluppo delle case è migliore quando le residenze sono sicure, igieniche ed hanno un facile accesso ai centri per i divertimenti.



La costruzione della città, simile a SimCity, è un fattore importante del gioco. Grazie alla sua grafica superba, una capitale di provincia suggerisce veramente la grandezza di Roma.

Passando dal livello della Città a quello della Provincia, potete sviluppare una rete stradale, piazzare forti e mura, costruire magazzini, cantieri navali, moli, miniere e stazioni commerciali.

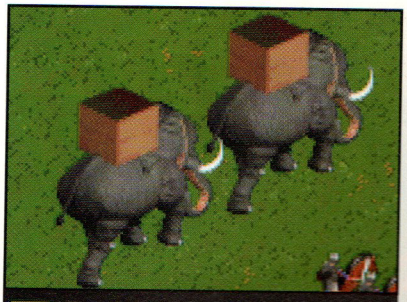
Quando subite un'invasione o quando le vostre legioni trovano una resistenza armata - nel caso in cui qualcuno dei provinciali fosse così ignorante da declinare la benedizione della dominazione romana - farete in modo di incontrare il nemico sulla mappa della provincia. Allora, quando il contatto viene stabilito ed inizia il combattimento, il gioco entra in una modalità di battaglia tattica.

Due eserciti pronti a scontrarsi. Le battaglie sono spesso difensive. Morti a centinaia e tanto rumore d'armi.

Un fiorente porto di mare significa un commercio in aumento e anche meno pomposamente una gran quantità di crostacei e frutti di mare nella cucina regionale.

Non c'è alcun confronto tra queste scene di battaglia e quelle piuttosto primitive messe insieme nel Caesar originale della Impressions. Ciascuna coorte o orda è resa in modo dettagliato in uno stile come di micro-miniature tridimensionali.

I frombolieri oscurano il cielo con



Hannibal ad portas! Gli elefanti da guerra animati sono uno spettacolo da vedere, anche se inaffidabili nell'azione.

Allargate la visuale per avere una visione di tutte le fattorie, magazzini e stazioni commerciali.

I Nuovi Vestiti dell'Imperatore

Ecco una lista dei miglioramenti apportati rispetto al primo Caesar.

- Eccellente grafica SVGA
- Tutte le strutture ed i soldati sono resi con 3D-Studio.
- Una migliore interfaccia: tutti i comandi di ciascun livello sono accessibili da un'unica banca di icone. Menù a comparsa aiutano ad organizzare i comandi anche raggruppandoli sotto delle icone uniche. La funzione di ciascuna icona o comando è mostrata anche sullo schermo quando il cursore lo tocca.
- Un aiuto in linea multimediale e materiale di riferimento, con connessioni ipertestuali per un facile riferimento incrociato.
- Un livello imperiale migliorato: le province non sono più assegnate a caso, ma possono essere scelte come parte di una strategia globale. Ciascuna provincia fornisce un gruppo di sfide significativamente diverse. La prova nel Nord Europa, che la stessa Roma non è riuscita a conquistare, è molto ostica ma il giocatore può tentare di farcela. Queste, promette Impressions, saranno "molto difficili".
- Una migliorata componente di gioco di ruolo: adesso il giocatore prova una sensazione molto più tangibile di star costruendo la propria carriera, di pari passo con l'Impero. C'è molta più interazione con l'Imperatore a Roma, molte lusinghe grafiche man mano che si sale di livello e la deliziosa prospettiva di crearsi una guardia scelta personale.
- Scene di battaglia molto migliorate; il sistema di microminiature funziona bene per questo periodo tattico, e Impressions si è impegnata molto per rendere drammatica l'azione sul campo di battaglia. Aspettate di vedere la carica degli elefanti cartaginesi!

Guardate il Circus Maximus! Dite un po', ma quello laggiù con la sua tunica da guidatore di bighe non è Charlton Heston?

le loro reti, le retrovie di elefanti da guerra ed il trombettiere - accidenti, si riescono a vedere persino i singoli giavellotti portati dai Romani. C'è un buon controllo tattico e l'animazione è ottima.

"Abbiamo pensato molto alle scene di battaglia," dice Chris Foster della Impressions. "Volevamo portare sullo schermo un po' della prospettiva delle vere battaglie, ma non vogliamo che il giocatore si perda nei dettagli. Le battaglie si svolgono abbastanza velocemente e non hanno il sopravvento sul resto del gioco. In fondo in fondo, è la stessa filosofia progettuale che abbiamo impiegato in Lords of the Realm:"

Il disegno riflette sì la semplicità, ma anche la profondità storica. Nel gioco, vengono impiegati dieci diversi tipi di eserciti nemici. Alcuni saranno orde barbariche ed altri saranno disciplinati come il vostro. Greci, Parti, Cartaginesi, Unni, Germani, Pitti - ci sono tutti, e ciascun nemico combatte in una maniera storicamente plausibile. "Man mano che vi spostate da una provincia all'altra continua Foster, "vogliamo che vi si presentino sfide diverse, stili di combattimento differenti, solo così il gioco non diventa mai stagnante."

"Abbiamo davvero rafforzato i livelli delle Province e dell'Impero rispetto a quelli del gioco originale. Ogni provincia ha un profilo diverso - c'è un legame attento tra le risorse della provincia e la città, nonché tra una provincia e l'altra. Con ciascun elemento base, ci stiamo impegnando per ottenere una buona integrazione con gli altri elementi."

Ci sono galere e triremi presenti in modo squisito che punteggiano i porti del gioco, ed Impression spera di incorporare un elemento navale nel sistema di combattimento. Ci sono, tuttavia, alcune discussioni su tale caratteristica, perché la relativa lentezza delle campagne navali può abbassare il ritmo globale del titolo.

In ogni momento durante lo svolgimento del gioco, potete visitare il Foro e controllare i vari personaggi che vi si trovano per ricevere informazioni importanti. Fate click sui Centurioni, per esempio, e riceverete una panoramica aerea delle vostre

A un certo punto della Storia, quella con la S maiuscola, l'Impero Romano aveva conquistato tutto ciò che era governabile dall'uomo. Sul suo regno non tramontava mai il sole come si può anche vedere da questa cartina dell'epoca che richiama antiche vestigia.

legioni e di quanto vi costi tenerle in campo. Fate click sul tribuno della plebe e potrete regolare il numero dei plebei ed allocarli a compiti specifici.

Queste ultime statistiche sono importanti, perché se non avete abbastanza plebei per una gestione efficiente della città, sorgeranno tutti i tipi di problemi (come incendi e mancanza d'acqua).

Una volta che la città è costruita e funzionante, potete usare la comoda funzione Query per tenere sotto controllo i dettagli. Fate un semplice click su una struttura qualunque ed apparirà una finestra che indica la funzione della struttura ed i problemi o le necessità più urgenti. Potete addirittura fare click sui singoli cittadini che camminano per la strada, ed essi vi risponderanno dicendovi il loro nome e quali sono le preoccupazioni che in questo momento si trovano ad avere.

È disponibile anche un riquadro d'aiuto, che offre suggerimenti strategici insieme ad una dettagliata storia dell'Impero Romano. I collegamenti inseriti in ciascuna schermata d'aiuto o storica, nonchè ogni pannello di richiesta, permetterà all'utente di andare in giro a suo piacimento attraverso il generoso materiale di riferimento.

Forse il pregio più ovvio di questo elegante gioco è il suo aspetto. È decisamente il gioco più bello mai creato da Impressions. Le città modello, con le loro colonne armoniose, i suoi eroici edifici pubblici, le formidabili mura ed i fiumi che luccicano dolcemente suggeriscono veramente la grandezza di quella che fu Roma. Un simile livello di eccellenza prevale nelle videate della Provincia, con i suoi panorami dai toni dolci, le sue realistiche colline ed i torreggianti contrafforti alpini.

Caesar II dovrebbe appassionare una vasta parte di pubblico, compresi specialisti di strategia, amanti di giochi di guerra e, soprattutto, SimCity-dipendenti. E per i giocatori che condividono la mia passione per il periodo, è un prodotto che suona quasi come un sogno che diventa realtà. E' una cosa bellissima sentire la plebe esaltata dalle conquiste in ogni angolo del Mediterraneo gridare il suo SPQR! al massimo delle proprie capacità vocali.

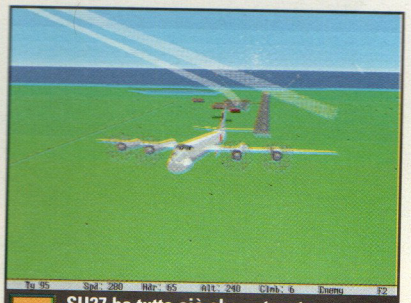
Ecco le coorti degli uomini di Annibale (l'inventore dell'uso degli elefanti in guerra) pronte allo scontro con le legioni romane.

SU27 Flanker

Volando con l'ultimo e più potente caccia russo

"Attingendo ai talenti di un abile gruppo di progettisti russi, la SSI può aver trovato il filone della madre - cioè il filone della Madre Russia".

Patrizia Lovera



SU27 ha tutto ciò che potevate desiderare ed anche altro.

Il nostro primo sguardo a SU27 Flanker, durante una recente fiera a Los Angeles, aveva un po' l'aria di un'operazione da romanzo di spionaggio dei tempi della guerra fredda. Siamo stati fatti entrare in una cabina di visione buia, dove abbiamo incontrato due uomini - uno che parlava russo, l'altro che vantava un perfetto accento inglese da 007. Ci siamo accalcati tutti intorno ad un monitor come se dovessimo fare la guardia a dei segreti di stato - un'impressione che non era molto dissimile dalla realtà.

Ciò che abbiamo visto era una simulazione di volo nella quale era stata posta tanta cura ai dettagli dell'aerodinamica del mondo reale da farci pensare che il gruppo di sviluppo dovesse essere composto o da fanatici ossessionati oppure da geni. Si è rivelato essere un po' di entrambi.

Il tipo dalla voce da James Bond era il capo progetto, Nick Grey. Nick è un vero appassionato di aerei da caccia ed è direttore generale della The Fighter Collection - una delle più vaste raccolte mondiali di aerei da caccia della seconda Guerra Mondiale. Gestisce anche diverse società di software in Europa Orientale, compresa quella che ha iniziato a sviluppare SU27 circa quattro anni fa.

Quattro anni sono molti nel mondo del software e Grey sapeva che avrebbe dovuto lanciare il prodotto sul mercato molto presto; fortunatamente per lui (e per noi), Grey ha incontrato Jim Mackonochie, il project manager della Mindscape UK ed autoproclamatosi fanatico di simulazioni di volo. Quando Mackonochie ha scoperto il progetto di Grey, è sembrata un'accoppiata perfetta e l'affare è stato fatto. Tutto ciò che rimaneva da fare era finire il gioco.

Grey ha tenuto uno stretto controllo sull'aspetto e sull'impressione del gioco, "più per necessità che per volere," dice. "Il problema con moltissimi programmatori è che, benché siano degli eccellenti matematici, non sono in realtà dei piloti. È necessario prendere un sacco di informazioni dai piloti collaudatori per imparare non solo l'aerodinamica, ma il tipo di sensazione ambientale di quello che sta succedendo.

IL GIOCO

Gioco: SU-27 Flanker
Software house: The Fighter Collection
Editore: SSI, 675 Alamanor Ave., Sunnyvale, CA 94086
(408) 737-6800

In poche parole

Le simulazioni aeree di qualità sono rare. Questa non soltanto ha l'azione e l'aspetto richiesti da una grande simulazione, ma include anche la fisica adatta e la sensazione del jet SU-27. E la possibilità di eseguire una missione nei panni di Generale, non solo di pilota, dovrebbe attrarre i giocatori di guerra ed anche gli appassionati di simulazioni di volo.

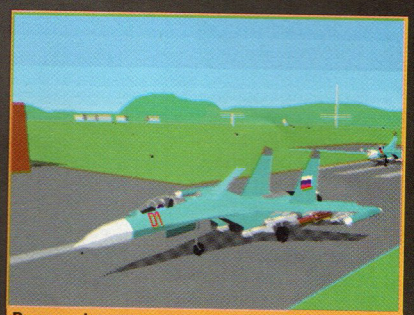
Cos'ha di così speciale?

L'attenzione ai dettagli mette questo gioco in una classe a se stante. Inoltre, non sacrifica il gioco per l'apparenza.

Perchè mi dovrebbe interessare?

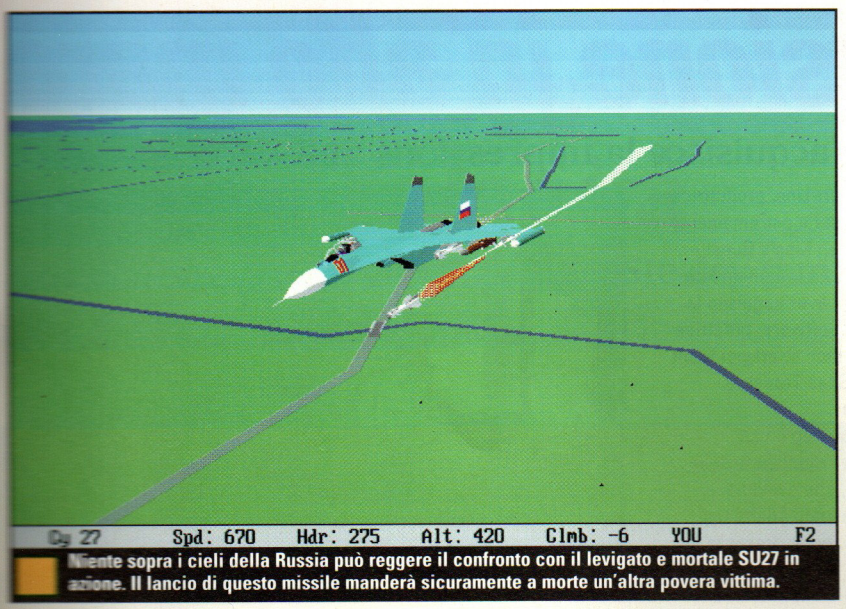
Sia che siate appassionati di simulazioni di volo oppure no, è entusiasmante vedere la prima ondata di giochi di qualità proveniente dai progettisti e dai produttori dell'Europa Orientale.

Il massimo è nei dettagli...



Da una vista esterna, potete vedere i flaps e le ruote che si muovono con grande precisione.

Le unità terrestri come questa sono armate pericolose e tecnicamente accuratte.



Niente sopra i cieli della Russia può reggere il confronto con il levigato e mortale SU27 in azione. Il lancio di questo missile manderà sicuramente a morte un'altra povera vittima.

La velocità od il movimento della testa, il tipo di inerzia e così via, potrebbero non venire tradotti correttamente sul piccolo schermo."

Il prodotto finito avrà come centro un editore di missioni molto dettagliate. Certo, potete saltare su un SU27 e far saltare per aria tutto quello che volete, ma con l'editore potete creare missioni come pilota, comandante o generale. Come pilota o comandante, siete voi stessi a volare in missione. Ma come generale, stabilite gli obiettivi e poi vi tirate indietro ad osservare il caos.

Il gioco comprenderà anche delle missioni predeterminate, basate nella, ed intorno alla, zona della Crimea. Benché lo SU27 sia l'unico aereo sul quale volate, ci sono molti altri aerei con i quali interagire (si legga "far saltare per aria"), nonché una dozzina circa di unità terrestri e di navi diverse - ciascuna delle quali ha il suo sistema di armi funzionanti realizzate su accurate specifiche.

"Abbiamo ricevuto molta assistenza da parte di vari uffici di progettazione e fabbricanti di armi in Europa Orientale, che ci hanno dato informazioni molto precise sull'accelerazione, l'inerzia, il tempo di accensione la grandezza della detonazione e la probabilità di uccidere," dice Gray. "È molto utile e molto insolito. In SU27 troverete dati che soltanto cinque anni fa erano considerati di massima segretezza, ma che sono diventati prontamente disponibili dai fabbricanti perché costoro si trovano in difficoltà finanziarie. Adesso, costoro hanno pochissimi clienti e sono felici di parlare dei loro apparecchi - il che ci aiuta ad accrescere il nostro realismo. Sarebbe molto più difficile reperire queste informazioni in Occidente."

Grey, tuttavia, ha avuto accesso a ben altro che a tecnici specializzati dell'Europa dell'Est. Ha trovato anche scienziati e matematici di altissimo livello. Infatti, la maggior parte del gruppo di sviluppo proviene dalla vecchia industria aerospaziale sovietica, da quella che corrisponderebbe al MIT negli USA.

Anche il progetto grafico viene fatto in Russia e segna una delle maggiori novità rispetto alle recenti simulazioni di volo. A differenza delle odierne simulazioni di volo, molte delle quali sacrificano la velocità a vantaggio di un maggiore dettaglio del terreno, SU27 ha quell'aspetto pulito, rapido - e per noi preferibile - di un Chuck Yaeger's Air Combat, qualche idea di superficie e di ombreggiatura sugli oggetti principali e semplici poligoni ombreggiati nella maggior parte degli altri casi.

La decisione di rimanere fedeli ai poligoni è venuta perché Grey e soci volevano ottenere delle velocità molto realistiche sulla maggior parte delle macchine, anche durante il funzionamento in SVGA. Come dimostrato da troppi nuovi titoli, una simulazione può apparire fantastica, ma cade nel momento in cui la velocità delle immagini non è sufficientemente alta da essere realistica. Grey ha optato per fare una simulazione che sembrava quasi realtà, ma poi di farne un gioco che la maggior parte di possessori di computer saranno in grado di usare sulle loro macchine.

"Io so per certo che tutti si frustrano nel cercare di far funzionare qualcosa che, anche su un Pentium, finisce per muoversi a 5 immagini al secondo," dice Grey. "Perciò, penso che la grafica di SU27 sarà soddisfacente. Fintantoché tutto si muove nel modo giusto, e l'occhio si trova comodo con il movimento, allora tutto diventa credibile."

Patrizia Lovera

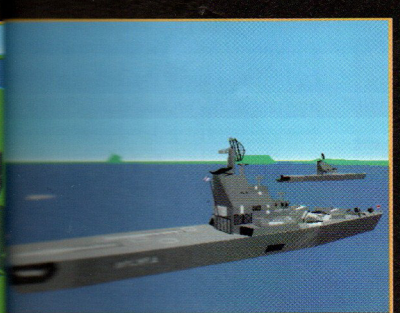
Jet all'attacco

Ecco alcuni dei molti jet con i quali avrete il piacere di interagire in *SU27*.

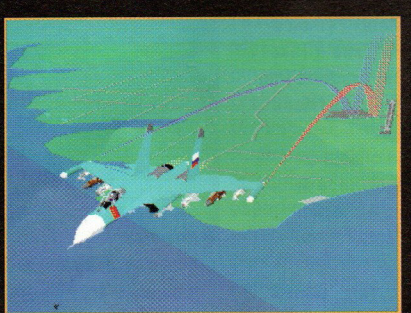
MiG 29 Flanker

F-16 Falcon

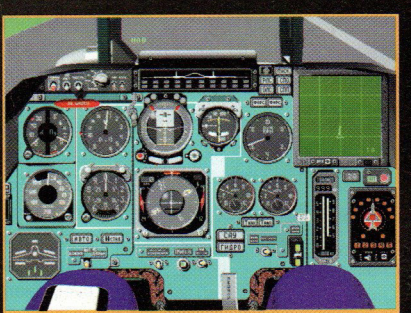
MiG 27 Flogger



Ecco una delle molte navi che incontrerete e dotate di radar e di armi in piena efficienza.



L'ordine che scegliete apparirà sulle vostre ali esattamente come appare nella vita reale.



Ecco l'intera cabina di pilotaggio. Se foste nell'aereo vero, questo è quello che vedreste.

LAVORI IN CORSO

Quando i lunghi, torridi giorni d'estate iniziano ad accorciarsi e le foglie sugli alberi iniziano ad ingiallire, potete stare certi di una cosa; gli editori di software stanno iniziando a prepararsi per la sempre importante stagione di acquisti legata alle feste. E dopo aver dato uno sguardo ad alcuni dei nuovi titoli che si dirigono verso di noi, sembra che questa stagione delle feste possa essere ancora la migliore.

Preparatevi per altre azioni oscure e cupe nel seguito di Space Hulk...

Space Hulk: Vengeance of the Blood Angels

Poco più di un anno fa, la Electronic Arts ha toccato una corda degli appassionati di fantascienza e di strategia con il loro hit di culto *Space Hulk*. Adesso, EA sta dando i ritocchi finali al seguito, *Space Hulk: Vengeance of the Blood Angels*.

Come il primo *Space Hulk*, *Vengeance* è un abile adattamento del gioco di miniature 40,000K della Games Workshop, nel quale voi conducete una squadra di Marines spaziali terminators attraverso i bui passaggi di enormi navi spaziali abbandonate chiamate "relitti spaziali" con l'obiettivo di purificarli dal fla-

Continua a pag. 31

Fusione in alto mare

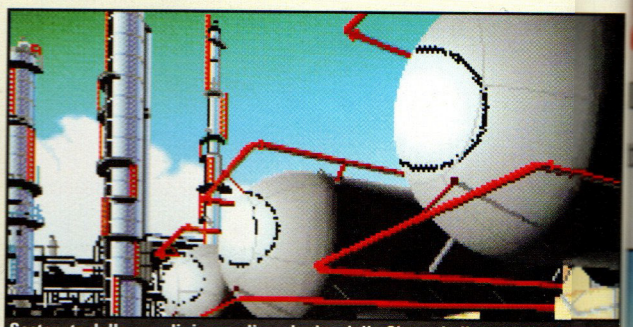
Sierra acquisisce la Impressions Software

Sierra On-Line, produttrice delle serie estremamente popolari King's Quest e Space Quest, ha recentemente annunciato di aver acquisito la Impressions Software, creatrice dei popolari titoli strategici Front Lines, High Seas Trader, e Powerhouse.

L'acquisizione non è una sorpresa per i dipendenti della Impressions, che avevano cercato un alleato adatto per avere una maggior presenza sul mercato.

"Da un po' di tempo, stiamo cercando un'alleanza strategica per darci una migliore posizione sul mercato, e siamo fiduciosi che il rapporto con la Sierra ci consentirà di continuare a produrre il tipo di giochi che vogliamo," ha detto il direttore marketing di Impressions, Chris Foster.

Anche alla Sierra sono entusiasti delle opportunità e programmano di aggiungere i titoli strategici della Impressions alla loro linea di software di azione, avventura e simulazione.



Sostenuta dalla grandi risorse di marketing della Sierra, la linea autunnale della Impressions, compreso Powerhouse, dovrebbe essere davvero OK!

"Il successo di Outpost ci ha fatto credere nella categoria dei giochi strategici, e Caesar II di Impressions è uno dei migliori giochi strategici che io abbia visto da parecchio tempo," ha detto l'Amministratore delegato della Sierra, Ken Williams.

"Siamo entusiasti di aggiungere titoli di questa qualità alla nostra linea di prodotto." Anche il Presidente della Impressions, David Lester, ha grandi speranze per l'unione e dice: "Le grandi risorse di sviluppo della Sierra, insieme con la sua forza distributiva sono stati elementi chiave nella nostra decisione di unire le nostre forze. Ci aspettiamo di lavorare insieme e di offrire titoli di alta qualità sotto il marchio Sierra."

Cosa più importante di tutte, il rapporto non dovrebbe avere alcuna influenza sui tipi di titoli che vedremo da Impressions. E quindi aspettiamoci altri capolavori al più presto!

Il Regno della Magia...

La Disney Interactive si associa con la 7th Level

La divisione Disney responsabile delle simulazioni best seller delle montagne russe Coaster e l'ambizioso Stunt Island sono entrati in società con la 7th Level Inc, editori di TuneLand starring Howie Mandel, Monty Python's Complete Waste of Time e Take Your Best Shot, per produrre una linea di titoli multimediali basati sulle licenze Disney.

"Disney porta una qualità di racconti ed una biblioteca di personaggi popolari che non hanno eguali nel settore," ha detto il presidente della 7th Level, George Grayson. "Questa collaborazione presenta delle possibilità illimitate per la 7th Level e infiniti modi nuovi per usare i nostri sistemi di produzione di animazioni in entrambe le aree creativa e tecnica."

Un esempio della tecnologia di animazione della 7th Level? Date un'occhiata al loro demo di Battle Beast...

Il primo prodotto di questa nuova unione sarà un gioco d'azione/videogioco ancora senza titolo basato su Pumbaa e Timon, gli irrefrenabili personaggi del grande successo disneyano Il re leone.

Gli artisti e i produtori della Disney lavoreranno con il gruppo di progettazione della 7th Level per creare insieme il nuovo prodotto.

La 7th Level vuole usare la sua avanzatissima tecnologia di animazione per giochi d'azione ad altissima velocità con una qualità visuale superiore a quella della televisione.

Steve McBeth, presidente della Disney Interactive, ha detto, "Titoli come il gioco di Pumbaa e Timon trarranno vantaggio da questa tecnologia per giochi su CD ad azione rapida tipo videogioco".

Un Accordo per la Grafica ad Alta Velocità

La Interactive Magic di "Wild Bill" Stealey punta tutto sullle nuove tecnologie.

Sullo sviluppo di un nuovo sistema di rendimento, la Interactive Magic spera di rendere giochi come il suo Apache significativamente più dettagliati e realistici.

Mai soddisfatta dell'"abbastanza buono", la Interactive Magic - nota per i suoi titoli di simulazione e di strategia come Apache Longbow (cui è dedicata la cover story di questo numero di PC Gamer) e Exploration - ha appena stipulato un accordo con la Numerical Design, Ltd per sviluppare un sistema di rappresentazione grafica ad alta velocità.

La Interactive Magic spera di usare il nuovo sistema per aggiungere ancor più dettagli e aggiungere chiarezza ai suoi giochi di simulazione.

"Vogliamo che la gente che gioca con i nostri giochi di simulazione di volo senta come se il vento stesse loro sibilando tra i capelli," ha detto l'amministratore delegato della Interactive Magic, J.W. "Selvaggio Bill" Stealey.

Stealey, laureato all'Accademia aeronautica degli Stati Uniti, è meglio noto come il fondatore e il primo amministratore delegato della leggenda delle simulazioni, la MicroProse Software.

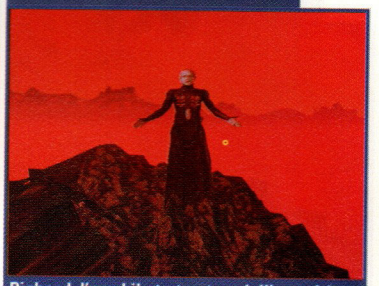
La Numerical Design, Ltd. ha sviluppato programmi di rappresentazione come Rendition e rPlus, usati in CAD, animazione ed applicazioni illustrative.

La NDL ha vinto il Premio MacWorld World Class per la più venduta applicazione grafica per Macintosh con Dimensions, sviluppata per Adobe systems.

"L'aggiunta della loro esperienza ci darà quel differenziale che stiamo cercando in questo settore," ha detto Doug Kubel, il vicepresidente dell'ingegneria e della tecnologia della Interactive Magic.

Continua da pag. 30

gello dei Genestealers. Sembra che il seguito dovrebbe più che soddisfare gli appassionati dell'originale, con una storia aggiornata che farà muovere tutti i singoli marines.



Pinhead, l'amabile torturatore dell'umanità dei film della serie Hellraiser, diventa la star del suo gioco di avventura multimediale.

Hellraiser: Virtual Hell

Gli appassionati che non ne hanno mai abbastanza dei personaggi dei film, libri e fumetti demenziali della serie Hellraiser di Clive Barker, vorranno certamente dare un'occhiata all'avventura interattiva Hellraiser: Virtual Hell.

Prodotto dalla 20th Century Fox Interactive e dalla Magnetic Interactive, Hellraiser è disegnato con una completa mobilità a 360° e con elementi visuali di qualità pari a quella di un film, nonché con un'interattività in tempo reale.

I progettisti promettono di incorporare tutto quello che del tipico mondo horror di Barker è possibile stivare su un CD-ROM.

Non siamo sicuri se il gioco possa vivere secondo la visione distorta dei film, ma, ancora una volta, comprende Pinhead.

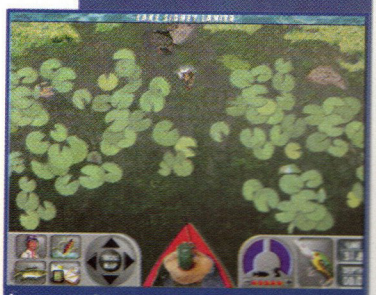
Il gioco dovrebbe risultare disponibile nel primo trimestre del 1996.

Continua a pag. 32

Continua da pag. 31

Trophy Bass

Prendete il timone! No, aspettate, stiamo parlando solo di fare un po' di pesca, in stile computer. Programmata per essere lanciata il prossimo autunno, la prima simulazione di pesca mai apparsa, merito della Sierra On-Line, sta ricevendo i ritocchi finali dai suoi programmatori mentre voi state leggendo questo articolo.



La prospettiva rovesciata di Trophy Bass può non essere attarente come quella di Gone Fishin' della Amtek, ma dà una buona prospettiva dalla parte del pesce.

Siamo riusciti a strappare un'occhiata veloce ma sufficientemente completa al Trophy Bass durante il recente giro stampa della Sierra, e quantunque fosse ancora alle prime fasi, l'azione della pesca sembrava prospettarsi davvero promettente.

Avrete a disposizione una grande varietà di lenze, esche e combinazioni di fili e di mulinelli per assicurarvi la possibilità di prendere i pesci con poca fatica.

E come premio per gli irriducibili appassionati di pesca, potrete giocare le partite sotto forma di torneo di pesca sui laghi del mondo reale, simile alla popolare gara B.A.S.S. Master.

Continua a pag. 33

La MGM Diventa Interattiva

La Metro-Goldwyn-Mayer partecipa all'invasione di Hollywood

La MGM progetta di sviluppare altri progetti simili a *Blown Away*, il film passato alla storia per le sue fantastiche esplosioni. Il suo CD-ROM basato sul popolare film che ha avuto l'anno scorso.

Ancora un altro grosso nome di studi cinematografici si sta muovendo sul ring delle imprese multimediali. La MGM ha costituito la MGM Interactive, che all'inizio produrrà titoli per le piattaforme CD-ROM di PC e Mac. La MGM prevede di produrre titoli per altre piattaforme nel prossimo futuro e quest'anno potrebbe probabilmente condurre un progetto per il sistema Sega. Lo sviluppo dei titoli avverrà principalmente all'interno, usando un limitato staff interno che lavorerà con degli sviluppatori esterni.

L'attenzione sarà dedicata a prodotti che sono evoluzioni di proprietà della MGM o della United Artists, continuando il trend iniziato dalla IVI Publishing con la pubblicazione l'anno scorso del CD-ROM Blown Away, basato sul famoso film pieno di esplosioni visto nel '94.

Quest'anno, la MGM ha pubblicato un CD-ROM basato sul film Rob Roy. Il titolo comprendeva la realizzazione del film, la presentazione degli attori e del personale del film, e forniva anche una breve storia ed una panoramica della Scozia, dove il film si svolgeva. La MGM/UA sta lavorando con la GTE Interactive anche allo sviluppo di un gioco basato sul film della UA Tank Girl.

Pur avendo molto materiale a cui attingere per i suoi titoli, la MGM progetta anche di sviluppare titoli basati su sue idee originali. Se le idee avranno successo, la MGM potrebbe sviluppare tali idee in altri media, come animazioni, film e televisione.

"La MGM Interactive proseguirà con un modello di sviluppo di titoli interattivi di alta qualità, concentrandosi su trame dalle linee precise, impegnandosi nello sviluppo dei personaggi ed in valori di produzione superiori," ha detto Ronald Frankel, il vicepresidente esecutivo e direttore generale della MGM Interactive da poco nominato. "Con la recente crescita della base di personal computer installati, la forte richiesta popolare di prodotti interattivi di alta qualità adesso può giustificare l'investimento che la la MGM Interactive intende fare nello sviluppo creativo, nella produzione e nel marketing."

La distribuzione di tutti i prodotti avverrà attraverso la MGM/UA Home Entertainment. I primi titoli verranno spediti quest'anno, con una serie da 6 a 10 titoli previsti per essere pubblicati nel prossimo anno.

Operazione Air Wolf

Un collega americano di PC Gamer ha volato davvero...

Anche se ho sostenuto migliaia di vittoriose battaglie in aerei da combattimento che andavano dai rottami della 1ª guerra mondiale agli esotici intercettori dell'universo di Guerre Stellari, si è sempre trattato di pure simulazioni al computer, spesso con codici truccati ed opzioni di invincibilità in piena azione. Ma tutti quegli imbrogli mi si sono rivoltati contro per perseguitarmi quando finalmente ho avuto la possibilità applicare la mia esperienza di volo al mondo reale.

Una domenica ho preso i comandi di un Siai Marchetti SF260 per acrobazie aeree, e mi sono fatto prendere a calci nel sedere quattro volte su sette nei finti duelli con un altro pretendente Asso - tutto sotto l'esperta osservazione e tutela di due piloti istruttori di Air Combat U.S.A., una società basata a Fullerton, California, che, per l'equivalente di un milione consente a chiunque di diventare Pilota di un Caccia per un giorno. Il briefing della missione era previsto per le 7.00 del mattino precise, dove era pronto il materiale (tuta di volo, elmetto e paracadute) e durante il quale sono state esaminate le manovre base del caccia, le manovre di combattimento aereo, le regole dell'ingaggio, e, la cosa più importante, le norme di sicurezza, prima di andare sui Marchetti gemelli che aspettavano sulla rampa di lancio.

I piloti istruttori siedono a fianco degli studenti, ciascuno con una familiare asta di controllo sullo stile F-4, anche se i piloti istruttori controllavano la leva durante tutto il volo. E controllavano anche il deviatore per le tre telecamere montate nella cabina di pilotaggio: una puntata in avanti sopra la spalla, una puntata verso di voi, ed una nella direzione dell'arma da fuoco.

Gli istruttori - il pilota di USAF F-16C Ron "Maynard" Milligan ed il Marine EA-6B Mike "Grinch" Snuffer - hanno fatto decollare la formazione e ci hanno portato nella zona del combattimento, a circa 25 miglia a nordovest di Chicago, prima di passare i rispettivi comandi a me ed al mio compagno dilettante Ken "Tradeshow" Broadbent.

Il nostro collega americano di PC Gamer si è tolto la soddisfazione di provare dal vero le emozioni del volo.

Mentre salivamo a 3600 piedi, Ken si è messo in formazione con il mio aereo e poi abbiamo fatto dei giri per esercitarci in saliscendi ed in inseguimenti prima di portarci a 6000 piedi, dove sono cominciati i duelli.

Dopo un'impennata a sinistra/passaggio a sinistra, l'istruttore ha gridato "Iniziate il combattimento!" e noi abbiamo cominciato a darci dentro. Io ho fatto una brusca curva a sinistra e sono riuscito ad avere Ken quasi immediatamente in vista.

La mia esperienza di simulazioni di volo mi ha ben preparato all'orizzonte che gira, ma non alle forze G ed ho iniziato a sentirmi pesante come il piombo, mentre mi tenevo in linea con Ken, con il grilletto premuto, abbastanza a lungo perché Maynard dicesse "Colpito ... colpito ...colpito," seguito da un filo di fumo bianco che usciva dall'aereo di Ken, segno che l'avevo preso.

Il volo n° 2 è stata una brillante dimostrazione del concetto "perso di vista, perso il duello". Io ho fatto le due cose e Maynard ha dovuto rompere la calottina per far uscire il fumo della vittoria di Ken.

Per il Duello n° 3, ho messo l'aereo in verticale, facendo un loop in cima e tremando come un matto per l'"eccitazione dello stallo prima di infilzare Ken per la seconda volta. Ma questa volta non c'è stato fumo; l'aereo 204 ha avuto un problema elettrico che ha anche spento le telecamere dell'aeroplano di Ken.

Mentre Grinch lavorava al problema, io sono riuscito a fare delle acrobazie premio dopo le quali Maynard ha dimostrato uno stallo/rotazione e ci ha fatto fare tre piroette prima di riprendere il controllo.

Quando il 204 è ritornato in azione (si trattava soltanto dell'interruttore dell'alternatore), mi sono schiantato scendendo al di sotto dei 2500 piedi del suolo fittizio ("Ci sono 6 G!" ha esclamato Maynard), perdendo i duelli 4 e 5 per aver ancora perso di vista Ken.

Sollevandomi diritto in alto e rotando sulla destra, ho pareggiato il punteggio nel duello 6, confermato dal fumo del 204 che adesso funzionava a dovere.

Nel duello 7 si è scatenato l'inferno, mentre gli istruttori sono stati zitti ed hanno lasciato che Ken ed io combattessimo per conto nostro. Tradito ancora una volta dai "trucchi" di tutte le simulazioni, sono rimasto senza velocità in una serie di loops e di giri che mi hanno fatto nuovamente schiantare al suolo a meno di 100 nodi. "Sei stato una belva!", ha detto Maynard, ridendo. Se la velocità è vita, io sono una belva morta.

"Sei davvero bravo," ha detto Maynard. "Si vede davvero che tutti quei giochi al computer sono serviti a qualcosa."

Michael Seguro

Continua da pag. 32

3D Ultra Pinball

Dato che per giocare con la palla argentata dei flipper abbiamo speso più tempo e monete da 500 lire di quanto ci interessi tenerne il conto (specialmente all'ora di pranzo), siamo sempre alla ricerca di un buon gioco di flipper che ci può offrire la stessa difficoltà senza aver bisogno di spiccioli.

Sembra che finalmente 3D Ultra Pinball della Sierra possa proprio essere la scelta perfetta.

Con la sua unica prospettiva angolata del tavolo che vi consente di vedere tutta l'azione (senza lo scorrimento dell'immagine sul video di giochi come Pinball Fantasies della 21st Century) l'azione di 3D Ultra Pinball sembra molto più realistica della maggior parte dei giochi di flipper per computer.

Chi come noi si è molto entusiasmato per il caratteristico rumore dei tanti bumper e dei flipper che respingevano ogni palla rimane a volte sconcertato dal clangore metallico e un po' fasullo di questi videogiochi ma alla fine la grande grafica ha il sopravvento sui ricordi dei primi flipper e tutto diventa più sopportabile, anzi forse anche più bello!

Non è certo facile trovare le mosse giuste nel nuovo *Pinball* ma la grafica di questo gioco è davvero fantastica.

MORTE DAL

Origin, Electronic Arts e Jane's - i grandi nomi nel campo del software di simulazione militar si sono messi insieme per creare una nuova delle migliori e più accurate simulazioni di vol che si siano mai viste nel campo dei videogan

La caratteristica migliore del settore dei giochi per computer è che è ancora molto giovane; il fattore "che cosa succederebbe se" è molto vivo. Qualcuno dice "che cosa succederebbe se ..." ed in men che non si dica c'è una legione di persone desiderose di spiegare il motivo per cui ciò non può essere fatto.

Per esempio: qualcuno ha detto: "Che cosa succederebbe se mettessimo insieme i maggiori talenti nelle simulazioni di combattimenti aerei con i nomi più prestigiosi per le opere militari di consultazione, e creassimo un'intera nuova linea di simulazioni terribilmente serie?" Ed è nata Jane's Combat Simulations.

Non importa che i talenti in questione stessero lavorando in due società diverse poste in due città lontane l'una dall'altra. Non importa che la Jane's sia un'antica società britannica che non ha mai prodotto un solo gioco per PC. Non importa che esse avessero già un accordo di distribuzione con un'enorme azienda che aveva la sua linea di giochi per computer.

Nessuno di questi ostacoli era importante, perché si trattava di un'idea esaltante. E nel settore dei giochi per computer, l'entusiasmo ha ancora un peso notevole.

Allora, quanto dovrebbero essere emozionati i piloti per PC? Considerate soltanto i personaggi principali della storia: Andy Hollis della Origin, allievo della MicroProse che ha lavorato su Gunship, F-19 Stealth Fighter, e sulla seconda e terza versione del gioco F-15 Strike Eagle; Paul Grace della Electronic Arts, che ha aiutato a creare LHX Attack Chopper, Chuck Yaeger Air Combat e U.S. Navy Fighters; ed il Gruppo Informatico della Jane's, la principale autorità mondiale sull'hardware bellico ed editore del Jane's All the World's Aircraft.

THE JANE'S CONNECTION

Tutto è iniziato quando Grace ha chiamato il suo amico Charlie Lillis alla Thompson Publishing, l'editore delle riviste della Jane's, sperando di ricevere del materiale di riferimento gratuito per il suo nuovo progetto. È saltato fuori che Lillis era già tutto concentrato sui giochi e la conversazione si è trasformata nei vantaggi di un'alleanza tra la Jane's, la E.A. e la Origin.

La maggiore differenza tra il Longbow e l'Apache è la cupola radar che si trova in cima al nuovo elicottero, consentendogli di guardare oltre gli ostacoli e di ottenere un'immagine dettagliata.

Così, lui e Lillis hanno discusso tutti i dettagli in quelle che Grace ha chiamato "trattative intense e prolungate," tenendo nascosto l'intero afffare fino a quando sono stati sicuri che la cosa poteva essere fatta.

Grace aveva già notato che le copie della Jane's Defense Weekly che arrivavano suo ufficio di San Mate California, portavano l'etichetta con sopra il l della Virgin. Ha pensat che la Jane's avesse un qualche tipo di accord distribuzione con la Vir ma, dato che l'azienda aveva la sua linea di gio per PC (la Virgin Interactive), e poiché questa era un'azienda molto più grande della Electronic Arts, Grace voleva portare avanti l'affare con la Jane's ne modo il più tranquillo possibile. Le buone idee sono ancora benvenute nel mondo dei giochi per PC, ma sono anche attentamente protette.

"Così, l'ultima cosa che ho fatto è stata quella di parlarne con i dirigenti," detto scherzando Grace.

Una volta liberatisi da tutte le disp legali, i soci della nuova linea di simulazioni, la Jane's Combat Simulati sono stati liberi di dedicarsi alla vera e

ELO

propria attività di produrre giochi - e ce ne sono alcuni magnifici già in corso di realizzazione, in parte grazie all'abbondanza di informazioni procurata dalla Jane's.

Naturalmente, qualunque programmatore di giochi potrebbe aprire l'ultima edizione di All the World's Aircraft o del Jane's Defense Weekly e ricavarne delle informazioni abbastanza aggiornate sulle macchine in corso di simulazione. Ma la nuova alleanza significa che Grace, Hollis ed i loro gruppi hanno accesso a tutte le risorse della Jane's: non solo i libri, ma database in linea ed analisti in carne ed ossa.

"Se posso ottenere l'accuratezza ed i dati dalla Jane's e parlare con qualcuno dei suoi scrittori, posso offrire al consumatore qualcosa di speciale," ha detto Grace.

"Il nome della Jane's darà al prodotto dell'alleanza anche il peso dell'autorevolezza che nessun'altra simulazione ha avuto," ha detto Hollis. "I clienti saranno in grado di identificarsi con esso e sapere che cosa significa," ha continuato Grace. "Ed in realtà questo significa qualità. Si tratta di simulazioni del massimo livello con un alto grado di autenticità."

VERI ELICOTTERI

Il primo prodotto dell'alleanza Origin-EA-Jane's sarà AH-64D Longbow, un'approfondita simulazione dell'elicottero d'attacco ad alta tecnologia dell'Esercito. Il Longbow è un aggiornamento modernissimo dell'Apache sperimentato in battaglia della McDonnel Douglas, ed il gioco di Andy Hollis comprenderà accurate raffigurazioni del radar e dell'avionica ultramoderna del velivolo.

Naturalmente, un gioco è realistico solo nella misura in cui lo sono le informazioni disponibili ai progettisti, mi ha detto Hollis durante la mia visita alla sede della Origin per dare un'occhiata di straforo a *Longbow*.

"Una delle cose a cui presto maggiore attenzione quando tentiamo di decidere quale tipo di veicolo simulare è la quantità di informazioni disponibili su di esso, " ha detto Hollis. "Per esempio, ad un certo momento, abbiamo scartato

***Longbow* si apre con una sequenza di battaglia in 3-D che rende i video della MacDonnel Douglas per l'AH-64D simili a filmati di uno studente.**

l'idea di fare un simulatore dell'F-22, poiché, attualmente, non ci sono molte informazioni al riguardo che non siano riservate. Si potrebbe fare una simulazione ipotetica, ma preferisco fare una simulazione di qualcosa su cui ne sappiamo di più. Se un giocatore sa che gli stai mostrando una cosa vera e lui ci crede, allora si appassiona."

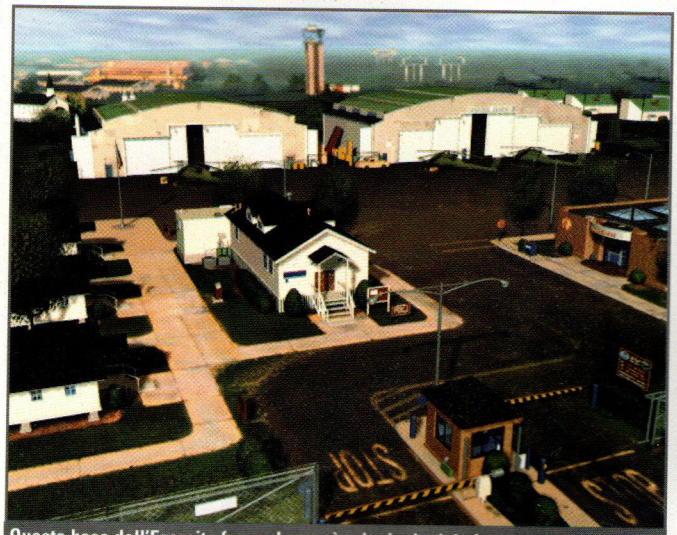
Ecco dove il collegamento con la Jane's diventa utile.

"Ha significato molto per noi - addirittura oltre le nostre più rosee aspettative - ed è stato firmato solo da un paio di settimane," ha detto Hollis. "È davvero un rapporto di un'importanza estrema. Renderà i giochi molto più credibili, molto più realistici."

Questo realismo viene aiutato dalla grafica in Super VGA con copertura delle superfici che fanno vergognare qualunque simulazione di duello aereo attualmente in circolazione. Hollis ed il suo gruppo hanno dedicato molte ore solo per assicurarsi che il motore della grafica tridimensionale del *Longbow* rendesse giustizia alla dettagliata simulazione che stavano progettando.

Il gioco avrebbe bisogno di un "terreno che rotola in continuazione", che, nel gergo dei programmatori, significa un panorama che cambia l'elevazione in modo graduale e continuo, come fa il terreno nel mondo reale. La vecchia tradizione delle simulazioni di volo nelle quali si mette un poligono ogni tanto in un panorama piatto - quello che Hollis chiama "una collina sbattuta su un tavolo da biliardo" - non andrebbe bene in una simulazione che ricrea l'abilità del *Longbow* nel trarre un vantaggio tattico dalle colline e dalle vallate.

Il gruppo ha pensato di ussare un sistema simile al motore "voxel-space" che haa



Questa base dell'Esercito funge da menù principale del gioco.

I briefing vengono assegnati in stanze pronte molto dettagliate come questa. L'ambiente cambierà a seconda della parte del mondo in cui vi troverete.

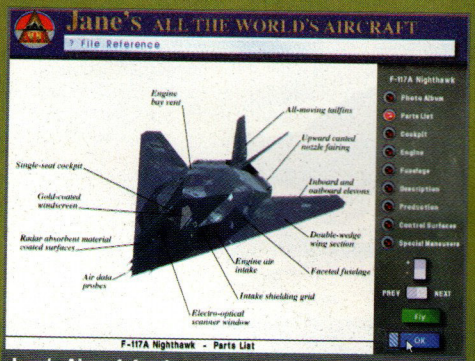
Macchine di Morte

Altre meraviglie dalla Jane's

Mentre Andy Hollis e compagnia continuano a lavorare su Longbow, Paul Grace e il suo gruppo presso la Electronic Arts stanno sviluppando un'altra simulazione di combattimento aereo degna del nuovo marchio Jane's.

Advanced Tactical Fighters approfitterà delle grandi risorse della Jane's per quanto riguarda informazioni dalle quali è appena stato tolto il segreto per simulare sei apparecchi di distruzione all'avanguardia:

- L'F-117 Nighthawk, il caccia segreto famoso per la Guerra del Golfo.
- Il Rafale francese, il più nuovo caccia europeo.
- Il B-2 Spirit, il controverso bombardiere segreto tutto ali.
- L'X-31, caccia a volo vettoriale.
- Una versione caccia dell'X-29, un agile jet con ali avanzate.
- Il caccia ASTOVL (decollo breve e atterraggio avanzato progredito), il successore dell'Harrier

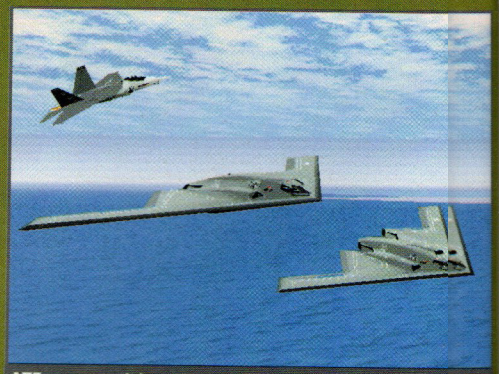


Jane's Aircraft fornisce una quantità di informazioni importanti ad *Advanced Technical Fighters.*

ATF si baserà sull'aggiornamento del motore di U.S. Navy Fighters, ma incorporerà informazioni dettagliate e disegni di Jane's All the World's Aircraft. Ciò significa una splendida grafica SVGA e la possibilità di imparare a volare sui più avanzati aerei militari del mondo .

Oltre al nuovo conturbante aereo, la simulazione includerà anche alcune armi del prossimo futuro, come laser destinati ad accecare i piloti nemici; il missile "backwinder" con propulsione posteriore, che sarà sicuramente una brutta sorpresa per il MIG; e l'AIM-9X, una nuova versione del venerabile missile Sidewinder che può agganciare un bersaglio che si trova a 90° dal muso del vostro aereo.

Benché sia una parte della linea Jane's, Grace dice che ATF sarà un gioco molto diverso da Longbow di Hollis, a causa delle due diverse filosofie di disegno. Mentre a Hollis piace simulare un aereo nei minimi dettagli, Grace dice che preferisce far provare ai giocatori una sensazione più generale di svariate macchine diverse.



ATF presenterà la stessa grafica Super VGA che ha fatto di *U.S. Navy Fighters* un grandioso successo.

"Andy tende all'approccio in profondità, nel quale si fa un apparecchio solo, ma sei volte più profondo," ha detto Grace. "Quello che a me piace di più è la la parte del combattimento aereo, che diventa più interessante quando gli aerei sono diversi."

Grace ammette che simulare un'ampia gamma di aerei generalmente le porta a sacrificare un po' dei dettagli del el gioco, ma ciò non lo considera un problema.

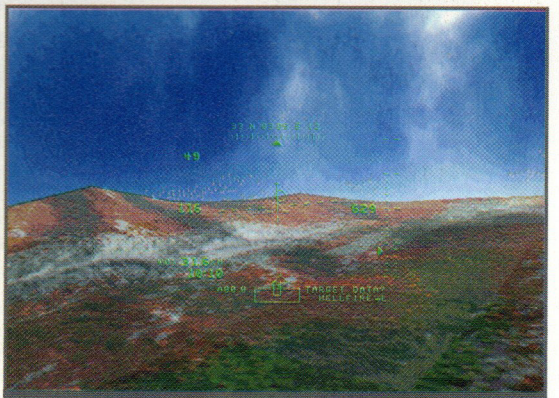
"La mia enfasi è posta sull'ottenere he la giusta esperienza," ha detto. "Quello che io simulo non è un F-14; io tento di simulare are l'esperienza di combattimento di un pilota esperto. Egli vede solo le informazioni di di cui ha bisogno, non una modalità radar r particolare."

dato a Comanche: Maximum Overkill della NovaLogic il suo aspetto unico, ha detto Hollis. Ma quel genere di sistema non consente rotolamenti o ripide salite e discese, e pertanto non era adatto ad un elicottero agile come il Longbow. Così, in definitiva, il gruppo ha dovuto costruire dal nulla un nuovo sistema tridimensionale."Questo è un motore nuovo di zecca," ha detto fiero. "Qui dentro non c'è nessun codice proveniente da altre parti:"

SCUOLA DI VOLO

Naturalmente, ogni elemento di realismo ha un prezzo. I minimi dettagli potrebbero alla fine portare ad una simulazione più soddisfacente, ma rendono anche più difficile entrare nel gioco. Nessuno sa meglio del creatore di F-15 Strike Eagle III quanto impressionino il giocatore inesperto i sofisticati simulatori di oggi. Essi non chiamano l'F-15 la "Nave spaziale" per niente; è una delle piattaforme di armi più complesse del mondo. Hollis ha aggirato il problema di Strike Eagle offrendo livelli graduali di realismo; i giocatori potrebbero iniziare con livelli di semplicità quasi da sala-giochi, salendo verso più autentiche rappresentazioni dei sistemi di armi e di radar dell'F-15E nel momento in cui si sentono più pronti per una sfida più impegnativa.

"Questo è stato uno dei primi giochi a basarsi interamente sull'avionica," ha detto Hollis. "Ma, allo stesso tempo, abbiamo offerto delle alternative, versioni più semplici dei modelli di volo, in modo



Vedere per credere: il terreno a copertura di superfici che scorre è estremamente credibile. Questo è anche un vero cielo del Texas, fotografato con un obiettivo fish-eye e trasformato in una cupola digitalizzata per *Longbow*.

I progettisti di *Longbow* hanno combinato animazioni ad alta risoluzione con riprese dal vivo per creare le sequenze del gioco. Qui si vedono i risultati di uno sfortunato scontro con la terraferma.

Cavalieri del Cielo

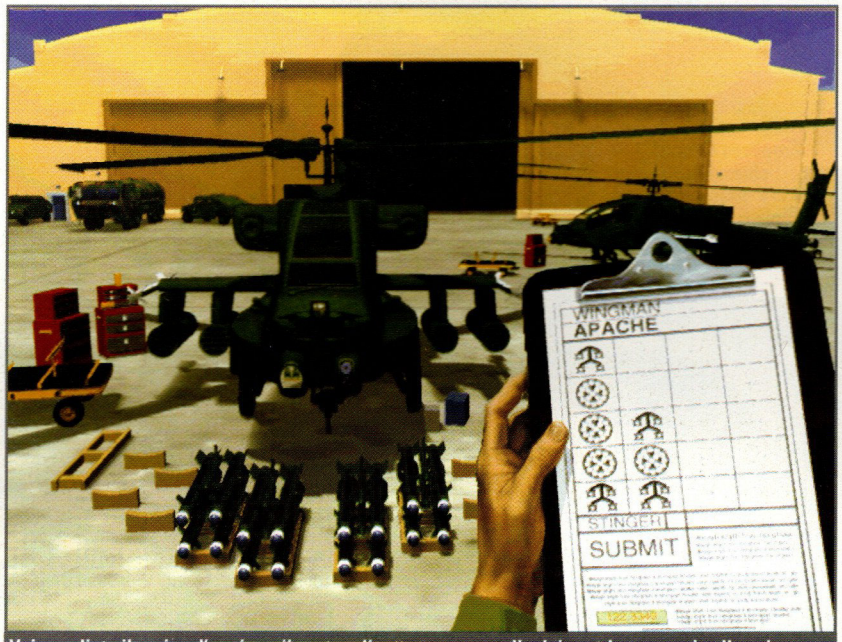
Paul Grace e Andy Hollis, i principali programmatori impegnati nello sviluppo della linea Jane's, hanno dei background che, messi insieme, costituiscono un po' la storia delle simulazioni di combattimento aereo. Osservate le tappe principali delle loro carriere e vedrete perché questa nuova alleanza è una notizia così importante per gli appassionati delle simulazioni di volo.

Andy Hollis

- ***MiG Alley Ace*:** Uno dei primi prodotti della MicroProse, è stata la prima simulazione di combattimento aereo per due giocatori (usava uno schermo diviso a metà piuttosto che un modem o un collegamento in rete).
- ***Gunship*:** La prima simulazione di combattimento aereo ad usare la grafica tridimensionale a poligoni. Ha stabilito anche la maggior parte delle convenzioni delle simulazioni di combattimento aereo, come i briefing per la missione, le valutazioni, le promozioni e le medaglie.
- ***F-19 Stealth Fighter*:** Presentava una grafica tridimensionale a poligoni molto migliorata una profondità strategica molto maggiore.
- ***F-15 Strike Eagle II*:** "Rambo nei cieli"; applicava la grafica ed i suoni di F-19 ad una fantasia di combattimenti aerei orientati all'azione.
- ***F-15 Strike Eagle III*:** Con la sua avionica dettagliata e la grafica a copertura di superfici, è ancora una delle simulazioni più realistiche in circolazione.

Paul Grace

- ***Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer*:** È stato tra i primi ad usare la grafica a poligoni; presentava aerei multipli ed addestramento di volo.
- ***F-16 Combat Pilot*:** Una delle prime simulazioni di combattimento aereo.
- ***LHX*:** Ipotetica simulazione dell'Esperimento di Elicottero Leggero dell'Esercito, che ha portato all'elicottero d'attacco Comanche. Comprendeva anche l'HU-60 Blackhawk ed il V-22 Osprey, un ibrido tra un elicottero ed un aeroplano.
- ***Yeager Air Combat*:** Combattimento simulato in tre situazioni: 2ª guerra mondiale, Corea e Vietnam.
- ***U.S. Navy Fighters*:** Aerei da guerra navali contemporanei in una stupenda grafica Super VGA.



Voi scegliete il carico d'armi per il vostro elicottero e per quello dei vostri compagni sullo schermo. Se non fosse per la scocciatura della gravità, sceglieremmo ogni volta quei 16 missili Hellfire.

Un elicottero Longbow piomba su un trio di hangar. Notate i due schermi multifunzionali che sostituiscono gli indicatori analogici degli Apache.

tale che i giocatori potessero entrarci con facilità." Il sistema ha funzionato incredibilmente bene, non solo facendo di *Strike Eagle III* una delle simulazioni di combattimento aereo più realistiche fino ad oggi, ma anche una delle più piacevoli.

La stessa filosofia sta entrando anche in *Longbow*, ma questa volta Hollis ed il suo gruppo stanno facendo meglio di *Strike Eagle III*, offrendo in pratica una serie di lezioni interattive destinate a portare i giocatori sugli aerei e dentro l'azione in un tempo record.

Nell'area di esercitazione di *Longbow*, i giocatori passano per otto livelli di addestramento al volo, dal volo base, attraverso i sistemi radar e di armamento fino alla strategia ed alla tattica. La voce digitalizzata di un pilota istruttore - illustrato nientemeno che dal capo dell'Addestramento degli Apache di Fort Hood, non lontano dalla sede della Origin - vi istruisce in dettaglio su ogni lezione: premete questo pulsante per far partire i motori; osservate questo strumento sino a quando non raggiunge i 300 piedi; spingete la cloche in avanti, ecc.

"Nel frattempo osserva quello che fate," ha detto Hollis. "Se non fate quello che dovreste fare, vi ripete il suggerimento in un modo un po' più deciso, E se non lo fate ancora, alla fine lo farà lui per voi. Se, invece, lo fate bene, vi dà una risposta positiva.

"È tutto altamente interattivo," ha detto Hollis. "Il nostro obiettivo è quello che voi riusciate a volare la missione regolare ed a completarne una o due senza aprire il manuale. Se riusciremo in questo, avremo vinto."

HI-TECH VINCENTE

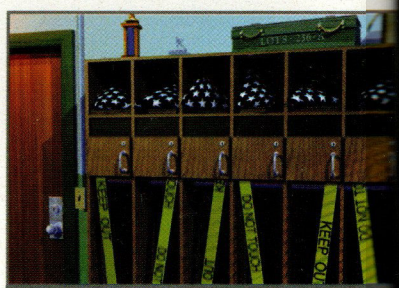
Basato sulle prime sortite di Origin nel mondo dei combattimenti aerei, i veri patiti di simulazioni potrebbero essere un po' scettici nei confronti di *Longbow*. *Strike Commander* e *Wings of Glory* della stessa società lasciavano molto a desiderare per ciò che riguardava il realismo, mentre *Pacific Strike* aveva dei problemi tecnici che hanno seriamente compromesso la reputazione di Origin come produttore di simulazioni di combattimento. Alcuni giocatori sicuramente aggrotteranno la fronte nel sentire che una seria simulazione di elicotteri d'attacco è in progettazione ad Austin. Ma, strettamente parlando, *Longbow* non è un prodotto della Origin e sembra che assomiglierà ai primi giochi della Origin così come un F-16 assomiglia all'apparecchio volante dei fratelli Wright.

In linea con il suo approccio più realistico, Longbow non seguirà il modello di "film interattivo" che caratterizzava le altre simulazioni di vdo della Origin, nelle quali una storia tipo film si svolgeva tra una missione di combattimento e l'altra. Hollis preferisce pensare al suo gioco come ad un "documentario interattivo"; a mano a mano che in *Longbow* si prosegue in una campagna, l'impatto delle vostre azioni sulla guerra sono rivelate da inserti di informazioni televisive registrate.

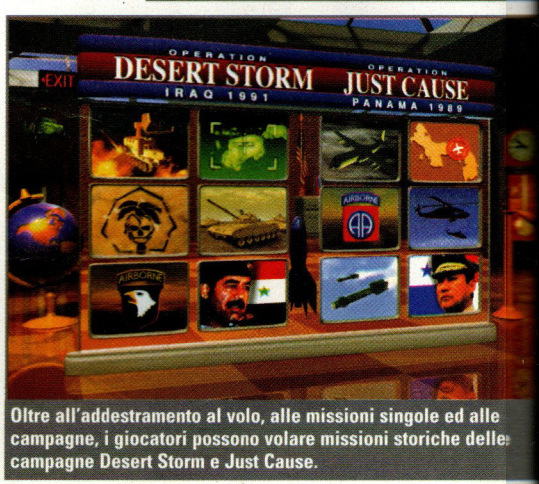
DIVERTIMENTO

Grazie al suo realismo, *Longbow* promette di essere un classico prodotto di Andy Hollis. I giocatori che hanno giocato con le precedenti simulazioni di Hollis sanno che cosa aspettarsi da lui: un equilibrio quasi perfetto tra realismo e divertimento.

Il divertimento è ancora la prima cosa nella mente di Hollis. Egli sa che tutti i dettagli del mondo non contano nulla se il gioco dà la sensazione come di passare una settimana in un campo d'addestramento per reclute; nessuno ammirerà il convincente sistema radar se ci vuole troppo lavoro per farlo funzionare.



Brutta giornata per l'Esercito USA. Quando tutti i piloti sono sostituiti da queste bandiere piegate, sapete che le cose vanno male.



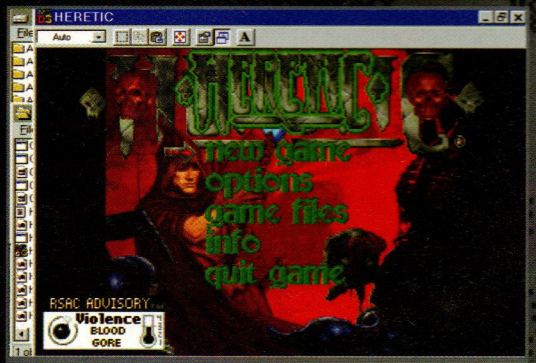
Oltre all'addestramento al volo, alle missioni singole ed alle campagne, i giocatori possono volare missioni storiche delle campagne Desert Storm e Just Cause.

C:\>EASY DOS IT

Fate funzionare i vostri giochi DOS sotto Windows 95

di Charles Brannon

Finalmente è arrivato presso il vostro rivenditore di software e quindi vi precipitate fuori per prendere la vostra copia di Windows 95. La portate a casa, la installate e..... cosa? Per i primi mesi, non ci saranno molti giochi nuovi - giochi scritti appositamente per Windows 95 - tra cui scegliere. Così, la maggior parte di noi dovrà tentare di fare qualcosa che ci è sempre stato detto di evitare (o che abbiamo imparato attraverso una penosa esperienza): tenteremo di far funzionare i giochi DOS sotto Windows. Per fortuna, Windows 95 funziona abbastanza bene con i prodotti DOS. Così, sarete ancora in grado di giocare con i vostri vecchi giochi preferiti...



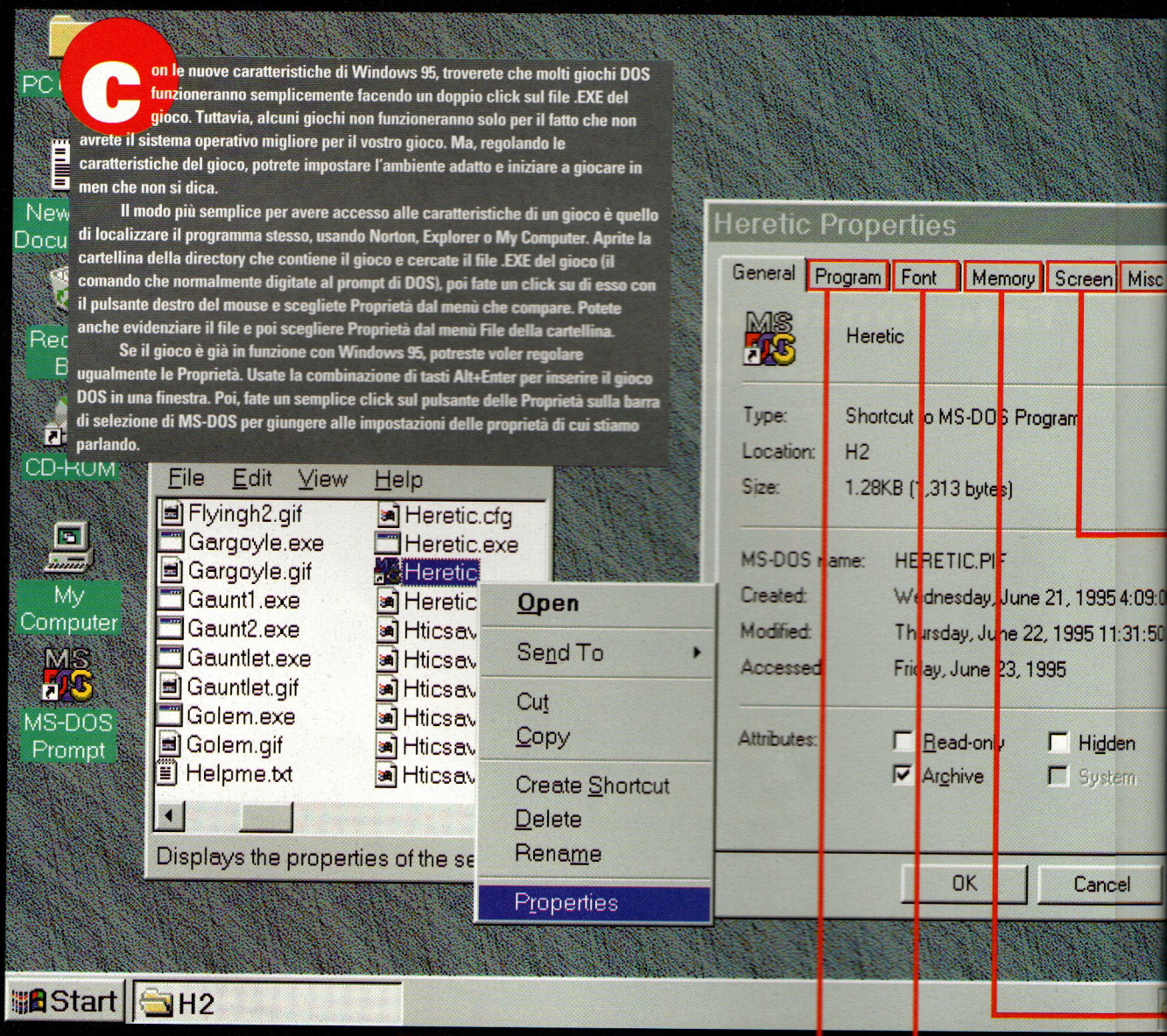
Fino a quando i giochi non saranno scritti per Windows 95, avrete bisogno di imparare come far funzionare i vostri giochi DOS nell'ambito di regole diverse. Vi diciamo come.

Il Migliore Amico del Giocatore DOS

Con le nuove caratteristiche di Windows 95, troverete che molti giochi DOS funzioneranno semplicemente facendo un doppio click sul file .EXE del gioco. Tuttavia, alcuni giochi non funzioneranno solo per il fatto che non avrete il sistema operativo migliore per il vostro gioco. Ma, regolando le caratteristiche del gioco, potrete impostare l'ambiente adatto e iniziare a giocare in men che non si dica.

Il modo più semplice per avere accesso alle caratteristiche di un gioco è quello di localizzare il programma stesso, usando Norton, Explorer o My Computer. Aprite la cartellina della directory che contiene il gioco e cercate il file .EXE del gioco (il comando che normalmente digitate al prompt di DOS), poi fate un click su di esso con il pulsante destro del mouse e scegliete Proprietà dal menù che compare. Potete anche evidenziare il file e poi scegliere Proprietà dal menù File della cartellina.

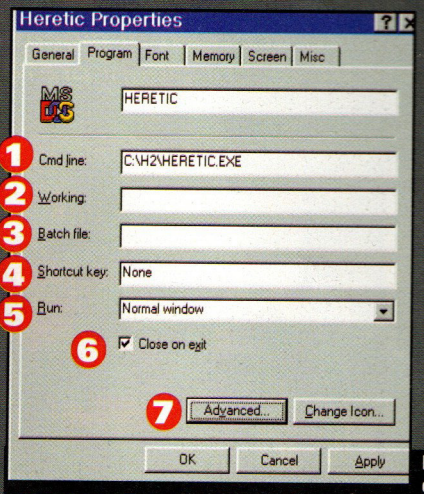
Se il gioco è già in funzione con Windows 95, potreste voler regolare ugualmente le Proprietà. Usate la combinazione di tasti Alt+Enter per inserire il gioco DOS in una finestra. Poi, fate un semplice click sul pulsante delle Proprietà sulla barra di selezione di MS-DOS per giungere alle impostazioni delle proprietà di cui stiamo parlando.



Program

Il secondo titolo è Program (Programma), che usa l'immissione Cmd Line 1 per specificare il nome di file .EXE del gioco. Potete cambiare la directory di lavoro 2 per impostare la "directory corrente" DOS per il gioco e potete anche aggiungere un'immissione alla linea Batch File 3 se c'è un file batch che vorreste far funzionare prima di iniziare il gioco.

Potete creare una speciale combinazione di tasti per iniziare il gioco, facendo click sulla casella posta vicino a "Shortcut Key" 4 e premendo il tasto che vorreste usare. Windows 95 aggiunge a questo tasto la combinazione Ctrl+Alt; così, se avete usato "D come Doom", dovreste premere Ctrl+Alt+D per iniziare il gioco. Questo funziona solo se le impostazioni .PIF sono portate in una delle sottocartelle del menù Windows\Start. Vi mostreremo come fare nell'articolo di spalla "Scorciatoie DOS".

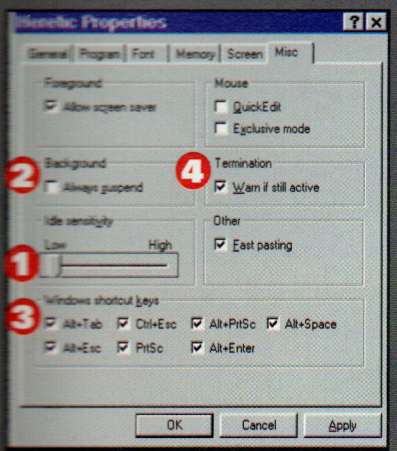


Facendo click sulla casella vicino a "Run" 5, potete scegliere se iniziare il gioco normalmente, come un'icona minimizzata sulla barra dei compiti, oppure massimizzata, che non ha effetto sui giochi DOS. Infine, potete fare click sulla casella "Close on Exit" 6. Questa procedura è fortemente raccomandatta, altrimenti le ultime immagini del gioco DOS rimangono sullo schermo di una finestra anche se il gioco è terminato.. Alle volte, ciò può essere utile - per esempio, per leggere la registrazione di una annotazione.

Ritorneremo al tasto Advanced 7 entro breve: pertanto, tenetene a mente la posizione. È molto importante.

La pagina Programs è il cuore dell'impostazione delle Proprietà per un gioco. Dopo tutto, questo è il modo in cui Windows sa dove cercare per iniziare il programma.

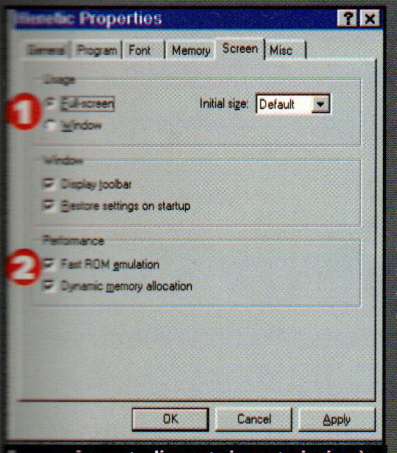
Miscellaneous



La pagina Misc. è un utile insieme di impostazioni di personalizzazione. Il più importante è la sensibilità di pausa.

L'ultima pagina di proprietà, "Misc." ("Varie"), contiene una caratteristica essenziale per il buon funzionamento dei giochi DOS. Cercate il cursore 1 marcato "Idle Sensitivity". Poiché Windows continua a funzionare mentre si usano i giochi DOS, gli piace approfittare dei momenti di pausa quando non state digitando nulla per rubare il CPU dall'applicazione DOS e far funzionare Windows. Ma i giochi DOS hanno bisogno di funzionare senza problemi, che stiate digitando o no, e perciò potete impostare la sensibilità di pausa su Low (bassa). Questo può essere l'opposto di ciò che potreste pensare, ma dà al programma DOS una più alta priorità. La casella segnata con "Background" 2 vi permette di decidere se volete che il gioco continui a funzionare, anche se l'avete minimizzato sulla barra dei compiti, o avete usato la combinazione Alt+Tab per riportarvi in Windows. la disattivazione di "always suspend" consente al vostro gioco di funzionare in sottofondo. Se il vostro gioco utilizza qualcuno dei tasti elencati in basso al pannello 3, disattivate la casella di controllo vicina ad essa. State attenti che se disattivate Alt+Enter ed Alt+Spazio (le scorciatoie di tastiera per farvi entrare in Proprietà), non riuscirete ad uscire dal gioco DOS ed a ritornare a Windows. La casella di controllo Termination Warn (Avvertimento di Conclusione) 4, se è ancora attiva, è quella che vi impedisce di chiudere il gioco DOS facendo click sulla casella di chiusura (il tasto "X") quando il gioco è in una finestra. Questo perchè Windows non ha modo di dire al gioco DOS che sta per essere chiuso; così, non vi sarà ricordato di salvare il vostro gioco e non c'è alcuna possibilità di chiudere i file aperti. Ma alcuni giochi accettano di venire chiusi in questo modo e, perciò, potete tentare di disattivare la casella di controllo.

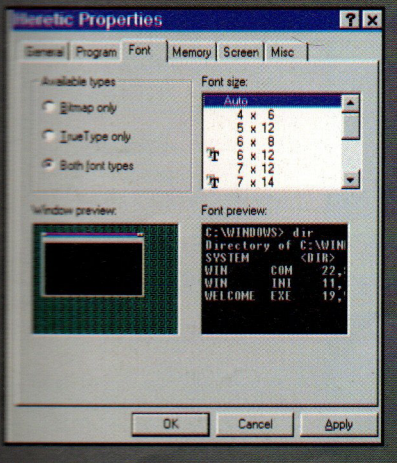
Screen



La maggior parte di queste impostazioni può essere lasciata così.

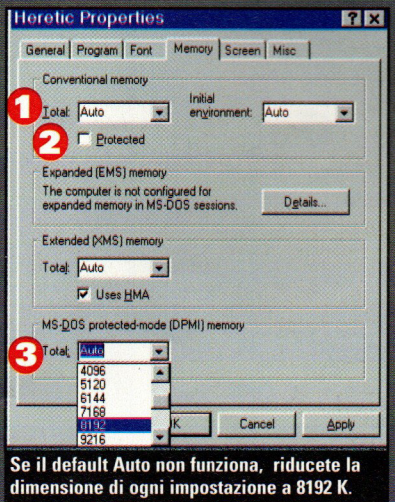
Nella pagina di proprietà di Screen (Schermo), potete scegliere se far iniziare il gioco in modalità grafica DOS a tutto schermo, oppure in finestrella 1. Molti giochi DOS non possono funzionare in una finestra, e quelli che lo possono fare funzionano troppo lentamente per essere pratici: perciò, probabilmente userete Full Screen. Notate che questo mostra lo stato attuale di presentazione del vostro gioco; così, se state editando il foglio delle proprietà dalla barra degli strumenti MS-DOS del gioco, sarà impostato su Windows. Nella sezione Performance della pagina Screen 2, lascerete quasi sempre marcate le opzioni "Fast ROM emulation" e "Dynamic memory allocation". La prima opzione consente a Windows di simulare la ROM-BIOS del vostro computer, che generalmente è molto più veloce, e la seconda opzione consente a Windows di ottenere memoria quando il gioco passa dalla modalità grafica alla modalità testo. Pochi giochi DOS fanno questo, ma se avete un gioco che usa molte modalità grafiche diverse, potreste disattivare questa casella per aumentare leggermente la velocità.

Font



Non è molto importante. Determina il modo in cui verrà mostrata la vostra sessione DOS si può lasciare com'è.

Memory



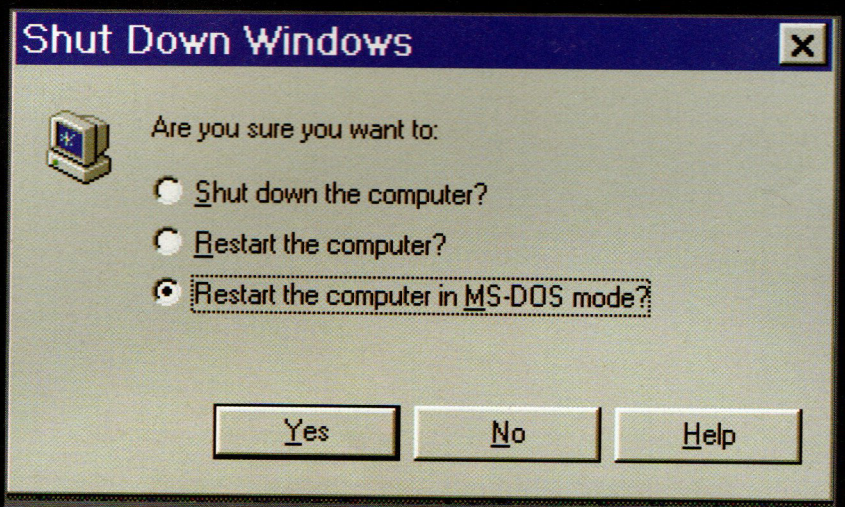
Se il default Auto non funziona, riducete la dimensione di ogni impostazione a 8192 K.

La tabella Memory (Memoria) può essere importante. Contiene impostazioni per la Memoria Convenzionale, la Memoria Espansa (EMS), la Memoria Estesa (XMS) e la Memoria DPMI. Normalmente, queste sono tutte impostate su Auto; e ciò funziona nella maggior parte dei casi. Se sapete che la vostra applicazione DOS usa pochissima memoria convenzionale, partirà più velocemente se ne ridurrete la quantità in Conventional (casella Total memory) 1. Potete anche fare click sulla casella "protected" ("protetto") 2 se volete erigere un muro intorno al gioco DOS per impedirgli di accedere alla memoria condivisa con Windows. Dato che questo riduce la velocità del gioco e, generalmente, non è necessario, la vorrete lasciare smarcata.

Controllate il vostro gioco DOS per vedere quanta memoria estesa ed espansa richiede. Normalmente, Windows 95 darà al gioco tutta la necessaria memoria di questi tipi, che può rendere lento l'inizio del gioco. Alcuni giochi vantano richieste di memoria DPMI falsamente "infinite", e così potreste voler limitare questa impostazione al valore RAM effettivamente presente nella vostra macchina oppure a 8192K 3, nel caso questo sia inferiore all'altro valore.

Regolazioni Avanzate

Le tecniche delle pagine delle Proprietà vi permettono di ottenere il massimo dal funzionamento dei giochi in Windows 95, ma alle volte ciò non basta. Per migliori risultati, fate funzionare il gioco DOS usando l'ambiente per il quale è stato fatto: DOS senza Windows. Un modo semplice per far ciò è fare click sul tasto Start di Windows 95 e scegliere Shut Down, quindi scegliere "restart the computer in MS-DOS mode". Questo riporta Windows al DOS che veniva usato per far partire il vostro computer.



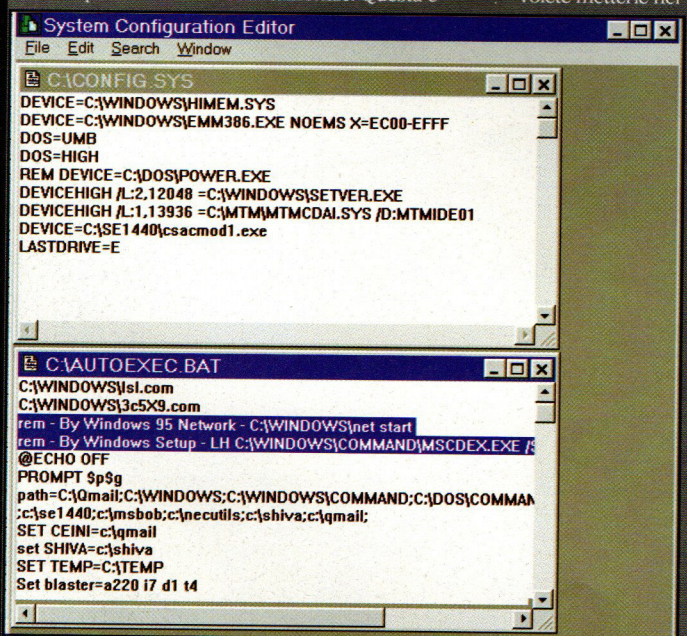
Un modo semplice di ritornare a un ambiente DOS puro è quello di scegliere Shut Down dal pulsante di Start e di far ripartire il computer in modalità MS-DOS

Tuttavia, dato che avete già fatto partire il vostro computer perché funzioni con Windows 95, potete scoprire che non ci sono i tradizionali TSR DOS ed i drivers, come quelli per il mouse ed il CD-ROM, a supportare il vostro gioco DOS.

Anche quando si opera in una "casella DOS", Windows supporta automaticamente il mouse, il CD-ROM e le altre periferiche, liberando un bel po' di memoria convenzionale. Questa è un'altra ragione per cui i giochi DOS funzionano così bene con Windows 95.

Tuttavia, quando farete funzionare solo l'MS-DOS, avrete ancora bisogno di configurare la vostra macchina come facevate prima di installare Windows 95. I drivers e le utilities di cui avete bisogno possono essere fatti partire da CONFIG.SYS o AUTOEXEC.BAT, ma non volete metterle nei vostri normali file CONFIG/AUTOEXEC, dato che ciò non è ottimale per Windows. Avete bisogno di un metodo per caricare il vostro computer in modo che sia ideale per giocare.

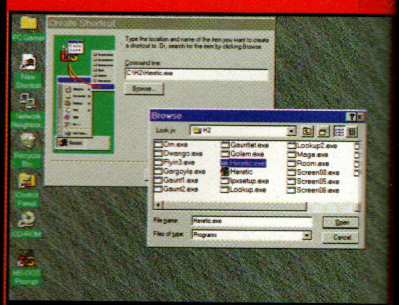
Ci sono tre modi per farlo. Primo, potete creare un disco di partenza. Da DOS, usate FORMAT A:/S per creare un floppy DOS "caricabile", poi copiatelo nei file CONFIG.SYS E AUTOEXEC.BAT di cui avete bisogno per il gioco. Alcuni giochi possono crearvi automaticamente un disco di caricamento. Oppure potete usare le versioni "originali" di questi files che Windows 95 vi ha salvato quando avete fatto l'upgrade, come CONFIG.DOS e AUTOEXEC.DOS.



Ecco la lista della spesa dei drivers e delle impostazioni AUTOEXEC/CONFIG del DOS. In Windows 95, molti sono stati sostituiti da Drivers virtuali a 32 bit.

Scorciatoie DOS

Benché non ci sia più l'editore .PIF, le proprietà che stabilite per un programma DOS sono ancora registrate in un file .PIF, che viene trattato come una scorciatoia sul Desktop di Windows 95 o in una cartella. Normalmente, questo file .PIF risiederà nella stessa directory del gioco, ma potete anche trascinare e lasciare il file .PIF che usa un'icona MS-DOS, oppure trascinare e lasciare la stessa icona del gioco nel desktop per creare una scorciatoia. Potete anche creare una scorciatoia, facendo click con il pulsante destro del mouse su una cartellina o sul desktop e scegliendo New Shortcut ("nuova scorciatoia") ed inserendo il nuovo percorso per il gioco. Questo metodo vi permette anche di scegliere un'icona personale per il gioco.



Create delle scorciatoie per i vostri giochi DOS preferiti, scegliendo new Shortcut dalla cartellina o dalla directory dei giochi.

Potete fare click con il pulsante destro del mouse su una scorciatoia DOS e scegliere Copy, poi fare click con il pulsante destro del mouse e scegliere Paste per fare una copia della scorciatoia Se aprite la vostra cartelletta Programs \Windows\Start Menu\Programs, potete addirittura trascinare e lasciarci cadere dentro la scorciatoia per farla apparire su menù Programs del tasto Start. Oppure trascinate l'icona Shortcut verso lo stesso pulsante Start ed esso apparirà in cima al vostro menù Start.

Un altro modo di personalizzare il vostro menù Start è quello di scegliere Start\Settings\ Taskbar, poi di fare click sul titolo della tabella dei Programmi del menu Start.

DOS Alternativo

Se avete installato Windows 95 separatamente da Windows 3.1, potete usare la caratteristica del doppio caricamento. Accendete il vostro computer e appena vedete il messaggio, "Staring Windows 95", premete rapidamente il tasto F4. Questo porta il vostro computer a iniziare la vostra versione precedente di MS-DOS," ed esso funzionerà esattamente come faceva prima di installare Windows 95. Supponendo che i vostri vechi file CONFIG/AUTOEXEC fossero già impostati per avere una buona compatibilità di gioco, potete far funzionare i vostri giochi DOS proprio come eravate abituati.

Ma la caratteristica più potente è la modalità MS-DOS: un modo per lanciare un ambiente DOS separato con la sua copia privata di CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT. Quando un gioco DOS è impostato in modalità MS-DOS, il computer riparte, il che cancella la memoria, scaricando Windows, poi inizia DOS 7, il compagno di Windows 95, ed usa i file personalizzati CONFIG/AUTOEXEC per completare l'installazione. Quindi, fa funzionare il gioco DOS e, quando questo viene abbandonato, il computer ricarica ed automaticamente fa ripartire Windows.

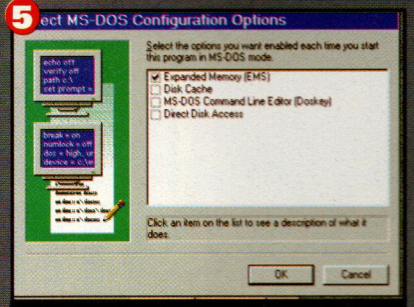
Per prepararsi alla modalità MS-DOS, entrate nelle Proprietà per il programma DOS e fate click sul titolo della tabella Programmi, poi fate click sul tasto Advanced 1. Adesso, potete attivare la casella di controllo per la modalità MS-DOS 2. Prima di procedere oltre, notate la casella di controllo 3 per "impedire che i programmi basati su MS-DOS scoprano Windows". Questo inganna i giochi che si rifiutano di funzionare con Windows, facendo loro credere che Windows sia sparito. Questo è utile perché molti dei giochi che si rifiutavano di funzionare se Windows 3.1 era installato, in realtà funzionano bene con Windows 95 su un computer veloce.

Windows 95 sa già che certi giochi DOS hanno bisogno della modalità MS-DOS per funzionare correttamente e ve lo raccomanderanno quando proverete a farli funzionare in un riquadro DOS.

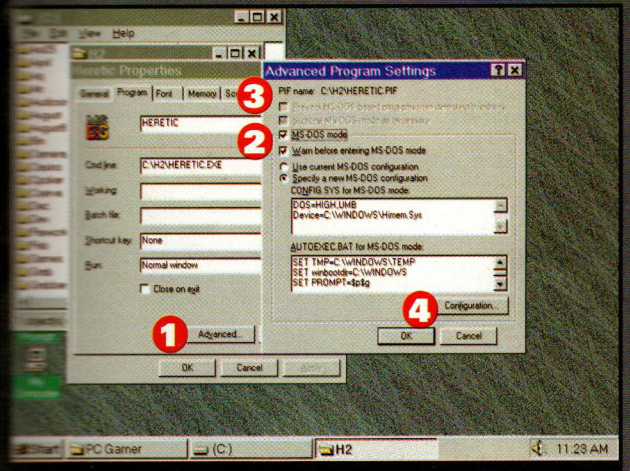
Riempite i Quadri

Installando un gioco da far funzionare soltanto in modalità MS-DOS, marcherete la tabella di controllo della modalità MS-DOS, poi compilerete i riquadri di testo CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT per creare una configurazione personalizzata.

Quando sceglietе quest'opzione per la prima volta, Windows 95 riempie i riquadri CONFIG/AUTOEXEC con una configurazione suggerita. Windows 95 può aiutarvi anche a rimpolpare questa configurazione personalizzata se premete il tasto Configuration 4. Questo fa apparire una lista di controllo 5 dei comuni driver DOS di cui potreste aver bisogno per far funzionare il gioco. Usate il comando Direct



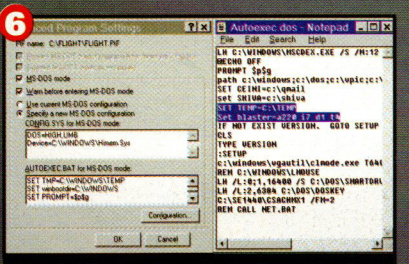
La creazione di CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT avrebbe dovuto essere sempre così facile. Dovrete fare ulteriori personalizzazioni.



Dalla schermo Advanced, avrete un gran numero di opzioni per impostare il gioco perché funzioni in Windows 95 o in modalità MS-DOS.

Disk Access per aggiungere il comando LOCK all'AUTOEXEC.BAT, se il vostro gioco entra direttamente nei settori del vostro disco fisso. In questo modo potete mettere insieme una semplice configurazione personalizzata. Spesso, è più facile prendere a prestito i vostri vecchi CONFIG/AUTOEXEC. Per prima cosa, apriteli con Notepad 6, tagliate le linee che volete usare e fate click con il pulsante destro del mouse negli spazi bianchi. Apparirà ora un'opzione di incollamento, rendendo il lavoro molto più semplice.

Quando fate funzionare il gioco DOS in questo modo, esso ricarica il computer e lo fa ripartire in puro DOS per far funzionare il gioco. Se, per qualsiasi ragione, il gioco non parte, il computer automaticamente si ricarica e si mette a funzionare in Windows. Questo può essere frustrante se avete fatto un semplice errore tipografico o se volete far funzionare più di un gioco DOS. La soluzione è quella di impostare una modalità MS-DOS per una sessione DOS creando una Scorciatoia di COMMAND.COM e personalizzandola per la modalità MS-DOS. Questa potrebbe essere una Scorciatoia separata rispetto a quella che usate normalmente per aprire una sessione DOS da Windows. Guardate l'articolo di spalla "Scorciatoie DOS".



Usando il Notepad, potete tagliare e incollare i comandi dai vostri vecchi Config/Autoexec ad una sessione DOS personalizzata.

Dateci Dentro!

Se rimanete impantanati, ricordatevi che potete fare click sul tasto ? nell'angolo in alto a destra di qualunque foglio delle proprietà per avere il "Puntatore d'aiuto", che - in un attimo - vi può servire come un esercitazione in linea per tutte le azioni che volete eseguire. Facendo click sulle tabelle "What's this?" ("Che cos'è questo?"), potrete avere ulteriori informazioni sulle funzioni di ciascuno schermo. Potete anche fare un semplice click su qualunque parte dello schermo per avere lo stesso risultato sotto forma di consiglio a comparsa.

Se seguite tutte queste tecniche, presto avrete pieno controllo di tutti i vostri giochi DOS ed otterrete il massimo dal vostro investimento in software "ereditato". Finché ci saranno buoni giochi DOS, queste tecniche saranno utili da sapere, ma nondimeno aspettiamo con la massima impazienza la nuova generazione di giochi per Windows 95, che saranno più grandi, più veloci e più belli di qualunque cosa che funzioni a partire da un comando C:>. Nel frattempo, giocate!

Charles Brannon è il coautore di The Windows 95 Book *pubblicato dalla casa statunitense Ventana Press.*

THE JOYS OF SHARING

The "Joys of sharing", il bello dello shareware, ovvero produrre un gioco e metterlo a disposizione di altri: un'esperienza ricca e soddisfacente.

di Valerio Scola

Per molto tempo, la maggior parte dei giocatori non hanno preso molto sul serio i giochi shareware. Se aveste chiesto a un utente medio qualcosa su un gioco shareware col quale stava giocando, in genere vi sareste sentiti rispondere "è un bel giochino shareware" sottintendendo che tali giochi non sarebbero mai potuti essere belli o complessi quanto quelli in negozio.

Ma questo modo di pensare ha cominciato a cambiare con la distribuzione di quello che indiscutibilmente è il gioco shareware che ha avuto la maggiore influenza mai prodotta: Wolfenstein 3D della ID Software. Sia che l'abbiano scaricato da Internet o da un servizio commerciale in linea o ne avessero ricevuto una copia da un amico, milioni di persone sono state esposte a questo gioco innovativo e centinaia di migliaia hanno apprezzato quello che vedevano e messo mano al portafoglio per la versione completa.

Wolfenstein 3D ha avuto tanto successo da essere stato prodotto in una versione separata per il dettaglio, e poi per aver usato il denaro di entrambe le versioni per finanziare il suo nuovo gioco - Doom. Le cifre registrate da Doom hanno fatto in modo che la sommetta racimolata dalla ID con Wolfenstein 3D apparisse alquanto modesta, e adesso molte società di software hanno adottato l'approccio dello shareware "provare prima di comprare". Il numero di demo da giocare è aumentato in modo enorme e Interplay ha in progetto di pubblicare versioni shareware dei suoi giochi appena possibile.

NON LASCIATE IL VOSTRO LAVORO

Probabilmente, tutti noi giocatori di computer abbiamo avuto, un giorno o l'altro, il sogno fugace di programmare un videogioco che sarebbe stato giocato da migliaia di persone e adesso questo è più fattibile che mai. Grazie all'incredibile esplosione del traffico in linea, una distribuzione shareware può essere vista da un numero di persone superiore a quello che si sarebbe potuto soltanto sognare qualche anno fa. E l'avvento di programmi relativamente semplici per creare giochi, come Klik 'n Play della Mania e Game Creation System della Pie in the Sky Software, significa che anche quanti di noi non conoscono la base virtuale del Pascal possono mettere insieme un gioco.

Prima che vi mettiate al lavoro sul vostro classico shareware, però, dovete sapere alcune cose. Prima di tutto, le possibilità che il vostro gioco diventi un successo o un favorito di culto sono poche e le possibilità di tirarne fuori un profitto sono anche minori. Alcuni vedono lo shareware come una merce gratuita e per un amico fanno una copia pirata di una versione depositata senza pensarci due volte. E se distribuite una versione completa del vostro gioco come shareware, è possibile che non vediate mai i soldi. Allora, che cosa deve fare un aspirante creatore di giochi? Ho parlato con diversi sviluppatori veterani di shareware per vedere quali consigli avevano da dare ai nuovi arrivati e sono giunto ad alcune linee guida fondamentali.

5 REGOLE PER LA CONDIVISIONE

1 Semplicità

Dan Taylor era alla ID Software da poco più di un anno quando lui e Jonathan Clark hanno fondato la Crack dot Com per produrre shareware e, se tutto andava bene, commercializzare i giochi. Taylor era un ingegnere di software di Doom, così si potrebbe pensare che Abuse, il primo gioco di Crack dot Com sarebbe stato un titolo di azione in prima persona ma quel pensiero non ha mai toccato Taylor.

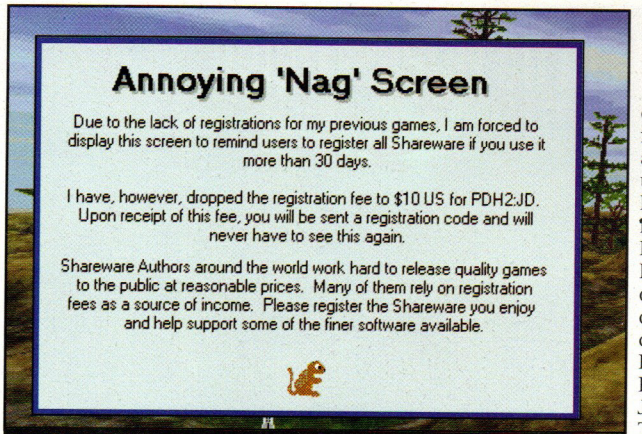
"Dopo che Jonathan ed io abbiamo costituito la Crack dot Com, abbiamo assunto Murray McMillan e Duong Nguyen per curare i disegni e la grafica. Dato che quello era il loro primo gioco, abbiamo deciso di fare qualcosa con la quale essi avessero familiarità. Entrambi sapevano come disegnare dei tiratori che giravano e questo è proprio ciò a cui ci siamo dedicati."

Programmare un tiratore che gira è abbastanza semplice, in rapporto a tutti i codici complessi presenti nello sviluppo di un'avventura grafica, nelle simulazioni di volo, o persino nel tiratore in prima persona. Questa è una delle ragioni per cui ci sono così tanti tiratori spaziali disponibili come shareware su Internet o nei mazzi di shareware disponibili nel vostro negozio di software sotto casa.

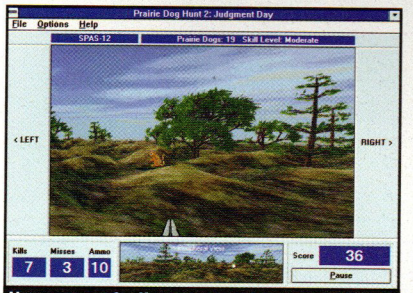
Ma proprio perché un gioco è semplice, non significa che non possa essere bello e funzionare bene, o addirittura diventare un vero successo. Prendete l'adesso famoso Prairie Dog Hunt 2, della Diversions Software di Ian Firth (altri titoli della Diversions comprendono Prairie Dog Hunt, Prairie Dog Hunt 2: Judgement Day, Tailgunner, Fortress, Wak-a-Rat, Trap Shooting, Winfish). I giochi non arrivano ad essere molto più semplici di questa deformata galleria di tiro. Quando i cani della prateria saltano fuori dalle loro tane, voi gli sparate con un fucile.

Probabilmente, la caratteristica più sofisticata del gioco è che potete scegliere tra quattro armi per fare a pezzi le piccole creature. Ma PDH2 ha toccato una corda dei giocatori e, mentre Firth non è diventato propriamente ricco dalla distribuzione di Prairie Dog Hunt 2, il suo successo gli ha consentito di fare il passo di entrare nella produzione di giochi per il dettaglio.

Alcuni dei migliori giochi shareware, infatti, sono varianti di vecchi classici da sala-giochi come Defender, Space Invaders e Galaga dei quali i giocatori si sono innamorati anni fa. Mutant Space Bats of Doom, Xatax, Defendroid, Raptor ed altri giochi shareware possono non essere il genere di titoli con i quali volete passare un'intera serata, ma offrono un po' di buon divertimento senza pensieri. E, poiché occupano così poco spazio sull'hard disk, ci sono delle possibilità che li teniate in giro. "Lasciate assolutamente perdere qualsiasi idea di cinematica," dice Dan Taylor, "ed usate il tempo per creare un bel gioco divertente."



Anche Ian Firth, l'uomo responsabile di questo schermo all'inizio di Prairie Dog Hunt 2: Judgement Day, ammette che questo tipo di scritte ammirevoli per l'attenzione che essi mettono sull'impegno degli sviluppatori di shareware fanno poco per aumentare il numero di sharewaristi...



Un uomo, un fucile e un cane della prateria che dà fastidio - che grande idea per un gioco!

2 Create potenti incentivi alla registrazione

A causa della natura dello shareware, molti scarichi garantiscono poche o nulle tasse di registrazione.

Per chi inizia, ci saranno sempre delle persone alle quali il gioco che avete prodotto proprio non piace, e questo è proprio il punto fondamentale dello shareware - non lo comprate se non vi piace, ma per ognuno che scarica un gioco e poi lo cancella dal suo hard-drive dopo aver deciso che non è quello che stava cercando, ce ne sono probabilmente altri dieci che lo giocano fino alla morte - e che non si sognano neppure di spedire la tassa di registrazione.

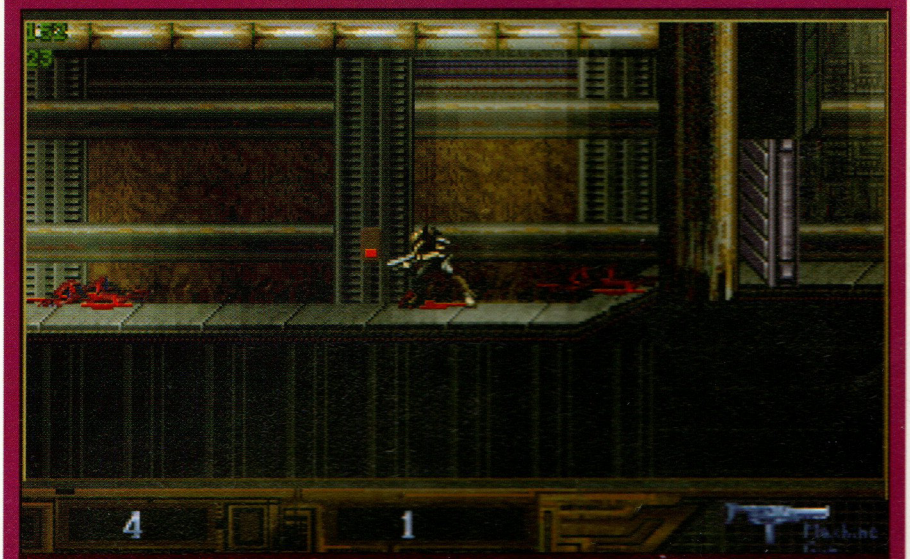
Firth stima che il tasso di registrazione dello shareware è "inferiore allo 0,003 per cento."

Eric Dybsand programma giochi per computer dal 1987. Nel 1990 ha fondato la Glacier Edge Technology,

Giochi-Affari da Cantina

Giochi come Invasion of the Mutant Space Bats of Doom (a sinistra) e Xatax sono certamente meglio di qualunque cosa che potrebbe essere mai prodotto dal 99% di noi. Ed il prezzo richiesto è così basso che valgono la pena averli anche se ci giocate solo una volta ogni tanto.

Un Gioco per chi ha riflessi rapidi



Abuse, primo titolo della Crack dot Com, è un tiratore che scorre lateralmente. È bello da vedere e da giocare e serve persino come strumento per creare i vostri giochi shareware.

Mentre una notte a tarda ora navigavo in Internet guardando vari prodotti shareware da trattare in questa storia, ho trovato un annuncio informativo nel gruppo comp.sys.ibm.pc.games.action di un gioco shareware che doveva uscire chiamato Abuse della Crack dot Com. Vedere un annuncio di un nuovo gioco non mi ha sorpreso più di tanto, ma mentre leggevo, mi sono reso conto che non sarebbe stato un tiratore da poco. Così ho recuperato Dan Taylor, impiegato della id Software e co-fondatore della Crack dot Com, per conoscere la vera storia del gioco e per scoprire che cosa era stato inserito nella sua creazione.

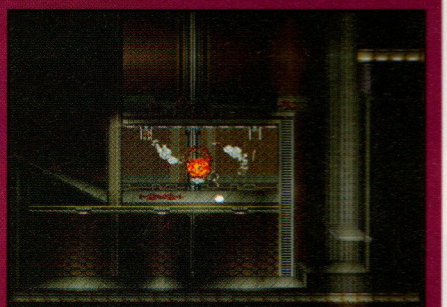
L'editore di livelli in Abuse, mentre è in funzione.

La Crack dot Com è in realtà costituita da quattro persone: Taylor, il co-fondatore e programmatore Jonathan Carter, l'artista Murray McMillan, e l'artista disegnatore di livelli Doung Nguyen. Per Taylor, la Crack dot Com è un lavoro part-time - lavora ancora a tempo pieno alla id Software - mentre Carter, McMillan e Nguyen stanno lavorando a tempo pieno da diversi mesi sul progetto Abuse; essi avrebbero già avuto il gioco pronto per essere messo in commercio se non fosse stato per il fatto che è stata presa la decisione di sbatter via un precedente gioco che era praticamente finito.

Abuse è un "tiratore" che si sposta lateralmente, simile a Flashback o Blackthorne, ma con una grafica molto migliore grazie all'illuminazione puntiforme utilizzata in tutto il gioco. Le vostre vittime: rettili che strisciano sulle pareti e che assomigliano stranamente alle creature dei film della serie Alien.

L'ambientazione e la storia di questo gioco bizzarro della serie corri-salta-e-spara non sono stati ancora definiti; dice Taylor.

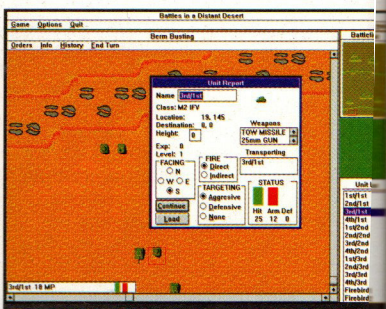
Allora, che cos'ha di speciale Abuse? Be', oltre ad essere bello da vedere e da giocare, Abuse ha diverse caratteristiche uniche tra i giochi shareware. Per i principianti, la versione shareware partirà con un interprete LISP incluso. In parole povere, vi permetterà di modificare la fisica e le regole di



Crack dot Com progetta di mettere in commercio una versione SVGA di Abuse, ma avrete bisogno di un Pentium per avvicinarvi a una buona velocità.

Abuse, o - e questa è la parte eccitante - creare un gioco assolutamente nuovo che può essere indirizzato a qualunque piattaforma.

Notando la popolarità dei livelli di Doom fatti in casa, Taylor dice che "con Doom eravate costretti a dover comprare la versione registrata per avere degli extra come l'editore e la creazione di livelli; con Abuse, questo ed altro saranno assolutamente gratuiti".



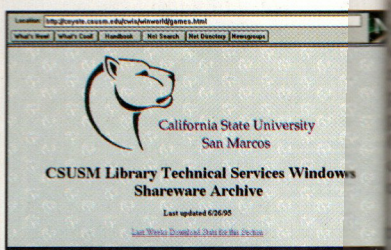
Battles in a Distant Desert della Glacier Edge Technology è uno dei pochi giochi di guerra disponibili in shareware. È un prodotto ben fatto; così, se siete per questo genere di giochi cercatelo su CompuServe, America Online e nelle varie locazioni FTP di Internet.

dopo che un'azienda che lo aveva contattato per programmare un gioco chiamato Sarge ha chiuso; egli da allora sviluppa shareware - principalmente giochi di guerra come Battles on Distant Planets, Battles in a Distant Desert e World War II: Normandy. "La cosa più importante che potete fare come sviluppatore di shareware è costruire degli incentivi perché gli utilizzatori registrino il gioco," dice.

"Dovete includere una buona ragione per registrare il gioco," gli fa eco Firth, che sottolinea che "inserire solo alcuni schermi brontoloni per ricordare alla gente di registrarsi non funziona. Quando si registrano, dovete offrir loro almeno il 100% in più di gioco."

L'intero problema di assicurarsi la registrazione, però, può essere un punto discutibile. In passato, molti sviluppatori shareware hanno permesso agli utilizzatori di scaricare un gioco intero, sperando che, poi, almeno alcuni di costoro fossero abbastanza onesti da pagare la tassa di registrazione se continuavano ad usarlo.

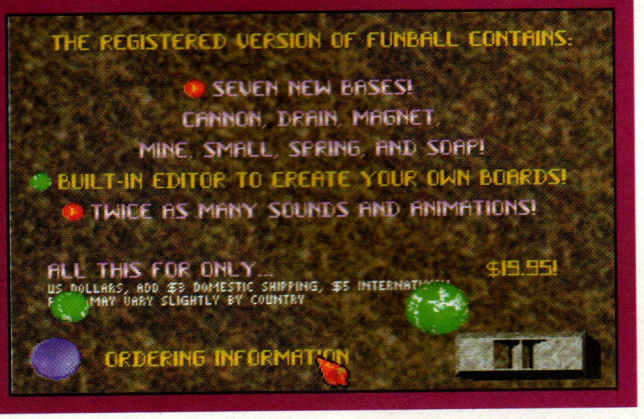
Ma molti dei giochi shareware seguono il modello Wolfenstein: ricevete una quantità X del gioco senza stringhe connesse e siete incoraggiati a dar via quella versione addirittura metterla in linea perché qualcuno la scarichi. L'incentivo di questa formula è abbastanza ovvio -



Uno dei posti migliori per mettere il vostro gioco shareware è su Internet. Questa locazione WWW presso la California State University di San Marcos, è fondamentalmente una locazione FTP shareware.

Un Buon Aggancio

Funball, della Impulse Games, è un titolo shareware che è buono in quasi tutti gli aspetti: è semplice ma attraente, facile da giocare e, se volete aver più di quanto riuscite a scaricare, dovete pagare. Le cose extra che ricevete quando vi registrate ne rendono conveniente il prezzo.



l'unico modo in cui potete avere più di ciò che vi piace, è pagarlo.

3 Upload, upload, upload!

Negli ultimi mesi, l'attività in linea è aumentata vertiginosamente, grazie soprattutto alla spinta dei media che stanno intorno alla Superstrada informatica ed al fatto che adesso sia America Online che CompuServe offrono un accesso totale ad Internet. Ma questo significa anche che ci sono letteralmente centinaia di posti nei quali inserire il vostro nuovo shareware perché venga scaricato. Quali sono i migliori?

Dan Puraty, creatore di Double Match, Spin 'n Win e Triple Yahoo, dice che è una domanda difficile, "specialmente con tutte le collezioni shareware che sono disponibili su CD-ROM.

Molte delle più piccole bacheche possono scomparire altrettanto velocemente quanto sono nate. CompuServe è un buon posto, perché la gente sa che può avere il vostro supporto se avete sette soci. Anche le altre maggiori bacheche sono buone, perché generalmente scambiano i programmi che vengono caricati su di essa con altre BBS, ed è così che si diffonde uno shareware."

Troverete i giochi della Glacier Edge Technology su tutti i maggiori servizi commerciali in linea, ma si trovano anche in molte locazioni FTP (Protocollo per il trasferimento di files) anonime su Internet - ed è qui che può stare il futuro dello shareware.

Le tariffe di collegamento ad Internet sono spesso una frazione di quelle dei servizi commerciali in linea - io, per esempio, pago 50 centesimi all'ora per il mio collegamento ad Internet rispetto ad un prezzo variabile tra $ 2,00 e $ 2,95 all'ora per l'accesso ad Internet di American Online - e tariffe così basse significano che ci sono molte più probabilità che io scarichi qualcosa d'impulso.

E fare in modo che la gente guardi il tuo gioco è già metà della battaglia. Come dice il programmatore shareware Dysband, "Dopo gli incentivi alla registrazione, la chiave più importante per un gioco shareware di successo è una buona distribuzione."

4 Non vi fossilizzate

Dan Taylor della Crack dot Com dice che una delle cose peggiori che uno sviluppatore di shareware possa fare è quella di fossilizzarsi. "Non fate la stupidaggine di tentare di aggiungere nuove caratteristiche ad un vecchio gioco.

Se avete scoperto qualcosa di nuovo, sarà meglio usarlo come base per un nuovo gioco, invece che usarle per migliorare di poco uno vecchio. Questo è ciò che ha fatto la id Software con Wolfenstein 3D. Avrebbe potuto usare la tecnologia creata per Doom e fare Super Wolfenstein 3D, ma ha deciso di passare a qualcosa di nuovo."

Un'altra trappola nella quale cadono alcuni sviluppatori è l'idea "Non lo metto fuori finché non sarà il meglio del meglio" - e, come risultato, alcuni giochi non vedono mai il mercato.

Tre anni fa, Derek Smart ha iniziato a programmare un gioco chiamato Battlecruiser 3000 A.D.

Dopo averci lavorato sopra da solo per un paio d'anni, alla fine ha firmato un contratto con Interplay per commercializzare il suo gioco - e poi si è prefissato il compito di fare la simulazione di combattimento spaziale più avanzata, complessa e graficamente eccezionale che fosse mai stata creata.

Il risultato? Il gioco non è ancora uscito in vendita e quindi lui non ha guadagnato un centesimo di vendite. "È meglio impegnarsi su una data di realizzazione," dice Taylor della Crack dot Com, "e mettere in circolazione il gioco in quel momento - anche se pensate che non sia poi così grande. Almeno, prendete l'abitudine di lavorare su dei programmi temporali."

5 Conservate il vostro solito lavoro

Se chiedete che cosa lo abbia ispirato a mettersi a produrre shareware, Ian Firth della Diversion Software risponde con una sincera risata, "Denaro, Ah, ah, ah .. se solo avessi saputo allora quello che so oggi!"

Riuscire a sopravvivere con le registrazioni dello shareware può essere pieno di frustrazioni. Eric Dysband deve ancora arrivare a conseguire dei profitti dai suoi giochi, una situazione la cui colpa egli addossa alla mancanza di registrazione ed all'uso illegale dei suoi titoli nelle collezioni di shareware su CD-ROM. Alla richiesta di dare un consiglio agli aspiranti creatori di shareware, la prima risposta di Dysband è "Conservate il vostro lavoro regolare."

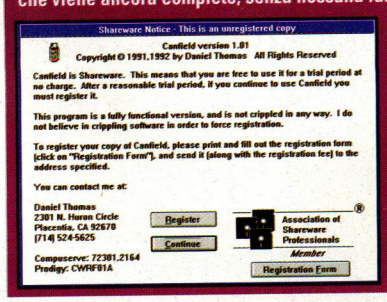
Firth dice di aver avuto un profitto in senso stretto, "dato che i miei giochi non mi sono costati nulla se non del tempo." Ma la cosa più importante che Firth ha guadagnato dalla commercializzazione dello shareware è l'esperienza, e l'ha investita nella produzione di giochi da vendere al dettaglio con il suo marchio Diversions Software.

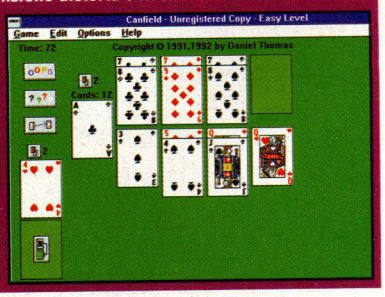
"Sì, lo shareware mi ha dato dei profitti, anche se modesti," dice Dan Puraty. "In realtà, il guadagno era piuttosto buono, ma il riconoscimento era più importante: la Expert Software mi ha contattato e mi hanno detto di essere impressionati dal mio interfaccia utente e dal mio stile, e così mi hanno contattato per scrivere altri giochi".

Valerio Scola

Un Gioco Vecchio ma Buono

Canfield for Windows di Dan Thomas è un eccellente gioco di solitario - ed uno dei pochi che viene ancora completo, senza nessuna funzione distorta o livelli mancanti.





PROMOZIONE PERSONAL COMPUTER

PC PENTIUM 75 MHZ

CASE DESKTOP SLIDE IN LINEA TIME LINE - **P**ENTIUM 75 MHZ INTEL
8 MB RAM A BORDO - **H**ARD DISK 850 MB - **C**D ROM DOPPIA VELOCITÀ
FLOPPY DISK 3" 1/2 1.44 MB - **T**ASTIERA ESTESA ITALIANA
SCHEDA **V**IDEO PCI 1 MB - **M**OUSE 3 TASTI
CAVO STAMPANTE - **M**ONITOR 14" COLORE
1024x768 PIXEL 0.39 TIME LINE
SISTEMA OPERATIVO MS WINDOWS 95
L. 2.600.000 + IVA

NEXT INTERNATIONAL

Via Bugatti, 13 - 20017 Rho (MI) - Tel. 02/93505280 - Fax 02/93505942

Cambio della Guardia in USA

Questo mese, è stato un po' difficile trovare la solita serie di spiritosaggini carine ed argute per questa pagina introduttiva perché lo staff di PC Gamer sta attraversando una di quelle situazioni al contempo allegre e tristi, yin e yang e anche malinconiche. Il nostro amico e direttore dell'edizione consorella americana, Matt Firme, sta abbandonando i problemi quotidiani della pubblicazione di una rivista per assumersi problemi assolutamente nuovi in qualità di editore di PC Gamer.
Siamo tutti contenti per Matt e gli facciamo i migliori auguri. Egli è stato una parte importante del nostro successo ed una delle principali ragioni per cui PC Gamer è cresciuto dalle sue origini come giornale di bestiame, nei remoti anni '30, fino a diventare l'odierna rivista di giochi per PC e su CD-ROM più venduta al mondo.
Siamo sicuri che anche il nuovo direttore americano Dan Bennet sarà un ottimo partner per noi fratelli italiani.

Requisiti Hardware

In ogni recensione di *PC Gamer*, troverete due informazioni molto importanti: i requisiti minimi di hardware necessari per il gioco e le configurazioni hardware che raccomandiamo come le minime indispensabili per gustarlo veramente. Anche se un gioco può funzionare con il sistema minimo indicato dal fabbricante, non è detto che funzioni così bene. È proprio per questo che noi proviamo ogni gioco con sistemi diversi, in modo da potervi dare una valutazione più realistica di ciò di cui avrete veramente bisogno.

SISTEMA DI VALUTAZIONE DI PC GAMER

100%-90% Classico

Non sono molti i giochi che riescono a guadagnarsi una valutazione superiore al 90% e sono ancora meno quelli che si avvicinano al magico 100. Qualunque gioco valutato sopra il 90% diventa istantaneamente un classico - un gioco veramente significativo dal punto di vista sia del contenuto che del design e tale da essere raccomandato senza riserve a chiunque si interessi di videogiochi.

89%-80% Eccellente

Si tratta di giochi eccellenti. Tutti quelli che raggiungono un punteggio in questa fascia meritano sicuramente la vostra attenzione, anche se non sopravanzano nettamente i loro concorrenti. Inoltre, in questa zona si posizioneranno dei giochi che sono vere e proprie pietre miliari dal sapore decisamente specialistico - si potrebbe trattare della migliore simulazione del 7° Cavalleggeri presente sul mercato, ma non tutti sono interessati a rivivere la battaglia di Little Big Horn.

79%-70% Molto Buono

Giochi validi, che raccomanderemmo agli appassionati di un genere particolare - anche se probabilmente ci sono in giro dei giochi migliori.

69%-60% Buono

Un gioco ragionevole, sopra la media. Potrebbe valere la pena comprarlo, ma probabilmente ha qualche pecca rilevante.

59%-50% Discreto

Giochi molto dozzinali. Non del tutto senza valore, ma neppure il modo migliore per spendere il vostro denaro per i giochi.

49%-40% Inferiore alla Media

Di bassa qualità. Soltanto alcune caratteristiche di qualche interesse impediscono di farli precipitare nell'abisso della prossima categoria...

39%-0% Lasciate perdere

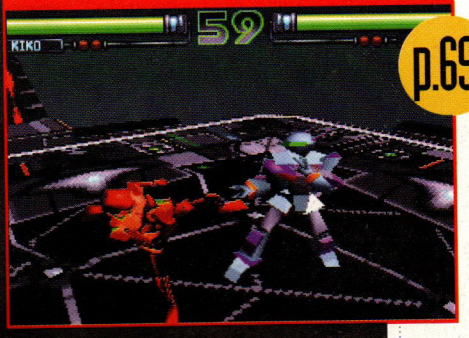
Giochi davvero terribili - e più in basso si scende, peggio diventano. Evitate questi titoli come la peste - e poi non dite che non vi avevamo avvertito!

PC Gamer Giochi del mese

PC GAMER GIOCHI DEL MESE

Ogni mese, premiamo i giochi migliori che vediamo - quelli che si meritano l'88% o più - con il nostro ambito premio. Non è facile meritarselo e c'è un gran numero di giochi eccellenti ai quali il premio sfugge per un soffio. Questo mese, a nostro insindacabile giudizione segnaliamo:

FX FIGHTER



p.69

MECHWARRIOR II

p.50

FLIGHT UNLIMITED

p.61

Mechwarrior 2

Genere: Simulazione

Software house: Activision

Editore: Activision, 11601 Wilshire Blvd, Suite 1000, Los Angeles, CA 90025 (310) 473-9200

Richiesti	Raccomandati
double speed CD-ROM ; 486DX2/50; 8MB RAM; Mouse	Quad-speed CD-ROM; Pentium; 16MB RAM; Sound card; Joystick

Dall'apertura sino alla battaglia finale, *Mechwarrior 2* è un gioco davvero impressionante. Valeva la pena aspettarlo.

Finalmente Mechwarrior 2 è arrivato, e nonostante i ritardi, le false partenze ed i problemi che hanno oscurato il progetto fin quasi dal giorno in cui è stato annunciato per la prima volta, il risultato finale dimostra che le cose buone arrivano per chi sa aspettarle.

Ambientata nel 31° secolo, la storia di Mechwarrior 2 è andata avanti di parecchi decenni rispetto al racconto di mercenari del Mechwarrior originale, ed ora presenta una trama molto più ricca e solida che affida al giocatore il ruolo di una recluta pilota di BattleMech (o 'Mech) al servizio di uno dei due potenti clan - il Clan Wolf ed il Clan Jade Falcon.

Dopo essere stati sonoramente sconfitti nella battaglia di Tukayyid e costretti a firmare un cessate il fuoco di 15 anni con le forze della Sfera Interna, i Clan si sono ritirati nei loro mondi e sono attualmente impegnati in una escalation di contrasti che minacciano di distruggere il tessuto della società dei Clan.

Il vostro obiettivo nel gioco (oltre a sopravvivere a ciascuna missione, naturalmente) è quello di salire di grado guadagnando onore e prestigio sino a quando acquisirete il rango di Kahn (il titolo detenuto dal capo del Clan). Quindi, sfiderete in battaglia il Kahn del Clan rivale per diventare il-Kahn, supremo governatore di tutti i Clan.

Ma prima di poter raggiungere questo altissimo obiettivo, dovrete farvi largo verso la vetta e dimostrare di essere un abile pilota 'Mech. Iniziate il gioco scegliendo di quale Clan fare parte e poi procedete ai campi di addestramento, dove riceverete chiare istruzioni su come manovrare i 'Mech da un istruttore indignato. Fatelo contento e sarete pronti a combattere; fatelo arrabbiare e vi potreste trovare a cambiare l'olio dei 'Mech.

È durante questi esercizi di addestramento che darete le prime occhiate al dramma cinematico che è diventato l'intero universo Mechwarrior. Con tre modalità di risoluzione tra cui scegliere - una standard da 320 x 320, una 640 x 480 ed una straordinaria 1072 x 768 - la vista dalla cabina di pilotaggio appare molto superiore e più realistica di qualsiasi altro gioco di robot da battaglia. I 'Mech, i palazzi e i panorami sono resi tutti in modo nitido, con coperture modeste ma efficaci sparse qua e là e migliorate dagli effetti di illuminazione dinamica per le missioni diurne, notturne, all'alba o al tramonto.

E anche se la modalità a bassa risoluzione appare grandiosa, quando portate il display a un gradino superiore con 640 x 480, inizierete a vedere l'incredibile dettaglio che è stato messo per rendere ciascuno dei 14 tipi di 'Mech, fino alle insegne dei Clan sulle fiancate dei velivoli. Aggiungete a tutto questo dei punteggi molto efficaci ed effetti sonori della Digital Domain e dei Sondelux Media Labs (reponsabili degli effetti sonori di True Lies), e Mech 2 inizia a prendere il volo.

Ma senza un robusto motore del

In *Mechwarrior 2*, potrete salire di grado e negli onori affrontando i vostri bene armati confratelli nella sala delle prove. Ma, purtroppo, avrete soltanto i vostri cannoni al plasma per difendervi.

Le esplosioni sono grandi e impressionanti, soprattutto quando trovate qualcosa di volatile come questa stazione energetica.

Accendendo i suoi razzi per saltare, questo Summoner salta sopra il vostro *'Mech*.

L'UNIVERSO DI 'MECH

Sono più di dieci anni che Battledroids, il gioco da tavolo della FAS, ha introdotto per la prima volta il mondo dei mercenari, dei Clan, e dei pesanti BattleMechs dell'universo BattleTech. Da allora, BattleTech si è trasformata in una grande industria con libri, miniature e giochi da tavolo. Con Mechwarrior 2, non c'è dubbio che una nuova generazione di giocatori per computer sarà introdotta alla mistica di BattleTech. Così, se volete saperne di più su BattleTech, provate questi primi tre titoli della serie per PC.

BattleTech: The Crescent Hawks Inception

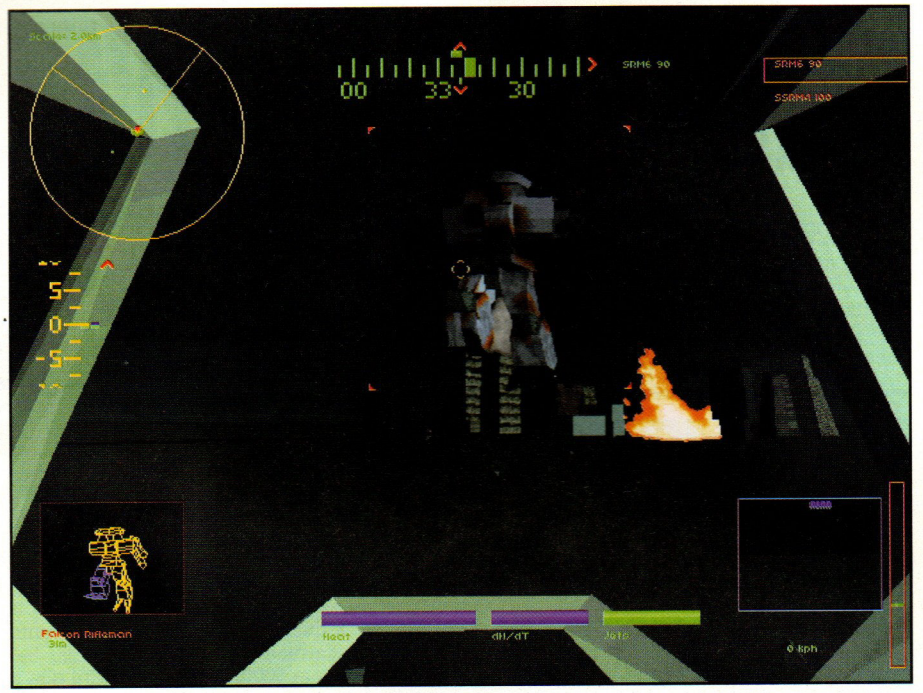
La prima traduzione per computer di BattleTech dava vita ad elementi di gioco di ruolo presenti nel gioco da tavolo, con un'interfaccia di facile impiego, combattimento in tempo reale, strategia complessa ed elementi di gioco di avventura.

BattleTech: The Crescent Hawks' Revenge

Il seguito di The Crescent Hawks Inception, BattleTech: The Crescent Hawks' Revenge, portava avanti gli elementi di gioco di ruolo e di strategia del primo gioco, aggiungendo nuove caratteristiche di combattimento che vi consentivano di comandare sino a quattro Lance (squadre) e introducendo combattimenti su vasta scala.

Mechwarrior

Uno dei precursori della sempre crescente famiglia dei tiratori in prima persona, l'originale Mechwarrior univa gli elementi di gestione delle risorse e di gioco di avventura propri del gioco di ruolo da tavolo in una simulazione a tiro rapido diventata immediatamente un classico.



Una delle visioni più impressionanti di *Mech 2*: un 'Mech nemico aziona i suoi razzi da salto...

La modalità di miglioramento di immagine mostra l'ambiente con semplici modelli a profili e vi consente di individuare rapidamente i *Mech* danneggiati.

gioco o un buon controllo delle opzioni, la grafica ed il suono non significano niente, vero? Be', il gioco mostra attenzione tanto ai dettagli come alla parte visiva, con missioni programmate per dare al giocatore l'opportunità di abituarsi a controllare questi bestioni, e poi diventa tanto avvincente da farvi immergere completamente nella lotta dei clan.

Quando inizierete a proseguire nelle campagne, troverete che il combattimento è rapido e feroce a causa delle diverse dotazioni di armi di ciascuno dei 'Mech nemici. I 'Mech pesantemente corazzati come il Marauder IIC si muovono tipicamente con il proposito di uccidere e di far saltare in aria con grossi fucili, mentre i veloci Summoners (personalmente, i miei favoriti) usano le capacità di lanciarsi fuori dalla rotta di pericolo e di attaccare dall'alto. Questo rende le missioni così imprevedibili che spesso vorrete entrare in missione per scoprire che genere di avversari state affrontando e poi rientrare con un 'Mech meglio attrezzato per il compito.

Le missioni sono spezzate in obiettivi primari, secondari e terziari, simili a quelli di TIE Fighter, con il successo che arride alla conquista dell'obiettivo primario.

C'è anche un'ampia gamma di tipi di missione, da missioni d'attacco, a missioni di difesa e di ricognizione, tutte con le proprie caratteristiche e sensazioni uniche.

Queste missioni hanno luogo in una vasta serie di ambienti, dal vuoto freddo, inquietante e buio di un asteroide, all'alba degli altopiani desertici, e rimarrete sempre consapevoli dell'ambiente e del ruolo che esso riveste nel combattimento.

Il terreno di ciascuno di questi ambienti può essere un aiuto o un ostacolo. Le colline forniscono un limitato riparo, ma vi rallentano anche, mentre gli edifici degli sparuti ambienti urbani forniscono ampia protezione dai 'Mech predatori. Durante le missioni con poca luce, dovrete avvicinarvi rapidamente per entrare in contatto visivo con i 'Mech nemici, mentre durante le missioni in pieno giorno potete stare più tranquilli ed attaccare da più lontano.

Mechwarrior 2 supporta molti dispositivi di controllo, come il Flightstick Pro ed il Thrustmaster FCS della CH Products, ma io ho trovato che la tastiera per il movimento del 'Mech ed il mouse per il controllo della torretta erano tutto ciò di cui avevo bisogno per pilotare il mio 'Mech una missione dopo l'altra.

Mentre le campagne sono molto sodisfacenti per il giocatore singolo, è un po' deludente il fatto che non possano essere colegabili in rete. Nonostante le aspettative, le missioni di campagna nella versione iniziale non saranno per più giocatori.

E, anche se, incluso in questa versione, c'è un ottimo demo di qualche missione collegabile in rete (nessun dubbio che questo allontanerà di conseguenza folle arrabbiate di 'Mech-isti amanti dei collegamenti in rete), queste non fanno parte della storia principale.

PC GAMER GIUDIZIO FINALE

93%

ASPETTI POSITIVI: Immagini e suoni ad altissimo livello controlli lisci come la seta; missioni impegnative.

ASPETTI NEGATIVI: Richieste di sistema notevoli in alta risoluzione.

IN SINTESI: Se quest'anno potete giocare un solo gioco di robot in battaglia, scegliete questo.

Hi-Octane

Genere: Arcade

Software house: Bullfrog

Editore: Electronic Arts, 1450 Fashion Island Blvd., San Mateo, CA (415) 571-7171

Richiesti	Raccomandati
Double-speed CD-ROM Drive; 486/50MHz; 8MB RAM; Mouse	Pentium 90MHz; SVGA; Joystick of gamepad; Sound Card Supportata

Sicuramente piacerà a quelli tra voi che hanno sempre voluto brandire un'arma in autostrada, ma che non hanno mai osato.

Hi-Octane è un'altra di quelle corse futuristiche nelle quali pilotate su vari percorsi una macchina che sfiora il suolo, cercando di vincere i vostri avversari con una combinazione di velocità e di potenza di fuoco. In apparenza, c'è molto di Slipstream 5000 anche se io gli avrei dato un punteggio molto più basso. Io vedo Hi-Octane come il migliore di due titoli - anche se, comunque, non avrei dato un premio nemmeno ad Hi-Octane.

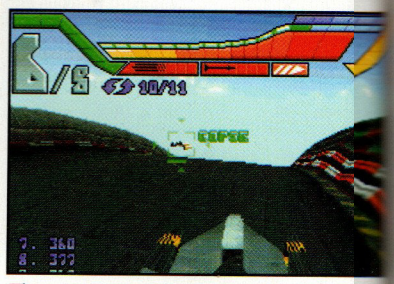
Dapprima, gli aspetti positivi. Hi-Octane ha un ottimo aspetto, con tutte le belle ombreggiature e ricoperture che ormai ci aspettiamo dalla Bullfrog. E si presenta ancor meglio nella sua modalità ad alta risoluzione 640 x 480, anche se avrete bisogno di un sistema molto avanzato perché funzioni bene in alta risoluzione. Su un P90 con 24 MB di RAM, la modalità a 640 x 480 era estremamente lenta, a meno che non togliessi il cielo, le superfici e gli altri extra grafici facoltativi. Ed a quel punto la modalità 320 x 200 era migliore e funzionava più in fretta.

La velocità è la chiave di Hi-Octane, ed è la sua maggior forza. A farla funzionare in bassa risoluzione (anche con inseriti tutti i dettagli), sentite veramente il sibilo della pista che vi sfiora mentre inserite i turbo e vi precipitate nel sorpasso dei vostri avversari. La sensazione di volare sopra la pista o della forza di gravità nel momento in cui immettete il vostro bolide in una curva con i terrapieni è un piacere di per sé. Voi sapete solo che state andando terribilmente forte - e questo rende ancor più emozionante quando un avversario si pianta vicino a voi, con il fucile sfavillante, cercando di spingervi fuori alla prossima curva.

E questo ci porta ad un altro punto forte: l'armamento. A differenza di Slipstream 5000, nel quale colpire gli avversari significava solo averli rallentati leggermente, Hi-Octane vi consente di far saltare i vostri nemici, mandando le munizioni raccolte e le riserve di carburante a disperdersi su tutto il tracciato. Sì, possono rientrare in gara, ma perderanno un mucchio di tempo e di potenza. Così, colpire i vostri nemici significa sia un ritardo nel tempo di completamento della gara che la possibilità di fare scorta di ogni bendiddio senza dover fare delle deviazioni per rifornirsi di carburante, munizioni o protezioni, disposti intorno a ciascun circuito.

Ci sono sei veicoli tra i quali scegliere, ciascuno con le sue caratteristiche molto particolari di velocità, armamento e gestione. Il mio preferito era Jugga, un qualcosa che assomigliava ad un grosso semi-camion con il giusto equilibrio di armi e velocità, tale da falciare quasi tutti i veicoli in campo.

Nel gioco ci sono anche sei circuiti, che vanno dagli ovali stile NASCAR ai pericolosi circuiti cittadini dei Gran Premi di F1, con ambiziosi salti e sentieri alternativi fuoristrada per i coraggiosi.



Potete vedere l'azione da dentro il vostro veicolo e quando un nemico è alla vostra portata, il vostro sistema di puntamento lo identifica e non lo molla.

Se non avete abbastanza potenza turbo di riserva per sfuggire all'attacco, troverete il vostro veicolo che si capovolge, perdendo preziose riserve per tutta la strada.

Il problema di Hi-Octane, però, è che il gioco finisce lasciandoti alla fine la sensazione di essere stati beffati. Per esempio, vincete il campionato e ritornate allo schermo di partenza come se non fosse successo nulla. E, anche se vincere il campionato a livello più alto di difficoltà non è affatto un'impresa da poco, sarebbe bello se la sfida durasse più dei sei circuiti disponibili. Ma con soli sei percorsi, il campionato può finire in poche ore o meno.

Grazie alla solita enfasi posta dalla Bullfrog sulle partite tra più giocatori, nonché alla velocità ed alla distruzione di questo titolo, Hi-Octane è decisamente raccomandato.

PC GAMER GIUDIZIO FINALE

ASPETTI POSITIVI: Sensazione reale della velocità, grande grafica e tanta azione armata.

82%

ASPETTI NEGATIVI: La partita finisce e basta, anche troppo in fretta.

IN SINTESI: Un ottimo gioco, ma avrebbe potuto essere grandioso.

Star Trek TNG: A Final Unity

Genere: Avventura Grafica

Software house: Spectrum HoloByte

Editore: Spectrum HoloByte, Inc., 2490 Mariner Square Loop, Alameda, CA 94501 (510) 522-3584

Richiesti	Raccomandati
Double-speed CD-ROM drive; 486/33; 8MB RAM; 3MB hard-drive space; Super VGA; Mouse	Quad-speed CD-ROM drive; 486/66; 12MB hard-drive space; Sound card supportata

Da lungo tempo attesa, l'incursione della Spectrum nell'ultima frontiera va dove sono già andate molte avventure grafiche.

La Spectrum HoloByte ha fatto molte cose giuste nello sviluppo di questo gioco, il primo utilizzo da parte dell'azienda dell'ambita licenza Star Trek: The Next Generation (ST:TNG).

Come prima cosa, si è assicurata che il gruppo di programmazione del gioco comprendesse molti membri del gruppo creativo del serial televisivo. Naren Shankar, che è passato da consigliere scientifico a scrittore regolare durante le ultime stagioni dello spettacolo, è stato assunto come consulente al dialogo ed alla stesura del copione; e Denise e Michael Okuda, anche loro componenti del gruppo di TNG, hanno lavorato come consulenti tecnici. Gli appassionati più attenti di Trek troveranno alcuni nomi familiari nei crediti del gioco, e persino il romanziere di Trek, Stephen Goldin, ha messo mano alla composizione di ST:TNG: A Final Unity.

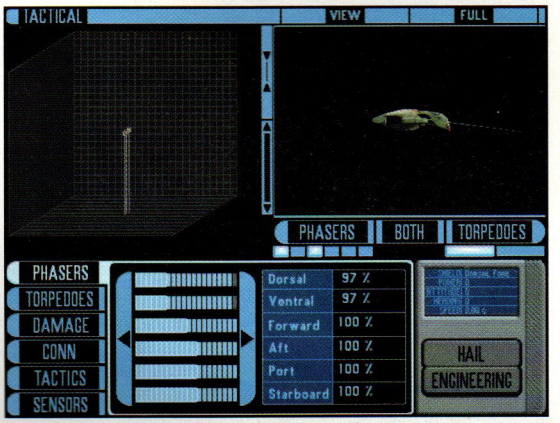
La Spectrum ha anche saggiamente adottato la formula a episodi che ha aiutato a rendere le avventure Classic Trek della Interplay così convincenti. Come quei giochi, la storia di A Final Unity è divisa in varie avventure più brevi, simili ad episodi di uno spettacolo televisivo.

E, naturalmente, i produttori del gioco si sono assicurati che tutte le star dello show partecipassero al doppiaggio, in modo tale che tutti i personaggi principali avessero proprio la voce che uno si aspetta di sentire. Quando il capitano Picard dice "Manovre evasive", sentiamo gli inconfondibili ed impostati toni di Patrick Stewart. Anche il computer della Enterprise, a cui dà voce Majel Barret, sembra un vecchio amico.

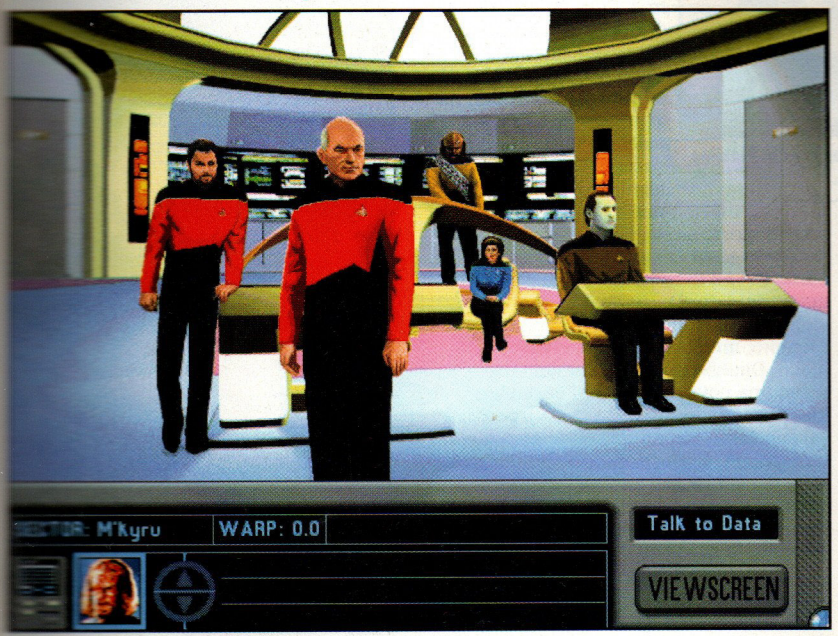
Se la Spectrum si fosse messa a creare un nuovo episodio del serial televisivo, avrebbe avuto a disposizione un buon gruppo per farlo. Il problema sta nel fatto che A Final Unity non è uno spettacolo televisivo; è un gioco, e le due cose sono alquanto diverse.

Come gioco, A Final Unity sembra molto simile a quello che è: il primo vero tentativo della Spectrum HoloByte in un'avventura grafica. Ed ha un sacco di pecche che ci si aspetterebbe di trovare nel lavoro di un principiante.

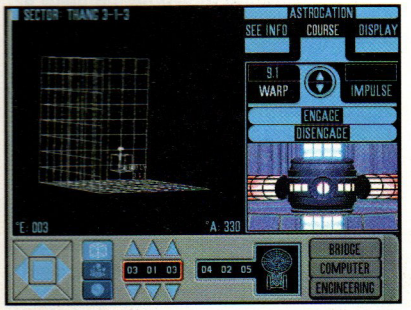
Qui, non c'è niente di terribilmente originale. A Final Unity è pieno di cliché tratti dai giochi di avventura e dallo stesso Star Trek. I cliché di Trek non sono un grande problema: la gente che compra questo gioco vuole immergersi nel mondo del suo programma televisivo preferito, e, così, alcuni elementi familiari (la macchina aliena impossibilmente enorme; le chiacchiere tecnologiche; il classico test di umanità



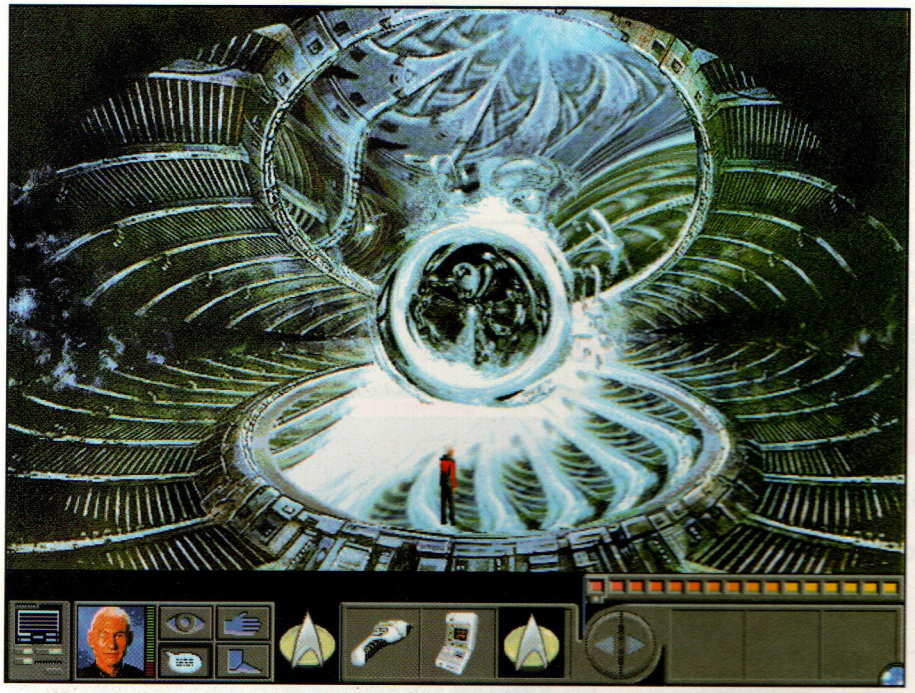
La stazione tattica è il posto dove si svolgono tutti i combattimenti nave contro nave. Come la maggior parte degli altri sistemi della nave, sono davvero molto verosimili.



L'equipaggio della nave spaziale che tutti amano, sul ponte della nave spaziale che tutti amano! Purtroppo, questo è uno dei pochissimi posti che potete visitare sull'amata Enterprise.



"Seconda stella dalla sinistra, e diritto fino al mattino." Fissate una rotta sullo schermo di navigazione e siete pronti a nuove vite.



Prima che tutto finisca, vi troverete faccia a faccia con un'onnipotente entità aliena. Dovrete usare un po' della classica diplomazia per convincere il vostro ospite della fondamentale bontà dell'umanità.

Su Morassia, il mondo-zoo, dovrete distruggere il contrabbando del 24esimo secolo. Al centro di tutto si trova un commerciante Ferengi.

un paio di minuti per andare da un punto A ad un punto B. Nello show televisivo non vedrete mai due minuti filati di Data mentre cammina - i programmatori della Spectrum forse pensavano che in un gioco per computer sarebbe stato meno noioso?

E non aspettatevi di passare del tempo ad esplorare la Enterprise. In A Final Unity, solo due parti della nave sono rappresentate come veri ambienti: il ponte e la stanza dei transporter. La stanza delle conferenze, un set così popolare nel serial televisivo, è ridotta a null'altro che ad una serie di porte su cui fare click per accedere ad un menù di ospiti con i quali parlare, ed il livello degli ingegneri è rappresentato da un solo schermo.

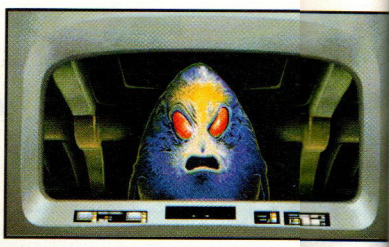
E poi ci sono i problemi logici. Per esempio, in una scena verso la fine del gioco, Data ha iniziato a camminare verso una navetta aliena. Si è fermato, identificando in una piattaforma posta sul suo cammino un qualche tipo di transporter. Eppure, quando ho detto a Data di camminare ancora verso la navetta, lui non ha girato intorno al transporter: ci ha semplicemente camminato sopra ed è scomparso.

Considerando da quanto tempo i giocatori stanno aspettando A Final Unity, potreste aspettarvi che sia o davvero grande, oppure veramente terribile. Si rivela non essere né l'uno, né l'altro.

fatto dalle potenze superiori) potrebbero lavorare a favore del gioco.

Ma ci sono molte cose in A Final Unity che saranno fin troppo familiari a chiunque abbia giocato con molte avventure grafiche: c'è la ricerca di un antico e leggendario oggetto; c'è una pletora di quesiti che sembrano esistere solo per allungare il gioco invece che per far andare avanti la storia; ci sono molti viaggi avanti e indietro tra locazioni che avete già visitato e c'è un'intera foresta di alberi di dialogo tra i quali dovrete muovervi per avere tutte le informazioni di cui avete bisogno.

Aggiungete a questo una manciata di piccoli problemi di gioco: in qualche missione sui pianeti, c'è moltissimo da camminare e Picard e compagni non hanno mai fretta; in un caso, un personaggio sullo schermo ci ha messo



A Final Unity ci offre il primo sguardo sui Chodak, un'antica razza aliena che da molto tempo si pensava estinta.

Allarme Rosso!

Attenzione! Consigli sul Gioco in Avvicinamento!

Anche nel 24esimo secolo, la galassia è un grande posto minaccioso. Dovrete tenervi strette le vostre facoltà mentali se volete sopravvivere. E se tali facoltà non sono sufficienti, questi suggerimenti possono venirvi utili.

Nelle intense conversazioni tra una nave e l'altra che avvengono sempre prima di una battaglia, cercate di scegliere la risposta disponibile che maggiormente si attaglia al personaggio di Picard. Seguite il comportamento deciso ma diplomatico del bravo capitano e riuscirete a terminare alcuni scontri, come il primo incontro con il Capitano Pantara, senza sparare un colpo. Infatti, il cauto approccio di Picard vi aiuterà a superare tutti i tipi di gua.

In missioni lontane, esaminate tutto. E non guardate soltanto, fatene un'attenta scansione. Alle volte, le informazioni che solo un potentissimo registratore potrebbe raccogliere vi forniranno utili indizi.

Ascoltate i vostri subordinati, alle volte avranno ottimi suggerimenti. Infatti, se scegliete di giocare al livello di difficoltà più basso, vi staranno tutti addosso sino a quando farete la cosa giusta.

Affronterete alcuni indovinelli prima di terminare il gioco. Sarete a posto se ricorderete che nell'universo Trek gli uomini sono le creature umili e morali.

PC GAMER GIUDIZIO FINALE

74%

ASPETTI POSITIVI: I visi e le voci familiari dovrebbero far felici tutti gli appassionati di Star Trek

ASPETTI NEGATIVI: Gli elementi del gioco di avventura sono un po' troppo familiari ed alle volte questo gioco va avanti troppo piano.

IN SINTESI: Se vi è piaciuto The Next Generation, vorrete avere A Final Unity, soltanto, non vi aspettate nulla di straordinario.

Space Quest 6

Genere: Avventura

Software house: Sierra On-Line

Editore: Sierra On-Line, 3380 146th Place SE, Suite 300, Bellevue, WA 98007 (206) 641-7617

Richiesti	Raccomandati
CD-ROM drive; 386; 4MB RAM; SVGA; Mouse	Double-speed CD-ROM; 486; 8MB RAM; Sound card supportata

Una parte di *Discovery Channel*, dieci parti di *Red Dwarf*, l'ultimo episodio di *Space Quest* vi porta nelle viscere dell'humor fantascientifico.

Si sa che è difficile tenere a bada un uomo buono. Quando le cose si fanno dure, i duri si mettono in azione. Chi abbandona non vince mai e i vincitori non abbandonano mai.

Grandi adagi, ma come essi si applichino anche remotamente a Roger Wilco, va oltre l'intelligenza combinata della galassia. Ed ancora, per tutte le sue mosse goffe, incespicanti e testarde, è ancora qui pronto a salvare l'universo. Solo una cosa: oggi, l'universo non ha bisogno, né vuole essere salvato, almeno non secondo le voglie di Roger. Così, sembra che dovrà mettere gli occhi esitanti su qualcosa di più piccolo. Molto, molto più piccolo.

Se avete pensato che le prime cinque puntate di Space Quest giocavano liberamente con le convenzioni della fantascienza, aspettate di caricare Space Quest 6: The Spinal Frontier. Se lo stesso titolo non è sufficiente per dirvi che i creatori di Roger fustigheranno tutte le vacche sacre della fantascienza di Hollywood, considerate l'introduzione al gioco: nel tentativo di salvare la vita della dolce compagna di equipaggio, Stellar Santiago, dalle grinfie del cattivo Sarpei, Roger si lascerà ridurre ad uno stato microscopico ed iniettare nella circolazione sanguigna di Stellar. Lì, si farà strada attraverso un vero libro di testo di anatomia umana in una lotta per raggiungere il cervello di Stellar prima che ci arrivi Sarpei. Questa ambientazione dovrebbe far rivoltare nella tomba Isaac Asimov.

È confortante vedere un viso familiare, anche quello di un vecchio nemico. Siate gentili con Elmo, e vi potrebbe aiutare.

L'avventura inizia con Polysorbate LX, un piccolo pianeta selvaggio, posto nelle profondità della galassia. Per la maggior parte della gente, un'evasione da spiaggia significherebbe un po' di relax, qualche drink e forse un'avventura romantica. Non per Roger, naturalmente. Subito all'inizio, riesce a farsi invischiare in una caccia galattica ad un droide, quando acconsente ad aiutare uno straniero a consegnare alla giustizia un endodroide traditore - e tutto per 50 miseri dollarzoidi. Vedete, Roger è un po' al verde ed ha bisogno di denaro per poter comprare un foglio con i trucchi per l'ultimo videogioco di successo, Stooge Fighter.

Di pari passo con lo humor contorto, sono qui presenti tutti gli intricati quesiti di Space Quest che abbiamo imparato a conoscere e ad odiare. Un esempio per tutti: Roger ha bisogno di arrestare l'endodroide, ma ogni volta che gli si avvicina, il droide lo trasforma in coriandoli. Dopo aver acquisito una bombola di azoto liquido, dovrà trovare un qualche modo per far sì che il barista di un conveniente night club lo lasci passare dietro il banco. Con quello che trova lì dietro, più uno o due viaggi al piano superiore per alcuni accessori flessibili, ha l'attrezzo giusto per portare a termine il compito di mettere nel sacco il droide. Tutto ciò che deve fare adesso è localizzare il droide, freddarlo con l'azoto, sbatterlo dentro ad un milione di frammenti di ghiaccio e consegnare il tutto al cacciatore di taglie. Sono veramente troppi passi per un pezzettino

Nonostante il loro aspetto, questi tipi farebbero più volentieri la spesa per comprare mobili per la casa che trattare con voi. Una volta che siete separati, potreste tentare di creare un diversivo.

Mentre il droide fuggitivo si nasconde nello scantinato del night club, dovete trovare il modo di convincere il barista che voi dovete stare dietro il banco. Avete bisogno di alcune cose che si trovano lì dietro.

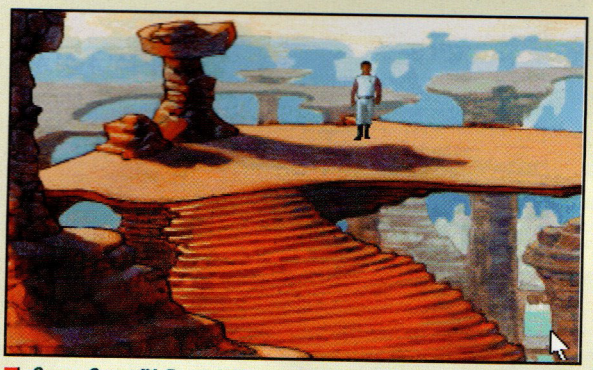
La Saga di Space Quest

La serie Space Quest, la seconda più lunga linea di avventure grafiche della Sierra, ha attratto legioni di giocatori nella sua versione distorta del futuro. La tecnologia è cambiata drasticamente da Space Quest I: The Sarien Encounter, ma alcune cose sono rimaste costanti: lo humor fuori dagli schemi, i quesiti diabolicamente stravaganti e l'eroe goffo e perdente, Roger Wilco.

The Sarien Encounter ci ha fatto conoscere l'arci-nemico di Roger, il malefico Sludge Vohaul. Roger, un portinaio dello spazio di basso rango, destinato a rimanere tale, è diventato un eroe suo malgrado quando le forze del male hanno rubato il Generatore di Stelle che tiene in vita il suo pianeta Xenon. L'originale Sarien Encounter presentava la rudimentale grafica EGA di quel dì, ma poi gli è stato fatto un restauro nel sofisticato VGA per mantenere il passo degli ultimi giochi della serie.

Space Quest II: Vohaul's Revenge ha riportato Sludge pieno di rancore. Questa volta, Sludge aveva architettato un piano terrificante che comprendeva innumerevoli cloni di venditori di assicurazioni. Naturalmente, doveva essere fermato e Roger era la persona giusta per farlo.

Space Quest III: The Pirates of Pestulo era programmato con un nuovo sistema di avventura grafica che permetteva una maggiore risoluzione ed una grafica trimensionale. Presentava anche il primo tema musicale serio della collana, scritto da Bob Siebenberg di Supertramp.



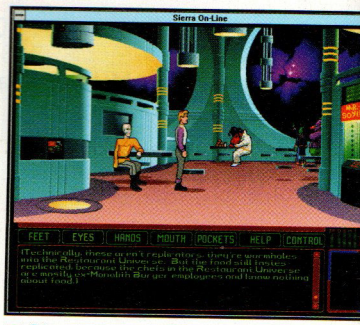
Space Quest IV: Roger Wilco and the Time Rippers ha segnato un miglioramento enorme nella grafica della serie Space Quest.

Un altro grande balzo grafico è venuto con Space Quest IV: Roger Wilco and the Time Rippers, la prima delle avventure di Roger ad essere fatta con una grafica VGA a 256 colori con magnifici sfondi disegnati a mano.

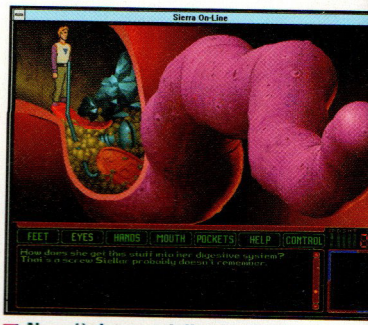
Dopo aver salvato l'universo per quattro volte, Roger finalmente ha assunto il comando di una nave spaziale in Space Quest V: The Next Mutation. Naturalmente, si trattava di una chiatta per l'immondizia. Potete togliere l'uomo dal letame, ma non potete togliere il letame dall'uomo.

Dove apparirà Roger la prossima volta? Non si può dire.

Vostra madre vi ha sempre detto di pulir camera vostra. Oh, bene, ciò rende un po complicato trovare qui quello che vi ser



Diceva che avrebbe dato il suo braccio destro per voi, e l'ha fatto. Ma vi dovete guardare negli occhi a proposito di un'alt parte del corpo...



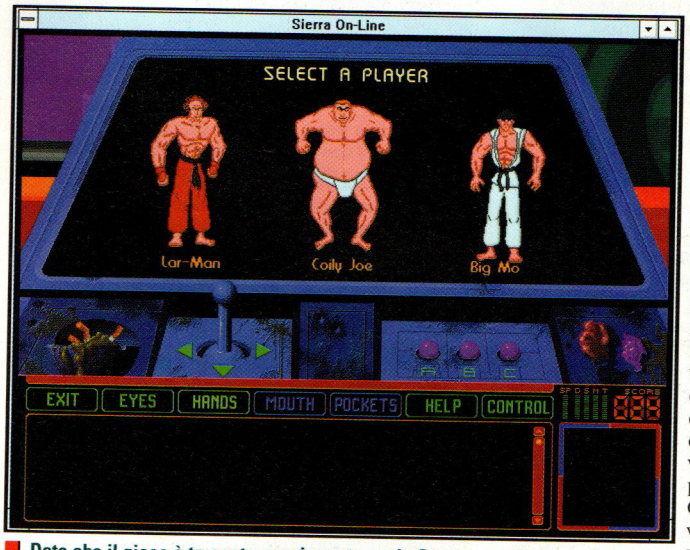
Non c'è da meravigliarsi se la gente si fa togliere queste cose. Ancora una volta le abitudini schifose di qualcuno fanno la fortuna di Roger.

minuscolo di gioco.

Mentre tutti i giochi di Space Quest sono stati sporcati da allusioni ad altra fantascienza, letteraria, filmica o televisiva, Space Quest 6: The Spinal Frontier scoppia di frecciate pungenti, grandi e piccole. Un po' di tutto, dall'amato Viaggio Allucinante di Asimov ai classici televisivi "The Outer Limits" ("Limiti estremi") vengono ridicolizzati ed i creatori del gioco sembrano essere andati fuori dalla loro strada per colpire la saga di Star Trek.

Ma la fantascienza non è l'unico obiettivo degli strali di Space Quest. In un'esilarante sequenza che o farebbe morire dal ridere Bill Gates oppure gli farebbe prendere il telefono per chiamare i suoi legali, Roger ha una lite con l'Autostrada Informatica, che comprende un incontro con la molto familiare interfaccia Windows 3.1.

C'è stato un grande cambiamento nell'aspetto di Space Quest dalla sua quinta puntata. Se ne sono andati i più tradizionali cartoons in stile Sierra dei giorni che furono, sostituiti da una grafica molto simile al più recente episodio di King's Quest. L'apparenza del gioco è un po' troppo disneyana per i miei gusti, ma almeno la grafica non mi dà ai nervi quanto la narrazione. Mi sono trovato a fare esattamente le stesse cose che facevo quando giocavo con la versione migliorata per CD-ROM di Space Quest 4 - azzerare il volume della narrazione non appena iniziava il gioco.



Dato che il gioco è truccato, non importa quale Stooge scegliete, perderete comunque. Non vi ho detto di essere carini con Elmo?

Questo è il primo gioco di Space Quest che funziona sia sotto DOS che sotto Windows, ma i risultati sono alquanto mischiati. Tutto sembra funzionare abbastanza bene con la nuo versione Windows, ma dovrete decider subito se volete giocare in DOS o in Windows.

PC GAMER GIUDIZIO FINAL

ASPETTI POSITIVI: Una moltitudine di quesiti e stoccate fantascientifiche ci aspetta in Space Quest.

82%

ASPETTI NEGATIVI: Narrazione noiosa, l'animazione troppo bella per l'argomento.

IN SINTESI: Non è il migliore della serie Space Quest, ma è qualcosa che gli appassionat dei giochi precedenti vorranno decisamente provare.

NBA Live '95

PC GAMER GIOCHI DEL MESE

Genere: Sport

Software house: Electronic Arts

Editore: Electronic Arts, 1450 Fashion Island Blvd., San Mateo, CA 94404-2064 (415) 571-7171

Electronic Arts ha pubblicato il gioco di basket pieno di azione e velocita' che i fans stavano aspettando

Richiesti	Raccomandati
Double-speed CD-ROM drive; 486/33; 8MB RAM; 3MB hard-drive space; Super VGA	486/66 opiù veloce; 15MB hard-drive space; Mouse; Joystick o gamepad; Sound card Supportata

Ascoltate, atleti del computer. Finalmente gli appassionati di pallacanestro hanno qualcosa di cui rallegrarsi.

NBA Live '95 della Electronic Arts e' un gioco semplicemente incredibile - una festa per gli occhi e le orecchie di azione di basket ad alto livello con schiacciate e tiri.

Dimenticatevi tutti gli altri giochi di basket presenti nei negozi. Questo e' davvero una cosa seria. Va bene - cosi' non c'e' molta concorrenza per la corona del basket per computer: Nothing But Net e' una buona simulazione statistica, ma non c'e' molto da guardare. Road to the Final Four 2, una simulazione di basket universitario, offre delle statistiche adeguate ed una grafica decente. Ma in nessuno riuscivate a trovare una simulazione NBA ad alto livello - fino ad ora.

Quando ho ricevuto la mia copia del gioco per la recensione, devo ammettere che non ero troppo entusiasta. "Bella roba, la conversione di un gioco a cartuccia," ho pensato. Però, nel momento in cui ho caricato il gioco, ho capito che NBA Live era qualcosa di speciale.

Che stiate guardando la prospettiva ravvicinata nella risoluzione standard oppure nella visione generale del campo in alta risoluzione, la grafica vi farà uscire di testa. I giocatori sembrano proprio quelli veri, dagli occhiali di Horace Grant alla fascia per la testa di Cliff Robinson. E questi personaggi non sono solo bianchi o neri; sono della giusta gradazione di bianco o nero.

Anche nella modalità di risoluzione standard VGA 320 x 200, la grafica e l'animazione dei giocatori appare fantastica.

Naturalmente, abbiamo visto giochi nei quali la grafica dei giocatori sembrava grande - fino a quando non iniziava l'azione. Ma i giocatori di NBA Live sono realistici sia quando corrono su e giu' per il campo che quando stanno fermi. Il movimento e' fluido ed assolutamente credibile. Tiri in elevazione, palleggi, rimbalzi a canestro, ganci, molti tiri, anche un po' di sarcasmo - tutti gli allenatori sarebbero fieri di questa scelta di tiri.

Questo gioco ha qualcosa per tutti. È il primo ed il più avanzato gioco di azione, con il giocatore che fa le mosse, che sceglie i tiri e che rompe i tabelloni. Ma aspettate - c'e' di piu'!

Come allenatore, potete scegliere tra una manciata di piani di attacco, compresi un attacco in movimento, triangolazioni lungolinea e all'interno ed un attacco a tre punte. Per quanto riguarda la difesa, un'intercettazione della palla a metà campo o a tutto campo, un pressing a tutto campo o in metà campo oppure una difesa piu' rilassata ad un quarto di campo. Potete scegliere anche la quantita' di pressione difensiva da opporre all'avversario. Altre opzioni vi consentono di ..., impostare squadre doppie ed assegnare scontri individuali. Quando si lascia fare al computer, ogni squadra ha due strategie principali di difesa e di offesa che riflettono il loro stile di gioco durante la stagione 1994.

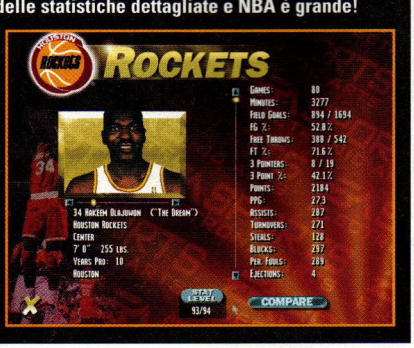
Eppure, entrando nei dettagli, NBA Live non è proprio perfetto. La sua pecca più evidente è l'intelligenza artificiale dei giocatori controllati dal computer; si passano troppi tiri aperti e perdono troppo tempo utile mantenendo il possesso della palla. Spesso, il pivot starà proprio dietro la linea dei tre punti con la schiena rivolta al difensore e palleggerà come un matto fino a quando il cronometro scendera' a 4 secondi - poi tirerà una bomba allo scadere del tempo. Per fortuna lo potete mettere in panchina, ma prima o poi il suo sostituto tirerà fuori lo stesso trucco.

Poiché il gioco è così bello da guardare, funzione abbastanza bene come simulazione di allenamento, ma è la modalità azione che affascinerà la maggior parte dei giocatori. Due giocatori possono battersi l'uno contro l'altro e questo è il momento in cui NBA Live inserisce la marcia in più. Dimenticatevi dell'intelligenza artificiale - quando vi scontrate con un vero avversario il gioco assume una vita tutta sua.

Ogni volta, questo gioco rivela

A tutta statistica

Praticamente tutte le simulazioni sportive hanno delle statistiche dettagliate e NBA è grande!



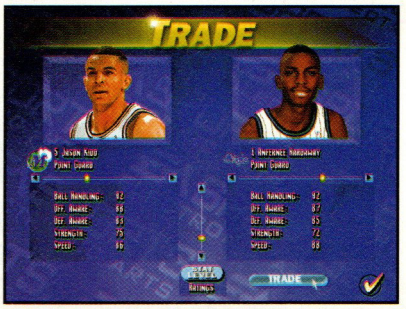
Nella modalità ad alta risoluzione VGA, potete vedere l'intero campo in un dettaglio incredibile e preciso.

un'incredibile attenzione per I dettagli. Il controllo è così rapido e risponde così bene che potete saltare per fare un tiro, fintarne uno e poi passare - il tutto mentre siete ancora per aria.

I giocatori sono classificati in sedici categorie di abilità, in base alle statistiche della stagione NBA 1993-1994. Li vedrete ritratti in fotografie grandi e ad alta risoluzione complete di statistiche e di punteggi. Il gioco ha abbastanza statistiche da soddisfare la maggior parte degli appassionati sportivi, ma io preferirei vederne altre ancora.

L'azione è ripresa da una telecamera unica, con una prospettiva sul campo di 30 gradi e dotata di due possibilità di zoom. Alla risoluzione standard VGA, avete una visione ravvicinata dell'azione che si muove per seguire la palla. La visione in SVGA ad alta risoluzione mostra l'intero campo da gioco. Io pensavo che la visione in bassa risoluzione fosse sufficientemente stupefacente - poi mi sono portato sulla meravigliosa visione in alta risoluzione e me ne sono fatto immediatamente prendere. Sembra quanto di piu' vicino alla realta' si possa avere da un computer, anche se alcuni giocatori con dei monitor piu' piccoli potrebbero trovare la grafica troppo piccola per apprezzare i dettagli.

Dallo stridio delle scarpe da tennis

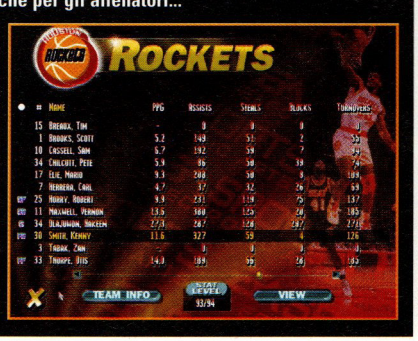


NBA Live '95 non ha un editore di gioco ma gli scambi sono veloci e rapidi.

alle tribune rumoreggianti, gli effetti sonori di NBA Live sono quasi perfetti. Ogni cosa nel gioco ha il giusto suono e non c'è nemmeno l'annunciatore rompiscatole che cerca di fare un resoconto standard azione per azione del gioco. L'annunciatore si fa vedere solo alla fine di ogni quarto di gioco per leggere il punteggio che potete tranquillamente vedere sullo schermo, proprio come fanno I veri annunciatori! Il presentatore è anche disponibile per introdurre le formazioni di partenza e per preparare l'atmosfera della partita, ma durante il gioco effettivo si trova dove dovrebbe stare - e cioè fuori dai piedi.

Un gioco per allenatori? Yes!

Si tratta di un gioco per baskettofili utilissimo anche per gli allenatori...



Il Gioco del Coach

Quali tasti premere per lanciare una sedia?

Va bene, allora NBA Live '95 non veramente una simulazione di pallacanestro, ma il gioco mette noi giocatori da sala giochi, in azione.

A dir la verità, io odio la maggior parte dei giochi di azione. Preferisco delle pure simulazioni di allenamento, nelle quali la mia brillante - o ottusa - strategia e capacità di gioco fanno la differenza tra il vincere e il perdere. Forse è perchè sono un imbranato quando si viene ad un joystick o ad un gamepad, ma - tranne per le simulazio di volo e per quelle di guida - preferis ordinare i tiri dal bordo del campo.

Per fortuna, NBA Live vi consent fare proprio questo: potete impostare i giochi offensivi e difensivi, fare le sostituzioni e chiedere i time out - e p pestare i piedi ed imprecare quando le cose non vanno nel modo voluto. Le vostre opzioni sono piuttosto limitate e il gioco probabilmente non soddisferà maggior parte dei giocatori dalla ment strategica con la sua modalità da istruttore - ma è così bello da vedere che probabilmente non ci faranno cas

Il gioco offre abbastanza statistic da mantenervi interessati e... una inter stagione in un batter d'occhio. Voi scegliete una squadra da controllare e il resto del gioco viene giocato in sottofondo.

Potete fare in modo che il compu decida anche le partite della vostra squadra, in modo da passare velocemente ai playoffs.

I risultati sia nella graduatoria di campionato che nei leader statistici, sembrano piuttosto solidi. Orlando, Phoenix, Houston, New York, Seattle, Indiana, e Charlotte sono le squadre d battere e quasi sicuramente Shag e Hakeem guidano il campionato nel punteggio.

Non c'è un editore per aggiunger giocatori o aggiornare le loro statistic ma gli scambi sono facili. Io ho compos rapidamente una squadra costituita principalmente da ex North Carolina T Heels; con alcuni altri giocatori ACC p arrotondare il numero. Mica male, ver

PC GAMER GIUDIZIO FINALE

ASPETTI POSITIVI: Tutti. Tutto NBA Live '95 è una festa per gli occhi e per le orecchie.

90%

ASPETTI NEGATIVI: Non potete editare i giocatori e le opzioni di addestramento e strategiche sono limitate.

IN SINTESI: Se siete un tifoso di pallacanestro ed avete un computer sofistica non dovreste rimanere senza questo gioco.

Central Intelligence

Genere: Avventura strategica

Software house: Ocean

Editore: Ocean, 1855 O'Toole Ave., Suite D-102, San Jose, CA 95131 (408) 289-1411

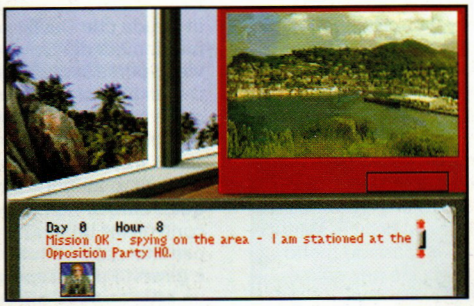
Richiesti	Raccomandati
386; 4MB RAM; DOS 3.1 o più recente; VGA; Mouse	Sound card

Con questo titolo è difficile che le cose possano andare male. Ma date un occhiata al gioco e vedrete che ci si puo' anche riuscire.

A chi importa se un dittatore fascista a due bit si impossessa della piccola isola caribica di Sao Madrigal? Se siete una spia senza nome che controlla un gruppo di agenti operativi in Central Intelligence, ve ne importera' molto. Perche' sara' vostro compito, nel caso decideste di accettarlo, fermare il sanguinoso colpo di stato militare di questo emulo di Fidel Castro prima che stringa relazioni con la Cina comunista e minacci gli interessi americani...

Se state cercando una versione tropicale di Doom nella quale correre nelle sale dei palazzi nemici facendo a pezzi i comunisti, avete scelto il software sbagliato; questo e' un gioco di caccia cerebrale. Voi controllate 27 agenti mandati a distruggere la felice esistenza del nuovo regime dell'isola - una premessa che potrebbe farvi desiderare di buttarvi immediatamente nel vivo dell'azione, ma che invece vi lascia seduti ai bordi facendovi interpretare il ruolo della spia astuta. Non mi ci e' voluto molto tempo in questo ruolo prima di aver voglia di premere il grilletto invece di tirare i fili.

Le vostre forze sono divise in tre squadre, specializzate nella raccolta di informazioni, nella propaganda e nelle operazioni militari. Con un intero armamentario di sporchi trucchi, il vostro gruppo deve fare disastri nelle attività politiche ed economiche dell'isola e far fare le valigie al dittatore.



Tenete il gioco sotto controllo attraverso i rapporti inviati dai vostri membri operativi.

Il gruppo di azione politica costituisce gli occhi dell'operazione. Basandosi sulle sue informazioni, il gruppo di propaganda disegna e distribuisce posters e volantini antigovernativi. Del lancio di bombe e degli omicidi si occupa il gruppo di azione militare, i muscoli della vostra unita'. Uno dei segreti per vincere in questo gioco e' imparare ad usare tutti e tre i gruppi al momento opportuno, invece di affidarsi troppo decisamente su uno soltanto.

Mentre assegnate uomini e risorse, la mappa si avvicina per mostrarvi I dettagli di posizioni importanti.

Avete poche risorse locali a vostra disposizione per assistere voi ed i vostri uomini: i funzionari di Sao Madrigal sono sempre pronti a ricevere generose bustarelle ed i simpatizzanti possono venire reclutati tra i politici locali e gli studenti.

I guerriglieri che lottano per l'opposizione vi aiuteranno volentieri a distruggere gli obiettivi fintantoché li rifornirete di cibo, medicine ed armi.

Ma anche con tutte queste risorse, avere ragione del Governo non e' un compito facile. Il nuovo Governo ha più macchine da stampa e forza militare di voi. Mandate i vostri uomini in una missione pericolosa ed essi possono venire catturati. I cattivi hanno sparso sangue per prendere il controllo dell'isola; lo faranno ancora per mantenerlo.

Tutto ciò sembra interessante, ma in pratica nessuna delle promesse viene mantenuta. Non c'è proprio molto da fare e da guardare. Central Intelligence viene giocata su una mappa "Zoommabile"; clickate sulle icone per accedere alle varie persone o risorse ed usate la cartina per sistemare gli agenti e trovare i materiali. Potete tenere sotto controllo i vostri progressi controllando i rapporti che vengono presentati in diverse forme, compreso un video di movimento. Infine, le "micons" (o icone in movimento) funzionano come allarmi quando la vostra squadra è in pericolo.

Non tutti gli abitanti di San Madrigal amano il loro nuovo leader. Reclutare gli studenti per farvi aiutare.

Bisogna riconoscere che Central Intellingence è un gioco strategico complesso, con un'ampia varietà di situazioni potenzialmente difficili.

Ma per andare vicino e apprezzare questo aspetto, dovrete misurarvi con una curva di apprendimento molto ripida.

PC GAMER GIUDIZIO FINALE

53%

ASPETTI POSITIVI: Sarebbe potuto essere una grande premessa

ASPETTI NEGATIVI: Non divertente, non emozionante, non veramente molto da giocare.

IN SINTESI: Una lezione di potenziale perduto, Central Intelligence e' adatto solo per coloro che apprezzano un gioco lento.

The Orion Conspiracy

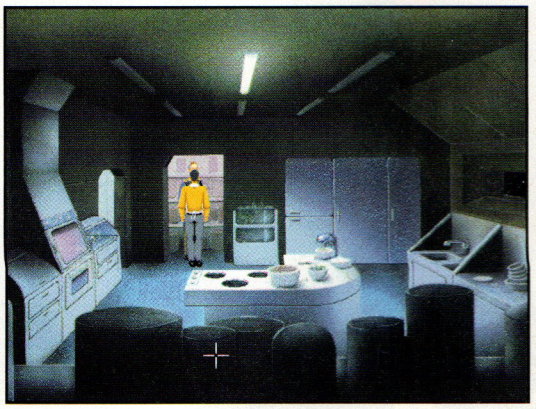
Genere: Avventura Grafica

Software house: Divide by Zero

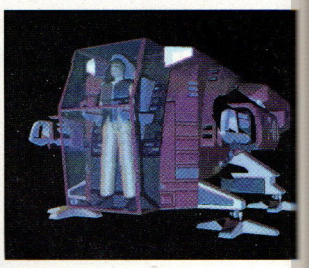
Editore: Domark Software, 1900 S. Norfolk St., San Mateo, CA 94403 (415) 513-8929

Richiesti	Raccomandati
CD-ROM drive; 486/25MHz; 4MB RAM; 10MB hard-drive space; SVGA; DOS 5.0 o più recente	Double-speed CD-ROM drive; 486/50 MHz; 8MB RAM; Smartdrive disk-cache; VLB video card; Mouse; Sound card Supportata

Vi piace guardare un investigatore di mezz'età in una stazione spaziale? Allora, questa nuova avventura fa al caso vostro.



Quando Devlin cerca di togliere una torta dalla credenza di Chandra, riceve una ramanzina - poi Chandra cammina fin lì e assume questa strana posizione di difesa per i successivi 30 secondi o giù di lì. Un esempio delle scarse e irrealistiche animazioni dei personaggi del gioco.

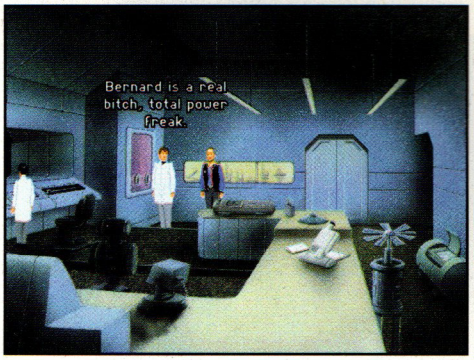


L'introduzione consiste in diverse sequenze di animazioni tridimensionali. Per questa nave deve essere stato usato del materiale piuttosto resistente - forse alluminio trasparente.

Alla prima occhiata, sembra che questo nuovo titolo abbia tutti gli ingredienti per un grande gioco di avventura: una trama intricata, molti personaggi unici con i quali interagire e quesiti onesti ma difficili. Penso che ciò non faccia altro che mostrare come le apparenze possano ingannare, perché questo potenziale non è stato raggiunto quasi per niente.

Il gioco di avventura fantascientifico è ambientato nel 2160 e vi fa prendere le parti del personaggio di Devin McCormack, ex capitano di un vascello di ricerca. McCormack è andato in pensione diversi anni prima, dopo essere stato ferito nell'attacco di una nave spaziale di una società rivale, durante la "guerra delle corporazioni", iniziata sotto forma di litigi sui diritti territoriali.

Ma i guai di McCormack non sono terminati qui. È stato disprezzato dagli impiegati dell'azienda per la sua incapacità di lavorare, ed entro breve anche la sua vita è andata in frantumi. Suo figlio Danny è uscito di casa per fare apprendistato presso la Kobayashi Corporation e poi sua moglie si è suicidata. L'ultima goccia è venuta poco tempo dopo: Danny è stato ucciso in un misterioso incidente.



***In The Orion Conspiracy*, c'è molto linguaggio più pesante di questo, ma è recitato in modo così poco convincente che non aggiunge nulla all'azione.**

Il gioco inizia dopo il servizio funebre presso la Stazione Ricerche della Kobayashi, Cerberus. Mentre McCormack siede nei suoi uffici, qualcuno infila un biglietto anonimo sotto la porta, in esso si dice che la morte di Danny non è stata un incidente. Il vostro obiettivo è quello di scoprire che cosa - o chi - ha causato veramente la morte di Danny, e sapere perchè la Kobayashi Corporation è così impegnata a mettere tutta la cosa a tacere.

È una storia molto interessante con un grande potenziale per belle avventure grafiche, ma dopo aver passato molto tempo su questo gioco, c'è una sola parola per descriverlo - noioso.

Dov'è che la cosa è andata storta? Bé, il primo grande difetto è la cattiva recitazione: poche battute, se pur ce ne sono, sono rese in un modo veramente convincente. Spesso il dialogo è così trascurato e secco che sembra che sia stato letto direttamente dal copione del gioco da persone che non hanno mai fatto nulla del genere in vita loro. Nemmeno l'aggiunta di un linguaggio scurrile piuttosto deciso aiuta a ravvivare le cose in modo significativo.

Poi, c'è il modo in cui il gioco gestisce l'interazione con i personaggi. Quando McCormack incontra qualcuno con cui volete parlare, vi viene presentata ogni volta la stessa lista di domande: Che lavoro fai? Ti piace lavorare qui? Conoscevi bene Danny? È successo qualcosa di insolito prima della morte di Danny? All'elenco, generalmente si aggiunge una domanda che si applica specificamente alla persona alla quale ci si sta rivolgendo, ma ciò non è sufficiente per togliere quella noiosa sensazione di monotonia che permea tutte le conversazioni.

Ma il problema più grande di The Orion Conspiracy è l'incredibile quantità di strada che Devlin percorre. Direi che più di metà del tempo passato a giocare viene persa semplicemente a guardare Devlin che va da un posto all'altro; e quel che è peggio, molti degli schermi (specialmente quei ponti apparentemente senza fine nei quali vive l'equipaggio) sembrano identici. Devlin ci può mettere quasi cinque minuti per andare a controllare un luogo, e poi cinque minuti per ritornare - e tutto ciò che potete fare è girarvi i pollici sperando che prenda un passo un po' più rapido.

È un peccato, perché se rimanete attaccati abbastanza a lungo scoprirete un mistero...

PC GAMER GIUDIZIO FINALE

ASPETTI POSITIVI: Una trama intricata e un buon cast di personaggi.

ASPETTI NEGATIVI: Poca animazione, molti dialoghi scritti in modo trascurato.

IN SINTESI: Se riuscite a resistere alla lentezza del ritmo, il mistero da risolvere è buono.

50%

Flight Unlimited

PC GAMER GIOCHI DEL MESE

Una grafica che propone immagini perfette e modelli di volo statico: questo gioco è il max della realtà...

Genere: Simulazione aerea

Software house: Looking Glass

Editore: Looking Glass Technologies, One Alewife Center, Suite 450, Cambridge, MA 02140 (617) 576-3310

Richiesti	Raccomandati
Double-speed CD-ROM drive; 486/33; 8MB RAM; SVGA graphics; 25MB hard-drive space	Quad-speed CD-ROM drive; Pentium 90; Joystick di volo e pedaliera; Sound card Supportata

Confesso che nelle mie simulazioni di volo mi è sempre piaciuta un po' di azione. Caspita, se non potete far saltare niente per aria, che gusto c'è? Ma, adesso che ho trovato una simulazione di volo che rende divertente il semplice volo, sto iniziando a cambiare la mia disposizione.

Se siete dei veterani di simulazioni di duelli aerei e siete stanchi di battaglie, Flight Unlimited può essere proprio il tipo di gioco di cui avete bisogno. Dimenticatevi per un attimo delle paure ingiustificate ed allacciatevi le cinture per fare un volo di puro divertimento, affinché questa simulazione di volo decolli.

Flight Unlimited è l'esperienza in cabina di pilotaggio più divertente che mi sia mai capitata. Dà delle sensazioni visive, uditive e generali come se steste volando sopra l'Arizona, la Virginia o l'Alaska, eseguendo acrobazie su un aereo acrobatico ad alte prestazioni.

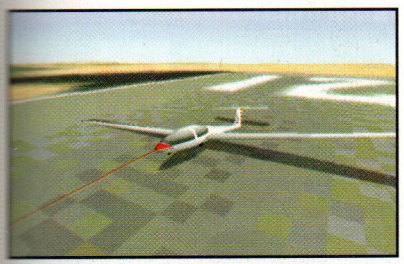
La grafica del terreno è nientemeno che superba. Foto aeree, ritoccate ed allargate su una mappa tridimensionale a contorni, offre un magnifico scenario alle vostre stravaganze aeree - ed un buon posto per morire quando cadete. Sorvolerete montagne, strette vallate, e passerete lungo i fiumi e le autostrade.

Quello che sentite in Flight Unlimited è in ogni istante buono come quello che vedete. Gli sviluppatori del gioco hanno registrato i suoni del motore di ogni aeroplano, cosicché non ce ne sono due che hanno lo stesso rumore. Gli effetti sonori sono assolutamente convincenti, dal brontolio di un motore a rotazione, al soprannaturale sibilo del vento intorno ad un aliante. Ci sono dei buoni dettagli audio anche sul terreno, anche se qualcuno deve far qualcosa per quel cane che guaisce.

Per quanto la grafica del terreno sia magnifica, questo campo di giochi aerei è stato progettato per voli acrobatici: quello che conta veramente è quanto succede in aria. Flight Unlimited modella non solo l'aereo, ma anche l'aria che scorre intorno ad esso. È un modello dinamico, con il terreno e l'elevazione che influenzano le correnti d'aria. Nel volo a vela, avete veramente una sensazione delle correnti fluide del vento che sono al lavoro nel gioco. Prendetene una davvero buona, e una termica - una colonna ascendente d'aria più calda - vi può far fare un buon tratto di volo. La sensazione di stare effettivamente volando è assolutamente magnifica.

Ci sono quattro aerei a motore che vi aspettano nell'hangar: il Pitts S-2B, lo Sukhoi SU-31, L'Extra 300S ed il Bellanca Decathlon. Sono tutti aerei leggeri costruiti per il volo acrobatico. Metteteci l'aliante Grob S-103 per un po' di volo planato e siete pronti a decollare.

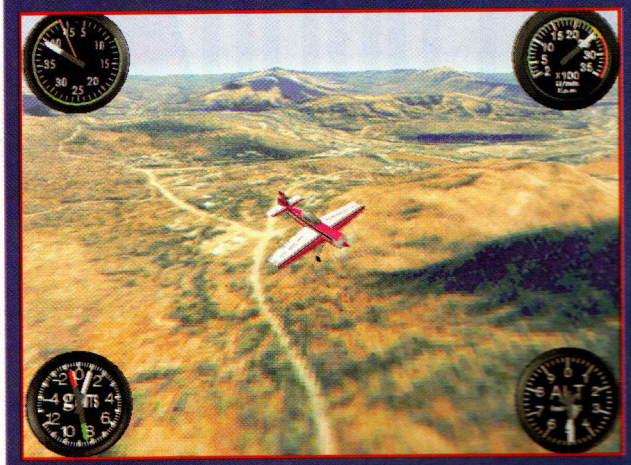
Dallo schermo delle opzioni, potete definire i livelli di dettaglio e aggiustare i livelli di difficoltà.



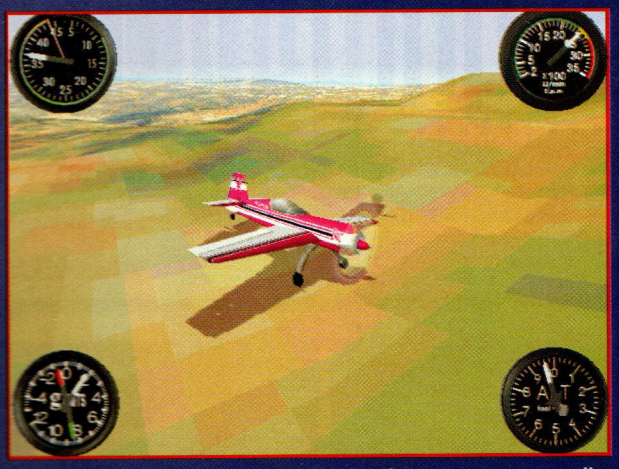
Per una sfida unica, provate ad uscire con questo aliante per un volo senza motore.

Con la vista della telecamera esterna, avete una grandiosa vista della grafica da fotografia e dei realistici effetti di illuminazione. La grafica del terreno in questo campo di giochi aerei è incredibile.

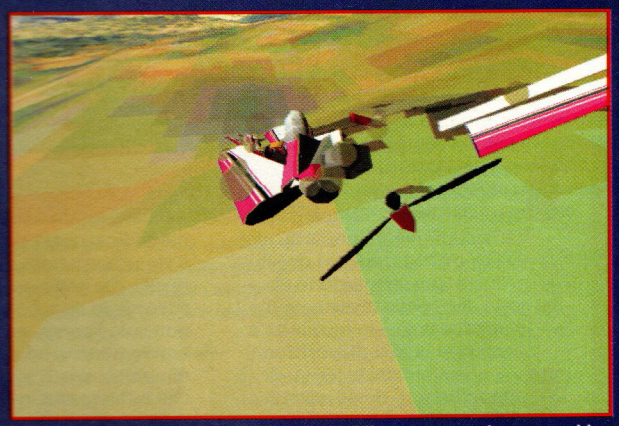
Volare e morire in *Flight Unlimited*



La grafica dal realismo fotografico mostra davvero i suoi pregi quando portate il Sukhoi verso terra per uno sguardo ravvicinato ...



...soltanto, non manovrate troppo vicini al suolo o potreste sottoporre il vostro aereo agli effetti invisibili del terreno e finire...



...rotolando tra colline e vallate, con voi ed il vostro aereo in un mucchio di metallo contorto, vetri rotti e carne bruciata.

Qui non ci sono strani aeroporti. Per il vostro piacere di volare, sceglierete cinque edifici FBO (Basi Operative Fisse) con piccole piste. Queste FBO servono da interfaccia per le diverse opzioni del gioco; muovendovi intorno agli edifici FBO resi in 3D, potete scegliere il vostro aereo, controllare il vostro libro di bordo, andare ad un altro FBO e iscrivervi a delle lezioni di volo.

La scuola di volo è un sogno che diventa realtà per qualunque pilota in erba. Ci sono circa 30 lezioni, che iniziano con gli elementi base e progrediscono attraverso delle manovre di acrobazia aerea piuttosto complesse. Dopo alcune lezioni di scuola a terra, prenderete un aereo per provare i vostri nuovi giochi ed è lì dove la scuola di volo decolla veramente. Il vostro istruttore di volo è al vostro fianco in ogni momento, che vi parla di manovre sempre più difficili, da un semplice giro ad una rotazione invertita. La sua voce è chiara ed il tono è sicuro e paziente. Sembra così reale che vi troverete ad essere nervosi mentre tentate di fare una manovra. E le istruzioni sono eccellenti, con un display che vi mostra l'angolo di attacco ed altri indicatori adatti a ciascuna manovra.

Il libro di bordo è un'altra eccellente caratteristica, che si aggiunge al realismo dell'"essere lì". Qui vedrete una registrazione dei vostri voli e dei certificati ottenuti. Usate il libro di bordo anche per vedere i "nastri" di tutti i voli che avete registrato. Dopo aver guadagnato le mostrine alla scuola di volo, potete provare le vostre capacità su 18 percorsi di gara, dove voi pilotate il vostro velivolo in competizioni cronometrate. Alcune sono semplici, mentre i percorsi di acrobazia aerea ad ostacoli sono incredibilmente difficili.

La strumentazione della cabina è minima, ma è in linea con questi velivoli acrobatici e con il gioco stesso. In Flight Unlimited, non è dove state andando che conta: è il divertimento per arrivarci.

Dentro la cabina di pilotaggio, potete scegliere tra diverse prospettive, compresa una modalità cabina di pilotaggio virtuale che vi consente di girare la testa per avere una migliore visione di tutto quel meraviglioso terreno. Per l'acrobazia aerea seria, la veduta aerobatica vi consente di controllare gli indicatori e di guardare una rappresentazione grafica della posizione del vostro aereo.

Con Flight Unlimited, un joystick funziona bene, ma questa simulazione merita di meglio. Una pedaliera per il timone aggiunge il tocco perfetto al notevole realismo del gioco.

Naturalmente, questa grafica di alta qualtà ha un prezzo. Anche il mio Pentium 90 ha avuto dei problemi a far funzionare Flight Unlimited al massimo della risoluzione, ma il programma vi dà abbastanza opzioni per ridurre il livello di dettaglio in modo da poter avere una velocità decente con le più veloci macchine 486.

Ma può volare da Roma a Milano?

L'ovvia domanda, naturalmente, è come sia Flight Unlimited in confronto a Flight Simulator della Microsoft. La risposta: non hanno niente a che fare l'un con l'altro.

Sicuro, entrambe sono simulazioni di volo del mondo reale, ricreando quello che potreste provare se aveste abbastanza denaro, coraggio e tempo libero da buttarvi nel volo a scopo di divertimento.

Tuttavia, dato che i confronti sono inevitabili, vediamo in che cosa differiscono queste due belle simulazioni.

Il venerabile Flight Simulator, adesso in versione 5.1, è la pietra di paragone per le simulazioni aeree non di combattimento. Infatti, per anni, è stato l'unico gioco disponibile.

Dischi di scenari aggiuntivi hanno mappato praticamente tutto il mondo, consentendo ai piloti da computer di volare da, diciamo, Los Angeles a Parigi usando la navigazione strumentale reale.

Nonostante il suo nome, Flight Unlimited ha una portata molto più limitata. È una scuola di acrobazia aerea virtuale, punto e basta. La navigazione non è un fattore. Questo videogame neonato è pertanto strettamente legato al volo per svago.

Il verdetto: se avete un interesse serio per il volo per divertimento simulato al computer, avete bisogno di entrambi.

PC GAMER GIUDIZIO FINALE

91%

ASPETTI POSITIVI: La miglior grafica mai vista in una simulazione aerea. Un'eccellente scuola di volo con istruttore.

ASPETTI NEGATIVI: Avrete bisogno di un Pentium 90 per dare il massimo

IN SINTESI: Con la sua grafica incredibile e la sua grande scuola di volo, Flight Unlimited si eleva al di sopra della massa delle simulazioni d volo.

Powerhouse

Genere: Simulazione economica

Software house: Impressions

Editore: Impressions; 222 Third Street, Suite 0234, Cambridge, MA 02142 (617) 225-0500

Richiesti	Raccomandati
CD-ROM drive; 386SX o più veloce; 4MB RAM; SVGA; 10MB hard-drive space; Mouse	Double speed CD-ROM; 486DX; 8MB RAM; Sound card Supportata

Quei diavoli alla Impressions dedicano i loro talenti ad un'altra simulazione d'affari e ottengonoun giusto successo.

L'energia controlla ogni aspetto della nostra vita, dalla tazza di caffè del mattino al computer che sto usando per scrivere questa recensione. Che vi piaccia o no, le grandi aziende energetiche ci tengono in pugno: esse hanno letteralmente diritto di vita o di morte. Senza energia, il tessuto stesso della società si sfalderebbe: guardate come esempio il black out di New York City. L'energia è potere.

Sembra una buona arena per un gioco, no? Be', David Lester e quei diavoli delle simulazioni d'affari alla Impressions sicuramente hanno pensato così, e sono venuti fuori con uno scenario futuribile nel quale le mega-aziende energetiche gareggiano per il dominio dell'energia in un mondo affamato di energia. Powerhouse vi affida le redini di una di queste aziende, un piccolo territorio per iniziare ed una popolazione affamata di elettricità. Che cosa ne potete fare? Investirete in forme di energia sicure per l'ambiente o lascerete che i vostri impianti energetici inquinino la regione? Assumerete ricercatori per scoprire nuove e migliori fonti di energia e migliorerete i vostri impianti? Il nuovo governo totalitario di quel piccolo paese che state fornendo vuole convertire tutti i vostri impianti energetici alla proprietà statale? Forse qualche sabotaggio o un po' di spionaggio industriale vi darà qualche vantaggio sulla concorrenza.

La maggior parte di Powerhouse è giocato con questa mappa principale e le barre delle icone, mentre costruite impianti energetici.

Benvenuti alle simulazioni economiche dello strano mondo Impressions. La Impressions - creatrice di Air Bucks, Detroit ed altri titoli strategici - è un'azienda che impara dai suoi errori, ascolta i suoi utilizzatori ed ogni volta tira fuori un titolo migliore e Powerhouse non fa eccezione. Usando una bella interfaccia Windows, una grafica Super-VGA e degli orpelli multimediali, ha creato il suo gioco più pulito, attraente e giocabile. Ci vorranno alcune letture del manuale per comprendere gli elementi del gioco, ma questo solo perché si tratta di un soggetto complesso e di un gioco sfaccettato.

Un sondaggio accurato farà risparmiare un sacco di tempo e di denaro capendo quale forma di energia è migliore in ciascuna area.

La premessa è semplice. Voi ed i vostri tre avversari iniziate in un unico territorio e dovete soddisfare la domanda di energia della zona. All'inizio, assumete dei geometri per mappare la terra e determinare le forme di energia più vantaggiose per ogni quadrato in cui è diviso il territorio. Lì c'è gas? Sosterrà una diga o un mulino a vento? Quanto lavoro ci vorrà per imbrigliare quest'energia? E quale sarà l'impatto ambientale? A tutte queste domande viene data una risposta da ciascun geometra per un'area di nove quadrati. Una volta determinata la migliore fonte energetica, la costruite, iniziate a migliorarla ed iniziate a cercare altre fonti da sfruttare. Tutto questo mentre voi guardate come il territorio assorbe energia dalle altre aziende e anche dalla vostra: emerge l'azienda che fornisce la maggior quantità d'energia ed ottiene il maggior profitto.

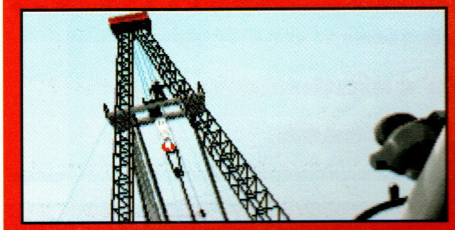
Gli scienziati ricercano miglioramenti in ogni elemento del gioco come la creazione di un'energia nucleare più sicura.

Powerhouse mette a disposizione dell'utente nove forme d'energia: carbone, petrolio, gas, solare, nucleare, eolica, onde, maree e geotermica (si veda la tabella a lato). Alcune sono più vantaggiose di altre, alcune più sicure per l'ambiente, alcune più facili da mantenere ed altre più economiche da sfruttare. Questo varia da una zona all'altra e da un governo all'altro. Una parte del carbone si trova a grandi profondità e ci vogliono mesi per arrivarci. Alcuni governi sono molto intolleranti in relazione all'impatto

Gli Strumenti dell'Energia

Dopo aver determinato la forma di energia più vantaggiosa per un quadrato, potete costruire una qualunque delle seguenti unità per meglio sfruttare il posto. Alcuni posti hanno bisogno di più dell'impianto base: raffinerie e generatori per produrre energia utilizzabile, aumentando così i costi fissi. In compenso c'è un miglior risultato energetico.

Pozzo Petrolifero



Estrae il petrolio. Richiede Raffineria e Generatore. I costi sono calcolati mensilmente per piattaforma marina e ogni 6 mesi per quelle a terra.

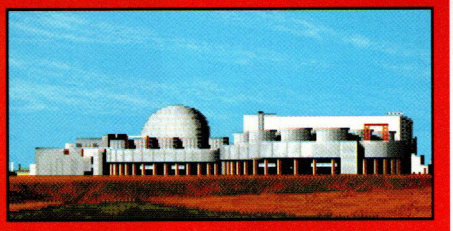
Impianto di Gas Naturale

Estrae il gas naturale. Richiede un Generatore. Costi sono calcolati mensilmente per le piattaforme marine, semestralmente per quelle a terra.

Miniera di Carbone

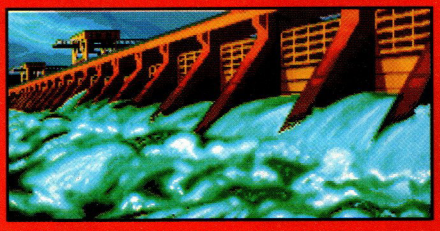
Estrae il carbone. Richiede un Generatore. I costi sono calcolati annualmente.

Centrale Nucleare



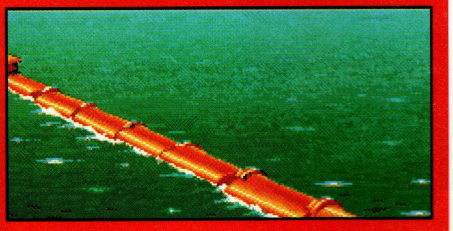
Usa la fissione nucleare per produrre e la fusione se investite in ricerche. Costi mensili.

Centrale Idroelettrica



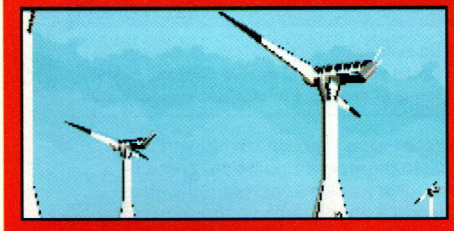
Trattiene l'acqua in bacini e la lascia uscire attraverso turbine per produrre elettricità. Può essere costruita solo sui fiumi. Costi bimestrali.

Energia Marina



Imbriglia l'energia prodotta dall'innalzamento e dall'abbassamento delle maree e delle onde. Può essere costruita solo sull'oceano. I costi annuali.

Energia Eolica

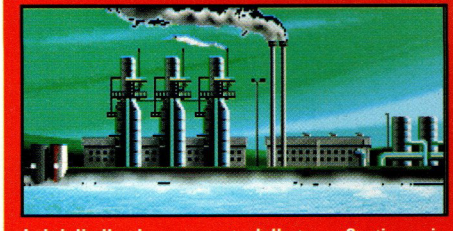


Produce elettricità con turbine mosse dal vento. I costi sono calcolati annualmente.

Impianto Solare

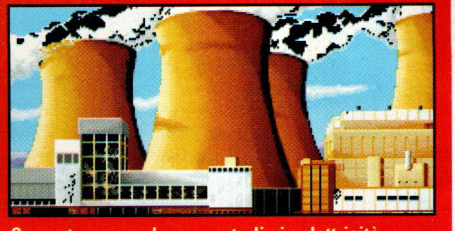
Converte l'energia del sole in corrente. I costi sono calcolati annualmente.

Impianto Geotermico

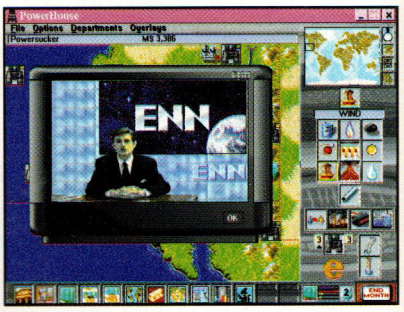


Imbriglia il calore generato dalla terra. Costi annui.

Generatore



Converte gas, carbone e petrolio in elettricità.



Gli inserti dei notiziari terminano ed iniziano ogni anno, ma la qualità video è mediocre.

ambientale negativo e causeranno problemi per le forme di energia che inquinano o per i proprietari che non tengono puliti i luoghi di produzione. Alcune forme di energia sono buone da costruire all'inizio perché sono economiche da costruire, hanno una produzione regolare e sono ambientalmente sicure. Con l'energia solare, eolica ed idroelettrica, siete abbastanza sicuri di un guadagno continuo - anche se più ridotto - nei giorni iniziali della vostra azienda. Quando ci mettete cinque o sei mesi a trivellare per trovare il petrolio o perché venga messa in esercizio quella centrale atomica, esse vi forniranno il tanto necessario capitale per rimanere in piedi.

Come in tutti i titoli della Impressions, innumerevoli tabelle, grafici, grafici a torta e rapporti mensili tengono sotto controllo progressi e fallimenti.

Ogni anno o durante le emergenze ci sono piccoli, e per la maggior parte inutili videoclips per determinare il Direttore Generale dell'anno ed altre stupidate del genere.

I giocatori possono comprare e trattare azioni, prendere a prestito del denaro per espandersi e, più interessante di tutto, condurre "operazioni uniche". Queste vanno dal sabotaggio, spionaggio e calunnia alla corruzione di funzionari governativi ed aggiungono un po' di pepe al gioco (una cosa che era stata promessa, ma poi lasciata fuori, per Transport Tycoon).

Ovviamente, queste hanno i loro rischi, ma è divertente almeno provare a vedere se riuscite a far saltare gli impianti nucleari di qualcun altro.

Anche i governi instabili aggiungono degli elementi di interesse al gioco, dove alcuni sono più responsabili nei confronti dell'ambiente, mentre altri sono instabili e pericolosi da trattare.

PC GAMER GIUDIZIO FINALE

ASPETTI POSITIVI: Un mix di economia, strategia e trucchi. Buone interfaccia e grafica SVGA.

80%

ASPETTI NEGATIVI: A lungo termine, il gioco può sembrare sovrabbondante. Le scarse qualità video aggiungono poco al gioco.

IN SINTESI: Un buon gioco per gli appassionati di affari e per gli aficionados di SimCity, ma per gli altri un po' noioso.

Balor of the Evil Eye

Genere: Gioco strategico

Software house: Koei Corp.

Editore: Koei Corp., 1350 Old Bayshore Hwy., Suite 540, Burlingame, CA 94010 (415) 348-0500

Richiesti	Raccomandati
CD-ROM; 386; Mouse; MS-DOS 5.0	Double-speed CD-ROM; 486; Sound card Supportata

Koei lancia un complesso gioco strategico che probabilmente confonderà tanti giocatori quanti ne divertirà. Ma non è così male ...

Negli anni, la Koei ha lanciato sul mercato delle simulazioni di guerra veramente notevoli, ambientate in vari periodi di tutta la storia. Il suo titolo più recente Celtic Tales: Balor of the Evil Eye prosegue la tradizione aziendale di profonda ricerca storica, di controllo totale del gioco e di profondi aspetti economici e di gioco di guerra. Infatti, Balor è così complesso che molti giocatori, anche veterani di strategia, lo possono trovare intimidatorio sin dal momento in cui aprono la scatola. Questo non è un gioco per tutti: solo coloro che hanno grande pazienza ed una mente davvero notevole saranno in grado di raccogliere il gioco davvero piacevole che è nascosto dentro a questo titolo.

Per un gioco pieno di tale complessità, l'idea di base è piuttosto semplice. Come capo di una delle diciotto tribù della terra dell'Eire, dovete acquisire ricchezze, terra ed importanza per diventare l'Alto Governante del regno. Una volta che avete la gente dell'Eire al vostro seguito, dovete tentare di sopraffare il potente esercito di Balor e rovesciare il suo regno del male.

Ad aiutarvi nella vostra ricerca c'è la svolazzante dea Danu, alcuni consiglieri fidati (leggermente più affidabili nelle difficoltà, ma d'abitudine senza lo stesso zelo), e, se siete fortunati, alcuni degli eroi che girano per il paese.

Una volta messo insieme il gruppo, inizierete il laborioso processo di conquista dell'Eire. Più che il semplice radunare un esercito e marciare sulla città più vicina, dovete assicurarvi che il vostro esercito abbia dei capi, che i vostri soldati abbiano cibo e denaro e che il vostro popolo sia nutrito e protetto da altri invasori durante la vostra assenza. Per fare tutto ciò, dovete usare i vostri eroi non solo come combattenti, ma anche come contadini, esploratori e minatori. Quando avete poco bestiame, dovete chiedere ai vostri guerrieri anche di fare una spedizione alla ricerca di bestiame e... emmm.... prenderne a prestito dai vostri vicini.

Registrare tutto ciò che avviene in un solo reame può essere difficile e quando mettete insieme diversi regni, sarete quasi costretti ad assumere un aiutante per tenere sotto controllo una parte dei vostri molti possedimenti. La chiave della vittoria è una costante ricerca di nuova terra, mentre vi assicurate che tutto funzioni come si deve a casa vostra. Balor ha la sua parte di punti negativi, compresi effetti visivi di scarso valore ed un'interfaccia di movimento che diventa sempre più frustrante a mano a mano che il gioco prosegue.

Ma, in complesso, la maggior parte di questi problemi è superficiale. Il principale svantaggio di questo titolo è che è difficile da giocare e solo il giocatore strategico che si dedicherà di più avrà la pazienza necessaria per ottenere il massimo da questo gioco. Ma se state cercando un gioco strategico che includa tutti gli aspetti di una guerra in un mondo fantastico, allora questo è un titolo che dovete assolutamente avere. Altrimenti, Balor è probabile che intimidisca più che divertire.

Se volete rimanere sani, pagate il vostro tributo all'inizio del gioco. Finché non vi siete rafforzati, essere timidi vi porterà solo ad essere uccisi.

Facendo click su una tenda, parlate con qualunque eroe si trovi nella zona. La vostra situazione di debolezza li renderà esitanti se aggregarsi, ma con il crescere del potere, aumenterà anche la compagnia.

Tutti gli eroi del gioco hanno delle statistiche diverse che possono cambiare quando entrano in battaglia e compiono delle missioni. Una volta che avete attirato un ottimo elemento dalla vostra parte, assicuratevi di farlo lavorare in ciò che gli riesce meglio.

PC GAMER GIUDIZIO FINALE

ASPETTI POSITIVI: Controllo dettagliato, grande ambientazione storica, storia avvincente.

87%

ASPETTI NEGATIVI: Gioco confuso, scarse istruzioni per i principianti.

IN SINTESI: Grande gioco per strateghi ma i giocatori medi lo troveranno confuso.

SimTown

Genere: Simulazione per bambini

Software house: Maxis

Editore: Maxis, 2 Theatre Square, Orinda, CA 94563 (510) 254-9700

Richiesti	Raccomandati
CD-ROM drive; 386/25MHz; 8MB RAM; 1MB hard-disk space; Super VGA; Mouse; Windows 3.1	Double-speed CD-ROM drive; 486; 20MB hard-disk space

I bambini che vogliono costruire la città dei loro sogni hanno la possibilità di farlo con *SimTown*, versione ridotta di *SimCity*.

Nessun Posto è Meglio di Casa

Ecco la mia città. Questa visione vi dà una prospettiva generale della vostra creazione.

Questa è la visione che userete di più, perché con questa scala è facile costruire.

Casa mia! Dopo aver creato il mio personaggio nella sezione Disegnatore di Personaggi, ho costruito la casa e la mia controparte computerizzata ci si è trasferita. Questa vista non è funzionale, ma comoda.

Facendo doppio click sulle case, vi portate al loro interno. Vedete il computer sul tavolo della cucina? La maggior parte degli abitanti simulati hanno macchine simili; la mia città deve essere piuttosto progredita, no?

Negli ultimi anni '80, SimCity è stato un grande successo sui PC e si è rapidamente guadagnato lo status di classico. La sfida di gestire una città in crescita e di mantenere i cittadini felici lo rendeva un gioco appassionante e che creava dipendenza. Ora, Maxis ha creato una SimCity per i bambini, portando la stessa formula provata e verificata su una scala più piccola ed accessibile.

Destinata ai bambini di 8-12 anni, SimTown ha molte cose che vi tengono attaccati e desiderosi di giocare ancora. Proprio come in SimCity, costruite strade, case, palazzi ecc. con una semplice interfaccia punta-e-clicka che si impara in un attimo.

Iniziando con un pezzo di terreno sgombro, costruirete una città dal livello terreno in su, usando oggetti di molte categorie, compresi Terreno (erba, alberi, strade, ecc.); Case (ville, appartamenti, fattorie, ecc.); Edifici municipali (scuole, caserme dei pompieri, uffici postali, ecc.); Esercizi commerciali (pizzerie, drogherie, stazioni radio/televisive, ecc.) e posti di divertimento.

È quest'ultima categoria che entusiasma veramente i bambini: potete costruire sale-giochi, cinema, zoo ed altre cose belle perche i piccoli abitanti della città simulata possano divertirsi. Ci sono anche alcune case insolite tra cui scegliere, compresa una casa degli spiriti, un castello ed una casa futuristica che assomiglia ad una nave spaziale. Un altro bell'elemento è la possibilità di creare e di dare un nome ai vostri cittadini. Questi piccoli elementi danno ai bambini molte possibilità di esprimere la loro creatività ed imparare qualcosa del mondo in cui vivono.

Ma anche con tutte queste scelte, potreste presto sentirvi un po' presi dall'abitudine, aggiungendo altre case e negozi uguali e gestendo risorse come l'acqua, gli alberi ed i raccolti.

Una volta che la vostra città è cresciuta fino ad una certa dimensione, non c'è nulla di nuovo da fare; cominciate a provare la sensazione di non aver ottenuto nulla.

A questo punto, i bambini sarebbero tentati dal lasciar stare tutto, ma ci sono alcuni extra che aiutano a mantenere il gioco difficile e divertente. Ci si può portare in modalità Eco-Villain, che fa scattare i nemici ecologici, come Maiali d'acqua, Insetti dei rifiuti, ecc. per scatenare la distruzione sulla vostra città e tenervi occupati. Potete addirittura fare in modo che il gioco scateni disastri naturali come siccità, terremoti ed incendi.

SimTown viene anche con quattro Fixer-Upper Towns - villaggi pronti con specifici problemi che dovrete risolvere. È quando iniziate a gestire una di queste città che vi rendete conto come tutto funziona insieme. In BadAirTown, per esempio, ci sono troppe strade.

Che cos'ha a che fare questo con l'aria cattiva? Be', più strade significano più macchine, il che significa che la città è piena di smog, e che i vostri abitanti simulati si stanno ammalando.

Se non rimettete rapidamente in sesto la città, potreste essere cacciato via a calci da una folla inferocita!

PC GAMER GIUDIZIO FINALE

ASPETTI POSITIVI: C'è molto da esplorare e molta varietà.

ASPETTI NEGATIVI: Può diventare noioso se non approfittate dei tocchi extra che il programma può offrire.

IN SINTESI: Imparate preziose lezioni di gestione e vi divertite allo stesso tempo.

76%

Bloodwings

Genere: Arcade - avventura

Software house: BAP Interactive

Editore: MPCA Interactive, 1401 Ocean Ave., Suite 301, Santa Monica, CA 90401 (800) 245-4525

Richiesti	Raccomandati
Double-speed CD-ROM drive; 486/33MHz; DOS 5.0 o più recente; 8MB RAM; 2MB hard-disk space; SVGA; Sound card	Pentium; 10MB hard-drive space; Mouse

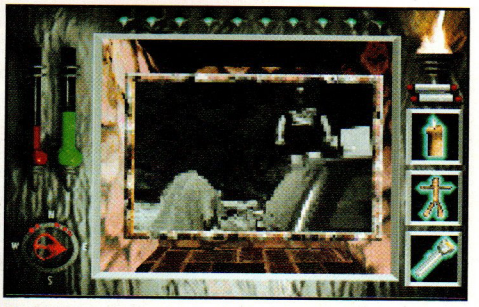
Gli appassionati dell'orrore possono sperare di incontrare una delle creature più cattive dei film, ma il gioco è davvero poca cosa.

Si apre, questo titolo iniziale della MPCA Interactive si apre con una vecchia, seduta vicino al fuoco, che lentamente alza gli occhi per guardarvi e vi dice: "Attenti - state entrando nel mondo di Pumpkinhead (testa di zucca)!". E, eccitante come può suonare ad ogni giocatore, dovreste fare attenzione al suo avvertimento: questo è uno dei giochi più noiosi e confusi che io abbia dovuto sorbirmi da un bel po' di tempo in qua.

Basato sul film Pumpkinhead II che verrà presto lanciato, Bloodwings: Pumpkinhead's Revenge è in parte un gioco d'azione in prima persona, in parte avventura grafica. Quando iniziate il gioco, vi state muovendo nel mondo degli Inferi, facendo fuori degli spettri chiamati Xenotropi con frecce di plasma. Bruciate una di queste cose ed essa si lascerà indietro un turbine che vi può portare rapidamente nelle "Gallerie cutanee". È qui che trovate l'azione, muovendo l'icona a forma di mano in giro per lo schermo per afferrare dei cristalli che sporgono dalle pareti, dal pavimento e dal soffitto delle gallerie.

Ritornati agli Inferi, userete questi cristalli nei "Portali dei film interattivi", per vedere brevi scene del film e anche delle riprese video girate specificamente per il gioco. Questo è il modo in cui la trama viene rivelata e si tratta di materiale d'orrore per ragazzi abbastanza normale. I ragazzini che vogliono fare a botte finiscono con il combinare dei guai con il soprannaturale e accidentalmente evocano una creatura spiritica. In questo caso, si tratta di Pumpkinhead, il dio tonto della vendetta.

In teoria, l'approccio della BAP Interactive di incorporare riprese video dal vivo sembra un modo alquanto creativo per rompere un po' della monotonia alla quale sono predisposti i tiratori in prima persona, mentre fornisce una cura alla sindrome da "siedi-e-guarda" associata al video digitalizzato. Invece di guardare semplicemente un video, dovrete controllare attentamente l'intera scena per cercare qualsiasi oggetto di cui potete impossessarvi e da riportare negli Inferi; se pensate di aver trascurato qualcosa, entrate in un altro cristallo e controllate. Gli oggetti che prendete qui si suppone vi servano per sopravvivere abbastanza a lungo per sconfiggere Pumpkinhead e salvare tutte le anime che si è portato nella sua tana.

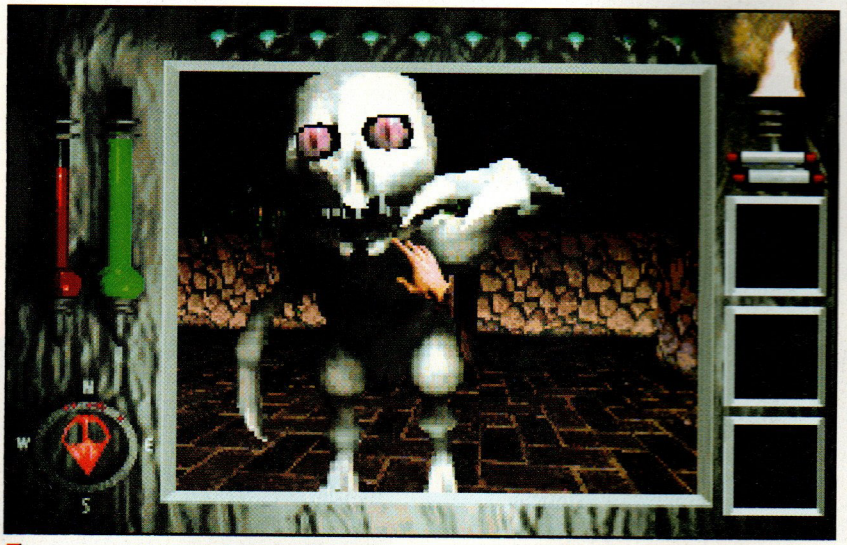


Trovate uno di questi portali e buttateci dentro un cristallo; sarete sbattuti nel mondo dei vivi.

Ma è difficile fare attenzione a quello che si dice in questi inserti video - o apprezzarne la recitazione o anche capire che diavolo sta succedendo - perchè state muovendo freneticamente il mouse per tutto lo schermo per tentare di prendere tutti gli oggetti di cui potreste avere bisogno.

E, mentre il miscuglio di stili di gioco ha i suoi lati positivi, il tutto è rovinato da un'animazione goffa e frammentata - fondamentalmente, questo gioco funziona come un Doom che ha preso dei sedativi. Sul mio 486/66MHz con una scheda video VLB, la velocità è, be', alquanto terribile, una situazione resa ancor più strana dal fatto che la grafica è regolata al meglio e le schifezze tengono fede al proprio nome.

Se voglio vedere un film dell'orrore, preferisco vedere l'intera pellicola come doveva essere vista, al cinema o in TV, piuttosto che essere proiettata ad un terzo della velocità normale per qualche minuto, e poi vedere degli inserti intermittenti di video sgranato.



Le prime creature che incontrate nella Periferia (i primi tre livelli degli Inferi di *Bloodwings*) sono gli spettrali Xenotropi. Ucciderne uno vi porta al livello successivo.

PC GAMER GIUDIZIO FINALE

ASPETTI POSITIVI: Facile da installare, effetti sonori e musica di alta qualità.

46%

ASPETTI NEGATIVI: Animazione incostante, grafica così-così, partite poco interessanti.

IN SINTESI: Anche gli appassionati d'orrore non rimarranno attaccati a questo gioco.

Johnny Mnemonic

Genere: Arcade - avventura

Software house: Propaganda Code

Editore: Sony Imagesoft, 2400 Broadway Ave., Suite 550, Santa Monica, CA 90404 (310) 449-2999

Richiesti	Raccomandati
Double-speed CD-ROM drive; 486DX2/66; SVGA; 8MB RAM; 2MB Hard-drive space; DOS 5.0; Windows 3.1	CD-ROM drive a tripla velocità; Pentium; Accelerated VLB o PCI card; Sound cards

Il thriller cyberpunk di William Gibson prende vita sul PC come uno dei primi veri film interattivi (con Keanu Reeves).

Ecco i fatti: voi siete Johnny, un corriere di dati mnemonici con chip di silicone - capace di contenere 180 Gigabytes di dati - cablato a bagno nel vostro cervello. Eppure, in qualche modo ci avete ficcato dentro 320 Gb, ed i dati cominciano a perdersi.

Vedete, l'ultima raccolta di dati a Pechino è andata verso sud ed adesso avete 12 ore per scoprire il codice per scaricare i dati prima che il vostro cervello frigga per il sovraccarico. A meno che, naturalmente, la Yakuza non vi trovi prima. Anche loro vogliono i dati, ed a loro serve solo la vostra testa per prenderli, se capite quello che intendo dire.

Ad una prima occhiata, la nuova presentazione in CD doppio di Johnny Mnemonic di William Gibson da parte della Sony Imagesoft è una confusione oscura ed incomprensibile. È un gioco così oscuro e movimentato che è impossibile dire che cosa stia succedendo, neanche parlare poi di che cosa vi aspettate di farci. Poi, gradualmente, quasi contro la mia volontà, ne ho scoperto l'identità caratteristica e sono stato virtualmente attratto nel mondo cyberpunk dei corrieri mnemonici, delle guardie del corpo aumentate sinteticamente e della Yakuza ululante.

Johnny Mnemonic **può essere grande nello stile, ma l'interfaccia opzioni è Windows standard.**

Ecco il problema. Tutti parlano di "film interattivi", ma finora nessuno ne ha fatto uno per davvero, anche se Gadget, Under a Killing Moon e Quantum Gates ci sono arrivati terribilmente vicino (per ragioni completamente diverse). Per la maggior parte, gli innumerevoli, ma falliti, tentativi non hanno provato altro che sequenze video ed animazioni ben fatte non costituiscono un IM (film interattivo).

Ed in questo Johnny raggiunge la meta. A differenza, per esempio, di Flash Traffic della Tsunami - dove il video, sgombro ogni pochi secondi, si ferma per chiedervi "e adesso, capo?", o dell'approccio quasi modulare basato su quesiti di The Daedalus Encounter, il video a tutto movimento di Johnny è non-stop (sapete, come un "film") con Finestre di Possibilità (WOO) dalle lettere scritte in stampatello, che compaiono quando potete produrre qualche effetto sulla storia.

È un po' come Dragon's Lair, ma non morite ogni volta che perdete un WOO e ci sono ben poche mosse "sbagliate". Quando appare un WOO, usate uno degli otto tasti definibili dall'utente per guardare a destra o a sinistra, muoversi nella direzione opportuna, usare un oggetto, scaricare il vostro carico (speriamo), e tirare un pugno, bloccare o calciare in scontri in tempo reale ed in prima persona contro un tiratore alto due metri (Kurt Rambis dei Los Angeles Lakers), una guardia del corpo ingrandita sinteticamente (la maggiorata di Playboy Julie Strain), ed altri. Se mancate un WOO la scena continua a ripetersi finché non decidete.

Questo, naturalmente, è dove molti giocatori mugugneranno e diranno: "Che schifezza!", ed io non posso dar loro torto. Poiché succede là dove tutti hanno fallito, Johnny sembrerà poco familiare, confuso e, sì, irritante, fino a quando non ne scoprirete il ritmo particolare. Ma il ritmo c'è, ve lo assicuro, specialmente se non avete letto la novella o visto il film stroncato dalla critica.

Ora, proprio perché funziona davvero come un film interattivo, non significa che Johnny non abbia i suoi Cyber-difetti. Le sole necessità di sistema praticamente assicurano che la maggioranza dei PC offriranno prestazioni terribili (l'audio era completamente fuori sincronia), ed il sistema di salvataggio del gioco vi riporta all'inizio della scena salvata (prima di aver vinto quell'importante battaglia o perquisito quella stanza).

Johnny controlla il suo file personale da Ralfi, lo sporco animale che lo ha venduto.

Pretty è carina. Il personaggio Pretty di Julie Strain ha, tra le altre cose, una personalità realistica.

Ogni volta che Johnny raccoglie qualche oggetto utile, se lo infila nel suo impermeabile come una specie di iper-Harpo Marx - è sorprendente come possa anche solo camminare con tutta quella roba sferragliante. E la produzione del gioco, con Keanu Reeves protagonista, sembra più un episodio da serial Tv.

PC GAMER GIUDIZIO FINALE

ASPETTI POSITIVI: È un passo nella giusta direzione sulla strada dei giochi interattivi.

80%

ASPETTI NEGATIVI: Grosse necessità di sistema, inizialmente confuso; non buono da giocare una seconda volta.

IN SINTESI: Ottimo gioco a patto di avere un computer veloce.

FX Fighter

PC GAMER GIOCHI DEL MESE

Genere: Fighting game

Software house: Argonaut Software

Editore: GTE Interactive Media, P.O. Box 4358, Carlsbad, CA 92018-4358 (800) GTE-TODAY [438-86329]

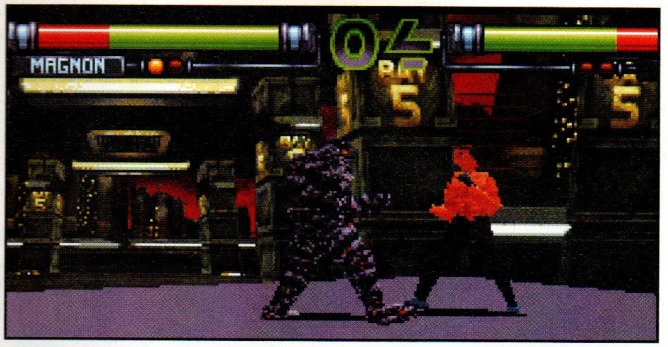
Richiesti	Raccomandati
CD-ROM drive; 486DX/33MHz; 4MB RAM; 16MB hard-drive space; MS-DOS 5.0 o più recente; VGA	Double-speed CD-ROM drive; 486DX2/50MHz; 8MB RAM; VLB Video card; Sound card; Gamepad

Fatti da parte, *Mortal Kombat* è arrivato *FX Fighter* e i giochi di combattimento non saranno più gli stessi...

Non fate errori: FX Fighter è il più bel gioco di combattimento creato per PC. Può non vantare lo stesso livello di grafica di giochi come Toshinden o Tekken, che sono stati disegnati per sistemi di videogioco dedicati, ma nei due comparti che più contano nei giochi di combattimento - l'animazione e la giocabilità - FX Fighter ottiene dei voti quasi perfetti.

L'ambientazione di questa festa di pugni e calci è piuttosto buona, almeno quanto quella normale per questo tipo di giochi. In un lontano futuro, ci sono otto civiltà conosciute nella Via Lattea, coesistendo in pace, fondamentalmente perché nessuna potenza può rischiare una guerra su molti fronti. Le cose, però, sono cambiate in modo drammatico con la comparsa di un "pianeta vagante", chiamato Anarchis, capace di distruggere un'intera flotta di navi spaziali in un batter d'occhio. Il destino della galassia sembra senza speranza, ma poi è arrivata qualcosa di simile ad una dilazione: Rygil, il capo di Anarchis, ha promesso di risparmiare la Via Lattea se un guerriero di una delle otto razze riuscirà a batterlo in un combattimento a mani nude.

E qui entrate in gioco voi. Dopo aver scelto di giocare come uno degli otto combattenti (si veda l'articolo nella pagina successiva), dovete sconfiggere i vostri compagni guerrieri prima di potervi presentare a Rygill per lo scontro finale. Vincete una ripresa ed il mondo dei vostri avversari viene ridotto in briciole; perdete e lo stesso accadrà al vostro pianeta.



FX Fighter **presenta un'opzione Vista allargata, disegnata per aiutare il gioco a funzionare ad una velocità accettabile su sistemi più lenti. A meno che non abbiate un Pentium, questa è la Vista da usare se volete avere tutti i dettagli.**

Come ho detto, è una discreta storiella di fondo. Ma ciò che rende FX Fighter così speciale è l'animazione ultra-omogenea, un gioco ben bilanciato ed ottimi effetti sonori. Argon Software ha utilizzato una tecnologia brevettata per la ripresa del movimento chiamata Brender (abbreviazione di "Blazing Render") per creare il movimento dei combattenti ed i risultati sono assolutamente convincenti. I loro movimenti sono così fluidi, così simili a quelli veri che, anche ai livelli di dettaglio ridotti per poter funzionare su un sistema più lento, non riuscirete a farvi passare l'incredulità. Quando Jake colpisce la testa di un suo avversario con un calcio rotante, potete quasi sentire l'impatto.

La grafica, anche se è buona, è probabilmente la parte più debole del gioco. I combattenti non umani come il robot Cyber 30 e la mantide religiosa Venam appaiono piuttosto convincenti, ma più il personaggio si avvicina all'essere umano e meno esso appare eccezionale, anche ai massimi livelli di dettaglio. Ma in ogni gioco che comporta del movimento - che sia volo,

Un'accoppiata interessante: la fulminea Kiko contro il lento ma potente Cyben 30. Se lui la mette in un angolo, la ridurrà in poltiglia, a meno che lei non usi una ginocchiata per farlo uscire dal ring e vincere.

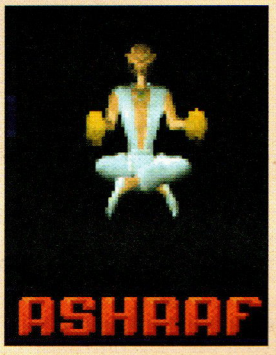
continua a pag 71

Come far fare a Sheba la guerralampo vincente?

È grandioso il fatto che ogni personaggio di FX Fighter possa fare più di 40 mosse speciali e di combinazioni diverse, ma c'è una piccolo difetto. Il manuale elenca solo le mosse di attacco e di difesa più semplici. Ora, ciò è comprensibile - i veri appassionati di giochi amano scoprire da soli le mosse speciali, ma alcuni di noi non hanno la pazienza di provare combinazioni apparentemente infinite di colpi direzionali al cuscinetto e pressioni di pulsanti.

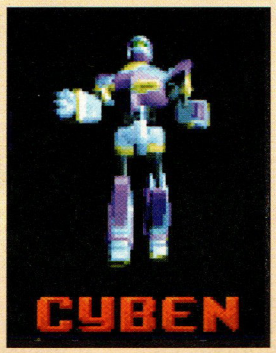
Ma l'aiuto è disponibile, particolarmente se avete accesso ad Internet. La GTE Interactive dice che una lista completa delle manovre - comprese mosse "nascoste" - si possono trovare alla posizione FX Fighter World Wide Web (http://www.im.gte.com). In realtà, le mosse nascoste erano, be', nascoste nella posizione Web da diverse settimane. La GTE progetta di avere le mosse in una posizione più evidente nel momento in cui leggerete questo articolo.

Un'altra locazione Web che progetta di avere molti trucchi, codici, consigli ed altro per FX Fighter è Digitale (http://www.umn.edu/nlhome/m447/reinb001 /digi/digitale.html), un'area in linea senza fini di lucro creata da Jon Reinberg. Digitale presenta anche recensioni, un'indagine tra i lettori e collegamenti con altre locazioni che hanno a che fare con i giochi. Su Internet ci saranno indubbiamente molti posti dove potrete trovare elenchi di mosse, ma abbiamo pensato di farvi iniziare con un paio di mosse speciali per ogni combattente. Il mese prossimo vi daremo l'elenco completo in Centrale Strategica, proprio nel caso in cui abbiate dei problemi ad inserirvi sulle autostrade informatiche. Nota: queste foto da schermo sono prese dallo schermo per la scelta dei personaggi e non rappresentano come i personaggi appaiono durante il gioco.



Il meditativo Ashraf saluta dal pianeta Karlak. Si comporta con dignità e grazia, ma è meglio starci attenti se vi si butta in faccia.

Mosse: Palla di fuoco: b, F+P. Spinta di energia: f, d, F+P.

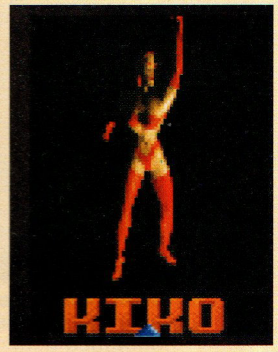


Cyben 30 guarda i bio-organismi dall'alto in basso - e se vi avvicinate troppo a lui, userà tutta la sua forza devastante per provare che fa sul serio.

Mosse: Attacco con braccio rotante: f, F+P. Spazzata: D/B+K.

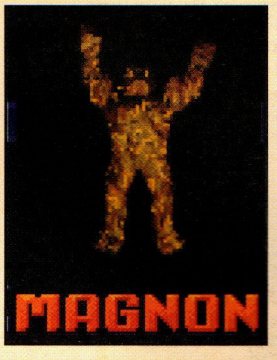
Jake probabilmente è il personaggio al quale è più facile abituarsi. Ha un'incredibile forza bruta, ma si muove anche piuttosto velocemente.

Mosse: Colpo in presa: f, d, B+P. Calcio rotante: B+K —> F+P una testata.



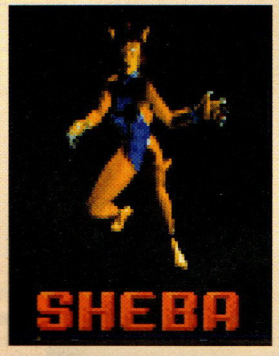
Kiko, la guerriera Kanti, compensa la sua mancanza di muscoli con una velocità fulminea ed un profondo senso dell'attacco. È anche piuttosto brava con lo shuriken.

Mosse: Colpo di ginocchio. B/D+P. Doppio Calcio: f, f, K.



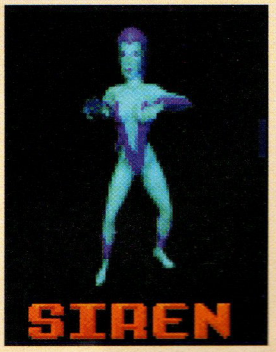
La vostra migliore possibilità contro Magnon è avvicinarvi al lato del ring e poi colpirlo con una combinazione.

Mosse: Abbraccio dell'orso: B+K (Su vicino). Lancio: F/D+P (Stai vicino quando l'avversario si piega).



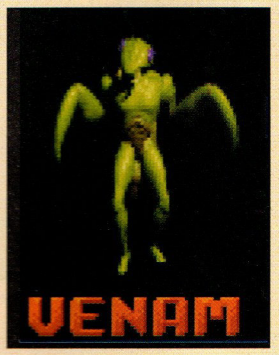
È difficile difendersi dagli attacchi rannicchiati di Sheba. Tenete le distanze per farle mantenere la posizione eretta, nella quale è meno pericolosa.

Mosse: Inclinazione del viso: F, K (Mentre si piega).



Siren è veloce quasi quanto Kiko - ed ha dei poteri telecinetici da usare!

Mosse: Calcio da salmone: f, f, K. Colpo da dietro: B/D+P (Su vicino)



È filiforme, ma tosto! Lasciate che Venam si avvicini e tenterà di mangiarvi.

Mossa: Colpo di gamba: b, F+K.

La grafica in FX Fighter non è all'altezza di quella che si vede nei giochi che funzionano su machcine dedicate come Saturn o Play Station, ma l'azione che divampa e gli ottimi effetti sonori rendono facile trascurare tutti i difetti visivi.

continua da pag 69

combattimento o guida - l'apparenza è secondaria rispetto alla velocità, e una volta che avete tra le mani un gamepad e che cominciate a tirare colpi mortali non vi importerà nulla che la grafica sia un po' annebbiata qui e lì.

Il gioco da sala-giochi VirtuaFighter, FX Fighter impiega una "telecamera volante" che si muove e zooma costantemente per far sentire come se l'azione avvenisse in tre dimensioni. A differenza di quel gioco, tuttavia, FX Fighter vi consente di muovervi su tre piani: su e giù, avanti e indietro, a destra e a sinistra (anche se ad angoli di 45 gradi)

Ho sentito alcuni appassionati di videogiochi discutere che potersi muovere su un terzo asse non aggiunge nulla al gioco, ma io devo dissentire; molte volte sono riuscito a trovare un avversario con la guardia abbassata facendo due o tre giri all'indietro e poi lanciando un attacco da una nuova posizione.

Gli effetti sonori non sono moltissimi, ma sono brutalmente efficaci; il suono dei calci e dei pugni che raggiungono il bersaglio mi ricordano i film di kung-fu. Nel combattimento c'è anche un po' di ironia: quando Venam, il tipo dalle forme di mantide religiosa, vi butta a terra, salta in aria gridando "Si mangia!" prima di piegarsi e di addentarvi la spalla. Buttate Ashraf (il Karlakiano) al tappeto ed egli emetterà un grido basso, sul genere di Bruce Lee, mentre Kiko (una kanti) grida e starnazza mentre si avvicina per ucidere. Sul CD ci sono diverse registrazioni di musica da ballo che vengono suonate durante il gioco, ma non si armonizzano con il combattimento frenetico e la maggior parte dei giocatori ne abbasseranno il volume o lo spegneranno del tutto.

Gli unici difetti di FX Fighter hanno a che fare con omissioni, piuttosto che con un'errata progettazione. Il manuale di istruzioni, sotto forma di un elegante libro a fumetti, è limitatissimo; non si fa menzione alcuna al fatto che i tasti F1-F5 comandano elementi come la copertura, l'ombreggiatura e la risoluzione durante il gioco e non viene spiegata alcuna mossa speciale (si veda l'articolo a fianco). E sarebbe stata buona una caratteristica di replay istantaneo, come pure la possibilità di installare una buona parte del gioco sul vostro hard disk in modo da far suonare i CD con la vostra musica nel caso vi stancaste della disco-music.

Ma queste sono sciocchezze a confronto dell'azione intensa che viene proposta da FX Fighter. Se avete abbastanza potenza di elaborazione (direi che un 486/50MHz con VLB è proprio il minimo), provate questo gioco. Non guarderete mai più nello stesso modo un gioco di combattimento per PC.

Ed io pensavo che ai gatti non piacesse l'acqua! Ecco Sheba impegnato nella sfida di Siren.

FX Fighter Controls

- F — Avanti
- B — Indietro
- U — Su
- D — Giù
- P — Pugno
- K — Calcio
- + — Esegue azioni insieme
- / — Diagonale (F/U salto verso l'avversario)
- → — Esegue la mossa successiva mentre sta eseguendo la prima
- M — Minuscole: Battere brevemente sul controller
- M — Maiuscole: Tenere brevemente il controller

PC GAMER GIUDIZIO FINALE

94%

ASPETTI POSITIVI: Il miglior gioco di combattimento mai creato per l'epoca dei PC.

ASPETTI NEGATIVI: Manuale limitato; alcune caratteristiche extra, come il replay istantaneo o un'installazione completa, sarebbero state buone.

IN SINTESI: Nonostante il manuale limitato questo gioco rappresenterà uno standard di riferimento per questo tipo di videogames.

Kingdom: The Far Reaches

Genere: Avventura

Software house: Virtual Image Interplay

Editore: Interplay Productions, 17922 Fitch Avenue, Irvine, CA 92714 (800) 969-4263

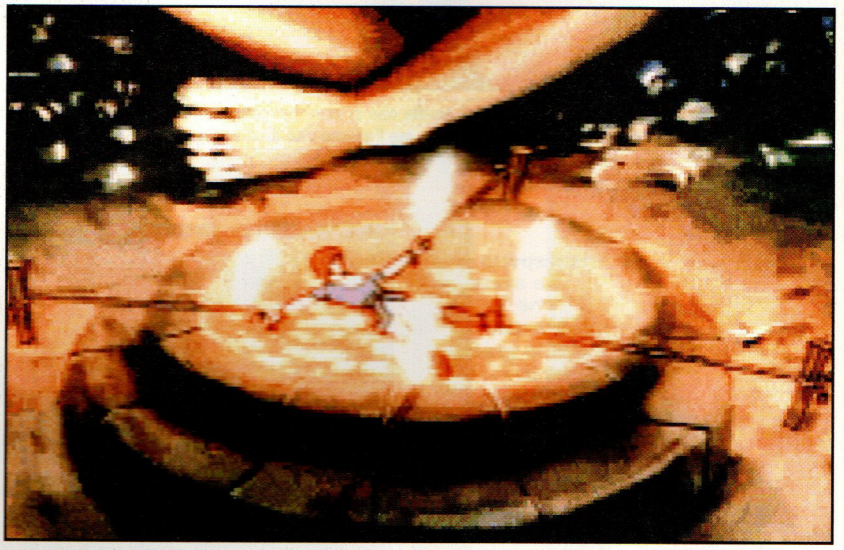
Richiesti	Raccomandati
Double-speed CD-ROM; 386SX o più veloce; 555K conventional memory; Sound card	486DX2/50; 8MB RAM

Kingdom:The Far Reaches è un altro di quei giochi d'avventura interattivi che non riesce a soddisfarci completamente.

Quando ho fatto partire quest'ultimo titolo d'avventura della Interplay, non sono riuscito a non pensare a Dragon's Lair, il gioco su disco laser da usare nelle macchine a gettone che ha fatto un enorme successo negli anni '80.

Quando è uscito Dragon's Lair per la prima volta, sono stato impressionato dalla sua grafica, ma sono stato frustrato dalla scarsa vitalità delle partite: era un po' come guardare un cartone animato, con il tempo di reazione che ne costituiva l'unico elemento critico. Mentre camminavate in una stanza, appariva un mostro di qualche genere e voi avevate solo qualche millisecondo per reagire prima che lui vi ammazzasse - generalmente morivate svariate volte prima di riuscire a capire che cosa fare. Tuttavia, la grafica - veri cartoni animati creati dal veterano della Disney Don Bluth - erano splendidi, il suono incredibile e, anche se Dragon's Lair non era un gran gioco, era uno spettacolo da vedere. Kingdom: The Far Reaches può essere descritto quasi allo stesso modo.

Kingdom ha i suoi pregi: un buon tema musicale, grafica sopra la media ed un'eccellente caratterizzazione delle voci. Il problema sta nel gioco stesso ed in diversi fastidiosi dettagli che rendono il gioco più irritante che divertente.



Il nostro eroe che arrostisce su un barbecue sacrificale. Come ci è arrivato? Ha perso un combattimento? Ha interpretato male gli indizi? Ma no! - è soltanto passato per una porta.

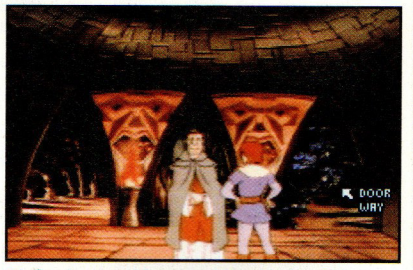
Come Dragon's Lair, il mondo fantastico di Kingdom è limitato ad un percorso molto lineare in cui un passo sbagliato termina con la morte. Un esempio indicativo di questo: mentre camminate lungo un sentiero che porta verso un castello, un gruppo di statue di tigre prende vita e vi uccide. Tutto qui. Nessuna lotta, nessuna possibilità - soltanto una morte veloce e inspiegabile.

E questo non è un evento isolato; in Kingdom, questo genere di cose succede più di una volta. Non avete degli avvertimenti che vi dicono che la morte vi aspetta se fate una mossa sbagliata. Non è questione di intelligenza, non c'è modo di evitare la morte attraverso l'astuzia - soltanto un infinito processo del tipo "sbagliando s'impara".

Altre cose minori cospirano a rendere il gioco più una seccatura che un piacere. I doppiaggi sono di qualità generalmente superiore a quelli della maggior parte dei giochi, ma alle volte dei messaggi molto importanti non erano chiari.

E l'interazione con i personaggi è per lo meno disomogenea. Alcuni incontri riflettevano cose che avevo fatto da altre parti ed alcuni no. Sembrava che, indipendentemente da quante volte io camminassi nello spiazzo del saggio boscaiolo, costui si presentava sempre e mi raccontava la stessa storia.

Alla fine, quest'avventura mi è sembrata piatta e senza vita.



Quale porta bisognerebbe chiudere? Una decisione sbagliata significa la morte.

Lathan si prepara a completare la sua eroica conquista!

PC GAMER GIUDIZIO FINALE

ASPETTI POSITIVI: Musica e suono eccellenti. Vi metterà addosso la nostalgia di Dragon's Lair.

60%

ASPETTI NEGATIVI: È ripetitivo, frustrante e quasi arbitrario nei molti modi in cui vi uccide.

IN SINTESI: Non sembra proprio sia stato fatto da gente che gioca.

Exploration

Genere: Strategia

Software house: Software 2000

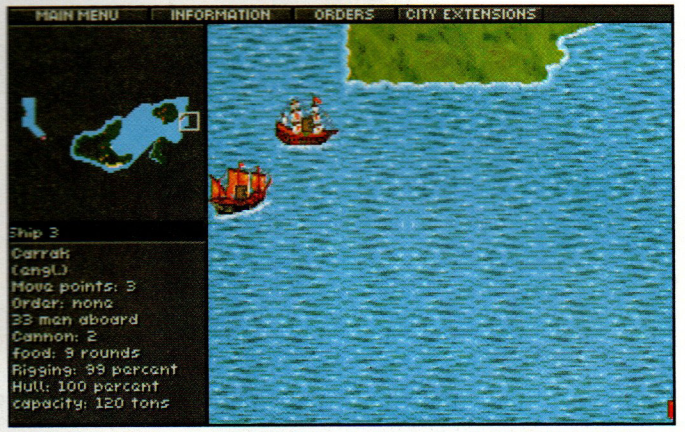
Editore: Interactive Magic, P.O. Box 13491, Research Triangle Park, NC 27709 (919) 461-0722

Richiesti	Raccomandati
CD-ROM drive; 386SX/25Mhz; DOS 5.0 o più recente; 4 MB RAM; VGA; Mouse	Double-speed CD-Rom drive; 486; Sound card; 6MB RAM

Ecco l'ultimo epico gioco di esplorazione e conquista: non vince alcun premio per l'originalità ma è molto divertente.

Una delle cose più interessanti di Exploration è il fatto che si tratta della prima proposta di una nuova azienda, la Interactive Magic, fondata dal leggendario "Wild Bill" Stealy - l'uomo che ha fatto della MicroProse l'odierno gigante della simulazione e della strategia. È anche il primo di molti giochi di cui la I-Magic ha ottenuto la licenza dall'azienda tedesca di grande fama Software 2000.

Exploration è l'ultimo di una lunga serie di giochi di stategia marittima e commerciale - un sottogenere che ha riacquistato vitalità durante le celebrazioni per Cristoforo Colombo del 1992. Il gioco inizia nel 1480 e continua fino al 1789 (scoppio della Rivoluzione Francese); il gioco procede in riprese, ciascuna in rappresentanza di un anno.



Ecco lo schermo principale di *Exploration*, la mappa piccola in alto a sinistra mostra la percentuale di mondo che è stato esplorato.

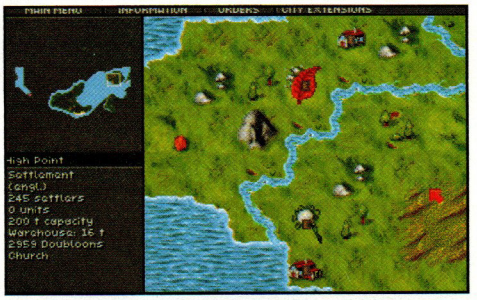
Vengono rappresentati cinque grandi capitani della storia (Colombo, da Gama, La Mairie, Bougainville e James Cook), e ciascuno di essi può essere giocato da una persona o dal computer. Mappe casuali - tutte oscurate all'inizio, naturalmente - assicurano varietà, anche se potete giocare su una vera carta mondiale a vostra scelta.

Tutta l'attività inizia sullo schermo, diviso in tre pannelli, del porto, dove farete click sui vari edifici caldi per avere accesso alle funzioni importanti. Dal commerciante, comprate provviste e vendete merci riportate dai vostri viaggi; nel pub reclutate marinai e soldati, ed al cantiere commissionate nuovi vascelli o vendete quelli vecchi da ricuperare.

C'è anche una banca che tiene al sicuro il vostro forziere. Prima di imbarcarvi in un viaggio, assicuratevi di visitarlo e di trasferire fondi dalla banca alla vostra nave in modo da permettervi di iniziare una città. Potete anche ottenere un prestito ad un tasso sorprendentemente basso. Una visita allo storico vi consente di vedere in che posizione siete rispetto ai vostri concorrenti e vi dà una possibilità di investire in nuove tecnologie navali e di armi.

È una buona idea anche fare, di tanto in tanto, una visita alla chiesa e lasciare un'offerta il più alta possibile in rapporto alle vostre possibilità. Trascurare questo lavoro può portarvi alla scomunica, che ha un effetto disastroso sulla vostra carriera.

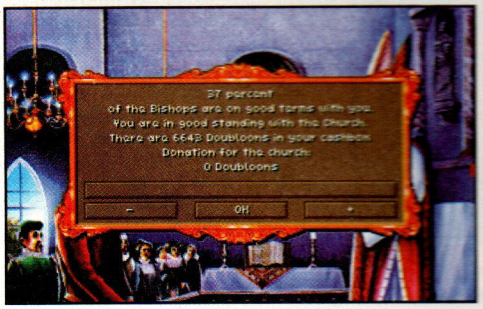
Una volta che vi trovate in mare aperto, veleggiate sino a quando non trovate la terraferma. Mandate una spedizione per esplorarla e quando finalmente trovate un posto che vi piace, fondatevi una colonia. Il processo è abbastanza facile, ma il solo rivendicare un pezzo di terra costa 5000 dobloni, ed è solo l'inizio della vostra colonia.



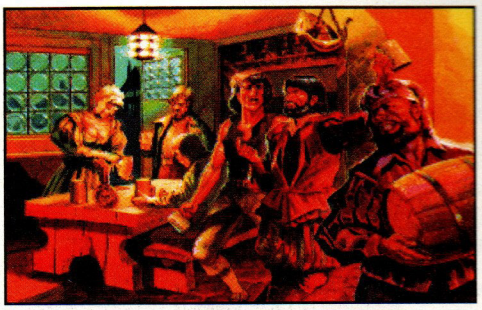
Le colonie sui fiumi sono le migliori per l'agricoltura; le città vicino alle montagne per le miniere.

Anche la piantagione più economica per la produzione di zucchero costa 5000 dobloni e dà dei profitti modesti in un lungo periodo di tempo. Il tabacco ed il cotone danno profitti maggiori, e le miniere il profitto massimo in assoluto, ma voi semplicemente non sarete in grado di permettervele fino a circa un secolo dopo l'inizio del gioco; forse.

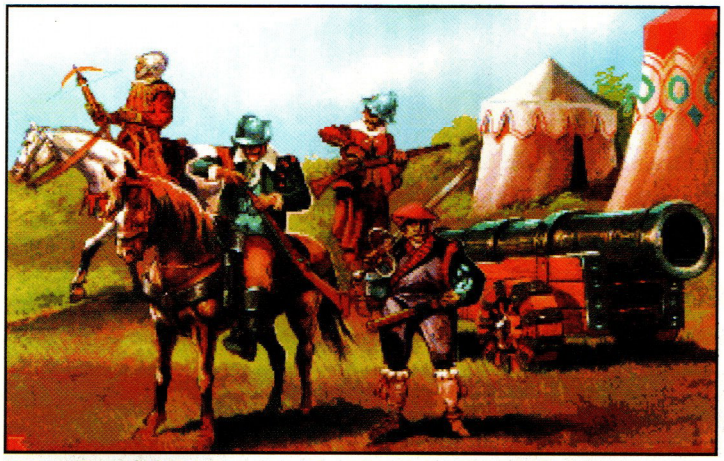
Lo sviluppo della colonia è un'altra chiave al successo di lungo periodo. La costruzione di un forte aumenta la vostra sicurezza e l'influenza strategica, la costruzione una chiesa aumenta la vostra popolarità presso la chiesa e la



Tenersi in buoni rapporti con la Chiesa paga: donazioni periodiche. Più sono alte, tanto meglio.



I marinai ed i soldati sono disponibili al Pub. E lo sono anche le informazioni, ma generalmente sono così generiche che non valgono il prezzo richiesto.



Sono disponibili 15 tipi di unità militari ed anche la più economica è cara, ma senza guarnigioni le vostre colonie sono facili prede.

costruzione di un porto aumenta la vostra possibilità di esplorare e fare commerci.

Assicuratevi anche di costruire dei magazzini vicino a tutte le piantagioni in attività. Potreste aver bisogno di costruirne più di una, se le vostre miniere e fattorie stanno lavorando a pieno regime, dato che tutta la produzione si interromperà quando le vostre strutture di immagazzinaggio saranno piene e non ricomincerà sino a quando non toglierete un po' del loro contenuto.

Le varie espansioni non solo sono costose, ma ciascuna dipende dalla crescita della popolazione. Piuttosto curiosamente, i colonizzatori di questo gioco sembrano incapaci di riprodursi e, così, l'unico modo per aumentare di numero è quello di portare fisicamente nuova gente dal loro porto d'origine.

C'è anche un aspetto militare a cui pensare, dato che molte nazioni vi dichiarano guerra, fanno razzie nelle vostre colonie e tendono delle imboscate ai vostri galeoni. Sono disponibili quindici tipi di unità, che vanno dai semplici balestrieri all'artiglieria pesante. Tuttavia, non ci sono elementi tattici veri:

Sulla sinistra un villaggio indiano e a destra una città Incas. Alternate guerra e accordi di pace.

le unità si sparano delle raffiche l'un l'altra sino a quando la più forte vince. Lo stesso vale per i combattimenti marittimi, anche se fattori come il deterioramento dello scafo e delle sartie sembrano avere delle conseguenze insieme all'armamento delle unità.

Naturalmente, ci sono elementi casuali buttati lì per evitare che vi sentiate troppo soddisfatti: tempeste, incendi ai magazzini, imboscate degli Indiani ed un paio di epidemie, anche se queste non paiono essere così frequenti o dalle conseguenze così devastanti come succede in altri giochi di questo tipo.

E questo è tutto: esplorate, colonizzate, sviluppate le risorse, stabilite rotte commerciali, sbaragliate i nemici e cercate di diventare ricchi. Questi giochi hanno in sé una potente attrazione per molti di noi ed io mi sono divertito molto a giocare ad Exploration. Anche se gli manca la profondità e la sottigliezza di Machiavelli o di Colonization, è facile da imparare e provoca quasi dipendenza.

Ma, a parte la sua mancanza di originalità, ci sono alcune debolezze strutturali che tolgono diversi punti dal giudizio finale. La grafica solo VGA, per esempio, è più grossolana di quella alla quale siamo abituati - buona tre anni fa, forse, ma decisamente mediocre per gli standard della parte finale del 1995.

Poi, c'è la scala temporale. Garantito, viaggiare in un vascello del

Il porto di casa dove fate le operazioni di banca, reclutate gli uomini e fate provviste.

16° secolo era lento e rischioso, ma la scala di un anno ogni ripresa rende l'attuazione di qualunque strategia coerente un affare a lunghissimo termine. Infine, ho dovuto scrivermi le istruzioni da solo, dato che l'intervallo di tempo tra il pensare ad un piano ed il riuscire a realizzarlo era spesso così lungo che mi dimenticavo che cosa volessi fare.

E l'interfaccia è terribilmente particolare. In questo tipo di gioco, generalmente si preme il pulsante sinistro del mouse per muoversi e quello destro per esaminare qualcosa. In questo gioco è esattamente l'opposto... tranne quando state facendo la prima mossa di una spedizione formata da poco, in cui premete il pulsante sinistro per far partire la spedizione stessa. Ma dopo di ciò, ritornate a premere il pulsante destro. Pensate un po'!

È irritante anche la necessità di formare una "spedizione" per il movimento di routine delle merci dal magazzino alla stiva del cargo e viceversa. Perché non dare un semplice comando di "trasferimento" o di "scarico"?

Che Cosa Dovrebbe Sapere un Conquistatore ben Preparato

Per il vostro primo viaggio, non c'è bisogno di portarsi un equipaggio completo (se volete fondare una colonia, ce la potete fare solo con un pugno di uomini). È meglio portarsi il numero minimo di sicurezza di marinai e riempire la stiva con tutta l'acqua e le gallette che ci stanno. Ciò vi consente di stare in mare per lungo tempo, coprire un ampio territorio e compiere perlustrazioni alla ricerca di siti probabili per future colonie.

Al contrario, dovreste portarvi dietro qualche paio di braccia in più nel caso di epidemie, carestie o altri disastri. Se la vostra ciurma è più scarsa del numero minimo richiesto per gestire la nave, andrete alla deriva senza speranza.

Con i normali villaggi indiani si dovrebbe trattare, invece di saccheggiarli. Il numero di ciondoli necessari per conquistarsi degli amici varia da un posto all'altro, ma finora non abbiamo trovato nessuna tribù che ne chiedesse più di 21. Le colonie fondate vicino a villaggi indiani hanno anche una riserva di lavoro interna e, così, non dovrete trasportare così tanti coloni dal vostro paese per raggiungere la massima produzione.

Un caso speciale sono i villaggi Incas sparsi un po' ovunque. Rispettando la sanguinosa storia del periodo, ottenete dei vantaggi dalla loro scoperta soltanto attaccandoli e saccheggiandoli. Potete probabilmente vincere attaccando o con un'unità di soldati oppure con una spedizione di 25 o più persone - con un numero inferiore, gli Incas solitamente sono in grado di difendersi. In questo gioco avete bisogno di oro e gli Incas ce l'hanno.

Di tanto in tanto, nel pub, un pirata vi offrirà i suoi servigi. Se decidete di fare uso della sua nave e del suo equipaggio, assicuratevi di controllare le condizioni del vascello prima di mandarlo in mare. Le navi pirata, niente di sorprendente, sono soggette ad un'usura maggiore rispetto ai vascelli normali e voi dovete pagare le riparazioni prima di ottenere qualunque vantaggio dall'affare.

PC GAMER GIUDIZIO FINALE

ASPETTI POSITIVI: Un'aggiunta buona e solida a un genere molto popolare.

76%

ASPETTI NEGATIVI: Grafica sotto la media ed un'interfaccia decisamente strana, troppo simile ad altri giochi strategico/commerciali.

IN SINTESI: Non c'è nulla di nuovo qui dentro, ma se non avete dato fondo alla voglia di giochi di colonizzazione, vi divertirete.

WuKung

Genere: Avventura

Software house: Abudoe

Editore: Abudoe Software Inc., 320 108th Ave NE, Suite 500, Bellevue, WA 98004 (206) 462-8303

Richiesti	Raccomandati
486/25; Double Speed CD-ROM; Windows 3.1; 4MB RAM; SVGA; Mouse; Sound card	486/66 o più veloce; 16MB RAM

Sembra impossibile, ma la Abudoe è riuscita a creare un periodo della storia nel quale le scimmie non sono divertenti.

Attraversare il Fiume Passo dopo Passo

1 Anche se si suppone che WuKung possa volare avete comunque bisogno di trovare il modo per fargli attraversare questo fiume...

2 Poi buttate nell'acqua la carne che avete preso dal macellaio ...

3 Voila! Un ponte offerto da alcuni coccodrilli. Non fate passi falsi!

Quando mi è arrivato WuKung per essere recensito, immaginavo che un gioco che presentava un dio-scimmia come personaggio principale non potesse essere del tutto male. Inoltre, c'erano anche un dio-maiale ed un tritone. Con personaggi così originali, come sarebbe potuto andare male? In molti modi, come vedrete ....

Prendiamo, per esempio, la storia di fondo, raccontata in una introduzione lunga come un'agonia. La storia è ambientata nella Cina antica, mentre l'Imperatore cerca di trovare il Libro dell'Autorità - una fonte di infinita saggezza. Egli invia il suo fedele monaco SamChang alla ricerca del libro e, durante il viaggio, SamChang incontra WuKung, un monaco straordinario. La coppia fa amicizia con Eddy, il demone-maiale, e Seamour, abitante degli abissi marini. Può non essere niente di brillante, ma si è rivelato più interessante del gioco stesso.

Il gioco inizia dopo che WuKung è stato inviato alla ricerca di cibo, e, quando questi ritorna, SamChang, Eddie e Seamour sono scomparsi. La vostra missione è quella di ritrovare i membri mancanti del gruppo ed aiutare SamChang a trovare il libro mistico.

Controllate tutti i personaggi soprannaturali. Ciascuno ha il suo inventario speciale e sfide diverse da superare. Potete passare dall'uno all'altro facendo click sulle facce.

L'interfaccia è un semplice punta-e-clicka, con l'inventario dei vostri personaggi sempre sullo schermo, senza dover far comparire un menù di inventario. Questa semplicità è piacevole, anche se l'interfaccia appare vaga ed inaffidabile.

Il gioco cerca in ogni modo di essere divertente, ma non è mai divertente quanto un po' stupido. La recitazione è semplicemente cattiva e mi ricorda un film doppiato male, con le voci che non si accoppiano mai veramente con i personaggi. Infatti, l'intero gioco puzza di Sindrome da Cattiva Traduzione, come se fosse stato tradotto dal Cinese all'Inglese da un traduttore elettronico coreano.

Un'altra lamentela, ed una delle cose che mi disturba di più in un'avventura recitata, è il fatto che non ci siano i sottotitoli. Il problema si è combinato al fatto che i controlli della musica e del suono non funzionavano su nessuno dei computer sui quali ho provato il gioco e così gran parte della conversazione era soffocata dalla musica. Benché probabilmente non abbia perso molto, era fastidioso dover avvicinare le orecchie agli altoparlanti per cogliere qualche suggerimento di cui avrei avuto bisogno in seguito.

Se non altro, WuKung ha una grafica piacevole e simile ai cartoni animati. Ma non è abbastanza buona da giustificare il tempo di caricamento incredibilmente lungo tra una scena e l'altra ed il lento movimento dei personaggi in tutto il gioco.

PC GAMER GIUDIZIO FINALE

ASPETTI POSITIVI: È un'idea promettente. Alcune animazioni in stile cartone animato e interfaccia semplice.

37%

ASPETTI NEGATIVI: Lunghi tempi di caricamento, recitazione terribile.

IN SINTESI: Gente, questo gioco è proprio brutto...

Se Permettete Sbirciamo

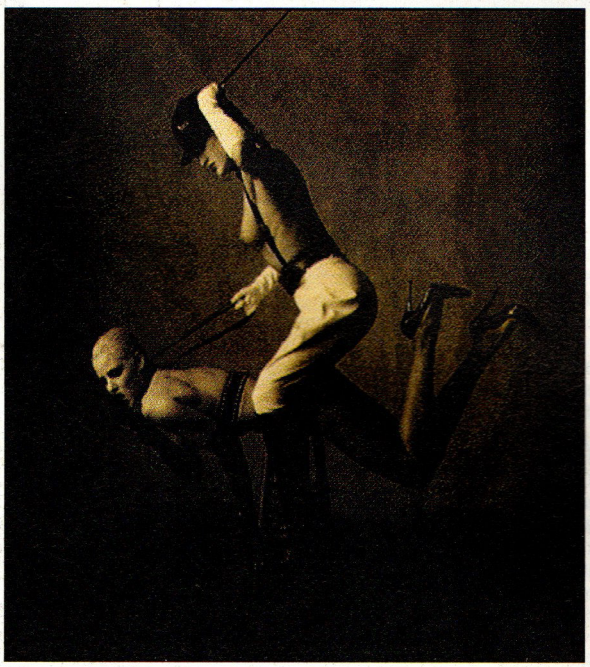
Il mondo di Internet, proprio perché immensamente esteso, concede milioni di viaggi diversi e di altrettante chiavi di lettura. Non è soltanto un veicolo di comunicazione tra i popoli, può anche essere un grande schermo su cui vedere di tutto, anche il sesso.

Sono ormai milioni i siti di Internet nei quali trovare ogni forma di messaggio, di informazione. Dopo avervi mostrato nello scorso mese che cosa si può fare su Internet indicandovi i principali programmi che permettono un surfing intelligente e costruttivo sulla Rete mondiale, questo mese vogliamo divertirvi e, perché non, anche stuzzicarvi con una serie di siti molto seguiti dal pubblico di surfers che vi cercano facili emozioni o incredibili fonti di notizie sui loro hobby preferiti. Stiamo parlando di uno degli argomenti più seguiti dai surfers, il sesso.

Sono due tra i filoni che ogni sera registrano il maggior numero di presenze sulla Rete e dei quali hanno cominciato ad occuparsi anche i quotidiani nazionali oltre che riviste di altissimo prestigio come Life e Newsweek, oltre che il nostro settimanale principe Panorama che dedica regolarmente una rubrica, a firma Anna Masera, sull'argomento.

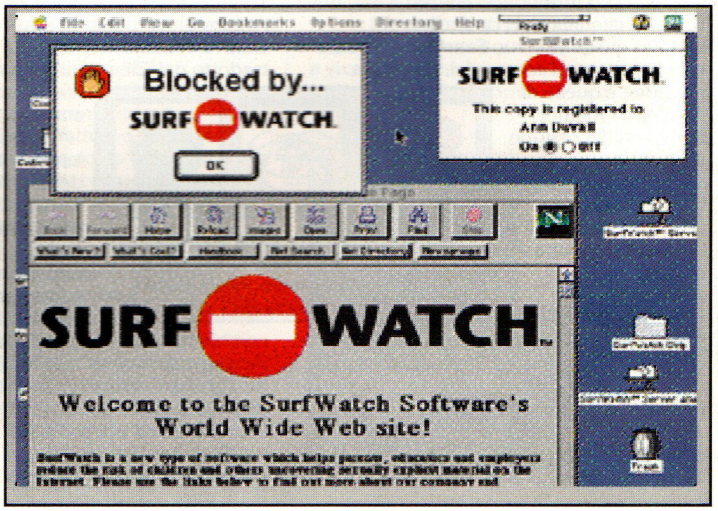
Internet è diventata un grande emporio del sesso dove fortunatamente non tutto è in vendita ma dove molto materiale "bollente" è in libera consultazione. Tra i surfers circolano moltissimi elenchi "hot" di siti in cui il sesso è l'argomento trainante se non addirittura il padrone di casa.

Il fenomeno è così diffuso che negli Stati Uniti è stato inventato un software, chiamato Surfwatch che impedisce l'accesso non autorizzato a particolari newsgroup (una specie di convivio elettronico in cui ognuno partecipante racconta le proprie esperienze ad altre persone interessate allo stesso argomento) e anche alle immagini Web.



Surfwatch si comporta normalmente come un programma che consente di navigare all'interno di un sito. Questo sino a quando non si cerca di accedere a una risorsa "protetta" e compresa in un'apposita lista nera. Il programma inoltre vieta direttamente l'accesso a tutti quei siti che hanno la desinenza (quella dopo il punto) che finisce con sex.

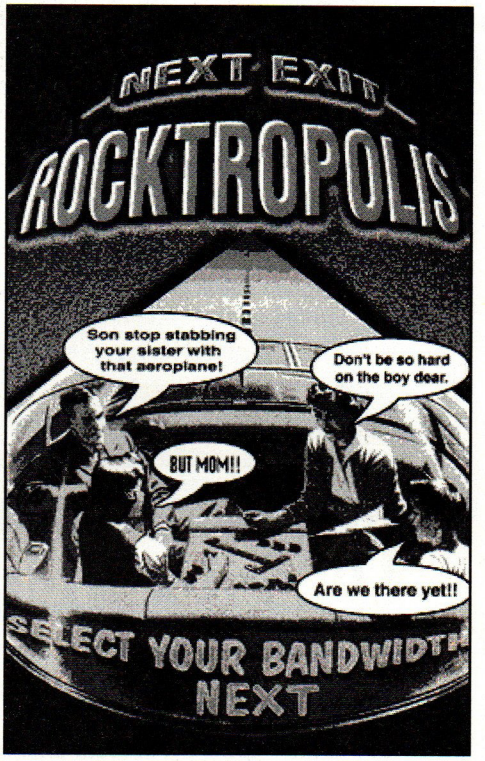
Fortunatamente non tutto è protetto da Surfwatch ed è possibile dare una bella sbirciata a un sacco di siti "caldi" anche piacevolmente soft come le liste di modelle. Su questi siti, il più importante dei quali è riconoscibile dall'indirizzo Internet http://www-stud.enst sono presenti le principali modelle del momento con

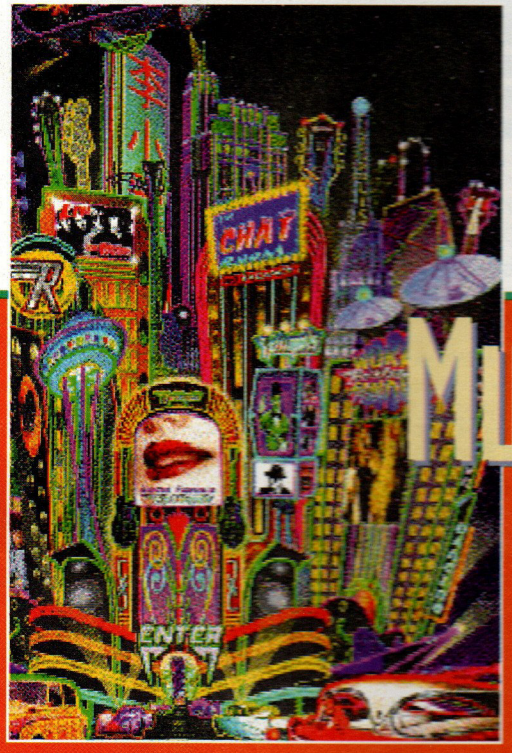


loro dati biografici, misure e attività professionale. Ci sono poi diversi periodici tradizionalmente votati al bello e al sesso patinato come Playboy e Penthouse trovabili su Internet rispattivamente agli indirizzi http://www.playboy.com e http://www.penthouse.mag. Onestamente va detto che ci sono anche diversi altri siti meno interessanti e decisamente più volgari con immagini esplicite e quasi (o del tutto) porno.

Un fenomeno a parte è quelle delle Faq (un acronimo che sta per le paroli inglesi "le risposte più frequenti") relative al sesso. In queste speciali aree, tutte presenti su Internet con il loro bravo URL (una specie di indirizzo elettronico che va regolarmente annotato automaticamente sul computer al menu Bookmark) si trovano le risposte più chiare (quasi mai volgari) alle più ricorrenti domande sul sesso, alla sua sicurezza. Anche qui non mancano le stranezze. Ad esempio esistono newsgroup di feticisti che hanno messo su Internet le loro FAQ. Sulla Rete si possono così trovare le risposte più frequenti a coloro che amano essere legati, agli aficionados della pelle, ai tanti che amano le descrizioni dei tacchi a spillo delle donne. Non mancano i siti dedicati ai gay.

Mario Galatieri





Musica, maestro

La musica è senz'altro uno dei filoni più seguiti da coloro che fanno surfing su Internet e a questa grande famiglia di internettisti dedicheremo uno dei prossimi servizi sulla Rete. Intanto vogliamo segnalarvi alcuni dei siti più interessanti del momento con particolare riguardo ai chi ama i "classici" del rock.
Su questi siti si trovano maree di informazioni su questo o quel "monumento" del rock nonché tutta una serie di newsgroup, di aficionados che vogliono scambiarsi opinioni e notizie su quel disco o quel concerto che dieci anni prima li aveva estasiati.

Ad esempio su WWW Music Database (indirizzo Internet http://www.gcms.com) si possono effettuare ricerche per nome dell'artista, album e altre informazioni su oltre 2.500 rockstar. Chi invece è amante delle classifiche di tutto il mondo sappia che su Charts Galore (indirizzo http://www.dsv.su.se/) trova dalle billboard statunitensi alle top 40 inglesi nonché le classifiche redatte in Italia da Videomusic.

CENTRALE STRATEGICA

SOLUZIONI • TECNICHE • SUGGERIMENTI

Questo mese abbiamo indossato i nostri costumi da bagno ed abbiamo fatto un viaggio sul fondo dell'oceano per dare un'occhiata alle migliori strategie per superare i terrori degli abissi del seguito pieno di azione di *X-COM*. Inoltre, abbiamo fatto un elenco dei migliori trucchi di Rise of the Triads e abbiamo anche aiutato i nostri lettori a superare gli enigmi di *Ecstatica* e di *Cyberia*. Allora, iniziamo!

Vincere a Terror from the Deep

Liberare gli oceani dagli alieni alla maniera di *PC Gamer*!

È passato circa un anno da quando è apparso sui vostri schermi *X-COM*, sembrava una pietra miliare poi le difficoltà di *Terror from the Deep* hanno fatto scuotere la testa anche agli appassionati veterani di *X-COM*. Questa volta, gli alieni sono più forti ed all'inizio dovete farcela con armi deboli. Ecco allora un corso supplementare che vi metterà sulla giusta strada ed alcuni consigli speciali su come fare in modo che questi nuovi alieni desiderino non aver mai visto il pianeta terra.

Costruire la base perfetta

Come nell'*X-COM* originale, una delle scelte più importanti da fare è la scelta della posizione della vostra prima base principale. Dovete essere sicuri che la vostra prima base sia vicina ad un gran numero di nazioni associate (come quelle dell'Atlantico settentrionale) o almeno ad uno dei principali contribuenti (come gli Stati Uniti). Questa prima base dovrebbe dotarsi il più presto possibile di un sonar a vasto raggio, di spazi di magazzinaggio di riserva e di difese con torpedini.

Idealmente, inizierete a costruire queste cose prima di accettare la vostra prima missione. Il passo successivo dovrebbe essere quello di assumere un gruppo extra di acquanauti. Per avere una migliore panoramica della minaccia aliena e per servire ancora le nazioni del mondo, iniziate a costruire una seconda base che sia lo specchio della prima, un'importante fortezza che può cercare e scovare la minaccia aliena e servire da quartier generale contro qualsiasi attacco.

Le basi

Una volta fondate le vostre basi principali e dopo aver condotto vittoriosamente alcune missioni, vorrete costruire diverse basi più piccole con il minimo necessario di zone di abitazione, prigioni sottomarine e stanze generali per offrire rapido accesso ai luoghi del terrore e condurvi giù i sub alieni. Le squadre e le attrezzature per queste basi possono essere molto più specializzate di quelle presso le vostre basi principali, il che significa che potete programmare la perfetta squadra di risposta rapida per missioni di superficie o attacchi a rotte navali.

Le basi principali dovrebbero essere ben attrezzate come questa. Fate attenzione alla difesa della base per non combattere forze aliene in prossimità della base.

Cercate!

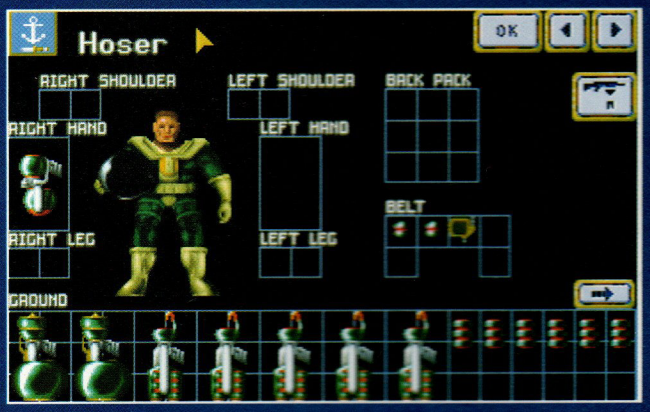
Come tutti gli appassionati di X-COM sanno, il modo più sicuro per avere successo è un buon programma di ricerca, ed in Terror from the Deep la ricerca gioca un ruolo ancor più importante. Mentre può essere duro far quadrare i libri alla fine dei primi mesi, vorrete iniziare un aggressivo progetto di ricerca anche prima di aver iniziato la prima missione. Durante i primi mesi, assumete il numero massimo di scienziati consentito dal vostro spazio abitabile (costruitene dell'altro a mano a mano che sia necessario) ed iniziate a fare immediatamente delle ricerche sulle armi Gauss. Poi, nei mesi successivi, assumete quanti più tecnici possibile, allargando l'officina per farceli stare. Questo vi ripagherà in due modi: gli scienziati sranno in grado di iniziare le ricerche di difese e di armi migliori per le vostre truppe e, a loro volta, le truppe saranno in grado di riportare da ogni missione una maggior quantità di tecnologia aliena da studiare.

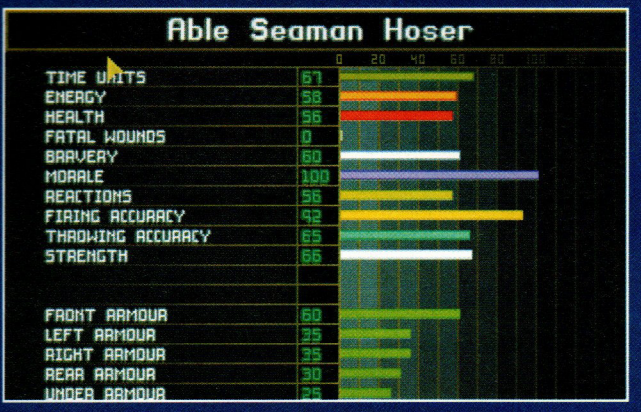
Dopo ricerche complete sulla tecnologia Gauss, mettete al lavoro i tecnici per la produzione di grandi quantità di cannoni da vendere per ricavare denaro.

Come premio se terrete i vostri tecnici impegnati a fabbricare nuove armi, sarete in grado di vendere questi prodotti per integrare i fondi ricevuti dai paesi membri.

E con un po' di rimescolamento creativo delle carte, potete anche eliminare il costo degli stipendi per scienziati e

La scelta del Soldato Perfetto





Prima di mandare i soldati in missione controllate lo schermo degli attributi per assicurarvi che siano preparati ad affrontare i pericoli che li aspettano. I fattori da considerare sono coraggio, morale e reazione. Una volta sicuri delle loro capacità, un paio di missioni sono tutto quello che ci vuole .

tecnici, ruotando (trasferendo) questo personale dalle vostre due basi principali l'ultimo giorno del mese. Dato che essi sono in transito durante la relazione mensile, quegli stipendi appaiono misteriosamente come dei profitti. Perderete tutte le ricerche alle quali gli scienziati stavano lavorando al momento del trasferimento, ma uno staff abbastanza grande non impiegherà comunque più di un mese per la maggior parte dei progetti.

Cosa accettare e quando

A seconda di dove avete costruito la vostra prima base, potreste scoprire che parecchie delle prime missioni sono attacchi degli alieni a rotte navali o attacchi via terra a città portuali. A meno che non abbiate fatto abbastanza ricerche sulla tecnologia Gauss e non abbiate almeno il fucile Gauss, rifiuterete queste missioni. Anche se non starà bene sui rapporti mensili, le armi subacquee con le quali inizierete saranno inutili durante le missioni in superficie, lasciando le vostre truppe solo con mega-granate da usare contro quegli alieni mortali.

Acquisire nuova tecnologia

Non molto tempo dopo, una colonia aliena verrà scoperta dalle spie di X-COM. È estremamente importante che questa sia eliminata il più rapidamente possibile. Ma se non avete la capacità di fuoco per conquistare una colonia, ci possono essere dei vantaggi a lasciarla stare per un po'. Attaccate le navi di rifornimento aliene mentre riforniscono le colonie e potreste mettere le mani anche su un po' della tecnologia e degli elementi di cui avete bisogno per ricercare e costruire armi e difese migliori per le vostre truppe.

Dopo aver fatto ricerche sui cadaveri e sulla tecnologia aliena, sarete in grado di produrre questa Armatura a ioni magnetici.

Gestione delle forze di combattimento

Una forza di combattimento superiore è il modo migliore per assicurarsi il successo sul campo di battaglia, anche quando il nemico ha più armi ed è più numeroso. Perciò, iniziate a costituire una squadra con un gruppo scelto di soldati (assicuratevi del loro coraggio e controllate gli attributi di controllo molecolare), e poi lasciate che le loro capacità crescano mentre li guidate in un paio di missioni di successo. Una volta che avete un gruppo forte, trasferite alcuni dei vostri soldati esperti alle altre basi per aiutare le reclute a vivere abbastanza a lungo per essere promosse e fare esperienza.

Assalti alle colonie aliene

Prima o poi, dovrete iniziare a lanciare degli assalti a colonie aliene ben difese, ma con un po' di preparazione potrete distruggere queste fortezze a due piani senza sacrificare troppo il vostro gruppo.

Dividete la vostra squadra in due gruppi distinti, con piccole varianti tra i due. Il primo, il gruppo d'assalto, dovrebbe essere costituito da persone esperte dotate di armi pesanti, di grande coraggio e con alti livelli di controllo molecolare e con molti punti di movimento.

Il secondo gruppo dovrebbe essere una squadra di cattura e rifornimento, attrezzato con lanciatori di scosse termiche, munizioni e rifornimenti per il primo gruppo. Usate la prima squadra per proteggere la rotta per la zona prescelta ed eliminare tutte le minacce aliene, poi fate entrare la seconda squadra e passate alla seconda fase.

Una buona forza d'assalto contro le colonie aliene dovrebbe essere costituita da due squadre distinte.

La squdra di rifornimento si dimostrerà preziosa nella seconda fase della missione alla colonia, dato che le uniche armi che porterete in questa fase sono quelle che sono trasportate dalle vostre truppe.

Una volta eseguito il suo compito di rifornimento, il secondo gruppo può prendere il posto come unità primaria ed iniziare a stordire gli alieni per ricerche ed indagini.

Domande dei Lettori

Cyberia

Cara Centrale Strategica,

Sto giocando con Cyberia da un paio di settimane e mi piace molto la combinazione di azione da sala-giochi e di quesiti. È solo il secondo gioco per computer che io abbia mai giocato, ma sono riuscito a proseguire il mio cammino fino alla stanza di iniezione con la difficoltà sia d'azione che dei quesiti posta al massimo livello. Ma adesso mi sembra di non andare da nessuna parte. Quello che vorrei sapere è che cosa esattamente si suppone io debba fare al terminale di iniezione e come si fa ad evitare i nanetti volanti che mi attaccano quando cerco di lasciare la stanza a fianco?
Tutti i suggerimenti o i trucchi che mi potreste dare sarebbero di grande aiuto.

Michele Fedori
Bologna

Non abbiamo nessun trucco per te, Michele, ma abbiamo alcuni suggerimenti per toglierti dalla sala di iniezione e riportarti nel pieno del gioco.
Per prima cosa, dovrai entrare nel terminale di iniezione e scegliere il campione adatto da iniettare a Zak. Uno degli ultimi tre (M6-M7-M8) funzionerà, ma dovrai usare il sistema di "provare e sbagliare" per individuare quale. Scegline uno, poi entra nella cabina di iniezione e spingi il tasto di freccia verso l'alto per fare in modo che Zak lo attivi. Se non senti una voce meccanica che dice "Contaminazione ospite eliminata", dovrai uscire rapidamente fuori dalla cabina e reimpostare il terminale con un'altra scelta. Ripeti questa procedura fino a quando non sentirai il messaggio.
Ritornato al laboratorio di Charlie, dovrai entrare nel terminale di Ian McAllen per sistemare quei nanetti (sta' attento a non accendere l'onda di scossa quando si attiva per la prima volta il dispositivo di Charlie, altrimenti brucerai il piede a Zak). Il dispositivo entrerà nel pozzo, dove dovrai dirigerlo per far fuori tutti i nanetti. Questi strani nanetti sono piuttosto resistenti, e non puoi lasciartene passare vicino neppure uno. Vicino alla fine del segmento, fa molta attenzione alla parte superiore dello schermo; c'è un nanetto particolarmente mortifero attaccato nel soffitto.

Una volta che avete attivato il dispositivo Charlie, dovrete uccidere tutti i nanetti - oppure Zak finirà così.

Trucchi di Rise of the Triad

Sconfiggete il culto dell'isola di El Oscuro con questi codici killer!

Rise of the Triad si è dimostrato un gradino più in alto della massa di cloni di *Doom*, con molti livelli e quesiti difficili che anche i più fissati con i labirinti hanno dei problemi a risolvere. Per aiutarvi ad andare avanti nel gioco fino allo scopo ultimo di sconfiggere Oscuro, ecco un elenco di utili codici trucco che abbiamo trovato, che vi daranno la potenza di fuoco, la salute e le mappe che vi serviranno. Per usare questi codici, scriveteli durante una partita (ricordate di digitare il primo codice, "DIPSTICK", per abilitare i trucchi).

Il trucco bomba di fuoco fa fuori i seguaci di Oscuro. Non state troppo vicini alla zona dell'esplosione o avrete dei guai anche voi.

DIPSTICK	Abilita/disabilita i codici trucco
SHOOTME	Armatura anti proiettile
BURNME	Armatura di amianto
CHOJIN	Senza ferite con armi
BOOZE	Missile senza controllo
BONES	Muro di fiamme
TOOSAD	Modalità divina (invulnerabilità temporanea)
FLYBOY	Modalità Mercurio
BADTRIP	Modalità Shrooms
BOING	Modalità elastica
SPEED	Abilita Autorun
PANIC	Riporta alla normalità, piena salute, niente modalità chiavi o armi
WHACK	Picchia te stesso
86ME	Uccidi il personaggio
DIMON	Attenua luci acceso
DIMOFF	Attenua luci spento
GOTO	Vai ad un altro livello
GOOBERS	Ricomincia livello attuale
GOGATES	Esci da DOS
GOARCH	Esci dal livello attuale
LONDON	Nebbia
NODNOL	Togli nebbia
SHINEON	Sorgente di luce acceso
SHINEOFF	Sorgente di luce spento
LUNGDUNG	Maschera antigas
SIXTOYS	Articoli in quantità suff.
HUNTPACK	Divisa del giocatore (armatura antiproiettile, chiavi, cercatore di calore
JOHNWOO	Pistole doppie
PLUGME	Mitragliatrice MP 40
VANILLA	Bazooka
FIREBOMB	Bomba incendiaria
HOTTIMES	Cercatore di calore
SEEYA	Mano di Dio (modalità Dio permanente)
RIDE	Telecamera sul missile acceso/spento
WHERE	Display delle coordinate acceso/spento

Rise of the Triads presenta anche alcune cose divertenti che vedrete soltanto in certi momenti dell'anno. Cambiando la vostra data di sistema al prompt di DOS (digitate DATE e premete il tasto Enter, poi inserite la nuova data), potete dare uno sguardo in anteprima ad alcune sorprese delle feste che i programmatori della ROTT hanno nascosto nel gioco. Provate a fissare la data del vostro sistema a Natale, Pasqua o Halloween e vedrete i vostri agenti H.U.N.T. favoriti nei costumi della festa. Quando avete finito, assicuratevi di riportare la data a quella esatta...

La squadra H.U.N.T. si veste con i costumi della festa per Pasqua, Halloween e Natale.

Ecstatica

Come sopravvivere agli orrori dell'Europa del 10° secolo

In parte avventura dell'orrore, in parte commedia nera, Ecstatica è uno dei giochi più strani che si siano mai visti. Nei mesi scorsi, diversi nostri lettori ci hanno chiesto aiuto per sfuggire ai demoni che abitano il gioco, e così abbiamo messo insieme le risposte alle domande più comuni in questa utile guida.

Una volta nel magazzino, potrete evitare i continui attacchi del lupo mannaro se salterete nel barile al momento giusto. Se vi nascondete nel barile abbastanza a lungo, il lupo mannaro se ne andrà.

Potenza della pozione

Una delle domande più comuni che i nostri lettori ci hanno chiesto è dove si trovano le tre parti che compongono la pozione descritta nella figura in casa della strega. I primi due ingredienti sono abbastanza ovvi e facili da trovare: la radice speciale di cui avete bisogno si trova nella chiesa, direttamente sotto il prete impiccato. Il secondo elemento della pozione è un fiore, che si trova sul cammino per la canonica.

L'ultimo elemento, un ramo, è difficile e richiede un po' più di preparazione; vorrete assicurarvi di avere un'arma di qualche tipo prima di affrontarlo. Nel viottolo di fronte alla chiesa, troverete un palazzo con uno stendardo che pende al suo esterno. Entrate nel palazzo e vedrete un vecchio che combatte contro un drago verde. Precipitatevi addosso al drago (non vi preoccupate, non vi attaccherà) e questo scapperà via. Via il drago, il vecchio vi racconterà come la città sia stata sopraffatta dai demoni e vi chiederà di portarvi verso il magazzino. Là troverete il terzo elemento per la pozione.

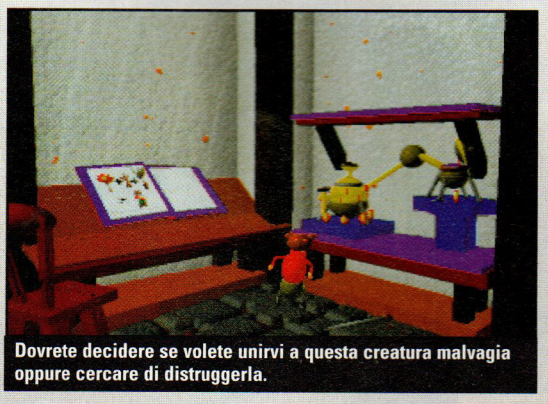
Lasciare il magazzino non sarà facile, però, perché il lupo mannaro è appostato proprio lì fuori. Aprite la porta e poi ritornate di corsa nel magazzino (la porta vi si richiuderà alle spalle). Tenete su la porta finché la bestia non la butterà giù, e poi saltate nel barile vicino al vecchio. Restate nascosti fino a quando la creatura non se n'è andata (ci può mettere un po' di tempo; è piuttosto metodica nella sua ricerca), poi afferrate il ramo dallo scaffale e ritornate alla casa della strega.

Il ragazzo donnola

Una volta aggiunti tutti gli elementi alla pozione, sarete trasformati in una creatura somigliante ad una donnola. Per fortuna, il lupo mannaro non vi molesterà più in questo stato, ma dovrete guardarvi dai serpenti (usate il tasto "5" sul tastierino numerico per farlo).

Andate alla chiesa e scendete le scale dietro all'altare, dove troverete una piccola apertura.

Dovrete esplorare un po' per trovare una scala in cui l'incantesimo sparirà per magia. Salite le scale e troverete un vecchio cavaliere terrorizzato che brandisce una spada. Dategli rapidamente un pugno e lui vi lancerà la spada. Portate questa al lago, mettetevi in piedi sul piedestallo e lanciatela nell'acqua. La donna del lago uscirà dall'acqua e vi farà cavaliere. Ora potrete entrare nel castello del mago.



Dovrete decidere se volete unirvi a questa creatura malvagia oppure cercare di distruggerla.

Un osso, un libro e una scopa

Una volta ottenuto l'accesso al castello del mago, troverete un incantesimo che può distruggere la bestia rinchiusa nella torre. Una parte dell'incantesimo è un'icona a forma di osso che si trova nella canonica. Ottenere il libro magico è la parte complicata della creazione dell'incantesimo. Si trova nelle profondità del castello del mago; il problema è che non potete scendere le scale senza essere infilzato da alcune trappole vaganti dotate di aculei. Per rimediare a questo, uscite dal castello del mago ed andate alla casetta vicino alla fontana. All'interno, troverete una scopa da strega che vi consentirà di volare via dalle trappole mortali.

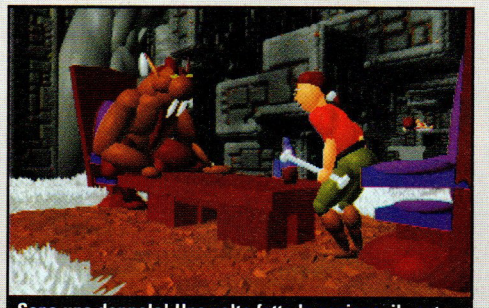
La scopa della strega è l'unico modo per sopravvivere alle stupide trappole del castello e trovare il libro.

End game

Una volta che avete nelle mani il libro magico e l'osso, portateli al cerchio di pietra per creare un'icona supercarica che può distruggere il demone.

Dovrete usare ancora la scopa per entrare nelle profondità del sotterraneo attraverso il pericoloso sentiero del castello, oppure potete scegliere di prendere le scale della chiesa.

Una volta raggiunto il livello più basso, affronterete la bestia che la strega ha fatto apparire.



Sono una donnola! Una volta fatta la pozione, il vostro personaggio sarà trasformato in questo roditore.

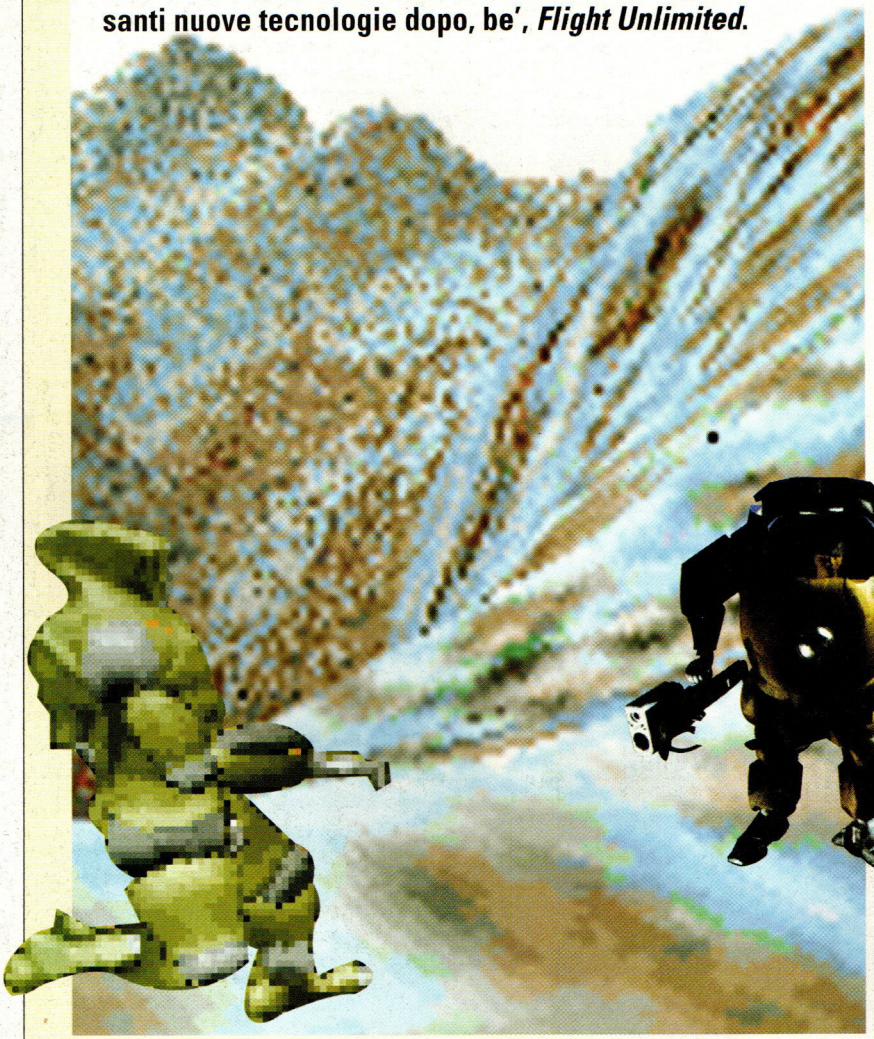
Tra un mese su PC Gamer

Siamo e siete grandi. Il successo del primo numero di *PC Gamer* e del suo fantastico CD ci hanno spinto a chiedere ai nostri colleghi americani di prepararvi altre sorprese per il numero di dicembre.

Il Prossimo numero uscirà il... 20 novembre

TerraNova

La Looking Glass Technologies (sono quelli che stanno dietro a *Flight Unlimited*) ha acconsentito a svelare i ben nascosti segreti di *TerraNova*, il gioco di battaglia futuristica tra robot che presenta alcune delle più interessanti nuove tecnologie dopo, be', *Flight Unlimited*.



Trucchi e consigli

Lo sapete, nella nostra rivista non manca mai l'appuntamento con i trucchi, la nostra Centrale strategica che vi insegna come cavarvela nei giochi più "caldi" del momento. Non perdetela!

Per chi ha un Piede nella Rete

Non dimenticate i vostri collegamenti in rete con Internet. Se non l'avete già fatto, provate alcuni dei siti che mensilmente vi diamo. È come fermarvi a passare una notte con un amico mentre viaggiate per la solitaria Autostrada Informatica.

Inoltre...

Avremo qualche altra nuova, potente rubrica, grandi articoli di notizie e di anticipazioni e un imponente Scoop! da collezione che sappiamo vi piacerà. E sul CD una montagna di demo e giochi da farvi perdere la testa.

Tonnellate di Recensioni!

Sapete come funziona: non comprate un gioco sino a quando non ne avete letto la recensione su PC Gamer! Non vi porteremo fuori strada e stiamo già lavorando sulle recensioni di :

Command and Conquer
Terminal Velocity
Savage Warriors
Apache Longbow
The Hive
Absolute Zero
Altered Destinies
The Lost Admiral II

e moltissimi altri! Sarà davvero un grande evento: perciò, non perdetelo. Consideratelo come un regalo di Natale dato un po' in anticipo...

BALDIES™

UN GIOCO ORIGINALE

Finalmente un gioco che deve alla propria originalità il suo successo. I diversi stili di gioco tipici del genere strategico si combinano perfettamente per creare un capolavoro di giocabilità e longevità. Ci sono migliaia di situazioni differenti da affrontare e un sacco di elementi da raccogliere e inventare attraverso i 100 mondi.

BALDIES PER CD-MPC & PC

E' IL GIOCO CHE STABILIRA' UN NUOVO STANDARD!

GAMETEK

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

CADARIO

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE 167 - 821177

GRAFICA & SONORO POTENZIATI

ANCORA PIU' VELOCE DELLA VERSIONE PER CONSOLE

Disney Il Libro della Giungla

Virgin INTERACTIVE entertainment

Il Libro della Giungla regala tutta l'atmosfera del famoso cartone animato.

PC

MANUALE IN ITALIANO

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE 167 - 821177