

276 PAGINE!

CONTIENE PC CD-ROM

THE GAMES machine

DICEMBRE • N°103

Lire 14.900

RIVEN

Dalle nebbie di Myst,
la suggestione del seguito

BLADE RUNNER

Cinema contro PC:
la Westwood va all'avventura

MONKEY ISLAND

Ritorno all'isola delle scimmie

F-22 ADF

Il decollo definitivo dei DID

FIFA '98 vs ACTUA 2

Contesa per il pallone d'oro su PC

TOMB RAIDER 2

Sempre più Lara

SOLUZIONI:

Broken Sword 2 e Lands of Lore 2

GLI ALTRI TITOLI DEL MESE

F1-RACING • G-POLICE • I-WAR • ARMORED FIST 2 • RISING LANDS • GALAPAGOS
OUTPOST 2 • NBA '98 • TUROK • NETSTORM • TOCA TOURING • OVERBOARD • ABE'S
ODDYSEE • 3D PINBALL • SEVEN KINGDOMS • EASTFRONT • SUBCULTURE • SYYRAH
CARMAGEDDON SPLAT PACK • COMBAT CHESS • VIRTUAL POOL



EDITORE:

Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:

Roberto Ferri ferri@digibank.it

DIRETTORE ESECUTIVO:

Massimo "Max" Reynaud lestat@digibank.it

CAPOREDATTORE:

Stefano Silvestri ssilvestri@digibank.it

REDATTORI:

Marco Auletta rulla@digibank.it
 Alex Rossetto alexrossetto@digibank.it
 Andrea Della Calce adellacalce@digibank.it
 Mirko Marangon tgmtmb@digibank.it
 Massimo Marino maxime@webzone.it
 Massimo Nichini nkz@digibank.it
 Massimo Svanoni xam@digibank.it
 Marco Re Depaolini red@digibank.it
 Mauro Bossetti mbossetti@digibank.it
 Alessandro La Spada alaspada@digibank.it
 Davide Solbiati shazam@galactica.it
 Davide Corrado konrad@digibank.it
 Paolo Besser paolone@besser.it
 Stefano Lisi slisi@digibank.it
 Jacopo Prisco sandman@galactica.it
 Stefano Gaburri sam0545@cdcsun.cdc.polimi.it
 Massimo Triulzi triulzi@planet.it
 Andrea Fattori, Fabio Simonetti, Matteo Esposito

SEGRETARIA DI REDAZIONE:

Roberta Zampieri

REDAZIONE:

Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano
 Tel. (02) 87 85 11 (6 linee r.a.) - Fax (02) 87 85 67
 Videotel Mailbox: 221707460

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ:

SpazioTre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano
 Tel. (02) 69001255 - 69001277

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE:

Designer Bellafante Angelo
 Via Pordenone, 15 - 20132 Milano
 Tel. (02) 215.54.47
 Fax (02) 215.56.62

FOTOLITO:

Litomilano - Brugherio (Mi)

STAMPATORE

Rotolito Lombarda S.p.A.
 Cernusco sul Naviglio (Mi)

DISTRIBUZIONE:

ME.PE. - Via G. Carcano, 32 - 20141 Milano

ARRETRATI E ABBONAMENTO:

Solo con versamento su c/c postale nr. 19551209 intestato a
 Xenia Edizioni S.r.l. Via Dell'Annunciata 31 - 20121 Milano
 Arretrati: il doppio del prezzo di copertina
 Abbonamento a 11 numeri
 Versione su carta £ 60.000
 Versione con CD-ROM £ 149.000

Quest'ultimo numero datato 1997 si presenta in modo senza dubbio atipico: se aveste anche voi sott'occhio il suo timone definitivo (la traccia su carta dei contenuti pagina per pagina) la cosa vi apparirebbe ancora più evidente. Anche così, comunque, le review che cominciano già a pagina 36 - in rapporto a un ennesimo mattone calibro 276 - sono un chiaro sintomo di un volume complessivo di titoli recensiti che se non è da record poco ci manca. Ma non è solo l'aspetto quantitativo che stupisce, dopotutto siamo a Natale, visto che anche sotto quello della qualità ben fuori dall'ordinario. Sono sincero: cento e passa pagine di giochi Star Player o Top Score mi hanno effettivamente lasciato un po' perplesso, ma è altrettanto vero che, passandoli in rassegna uno dopo l'altro, non avremmo saputo come altro accogliere questa cascata di perle di primissima grandezza se non con una simile sfilza di altisonanti votoni.

Vediamoli, quindi, questi campioni che vi terranno compagnia sotto l'albero... Partiamo da Riven, gioco di copertina, e diciamo subito come dare un giudizio alle tre più importanti avventure grafiche dell'anno sia stato tutt'altro che semplice, anche perché così diverse nell'impostazione. In virtù di questo, io sarei stato più propenso a un ex-equo parimerito, mentre invece le votazioni finali si discostano leggermente una dall'altra. Riven, al di là della pesantissima eredità che gli pesa sulle spalle (ricordiamo che Myst è stato il CD-ROM in assoluto più venduto di tutti i tempi), si rivela essere quello che un po' tutti ci si aspettava (in primis il prode Triulzi, che ne ha redatto la recensione): un'avventura precalcolata di impostazione decisamente datata capace però di far sprofondare il giocatore in un mondo parallelo talmente affascinante da catturarlo come poche altre esperienze videoludiche esistenti. Parlando di eredità, anche quella di Monkey Island non è certo da meno... Questo terzo capitolo strappa il pieno consenso del valoroso MA (vero cultore della serie), cui rimane il rammarico di un livello di difficoltà strutturato in modo non esemplare.

Arriviamo così a Blade Runner, che a livello di concept presenta senza dubbio uno degli esperimenti più interessanti mai realizzati; complimenti ancora alla Westwood per una vera perla di tecnologia che riesce perfettamente nell'obiettivo più difficile: trasmettere in modo adeguato il fascino oppressivo e intimistico della celebre controparte cinematografica.

Cambiando genere, come già anticipato il numero scorso, un secondo duello avrebbe infiammato il Natale di tutti noi effervorati cultori del pallone (viste anche le recenti disfatte di Coppa): quello fra Fifa 98 e Actua Soccer. La vittoria finale spetta senza dubbio al superfavorito, la cui quota era però leggermente scesa nel corso degli ultimi mesi; l'EA Sports, invece, si è confermata assoluta regina delle simulazione sportive con un titolo (e un'intera serie) che ritorna a livelli di assoluta eccellenza dopo la parentesi non fortunatissima della stagione '97. Nonostante questo, bisogna riconoscere allo sfidante d'aver terminato l'incontro ancora in piedi, trattandosi comunque di un signor gioco.

Ma la lista dei supertitoli non si ferma certo qui, visto che la nuova simulazione capolavoro dei DID (F22 ADF), il ritorno di Lara (Tomb Raider 2) e l'ottimo Formula 1 Racing della Ubisoft meritano più di una semplice citazione. Le recensioni sono come al solito tutte estremamente dettagliate, ed è lì che vi rimando per gli approfondimenti del caso.

Un brevissimo flash per l'ingresso della nostra insostituibile Roberta negli anni "-enta" (ricordo ancora quando comparve una mattina di sei anni fa con un osceno fascione per i capelli a esaltarne il nobile profilo - detto così sembra amore a prima vista... Siete fuori strada, sono state botte da orbi fin d'allora!); generazioni crescono.

Chiudo unendo al mio un augurio di buone feste quello dell'intera redazione, con la speranza che possano rappresentare per tutti un momento di gradito riposo ed effervescente straordinarietà.

Buon divertimento,

Max Reynaud

REDATTORI CERCASI

Uno dei vostri sogni nel cassetto è sempre stato quello di vedere la vostra firma sulle gloriose pagine di TGM? Scrivete in un italiano aulico e dominate il mondo dei computer in ogni suo possibile aspetto? State rifinando una tesi sulla storia dei videogiochi - di cui conoscete vita, morte e miracoli? Abitate possibilmente a Milano o siete comunque facilmente reperibili per posta elettronica? Avete sorelle/conoscenti femminili particolarmente avvenenti che possano in qualche modo contribuire alle sconfortanti notti di fine numero?

Bene, in caso abbiate risposto affermativamente ad almeno quattro delle precedenti domande (una, in effetti, è opzionale. Ma non ve la dico per non sviarvi...), potrebbe valere la pena inviare il vostro curriculum vitae al seguente indirizzo:

XENIA EDIZIONI

- redattori cercasi -

via Carducci, 31

20123 Milano

INDICE

SILVER DISK	11
VOCI DI CORRIDOIO	18
PREVIEW	28
REVIEW	36
HARDWARE	189
MONDO MAC	199
AMIGA NEWS	204
TALENT SCOUT	219
TIPS	225
BOVABYTE	252
CMANIA CORNER	254
MUSIC MACHINE	258
TGM MOVIE	260
TECNOTGM	264
TGM MAIL	271
PC	
3D PINBALL	185
ABE'S ODDYSSEE	133
ACTUA SOCCER 2	95
ARMORED FIST 2	117
BLADE RUNNER	45
CARMAGEDDON S.P.	181

COMBAT CHESS	147
EASTPOINT	173
FI RACING	76
F22 ADF	61
FIFA '98	88
GALAPAGOS	102
G-POLICE	123
GREAT BATTLES	159
I-WAR	83
MONKEY ISLAND 3	53
NBA '98	143
NETSTORM	106
OUTPOST 2	139
OVERBOARD!	156
RISING LANDS	112
RIVEN	36
SEVEN KINGDOMS	167
SUBCULTURE	151
SYRAH	163
TOCA TOURING	177
TOMB RAIDER 2	69
TUROK	128
VIRTUAL POOL 2	183

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

All'interno del box più grande troverete un esauriente commento del recensore sui dati tecnici del gioco, mentre nel box più piccolo sono evidenziati con delle palline i giudizi relativi a cinque fattori fondamentali:

PRESENTAZIONE: si riferisce non solo alla presentazione su video, ma anche alle componenti cartacee del gioco, quali confezione e manuale.

GRAFICA: esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco, tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).

SONORO: indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.

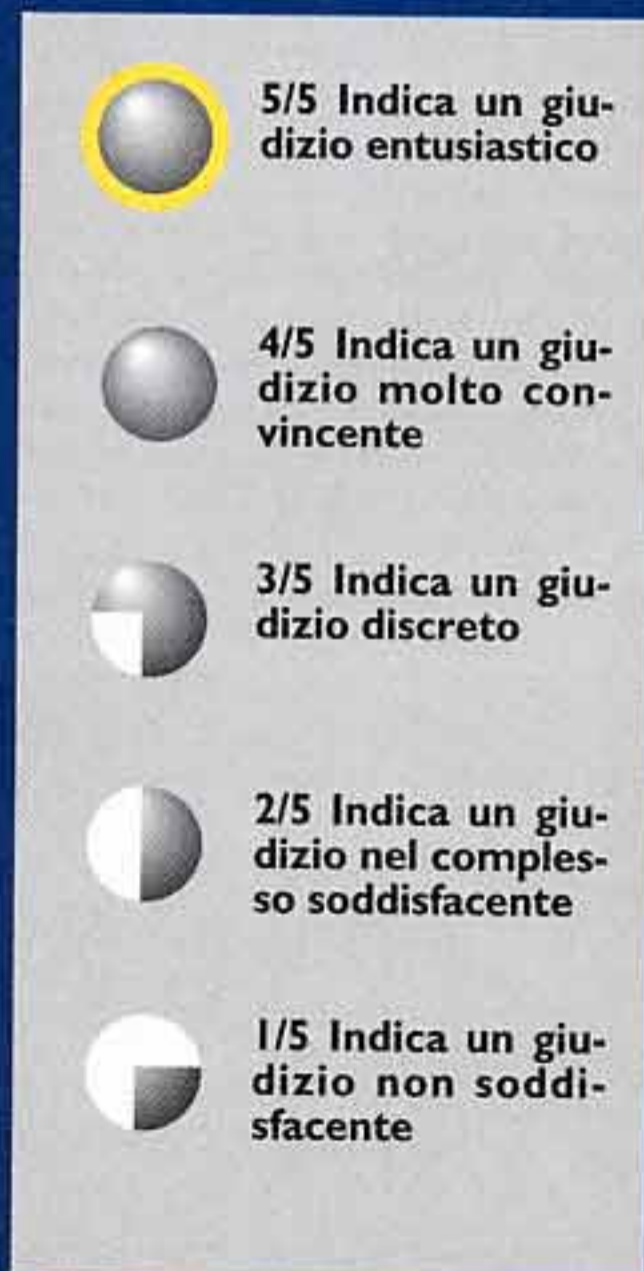
GIOCABILITA': sintetizza l'effettivo livello di gradimento riscontrato durante la recensione.

LONGEVITA': rappresenta una valutazione sulla presunta durata dell'interesse suscitato nell'utente da parte del gioco recensito.



Questi sono i due bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli.

Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno il 90%, il Top Score per quelli invece che arrivano al 95%, o lo superano.



Un intuitivo sistema grafico a torta viene utilizzato per quantificare il valore delle cinque voci: Presentazione, Grafica, Sonoro, Giocabilità, Longevità.

PC

SMDFLMASKDJFLSAKDFLMKASFLMKJDFLMKASJDFLMKSJDFKASJDLFKJASDLFSALDFKJLSAKDFJLSKDFLKSJDFMKJASDMFKJSADKFJASMDLFSDFLKFJDFSADFKJSLDFKSLDF

PRESENTAZIONE ● ● ● ● ●

GRAFICA ● ● ● ● ●

SONORO ● ● ● ● ●

GIOCABILITA' ● ● ● ● ●

LONGEVITA' ● ● ● ● ●

99

GLOBALE

Questa è la pagella riassuntiva presente in ogni recensione, che ne evidenzia il punteggio globale.

TGM SILVER DISK

GUIDA PRATICA ALL'UTILIZZO
DEL CD-ROM ALLEGATO

Pensando a questi due CD coi loro 32 demo (e che demo!), patch, filmati, shareware, livelli aggiuntivi, foto, e quant'altro vi venga in mente, la prima cosa che m'è venuta in mente è che questa volta i due Silver Disk



che avete appena tolto dal cellophane hanno un "peso specifico" ben superiore al solito, grondanti come sono di novità, primizie, esclusive e, perché no, interviste. Più di così non credo fosse possibile fare, e il fatto che Mirko, dopo aver testato i 2CD, mi abbia detto "ancora un altro demo e sbocco", credo renda l'idea dell'abbondanza con la quale ho voluto rendere omaggio al vostro Natale. Insomma, direi che per le vacanze di roba con cui divertirvi ne avete...

Stefano Silvestri

7TH KINGDOM (35)

Presentatome lo per la prima volta all'ECTS di Londra dalla simpaticissima PR della Interactive Magic, questo 7th Kingdom riprende l'ormai abusato genere degli strategici alla Warcraft 2 aggiungendo quell'unico elemento che finora era mancato: la strategia, appunto. Diciamolo: il titolo della Blizzard era bello quanto si vuole, ma alla fine l'unica cosa che restava da fare era tirarsi tante sane mazzate. Qui invece è stata aggiunta una vera e propria sfera strategica, nonché un'attenzione verso la diplomazia diffi-

cilmente riscontrabile. Vi dovesse interessare, il demo per Windows 95 del gioco (che per funzionare richiede le DirectX 5.0) lo trovate all'interno della dir \7KDEMO nella forma dell'archivio autoscompattante di nome 7kdemo.exe. I requisiti minimi di sistema ammontano a un Pentium 60 con 8MB di RAM.



CART PRECISION RACING (36)

"Cart Precision Racing? Un gioco di Indy Car della Microsoft? E chi l'ha mai sentito?": più o meno queste sono state le mie reazioni quando ho visto questo demo in quel di Internet. Dopo averlo scaricato e averci dato un'occhiata, mi sono invece dovuto subito ricredere: non l'ho giocato a fondo né voglio qui parlarne come se si trattasse di una recensione, però devo dire che quanto meno in versione 3Dfx si è trattato di una piacevolissima sorpresa. Ora però basta con le chiacchiere e passiamo al sodo: nel demo avrete a disposizione quattro macchine e un circuito (Laguna Seca a Monterey, California). I requisiti minimi di sistema prevedono un Pentium 60 (Pentium 166 raccomandato), Windows95, 16 MB di

RAM (32 MB raccomandati) e le librerie DirectX 5.0 installate. Il demo invece lo trovate all'interno della dir \CART nel file di nome mscart.exe. Come piccola curiosità, vi segnalo che il dimostrativo del gioco in questione vi permette anche di connettervi al sito Internet Gaming Zone, nel quale potrete anche provare a battere il record del circuito stabilito dal pilota Mark Blundell di 1:07:22, superiore di un solo secondo a quello realmente fatto segnare da lui stesso nel corso della passata stagione automobilistica.



EXCALIBUR (35)

Esce un anno dopo Tomb Raider e non è neanche lontanamente paragonabile al capolavoro che vede protagonista Lara Croft, eppure qualche MB di spazio sul Silver Disk mi sembrava giusto riservarglielo. Excalibur della Telstar vi precipiterà in buie e minacciose catacombe, in cui la lotta contro le infernali creature che le infestano sarà senza esclusione di colpi (vabbè, un po' di enfasi ogni tanto ci vuole). Tecnicamente parlando, il demo è contenuto all'interno della dir \EXCALIBUR nella forma di un archivio autoscompattante di nome excalibur.exe. Il demo prevede tre differenti risoluzioni grafiche, e cioè la sardonica FISH 3D a 8 bit (adatta a tutti i PC), la D3D SOFTWARE (consigliata a chi possiede una qualsiasi scheda accelerata, anche se funziona bene solo con processori MMX veloci) e, infine, la 3DFX MODE (provate a indovinare?). A seguire, trovate la mappa dei tasti da usare durante il gioco:

MODALITÀ NORMALE

- [W] Cammina avanti, indietro, sinistra e destra
- [SPACE] Interagisci (parla, raccogli oggetti, ecc.)
- [SHIFT] Corri (tenere premuto il tasto insieme alle frecce cursore)
- [ALT] Usa (per servirsi dell'oggetto attivo nell'inventario)
- [CTRL] Attiva/Disattiva la modalità di combattimento
- [ESC] Pausa
- [F1] Mostra l'inventario

MODALITÀ COMBATTIMENTO

- [CTRL] [F] Parata
- [CTRL] [R] Fendente di rovescio
- [CTRL] [G] Fendente
- [CTRL] [T] Fendente da sopra la testa



RESIDENT EVIL (36)

Titolo capace di affascinare praticamente chiunque vi abbia giocato, sia che si trattasse della versione PC che di quella PlayStation, questo Resident Evil della Capcom è uno dei pochi (se non l'unico) videogame che sia riuscito a mettermi veramente paura. Una squadra di agenti speciali deve andare a indagare dei fenomeni paranormali e viene abbandonata al proprio destino dall'elicottero di supporto quando questi "fenomeni" si fanno vivi. Quello che ne segue è un'avventura alla Alone in the Dark che forse non brilla particolarmente per la propria tecnica ma che in compenso è caratterizzata da un'atmosfera talmente pregnante da lasciare il segno. Sparso un po' ovunque per il vol. 36 per ragioni logistiche, Resident Evil per esse-

re installato richiede un doppio click sul file setup.exe presente nella root del CD. Una volta scelta la scheda video che si possiede e una volta installato il programma, per avviare il demo sarà necessario lanciare il file launch.exe anch'esso presente nella root del CD. Seguirà l'avvincente introduzione, la scelta del personaggio (che avrà delle ripercussioni sul livello di difficoltà e quindi sull'andamento del gioco) e il demo vero e proprio. I tasti sono liberamente configurabili e per accedere ai vari menu basterà premere "A" e "Z".



CORSO DI HTML (36)

Vorreste programmare in HTML ma l'approccio iniziale vi ha sempre scoraggiato? Avreste voluto imparare a mettere on-line le vostre pagine ma nessuno vi ha mai spiegato come fare? Bene, in soccorso di tutti gli aspiranti WEB Master italiani arriva il Paolone col suo corso di HTML sul Silver Disk, il cui unico scopo è quello di essere d'aiuto a chi, compresi i fondamenti del linguaggio, desidera scrivere la propria Home Page arricchendola di immagini, tabelle, cornici e via discorrendo. Il corso che troverete tra i solchi del Silver Disk non pretende però di essere un toccasana e nemmeno un compendio esaustivo, né un vademecum del linguaggio di Internet: nulla di tutto questo, il suo scopo è solo quello di dare una mano. Se tutto ciò vi dovesse interessare, sappiate allora che all'interno della dir \HTML-CD troverete un file di nome main.htm dal quale potrete iniziare i vostri "studi": se avete un qualsiasi browser

CIVIL WAR 2: GENERALS (35)

Il mercato degli strategici, mai in calo e anzi assestato su livelli relativamente stabili, in questi ultimi mesi sta vivendo un momento particolarmente florido, se è vero che alla folta schiera dei titoli già presenti sugli scaffali si va ad aggiungere anche questa ultimissima novità di casa Sierra di nome "Civil Wars 2: Generals". Ancora tutto preso da Incubation (il primo strategico della mia vita che mi sia piaciuto!), non posso dire di essermi particolarmente calato (ehi, ma che pensate!) nei panni dei comandanti che guidarono la Guerra di Secessione americana, ma sono sicuro che tra di voi qualcuno che farà un pensiero a questo titolo ci sarà pure. Quindi via alle caratteristiche vere e proprie: per girare Civil War 2 richiede almeno un 486 DX2 66 (Pentium 90 raccomandato), 16MB RAM e Windows 3.1 o 95. Lo trovate nella cartella \CIVIL WAR e lo installate col comando setup.exe.

DAYTONA USA DELUXE (35)

Allacciatevi le cinture di sicurezza e affondate il pedale dell'acceleratore: è tempo di Daytona USA Deluxe, versione riveduta e corretta del gioco di corse della Sega che a suo tempo popolò a casa, un po' sulle console nipponiche e un po' sui nostri PC, e in sala giochi (ah, quelle gare 8 contro 8 al Trocadero le ricordo ancora con nostalgia). Le macchine a disposizione sono 2 e il circuito è uno solo (anche se nella versione finale sono 6). Il demo è contenuto nella dir \DAYTONA nella forma di un eseguibile autoscompattante (ddx_demo.exe) e i requisiti minimi di sistema per provare il tutto consistono di un P90 o superiore, 16MB di RAM, una Sound Blaster 16 o compatibile, nonché Windows 95 con installate le DirectX 5.0.

E-MAIL (36)

Altro mese ricco novità questo, se è vero che i MB di file attach sono ben 13 e che, in totale i file sono ben 131! Gli archivi da voi spediti via posta elettronica sono illustrati all'interno del file e-mail.rtf e contenuti nella cartella \E-MAIL. A partire da questo mese verranno solo accettati file attach di archivi zippati contenuti al loro interno un file di testo o .rtf contenente la spiegazione relativa al materiale inviato. Non saranno in alcun modo permessi file contenenti crack di programmi o testi nei quali venga spiegato come contravvenire alle norme vigenti in ambito di pirateria.

DARK EARTH (35)

Il demo di questo gioco, come anche detto 30 giorni fa, avrebbe potuto apparire sul vol. 34, non fosse che in virtù di determinate specifiche tecniche o mettevolo lui o mettevolo Broken Sword 2. Voi siete stati bravi, avete pazientato, e ora come giusta ricompensa vi beccate il dimostrativo giocabile di uno dei titoli per me più affascinanti degli ultimi mesi. Contenuto all'interno della dir \DKEDEMO e installabile grazie al consueto comando setup.exe o grazie all'altrettanto consueta interfaccia grafica, Dark Earth è gestibile con una serie di tasti la cui descrizione, fortunatamente, è illustrata all'avvio del demo stesso. Terminate quindi le lungaggini burocratiche, passiamo alle specifiche hardware che consistono in un Pentium 90 con 16MB di RAM (anche se un 166 con 32MB è meglio) e ci concentriamo su prossimo demo, che è...



GREAT BATTLES: ALEXANDER (35)

Le armate della Grecia sono ammassate contro di voi a Coronea: la vostra vittoria segnerà l'ascesa nell'olimpio dei personaggi che hanno fatto la storia del nostro pianeta, mentre la vostra sconfitta vi getterà nell'oblio dei perdenti. E voi che fate? Correte il rischio di farvi ammazzare? Ma neanche per sogno! Ve ne tornate a casa e giocate a "Great Battles: Alexander" della Interactive Magic: con esso potrete molto più tranquillamente provare a conquistare la Grecia e Persia con la vostra armata partita dalla Macedonia. Più che per la tecnica, questo demo si fa apprezzare per la propria fedeltà storica, con le unità che si muovono proprio come facevano le famose falangi macedoni piuttosto che le unità composte degli elefanti indiani. Il demo è contenuto nella cartella \ALEXDEMO ed è installabile grazie al comando setup.exe. I requisiti minimi di sistema prevedono Windows 95 e un 486 DX2 66 MHz con 8 MB di RAM (16 MB consigliati) e una qualsiasi scheda video SVGA.



DARK REIGN (36)

Lo strategico di casa Activision, cui noi abbiamo dedicato anche nientepopòdimeno che la copertina del numero 101, giunge infine sulle sponde argentee del Silver Disk (e non poteva essere diversamente) sotto la forma di un eseguibile autoscompattante di nome dkrdemo.exe, contenuto all'interno della dir \DARK EARTH. Lo scopo del gioco non ve lo spiego neanche (tanto è sempre lo stesso: fare il mazzo al nemico) così come non credo sia neanche il caso di spiegarvi (perché tanto ve ne accorgeteste comunque) che le missioni contenute in questo dimostrativo sono "guidate" dalla voce neanche troppo amichevole di un sergente delle vostre truppe, che vi dirà esattamente cosa fare e cosa no. Come dite? Le spiegazioni sono in inglese? E perché secondo voi sono anni che vi dico di imparare l'idioma britannico? Dark Reign per girare sui vostri PC richiede un processore Pentium 90, 16 MB di RAM, 32 MB di spazio sul vostro HD, una scheda grafica VESA local bus o PCI con 1 MB di RAM capace di supportare la risoluzione 640 x 480, nonché l'ormai immancabile Windows 95.

FIFA 98 (36)

Se vi piace il calcio, questo è il gioco che fa per voi; se vi piace la musica rock, questo è ancor di più il gioco che fa per voi, dato che il demo di FIFA 98 è accompagnato da un'incredibile colonna sonora che da sola vale l'installazione del demo. "FIFA: Road to the World Cup 98" è il titolo sportivo di questo Natale ormai alle porte e sinceramente non credo necessiti di particolari spiegazioni: è bello, divertente e se avete una 3Dfx è meglio. Nel demo avrete la possibilità di disputare un quarto di partita tra Italia e Inghilterra (chissà perché alla EA hanno scelto proprio queste due formazioni...) in quel di Wembley. Le evoluzioni che potete fare palla al piede sono numerose (scivolate, rovesciate, sforbiciate, ecc.) e se credete sia giunta l'ora di mettervi scarpette e pantaloncini e scendere in campo, non dovette far altro che entrare nella dir \FIFA 98 e cliccare due volte sul file di nome fifa98.exe. I requisiti minimi di sistema includono un P 90 con 16MB di RAM e Windows 95 con le DirectX 5.0 installate.



KKND EXTREME (35)

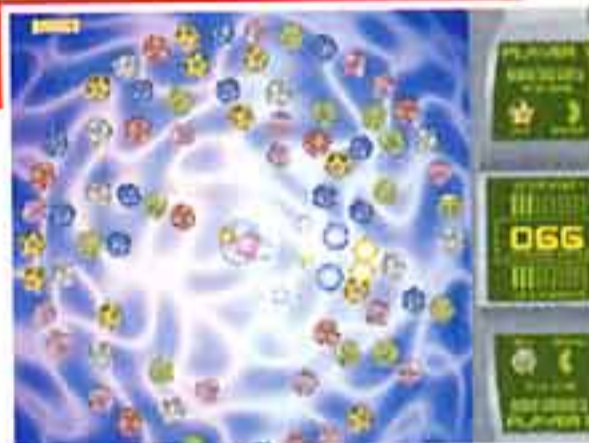
Seguito dell'originario KKND, KKND Extreme è uno strategico alla Red Alert in cui si può, come al solito, scegliere tra due diverse fazioni, gli Evolved o i Survivors. Premesso che come al solito il compito finale è quello di massacrare il nemico, in KKND Extreme la risorsa primaria è il petrolio, che andrà estratto dal sottosuolo. Il demo permette di scegliere tra 4 nuove missioni (mentre la versione completa ne vanta 20) nelle quali il fattore determinante per vincere sarà potenziare via via le proprie strutture e quindi andare all'attacco del nemico. Contenuto all'interno della dir \KKNDXT nella forma di un archivio autoscompattante di nome kknd_xt.exe, il demo del gioco della Electronic Arts richiede almeno un Pentium 75 con 16 MB di RAM e Windows '95.

IF-16 (36)

Ma quanti simulatori di volo stanno uscendo in questo periodo? Secondo me troppi, ma non vorrei certo incorrere nelle ire del Garante per l'Editoria Videoludica (personaggio di fittizia esistenza) proponendovi Joint Strike Fighter e trascurando invece questo IF-16 della Interactive Magic/Digital Integration. Di conseguenza, eccovi servito all'interno della dir \IF-16 il simpatico archivio autoscompattante di nome if16dem.exe, grazie al quale potrete provare l'ebbrezza di pilotare un glorioso velivolo quale, appunto, l'F-16. Il dimostrativo vi permetterà di provare due missioni ambientate in Corea e, più precisamente, una di difesa aerea e una invece nella quale dovrete attaccare degli obiettivi terrestri. Sarà inoltre disponibile un tasto per attivare l'invulnerabilità e farsi beffa quindi dei disperati attacchi degli avversari. Il demo non permette il gioco in multi-player e come requisiti minimi di sistema prevede un Pentium 90 equipaggiato con 16MB di RAM, oltre che il consueto Windows 95. Così come per il simulatore della Eidos, vi segnalo infine che, una volta scompattato l'archivio, troverete un file di nome readme.txt in cui saranno segnati tutti i tasti necessari a pilotare l'aereo, tasti che anche questa volta non ho riportato per semplici esigenze di spazio.

SYRAH (36)

"Syrah - The Warp Hunter" è un gioco prodotto dalla SunSoft ma di realizzazione italiana, nel quale l'unico modo per poter sopravvivere è quello di distruggere quante più mine possibile. Il tutto, ovviamente, non a casaccio ma impostando una vera e propria azione di gioco, il che significa distruggere almeno un gruppo di due mine con una terza dello stesso colore. Maggiore è il numero di mine che distruggete contemporaneamente, più alto è il punteggio che ottenete: facendone fuori 11 alla volta, otterrete ben 50.000 punti. La vostra sopravvivenza passa attraverso il superamento di svariati livelli, per vincere i quali è necessario distruggere un determinato ammontare di mine. Nel demo, a differenza che nella versione originale, sono disabilitate tutte le opzioni. I requisiti minimi di sistema sono decisamente contenuti, visto che includono 21MB di spazio su HD e un 486 DX2 66MHz con 8MB di RAM sotto DOS e 12MB sotto Windows. Quanto a quest'ultimo, devo ammettere di aver notato come il sistema operativo di Bill Gates non digerisca molto bene Syrah, motivo per cui si è reso necessario uscire da Win95 e lanciare il gioco da DOS. Magari con voi tutto filerà liscio come l'olio, ma nel caso aveste problemi sappiate che questa è l'unica soluzione per farlo girare...



NHL 98 (36)

Di giochi per l'hockey su ghiaccio non ne escono molti, ma quei pochi che vengono realizzati di solito sono molto ben realizzati. All'interno di questo contesto, la EA Sports ha ormai da anni il monopolio della situazione con la "saga" dei suoi titoli NHL. Quello che ci apprestiamo a provare con questo demo, un po' a detta di tutti pare essere il migliore mai realizzato. Se siete curiosi di vederlo all'opera, sappiate che lo troverete all'interno della dir \NHL 98 nella forma dell'archivio scompattante nhl98demo.exe. I requisiti minimi di sistema accennano a un Pentium 90MHz con 16MB di RAM, anche se vi consiglio almeno un P166 con 32MB di RAM e un bel gamepad. Il gioco gira sotto Windows 95 e richiede le DirectX 5.0. È previsto poi anche il supporto 3Dfx, quindi se possedete questa scheda otterrete risultati anche migliori...



OVERBOARD!

Al timone di galeone armato fino ai denti dovrete sconfiggere la vostra nemica, il pirata Blowfleet, e scoprire gli immensi tesori nascosti per voi dai programmatori della Psygnosis. Distruggete allora le fortezze nemiche, date a fuoco porti e cantieri e godetevi un giochillo molto carino e divertente le cui uniche pecche sono, a mio avviso, le eccessive richieste hardware: queste infatti ammontano nientemeno che a un Pentium 90 con Windows 95 e DirectX 5.0 installate, 16MB RAM di RAM, una qualsiasi scheda accelerata (senza non parte neanche) che tra l'altro deve avere non meno di 4MB di VRAM (altrimenti il gioco gira lo stesso ma piuttosto maluccio). Contenuto all'interno della dir \OVERBOARD nella forma di un archivio autoscompattante di nome appunto overboard.exe, il gioco della Psygnosis è tranquillamente installabile sui vostri PC a patto che abbiate almeno 5MB di spazio su HD.



PATCH (36)

La sezione dei patch di questo mese è particolarmente interessante in virtù del fatto che vengono trattati titoli quali Dark Reign, Total Annihilation e Ignition. Quanto al primo, all'interno della dir \PATCH\DARK REIGN abbiamo una cartella di nome \BUILDINGS contenente delle nuove strutture da aggiungere a quelle preesistenti, un'altra cartella di nome \UNITS nella quale sono invece presenti le nuove unità militari, un file in formato HTML di nome drdemo.htm nel quale sono spiegati e elencati i file presenti nelle due succitate directory e, infine, il patch per portare la propria versione di Dark Reign alla 1.1. Nella cartella \TOTAL ANNIHILATION abbiamo invece una directory di nome \PATCH, contenente appunto vari program-

MEN IN BLACK (35)

Come avevo fatto intuire durante le voci di corridoio del numero scorso, questo demo è apparso "solo" questo mese per quello che definirei un "infortunio" burocratico che ha colpito la Gremlin e la casa che distribuisce questo gioco in Italia. Vabbè, poco male direte voi, visto che il 30 giorni fa non vi sono certo mancati i demo e che in questo ricchissimo dicembre potrete anche vestire i panni dei due paladini impegnati a "difendere la Terra dalla feccia dell'Universo". Contenuto all'interno della dir \MIB, il demo per essere installato richiede il semplice utilizzo dell'interfaccia grafica o un doppio click sul file di nome mibsetup.exe. Il dimostrativo è limitato ovviamente alla prima parte del gioco e per "girare" sui vostri PC richiede come minimo un P100 con 16MB, oltre che Windows 95 con installate le librerie DirectX 3.0. Lo spazio su HD dovrebbe ammontare a circa 36MB. A seguire, ecco una mappa dei tasti necessari a godere di questo Men in Black:

[F]	Avanti	[ALT] + [F]	Calcio d'attacco
[B]	Indietro	[ALT] + [B]	Parata
[A]	Sinistra	[ALT] + [A]	Attacco sinistro
[D]	Destra	[ALT] + [D]	Attacco destro
[SHIFT] + [A]	Corri avanti	[CTRL] + [ALT] + [A]	Scansa a sinistra
[SHIFT] + [B]	Corri dietro	[CTRL] + [ALT] + [B]	Scansa a destra
[SHIFT] + [A]	Sinistra veloce	[INS]	Inventario
[SHIFT] + [D]	Destra veloce	[F] + [0]	Seleziona l'arma
[CTRL] + [A]	Salta in avanti	[DEL]	Lascia l'oggetto
[CTRL] + [B]	Salta a sinistra	[HOME] [ENTER] [END]	Scorri menu armi
[CTRL] + [D]	Salta a destra	[PGUP] [ENTER] [PGDN]	Scorri menu oggetti



mazzate, eccovi le informazioni che vi interessano. Il gioco è contenuto nella cartella \TNP, per essere installato richiede semplicemente che clicchiate due volte sul comando setup.exe, e i requisiti minimi di sistema ammontano a un Pentium 90 con 16MB di RAM (24MB raccomandati) e 47MB di spazio libero su HD. Il gioco supporta anche la 3Dfx, quindi, come dico sempre, se l'avete è meglio...

TRAILERS

Contenuti un po' nel vol. 35 e un po' nel vol. 36 all'interno della dir \TRAILERS, vi sono vari filmati grazie ai quali potrete farvi una prima idea di tutti quei titoli per i quali è fin troppo presto parlare anche di un semplice rolling-demo. Nell'attesa quindi di poter vedere girare sui nostri schermi del vero e proprio codice di questi giochi, consoliamoci col mini-speciale Ocean contenuto sul vol. 35 con titoli quali Hexploré, I-War, Motor Mash, Outcast, Silver e UEFA Championship: sul vol. 36 saranno invece disponibili gli interessantissimi filmati di Grand Prix Legends, Oddworld e TOCA Touring. Di quest'ultimo, quasi a voler contraddire quanto scritto qualche riga sopra, ne è uscito il demo giocabile proprio mentre sto scrivendo questo articolo. Inutile dire che lo troverete sul futuro vol. 37.

TRUCKS (35)

Contenuto nella cartella \TRUCKS, questo titolo della francese Microfolies si è a suo tempo meritato le lodi del Bossetti non tanto per una particolare eccellenza tecnica del gioco quanto per la sua originalità, la sua capacità di offrire realmente qualcosa di diverso e soprattutto per l'ottima localizzazione italiana che vanta nientemeno che la voce del mitico Albertino di Radio Dee Jay. Il gioco, funzionante sia sotto Windows 95 che sotto DOS, per essere installato richiede l'esecuzione dell'ovvio comando install.exe, che troverete all'interno della suddetta cartella. Sempre in essa troverete un file di testo che vi potrebbe tornare particolarmente utile qualora aveste dei problemi di installazione. Riassumendo comunque brevemente il gioco, sappiate che in Trucks sarete dei camionisti cui verranno assegnati svariati compiti che dovranno essere portati a termine in concorrenza con altri guidatori che cercheranno di fare meglio di voi. Vostro compito quindi è non solo sopravvivere, ma arrivare anche per primi al traguardo: in tal caso vincerete dei soldi coi quali potrete notevolmente potenziare il vostro TIR. I requisiti minimi di sistema sono piuttosto contenuti e ammontano a un 486 DX4 100MHz con 8MB di RAM, anche se mi sento di raccomandarvi almeno un P133 con 16MB di RAM.

VIRTUAL POOL 2 (36)

Chi di voi sia interessato al biliardo non potrà non apprezzare questa interessantissima simulazione della Interplay, forse un po' troppo "settoriale" visto il mercato cui si rivolge ma comunque molto ben realizzata. Molto interessante è soprattutto il sistema di controllo, grazie al quale col movimento avanti e indietro del mouse riuscirete a simulare molto realisticamente la stecca da biliardo. Contenuto all'interno della dir \VP2DEMO e installabile grazie al comando setup.exe, Virtual Pool 2 richiede come minimo un 486 DX2 66MHz con 8MB di RAM e 7MB di spazio libero su HD, oltreché l'immane Windows 95.

MYTH (36)

"Myth: The Fallen Lords" è un interessantissimo arcade/strategico della Bungee prodotto dalla Eidos, nel quale dovrete impegnare il vostro esercito di paladini nella solita ed estenuante lotta contro il male, lotta nella quale vi ritroverete in una piacevolissima ambientazione a metà tra il medievale e il fantasy. Nella vostra guerra contro i Fallen Lords, una congrega di maghi-generalisti la cui avanzata pare essere inarrestabile, potrete usare fanti, arcieri e nani, capaci questi ultimi di lanciare bombe che possono rivelarsi devastanti non solo per il nemico ma anche per voi stessi. Quello che impressiona veramente di questo gioco è però l'engine che lo muove, capace di fornire illimitati punti di vista a svariate distanze: in altre parole, usando il mouse potrete ruotare lo scenario e zoomare o allontanare l'obiettivo, ottenendo una padronanza della situazione difficilmente riscontrabile in titoli di questo genere. Da segnalare poi che nel demo è disponibile una sezione di addestramento (ovviamente in inglese, però), nella quale potrete prendere confidenza col gioco. "Myth: The Fallen Lords" è contenuto all'interno della dir \MYTH e per essere installato richiede un semplice doppio-click sul file di nome mythdemo.exe. La configurazione minima di sistema prevede un Pentium 133 con 16 MB di RAM e Windows 95.



NEED FOR SPEED 2 SE (35)

Lo ammetto: dopo aver visto NFS 2 ed esserne rimasto un po' deluso, ho scaricato senza troppa convinzione la versione Special Edition del gioco in questione, salvo poi dovermi immediatamente ricredere dopo averlo visto girare con la 3Dfx. Adesso come adesso, è il mio gioco di corse arcade preferito per PC, visto che non ho ancora avuto il piacere di giocare la versione finale di Screamer Rally. In attesa quindi di un simpatico pacco dono dalla Milestone, ecco a voi un titolo nel quale le macchine che potrete provare non faranno meno di 260 Km/h, e che fa della grafica e dell'immediatezza le proprie armi vincenti. Nel demo potrete guidare solamente la Ford GT90, un bolide da 720 cavalli e quasi 400Km/h che però, essendo un prototipo, non ha mai visto la strada. Il demo è contenuto all'interno della dir \NFS2SE nella forma di un archivio autoscompattante di nome nfs2sea.exe; i requisiti minimi di sistema includono un Pentium 90 con 16MB di RAM e Windows 95. Di seguito, la mappa dei tasti da utilizzare...



[F]	Accelera	[F]	Frena
[A]	Sterza	[CTRL]	Freno a mano
[S]	Marcia su	[Z]	Marcia giù
[C]	Cambia telecamera	[H]	Clacson

FACCE DA TGM

Potrebbe sembrare che lo faccia apposta, ma non è così. È pur vero che questo mese, avendo a disposizione 2 CD, era lecito attendersi qualcosa più del solito, ma come dire di no alla prima intervista on-CD del Music Machine? I Dirotta su Cuba sono un gruppo italiano non proprio famosissimo, eppure fanno una buona musica che meriterebbe senz'altro più attenzione da parte del pubblico; avendo noi a disposizione un volenteroso Nicola Rosa che è andato a realizzare un'intervista al gruppo in questione prima di un loro concerto, mi è sembrato doveroso utilizzare lo spazio dedicato alle Facce da TGM in favore di un qualcosa che rende ancora di più l'idea di quali siano le potenzialità del Silver Disk (filmato cuba.mpg, cartella \FACCE TGM). Questo per quanto riguarda il vol. 35; per quanto riguarda invece il vol. 36, come avrete letto si è da poche settimane conclusa The Italian Gathering (TIG, se vi suona meglio), una manifestazione nelle quali le più geniali menti libere della scena dei programmatori si riuniscono per scambiare le loro opinioni e, perché no, per farsi anche un po' di sana competizione tra loro. In occasione di questa manifestazione è stato realizzato un breve filmato introduttivo, che Mirko mi ha quasi obbligato a inserire nel CD (tig.mpg, cartella \TIG). Quanto alle Facce da TGM vere e proprie, abbiamo le bellissime e geniali foto "postume" dell'FBS che emula rispettivamente Dragon Ball, il Corvo e Roy Batty di Blade Runner, oltre che quelle di Stefano Trojani che ci fa vedere come ha installato la sua 3Dfx (ovviamente non manca la solita ragazza di turno). Detto questo, ci risentiamo e rivediamo il mese prossimo con una versione riveduta e corretta dei Ghostbusters...



LA EA VUOLE COMPRARE L'ACTIVISION?

La Electronic Arts avrebbe in progetto di acquistare l'Activision, secondo una serie di voci ovviamente non confermate. Le compagnie direttamente interessate negano, ma c'è un frenetico movimento di legali e responsabili del marketing presso la sede di San Mateo della EA. A questo proposito ricordiamo anche che la compagnia è stata più volte citata come la più probabile acquirente della Virgin, che è sull'orlo della cessione. La tendenza attuale, non a caso, è quella del consolidamento, come testimoniano alcuni recenti accordi, il più notevole fra GT Interactive e Microprose. La Activision, inoltre, ha sostenuto una fortissima crescita nell'ultimo anno, cosa che potrebbe dare luogo a diversi scompensi sul piano economico/fiscale, esponendola maggiormente alla possibilità di essere assorbita.

JP

ARRIVANO LE DIRECTX 6.0

Mentre ancora non si sono diffuse con decisione le DirectX 5.0, la Microsoft è già al lavoro sulla versione successiva, che dovrebbe essere disponibile nel corso del prossimo anno. L'obiettivo attuale è quello di rendere le nuove librerie pienamente compatibili sia con Windows 95 che con Windows 98, nonché compatibili verso il basso con la release 5.0. I maggiori miglioramenti comunque, sul piano della performance, riguardano naturalmente il Direct3D, ci sarà il supporto per le multiture, nuovi driver di periferica, incrementi di prestazioni per specifiche CPU come il Pentium II, e dulcis in fundo il supporto per sofisticate routine di compressione delle texture, a tutto vantaggio dei limiti di memoria grafica. C'è anche in cantiere un supporto dedicato per effetti di luce e morphing, ma potrebbe venire procrastinato alla versione 7.0. La performance, per quanto concerne il Direct3D, dovrebbe subire un incremento nell'ordine del 20-30 per cento rispetto a quanto non fanno oggi le librerie dedicate come Glide e SLDirect. Inoltre sarà possibile avere più applicazioni Direct3D che girano contemporaneamente in più finestre. Secondo le richieste degli sviluppatori, poi, le nuove DirectX dovrebbe essere ancora più semplici da utilizzare, visti le proteste per l'eccessiva astrusità delle release precedenti. Per quanto concerne il sonoro, avremo l'introduzione di DirectMusic, sempre che anche in questo caso non si slitti alla versione 7.0. Infine, i dispositivi di Force Feedback verranno presi in maggiore considerazione tramite un nuovo DirectInput. E con questo è tutto: non ci resta che aspettare il momento del rilascio delle amate/odiare librerie Microsoft (che con la release 5.0, comunque, hanno già compiuto un bel salto di qualità).

JP

3DLABS E INTEL PENSANO GIÀ AI 64-BIT

3DLabs e Intel sono già al lavoro per definire i processori grafici 3D che funzioneranno con i chip della prossima generazione, ovvero la famiglia IA-64 di Intel, il cui più prossimo esponente è il famoso chip Merced, in uscita nel 1999. Per una prestazione ottimale a livello grafico, il chip video deve essere compatibile con i bus di sistema della nuova architettura di Merced (un po' come le periferiche AGP per il Pentium II). La CPU in questione sarà inizialmente destinata a workstation e server, e sarà quindi destinato a un mercato che fa grande uso di grafica 3D e contenuti multimediali. Il chip in se stesso è attualmente in fase di sviluppo a cura di Intel e Hewlett-Packard, che hanno recentemente mostrato i primi esempi della tecnologia a 64-bit con EPIC, la struttura di fondo che sarà comune a tutte le CPU della prima ondata IA-64. Se ne riparerà, a livello di mercato, non prima della fine del 1999.

IL PENTIUM 2 CHE COSTA POCO

La Intel, che si sta notevolmente interessando ai mercati di fascia medio-bassa, ha progettato una versione ridotta e più economica del Pentium 2 che potrà essere inserita in sistemi desktop a basso costo, se paragonati ai PC di fascia alta (dal prezzo superiore ai 4,5 milioni) oggi basati su questa CPU. Il nuovo chip, che dovrà anche assumersi il compito di sveltire la migrazione dal Pentium classico, uscirà nella seconda metà del 1998. Attualmente, ciascun Pentium 2 costa, a livelli di produzione, dagli 80 ai 100 dollari circa, e viene venduto ai produttori hardware a prezzi compresi fra 400 e 700 dollari. Per poter significativamente ridurre questi prezzi, la Intel non dovrà spendere più di 50-60 dollari per la produzione del chip, al fine di poterlo rivendere, nel prossimo futuro, agli stessi prezzi del Pentium attuali. Per fare ciò, la compagnia ha intenzione di eliminare la cache di secondo livello, una porzione di memoria da 512Kbyte che sveltisce la trasmissione dei dati verso la CPU, incrementando la performance generale del sistema. Altri risparmi arriveranno dal completamento del passaggio al sistema produttivo a 0,25 micron: entro la fine del 1998, quindi, sarà possibile vedere un PC da 1000 dollari o meno basato sul Pentium 2. Con questa decisione la Intel mette le mani su un mercato a cui non era mai parsa interessata, attualmente dominato da Cyrix e AMD tramite chip economici e dotati di soluzioni integrate, come il MediaGX (che fa anche da scheda video e audio).

JP

L'HARD DISK SECONDO IBM

Si chiama GMR (Giant Magnetoresistive heads), ed è la nuova tecnologia IBM che darà alla luce l'hard disk più capace del mondo. Questo meccanismo verrà utilizzato in un modello denominato Deskstar 16GP, un disco rigido da ben 16,8GB, capace quindi di contenere fino a otto volte più informazioni rispetto ai maggiori modelli esistenti: si tratta di una memoria in grado di contenere fino a 8 ore di video MPEG a schermo pieno, o una quantità di informazioni che, stampate su carta, riempirebbero la bellezza di 15 camion. Il sistema GMR utilizza una tecnologia tale da permettere, grazie alla sua altissima sensibilità, hard disk dalla capacità di oltre 10 milioni di bits per pollice quadrato entro l'anno 2001: ciò darebbe a luogo a conseguenti incrementi di performance, spazio disponibile e affidabilità. Ma i record non finiscono qui: un altro modello, il Deskstar 14GXP, sarà infatti capace di ben 7200 RPM (giri al minuto) e sarà disponibile nei formati da 10,1 e 14,4GB; il Deskstar 16GP, infine, girerà al ritmo di 5400 RPM e potrà contenere da 3,2 a 16,8GB, passando attraverso sette diverse capacità intermedie. La IBM, quindi, si dimostra ancora una volta pioniera delle nuove tecnologie: dopo aver aperto la strada al riconoscimento vocale, e aver annunciato la produzione di microchip con cablature al rame anziché all'alluminio, la compagnia che ha inventato il PC si getta sul settore dei dischi fissi, proponendo modelli dalle capacità fino a ieri davvero impensabili.

JP

SAMSUNG DA RECORD

Nuovo record di velocità nel campo dei microprocessori: la Samsung ha infatti sviluppato un chip RISC di tipo Alpha da ben 700MHz. La compagnia coreana è diretta licenziataria della Digital, la quale attualmente commercializza già un chip Alpha dalla ragguardevole frequenza di 600MHz. Il nuovo processore entrerà in produzione a 1998 inoltrato, e occuperà quello stesso settore di mercato oggi regno dei suoi "simili", ovvero le workstation a base Windows NT, questa CPU viene prodotta tramite la tecnologia a 0,25 micron, e contiene un impressionante numero di transistor: ben 15 milioni. La linea Alpha, dunque, si conferma all'avanguardia in fatto di velocità e rilancia quindi la sua leadership nei settori professionali. La Samsung, tuttavia, ha recentemente presentato altri prodotti che ne testimoniano la fervida attività: si tratta di un lettore CD 32X e di un lettore DVD portatile. Il primo fa uso di un meccanismo denominato Auto Balancer System, che evita i problemi di rumore e vibrazioni cronamicamente legati ai lettori CD-ROM ad alta velocità: il transfer rate è di ben 4,8MB al secondo, e il tempo d'accesso è inferiore agli 80 millisecondi. Per quanto concerne invece il lettore DVD,

VOCI DI CORRIDOIO

ATTENZIONE: LEGGETE QUI!



Non perdetevi i prossimi numeri di TGM perché la Xenia Edizioni, in partnership con Intel, ha in serbo per voi una sorpresa davvero sensazionale. Sta per essere lanciato, infatti, un mega concorso che farà vincere ad alcuni fortunati lettori un personal computer basato sul processore Pentium 2 di Intel, completo di tutto ciò che un bravo videomaniaco desidera per il proprio sistema. Sono inoltre previsti una valanga di altri premi e di iniziative speciali. Tenete d'occhio il sito (www.xenia.it) dato che anche sulle pagine WEB si avranno aggiornamenti e informazioni. A gennaio comunque ne saprete di più; per il momento ditelo anche al vostro cane e preparatevi al contraccalpo...

I VIDEOGIOCHI PER LA SOLIDARIETÀ

Anche se a molti benpensanti questa notizia farà storcere il naso, è un dato di fatto che il settore videoludico sia ormai una realtà ben diversa da quella dipinta dai classici media, priva di scrupoli, impemata sulla violenza e sul travimento dei giovani. A rafforzare questa convinzione Xenia Edizioni e The Games Machine, da sempre sensibili verso problematiche anche diverse da quelle strettamente pertinenti con il nostro settore, hanno sposato l'iniziativa benefica di BNL legata a Telethon 1997, la maratona televisiva destinata alla raccolta di fondi per la ricerca sulle malattie genetiche. Alcuni rappresentanti saranno presenti nei giorni 5 e 6 dicembre presso il centro sportivo BNL di via Marco Polo in Roma, in cui si svolgerà un mini torneo di beneficenza con una cifra di iscrizione simbolica devoluta per la giusta causa. Chiunque di voi volesse venirci a trovare (l'ingresso è libero) sarà ben accetto e dimostrerà ancora una volta che videogiochi non significa inciviltà o rincitrullimento.

Se siete dei naviganti potete anche fare un salto al sito www.bnl.it/telethon/home.htm e recuperare informazioni su orari e iniziative.



TGM AL MOTORSHOW



Se siete amanti delle due e delle quattro ruote, se non vi volete assolutamente perdere uno spettacolo da raccontare, se volete assistere alle evoluzioni dei vostri campioni preferiti, se volete conoscere personalmente SS, il sottoscritto, NKZ, Mirko, Jacopo, i Bovas e tutti gli altri, non potete proprio mancare l'appuntamento con il prossimo Motorshow. Si tratta della più importante manifestazione motoristica nazionale che accoglie presso l'area fieristica di Bologna non solo le ultime novità, i modelli di serie e quelli da competizione di auto e moto di tutte le marche, ma anche una serie di manifestazioni e gare che faranno toccare con mano a tutti il brivido della velocità. Xenia Edizioni e TGM saranno presenti come ospiti di Medium, allo stand 9 nel padiglione 23, e faranno da testimonial a un'iniziativa legata al videogioco "Trucks", recensito da quel marrano del Bossetti qualche numero fa. Chiunque è invitato a partecipare, a sfidare noi poveri redattori e a portare a casa una valanga di premi e gadget. Venite a Bologna, dunque, e cercate il gigantesco camion colorato di Trucks. Noi saremo lì ad aspettarvi.

Duspa

ROMACHEGIOCA: RESOCONTO DI UN SUCCESSO ANNUNCIATO



Circa un mese fa si è tenuta a Roma la seconda edizione di una manifestazione il cui nome lascia poco spazio a malintesi o a cattive interpretazioni dello spirito guida: Romachegioca. Si è trattato di una maratona ludica protrattasi per quattro giorni, che ha messo a dura prova le coronarie di organizzatori ed espositori. Naturalmente non poteva mancare lo stand della Xenia curato dagli uomini in nero di TGM e ConsoleMania, che è stato uno dei più visitati e acclamati dell'intera manifestazione. Sappiate solamente che è stato proclamato il più interessante e divertente, tanto da spingere le due troupe televisive presenti (TG3 e RAI 2) a effettuare le riprese proprio in quello spazio. Certo che vedere il Duspa in televisione deve essere stata un'esperienza scioccante per molti, ma in fondo se fosse comparso il Prisco o il Bossetti sarebbe stato certamente peggio, per non parlare del Paolone, vera guest star della giornata di domenica...

Per quanto concerne la manifestazione vera e propria va segnalato come l'organizzazione non sia stata impeccabile, questo anche contro la volontà dell'efficientissimo responsabile. Le strutture, l'assistenza e la dotazione di base non sono sembrate all'altezza dei soliti standard, ma si sa che talvolta è necessario un piccolo sacrificio pur di abbracciare pubblico e lettori. Gli espositori, numerosi ma non in numero elevato, si sono dati battaglia a suon di primizie e novità, all'interno dell'area ricavata nel PalaEUR, allestito a festa per l'occasione. Una nota particolare la riserviamo per la sezione centrale, generalmente occupata dall'arena del basket capitolino e trasformata in maxi discoteca. I visitatori sono stati abbastanza e, pur non rappresentando un afflusso da record, hanno costituito una massa eterogenea e divertente, complici anche un gruppo di animatori che, mascherati in modo di volta in volta diverso, hanno allietato per tutti i giorni della manifestazione grandi e piccini. Una nota di colore è stata anche data da personaggi in costume che spiegavano e davano dimostrazioni di giochi di ruolo fantasy. Insomma, Romachegioca è stata un vero bagno di divertimento per tutti gli appassionati del gioco in sé, a partire da aquiloni e palloni di tutti i tipi, fino ad arrivare ai videogiochi dell'ultima generazione, passando per board game, carte e giochi di ruolo.

Se curata e supportata meglio, Romachegioca potrebbe certamente ambire a ben altra considerazione, magari a carattere nazionale e non solo locale.

Stefano Lisi

E' lei o non è lei? E' lei o non è lei? Ma cernito che è lei... Scherzi a parte Manuela, la splendida standista Xenia, nonché grandissima amiconca, ha riscosso non pochi successi e molti fan le hanno addirittura chiesto di autografare il poster di una certa Lara...

Lo stand Xenia è stato il più affollato dell'intera manifestazione, per la gioia dei poveri mentecatti che avevano l'ingrato compito di tenere a bada le folle...



SIERRA SPAZIALE

Non lo nego, io sono un fan di Star Trek, ma non posso non ammettere che in generale non disdegno la fantascienza in generale. Ecco perché mi ha colpito il fatto che Sierra On-Line abbia annunciato l'imminente uscita di un suo nuovissimo gioco ispirato a un famosissimo telefilm, che i veri cultori del genere non possono non conoscere. Si tratta della serie intitolata "Babylon 5", che si trasforma, grazie alla nota software house, in un gioco di combattimenti spaziali per PC CD-ROM. Se da un lato il telefilm non fu qualitativamente all'altezza degli standard della fantascienza cui ormai siamo abituati, dall'altro il gioco Babylon 5 ha tutte le premesse per essere un potenziale Top Score (anche se non è bene fare certe affermazioni in questa sede). Real-time 3D e simulazione bellica (ovviamente spaziale) sono gli ingredienti che, uniti a un sistema di gioco dinamico e, nota importante, intelligente, faranno di questo titolo un prodotto di punta del mercato prossimo venturo firmato Sierra. I programmatori promettono ai fan della serie televisiva che non solo potranno pilotare le più famose astronavi, ma che saranno anche in grado di progettare tattiche e strategie di combattimento. Inoltre sarà programmata una dettagliata simulazione dell'universo di Babylon 5, che consentirà una struttura di gioco sempre diversa per garantire sempre nuovo fascino all'azione. Sierra ha anche annunciato la pubblicazione di un CD-ROM dedicato all'universo e alla "cultura" di Babylon 5, per tutti coloro che si vogliono immergere in questa serie science-fiction.

ME

SOGNO O SON DESTO? SARAN DREAMS O REALITY?



Urca, questo Dreams to Reality (che ha ispirato uno dei titoli più stupidi del sottoscritto - ed è tutto dire) promette proprio di essere un bel giuoco. Il motore è quello tridimensionale poligonale con visuale in terza persona, quello lanciato da Tomb Raider per intenderci. Notovole il carisma del protagonista, una specie di sciamano/monaco orientale che vanta un fisico simile al mio, quando avevo sedici anni (praticamente un incrocio tra il Rutger Hauer di Blade Runner e Jury Chechi). Con questo po' po' di muscoli potremo combattere disarmati come in un picchiaduro alla Tekken, ma non mancheranno le armi come uno sciabolozzo lungo un metro o un bell'arco. A differenza di Tomb Raider,



il combattimento promette di essere un po' più difficile (e divertente): infatti non ci sarà "puntamento automatico" ma dovremo sudare un po' di più per colpire e avere ragione dei nostri avversari.

Ma Dreams to Reality, pubblicato dalla Cryo, non sarà solo combattimento: ci saranno anche diversi elementi di avventura, puzzle e affini, e sarà incluso anche - piacevole novità per il genere - un sistema complesso di incantesimi, con diversi effetti (ve l'avevo detto che il personaggio sapeva il fatto suo). La cosa che mi è piaciuta di più è l'ambientazione, veramente spettacolare: io vado pazzo per le dimensioni oniriche, in cui i classici legami tra causa ed effetto si indeboliscono e si possono vedere balenottere fluttuare leggerissime nel cielo o intrattenere conversazioni con gnomi blu dalla testa a punta. Forse devo diminuire la dose di fungo peyote, ma comunque la grafica è davvero qualcosa di notevole. Mi ha ricordato peculiarmente lo stile del grande disegnatore francese Moëbius: non escludo che sia coinvolto nel progetto, dato che ultimamente si è avvicinato - per nostra fortuna - al fantastico mondo di Silverland... ehm, volevo dire al mondo dei videogiochi (e mi scuserà la Principessa Zaffiro). Sperando di potervi dire presto qualcosa di più vi saluto, ma prima vi voglio segnalare due cose: innanzitutto che i diversi spezzoni video di contorno saranno realizzati con una tecnologia simile a quella del gioco vero e proprio, cosa che apprezzo molto perché si fonde con l'azione senza spezzarla. Infine che, da quanto ho visto, sarà anche possibile pilotare diversi veicoli, come un futuristico surf e una moto con la quale ho visto il nostro austero monaco shaolin divertirsi a fare le penne come i miei amici col vespone. Che tipo simpatico. Adieu, e speriamo che non si avveri la profezia che ricorre nella colonna sonora: la tua vita / cominciata come un sogno / potrebbe presto diventare / un incubo (e qui scattano le strizzate di... ci siamo capitati).

Stefano "Peyote Mushroom" Gaburri

L'AVVENTUROSA MONDADORI RITORNA...

Mondadori New Media si appresta a lanciare sul mercato una nuova avventura grafica di taglio cinematografico targata Rocket Science. Si tratta di Obsidian, un'avventura grafica della nuova generazione. Il gioco è caratterizzato da filmati digitalizzati abbastanza bene e in notevole quantità (non a caso occupa ben cinque CD), da una grafica di tipo fotorealistico, con paesaggi e scenari ottenuti miscelando immagini digitalizzate con elementi renderizzati. L'interfaccia utente sembra semplificata al massimo, forse anche troppo, specialmente per quelli che amano definirsi avventurieri incalliti (in pratica il solito puntatore che cambia forma a seconda dell'azione possibile, semplicemente scorrendo sui vari oggetti ed elementi del fondale). Nulla o poco più si sa sulla trama, che sembra comunque avere toni vagamente neri e misteriosi. La vicenda che vi coinvolgerà non avrà nulla di idilliaco e di umoristico: non sarà un gioco alla "Monkey Island", tanto per intenderci, e alcune sequenze lo fanno sembrare più un novello "Under a Killing Moon" (senza voler essere blasfemi) o un "Mummy the Tomb of Pharaoh". Obsidian si inserisce in quella particolare nicchia di mercato occupata dai cosiddetti film interattivi, videogiochi che in realtà non hanno nulla o quasi né del film né tantomeno di interattivo, e sul cui successo pende una pesantissima incudine. Comunque non fiamoci la testa prima di averla battuta e attendiamo con ansia una versione recensibile per tenervi informati. Per il momento vi segnaliamo l'imminente uscita, poi vi sapremo illuminare sull'effettiva qualità.

Duspa

2 DESCENT 3



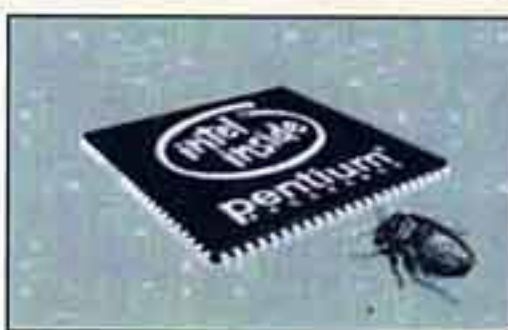
Si attende con ansia l'uscita di una nuova puntata dell'originale saga firmata Parallax. Si era parlato recentemente del progetto Descent III, rivoluzione che si sarebbe posta al top del genere 3D in concorrenza con titoli del calibro di Forsaken della Acclaim (vedi TGM Giugno 1997). Le voci piuttosto confuse accennavano a un motore tutto nuovo, ovviamente nativo per 3Dfx e capace di dare un volto completamente rinnovato al già famoso Descent II. Presso il sito Internet della Parallax, un abbozzo dello stile grafico del presunto nascituro (che vedete in queste foto) è tuttora l'unica testimonianza di questo progetto. Ora però, le voci si fanno più concrete e ci svelano l'intrigante mistero: qual-

cosa di davvero invitante. Sembra infatti che la Parallax stia creando non uno, bensì due nuovissimi titoli. Il motivo? Semplice, l'azienda si è scissa in due nuovi studi indipendenti. Le due compagnie risultanti da questa riorganizzazione si chiamano Volition e Outrage, e ognuna sta lavorando a un nuovo progetto basato sul modello Descent. Questa volta quindi il parto sarà gemellare e avremo da scegliere tra due nuovi giochi. Il primo, sviluppato da Volition, con Mike Kulas a capo del progetto, si chiamerà "Descent: FreeSpace - The Great War", mentre il secondo si chiamerà "Descent III" e avrà come supervisore Matt Toshlog. Sarà quest'ultimo a riprendere da vicino la vecchia saga, che si arricchirà quindi, entro Natale 1998, di un terzo episodio che probabilmente assomiglierà agli schizzi presentati on-line. Il fratellastro invece sarà un qualcosa di diverso... sembra che si rifaccia a Wing Commander e che sia arricchito da molteplici trame, il che lo allontana decisamente dallo standard da cui proviene. Questo titolo si avvarrà di un sistema multi-player che consentirà a sedici giocatori di darsi battaglia nello spazio, il tutto con un motore decisamente innovativo. Insomma, se tutto va bene avremo presto due Descent tre!

ME

VOGLIA DI BUG

Bug, orrendo neologismo oltreoceanico che sta a significare (oltre a insetto) un maledetto malfunzionamento di un componente hardware o di un'applicazione software. A pochi giorni da una enorme fiammata che ha messo a K.O. il mio adorato PC, non è bello parlare di questo problema, il quale purtroppo sembrerebbe andare parecchio di moda nelle voci di corridoio relative alle ultime produzioni di Intel. Il primo bug di cui mi ricordo fu quello che afflisse i primi Pentium 60 e 90; poi, lo scorso maggio, Intel rese noto un bug attribuito al neonato Pentium Pro. Recentemente si è scoperto un non grave ma pur presente bug anche nelle nuove famiglie di Pentium, MMX e non. Si parlava di un fantomatico Pentium "F0" bug, della cui esistenza non tutti erano certi. Ebbene questo errorino esisteva e consisteva in una istruzione fallace che avrebbe provocato crash di sistema. La Intel ha infatti dichiarato il mese scorso l'esistenza del bug "f0" che affliggerebbe anche i Pentium OverDrive. Il problema apparentemente non è però così grave: primo, il bug deriva, in termini a dire il vero un po' semplicistici, da un'istruzione (lock cpxchg8b eax) che non viene utilizzata dai comuni software in circolazione; secondo, la Intel sta già preparando un "antidoto" software che impedirà l'eventuale crash nel caso l'istruzione venga richiamata da qualche applicazione. Il fatto è che all'inizio del mese di novembre circolavano voci che sostenevano pressoché impossibile trovare un software che richiamasse quella istruzione. Poi, da una indagine approfondita è risultato quanto segue: non si tratta di un'unica istruzione incriminata, bensì dell'opcode CMPXCH8B preceduto dal prefisso LOCK. Ogni qualvolta un processore di classe P5, marca Intel, incontra tale sequenza, questo si blocca, lasciando quale unica alternativa il reset hardware della macchina. Poiché tali istruzioni non sono privilegiate, esse possono essere eseguite a qualunque livello e pertanto ogni programma, sia esso un driver di sistema o un semplicissimo applicativo, potrebbe contenerle ed eseguirle! La questione è complicata e in questa sede non è il caso approfondirla ulteriormente, comunque il calo di immagine dell'azienda è palese. Ma Intel non è la sola ad avere problemi di questo tipo. Un bug simile sembrerebbe affliggere anche i nuovi Cyrix 6x86. Il problema si manifesterebbe in sistemi che lavorano in multiutenza ma, anche in questo caso, la possibilità che il problema generi un blocco è relativa a una chiamata di un'istruzione corrotta. Anche la Microsoft non si è astenuta da questa moda del bug. E' infatti ufficiale che Excel 97 contiene un micro errore che cito per dovere di cronaca ma che non dovrebbe dar noia a nessuno. Excel restituisce un risultato approssimato a "0" per ogni numero dell'ordine di dieci elevato a una trentasettesima potenza negativa. L'errore consiste nel restituire un "10" quando questa potenza negativa tocca il bilione. Conscio di essere stato deriso nel riportare quest'ultimo bug, concludo questo articolo ricordando che la maggior parte del software in circolazione contiene bug ben più gravi: il fatto è che non usa si dirlo in giro...



ME

TGM NEWS

si tratta di un avveniristico apparecchio portatile che può essere utilizzato ovunque tramite l'ausilio di un visore LCD che assomiglia a un casco per la realtà virtuale. Quando indossato, questo visore trasmette l'impressione di stare guardando uno schermo video da 40 pollici: l'autonomia dell'apparecchio, che utilizza batterie al litio, è di circa 2 ore. Non solo: il lettore supporta anche lo standard VideoCD, ed è predisposto per leggere segnali video in formato classico (4:3) e panoramico (16:9); le sue dimensioni sono di quasi otto volte inferiori ai lettori DVD convenzionali, e il suo peso è ridottissimo (meno di un chilogrammo). Cosa che lo rende perfetto per sostituirsi ai più tradizionali walkman senza grossi problemi. Il successo del DVD potrebbe, in futuro, dipendere anche da prodotti di questo tipo, che ne ampliano gli utilizzi e gli sbocchi di mercato.

JP

WANG-OLIVETTI, L'AFFARE C'E'

La sussidiaria Olsy di Olivetti, che opera nel settore dei servizi informatici, sembra interessare molto alla compagnia americana Wang, che ne starebbe predisponendo l'acquisto. L'accordo garantirebbe a Wang un distributore europeo in grado di fornire soluzioni informatiche integrate per vari settori commerciali tra cui, ad esempio, quello bancario e quello della vendita al dettaglio; si tratterebbe del completamento di un progetto più ampio che è stato intrapreso con la recente acquisizione di I-Net, una compagnia che si occupa proprio di integrazione di servizi, e con la cessione della divisione software di Wang alla Kodak per circa \$260 milioni. L'affare darebbe altro ossigeno alla Olivetti, che potrebbe comunque mantenere un controllo percentuale sulla divisione; e se la compagnia di Ivrea ancora non viaggia in acque tranquille dal punto di vista finanziario, la Wang sembra essere del tutto ripresa dalla dichiarazione di bancarotta del 1993: nell'ultimo trimestre fiscale, la compagnia ha dichiarato profitti per \$11.4 milioni, contro gli oltre \$26 milioni di perdite del medesimo periodo del 1996. Anche il fatturato è notevolmente cresciuto, passando da \$272 a \$313.2 milioni.

JP

JOBS RIBADISCE IL SUO "NO"

Prosegue la "telenovela" Apple. Steve Jobs, attualmente CEO ad interim della compagnia, ha dichiarato che non intende prendere stabilmente le redini della compagnia, e che un suo sostituto verrà scelto entro la fine dell'anno. Il vulcanico Jobs lo ha ufficialmente dichiarato agli investitori alla fine di ottobre, aggiungendo che avrebbe di lì a poco preso in analisi una lista di possibili candidati, nel corso di una sua breve vacanza alle isole Hawaii. Alla Pixar (la compagnia di computer grafica da lui fondata e diretta), tuttavia, scherzano dicendo che il primo nome di quella lista è proprio il suo: non sarebbe la prima volta, in ogni caso, che Jobs torna sui suoi passi, visto che già prima di assumere la carica temporanea di CEO aveva assicurato di non averne alcuna intenzione. Il problema è che quelli che sembravano essere i due principali candidati alla poltrona presidenziale si sono chiamati fuori dalla mischia: David Dorman, il primo, è infatti stato nominato CEO di PointCast, mentre Joe Costello, il secondo, ha dichiarato che comincerà presto a dirigere una società di servizi educativi chiamata Knowledge Universe. Pare comunque che Jobs abbia altri assi nella manica, e visto il suo forte senso teatrale non ci stupirebbe vederlo costruire una sorta di "suspense" per poi nominare il nuovo CEO, in grande stile, in occasione del MacWorld di San Francisco, il prossimo gennaio. Discorsi "politici" a parte, questo è un periodo cruciale per Apple anche sul fronte della riorganizzazione dei prodotti: seguendo l'esempio di compagnia come la Dell, infatti, Apple inizierà a vendere i suoi prodotti direttamente al pubblico, tramite web e linee telefoniche gratuite. La compagnia presenterà inoltre tre nuovi sistemi desktop dotati di processori PowerPC 750 da 233 e 266MHz, e un nuovo notebook basato su una versione da 250MHz del medesimo processore. Ma la casa della mela guarda anche ai nuovi sistemi come i Network Computer: pare infatti che Apple e Oracle stiano collaborando su questo fronte per diventare regine di questo settore di mercato nel corso del 1998. L'insieme di queste notizie sta facendo lentamente risalire la fama di Apple presso gli investitori e gli analisti di mercato, la maggior parte dei quali sta progressivamente innalzando il rating delle azioni della mela. La decisione di entrare nel mercato della vendita diretta, in particolare, potrebbe rivelarsi cruciale per il futuro della compagnia: la Apple stava meditando questa mossa da tempo, addirittura dallo scorso gennaio quando lanciò l'Apple Club, un servizio di vendita a prezzi scontati che rappresenta appunto l'ingresso della società nell'e-commerce. L'Apple Club ha comunque generato più di una perplessità per via di ritardi nella gestione delle utenze e problemi legati alle funzionalità del sito stesso, lento e privo di protezioni sul fronte della privacy, questi errori non vanno certo ripetuti, come neppure si può rischiare di cadere in conflitto con la linea di distribuzione tradizionale adottando politiche di prezzi troppo vantaggiose nella vendita diretta. Se, infatti, i rivenditori Apple dovessero gelare la spugna prima che il commercio in rete si sia stabilizzato, il "cash flow" della compagnia subirebbe una brusca interruzione con conseguenze catastrofiche. Insomma, è ancora un volta un periodo cruciale per Apple, almeno a questo, ormai, abbiamo fatto l'abitudine.

JP

SONY SEMPRE PIU' IN ALTO

Profitti record per Sony, in virtù di forti vendite nel settore dell'elettronica di massa, e per il successo dei film prodotti dal settore cinematografico, la compagnia giapponese ha fatto segnare la storica cifra di \$1.54 miliardi alla voce guadagni, superando le sue stesse previsioni dello scorso luglio (si parlava di \$1.4 miliardi). Le categorie di prodotti che hanno riscontrato il maggiore successo sono quelle delle videocamere e del MiniDisc (che stanno raddoppiando il successo ottenuto nel '96), oltre naturalmente ad alcuni campioni d'incassi ai botteghini come "Air Force One" e soprattutto "Men in Black". Naturalmente, al successo contribuisce anche la PlayStation, macchina per la quale la casa giapponese stima di poter vantare una base installata di oltre 30 milioni di unità entro la fine del 1998.

JP

LA SILICON SENZA GUIDA

Il CEO e leader storico di Silicon Graphics ha deciso di abdicare. Edward McCracken lascia la conduzione della compagnia dopo 13 anni, e conserverà la sola carica di chairman. La notizia fa scalpore soprattutto perché si accompagna all'annuncio di circa 1000 licenziamenti in tutto il mondo, nei prossimi mesi, che ridurranno la forza-lavoro di SGI di circa il 10%. Le cose non vanno infatti a gonfie vele, e sono necessari forti riduzioni delle spese: negli ultimi anni i profitti della compagnia hanno infatti registrato una continua caduta libera (\$224 milioni nel 1995 contro \$78 milioni nell'ultimo anno fiscale).

JP

AOL TORNA AL PROFITTO

In una notizia che, visto il trend degli ultimi mesi, fa quasi sensazione, America OnLine, il più grande provider del mondo, ha annunciato profitti pari a \$19.2 milioni per il primo trimestre d'esercizio fiscale '98. Si tratta di una netta inversione di tendenza rispetto al dato dello scorso anno, che parlava di \$353 milioni di perdite. Nel corso del trimestre, gli

LA PARODIA PIÙ STELLARE CHE CI SIA!



Già, non ci volevo credere neanche io, ma a quanto pare qualcuno ha avuto il coraggio di produrre una specie di manuale parodistico della più grande trilogia del secolo: Star Wars. Il bello è che il tutto funziona, e vi dirò di più: fa veramente ridere! Distribuito dalla Sierra e chiamato per l'occasione "Star Warped", questo prodotto, adatto solo a quelli che capiscono molto bene l'inglese parlato, altri non è che un contenitore di giochi demenziali, quiz e curiosità sull'universo in cui Luke, Darth Vader e Han Solo hanno vissuto/vivranno le loro più grandi avventure. Potrete così vedere le versioni di Star Wars rifatte sullo stile di registi come Woody Allen, Spike Lee o Quentin Tarantino (un mito John Travolta vestito come uno Stormtrooper che va a salvare Uma Thurman/Leia), osservare i nostri beniamini durante i loro anni scolastici o nella vecchiaia (Yoda hippy negli anni sessanta è davvero IMPERDIBILE!), far cadere gli Ewok dalle loro capanne con un bastone incitato da Lord Vader (il sogno di ogni fan di Guerre Stellari!), guidare un pulmino spaziale insieme a Leia cercando di non andare mai sotto alle 55 miglia orarie (Speed?), oppure partecipare al quiz "U Don't No Jedi" nel quale vi potrebbe venir chiesto se un certo nome è in realtà un alieno di SW oppure una malattia venerea, o se determinate frasi sono state dette da Vader oppure da Schwarzenegger... E con questo avrete senz'altro capito il livello intellettuale di Aaron e Brian, i due tizi che si sono inventati tutto questo. Tra breve Star Warped sarà nei negozi, perciò se vedete la faccia di Vader con un nasone modello Groucho Marx, sapete di cosa si tratta. Ah, e non dimenticatevi di visitare il sito WWW.STARWARPED.COM!

FBS "Se Star Wars chiama io rispondo"

CINQUANTA GRADI ALL'OMBRA

Lo sanno tutti che un'eventuale guerra nucleare segnerebbe la fine del genere umano, ma pochi arrivano anche a ipotizzare che le esplosioni sarebbero capaci addirittura di spostare l'orbita della Terra... Tra quei pochi estremisti ci sono i programmatori della Project Two, che nel loro ultimo gioco "Sign of the Sun" vi mettono nei panni di James Mariner, pilota spaziale membro di un'umanità praticamente bruciata dal Sole. Il suo compito? Prendersi un'astronave e volare fino alla stella per testare la resistenza di un nuovo metallo. Se resistesse alla temperatura, infatti, lo si potrebbe finalmente usare per schermare la città e tornare a vivere in pace nonostante l'enorme aumento della temperatura. Succede però che James, giunto in prossimità del Sole, venga rapito dai Firon, uno di quei popoli "all'antica" che ancora credono di dover distruggere tutta la galassia. A voi il compito di fargli capire che i tempi sono cambiati e non è più il caso di fare i bambini capricciosi.

Sign of the Sun è un arcade-adventure classico, composto da varie locazioni nelle quali James si muoverà raccogliendo oggetti e usandoli per risolvere gli enigmi. Alla bisogna potrà anche sfruttare l'aiuto del microcomputer contenuto nella sua tuta, dotato tra l'altro di una voce molto sensuale. La trama porterà James dall'interno del Sole fino all'antica civiltà Maya, dove finalmente troverà l'aiuto necessario a debellare i Firon.

Il gioco, che dovrebbe essere già nei negozi nel momento in cui leggete queste righe, richiede un qualsiasi processore Pentium con 16 mega di RAM, lettore CD 2x, scheda video da 1 megabyte e 50 mega di spazio sull'hard disk per l'installazione.

Alessandro La Spada

A SCUOLA CON RAYMAN

Rayman Juniors è il primo di una serie di educativi con protagonista l'eroe della Ubisoft. Il secondo episodio, Rayman Lingue, dovrebbe già essere disponibile nei negozi e vi permetterà di (indovinate un po'?) far pratica con le lingue.

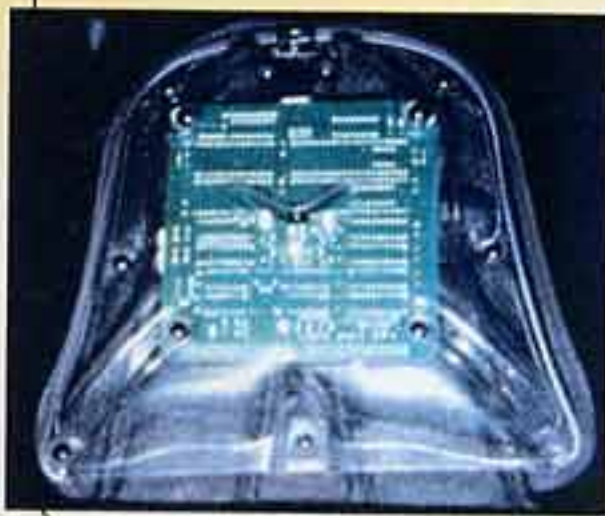
Il filmato iniziale narra di come il perfido Dark abbia rubato il Libro della Conoscenza agli amici di Rayman, che non hanno altra soluzione se non rivolgersi a lui per recuperarlo. Il bambino dovrà quindi aiutare Rayman lungo una decina di livelli, ognuno corrispondente a un sottogioco, nei quali vengono sollecitate varie aree della didattica. Si va dal riconoscimento dei termini ai numeri, da semplici calcoli aritmetici alla ricostruzione delle parole mettendo in ordine le lettere. Globalmente le domande sono oltre 600. Per arrivare in fondo bisogna cavarsela decentemente anche col jypad, dato che la strada per il rifugio di Dark brulica di Toons e pericoli vari. Le vite di Rayman, limitate, si perdono sbagliando le risposte o facendosi beccare dai nemici. Qua e là ci sono bonus che consentono di sopravvivere più a lungo.

Di questo educativo, dedicato alle classi elementari, esistono tre versioni: "I e II", "III e IV", "IV e V".

Tecnicamente Rayman Juniors è ben realizzato, inoltre ha l'indubbio vantaggio di usare un personaggio molto noto per stimolare l'attenzione del piccolo giocatore. Il funzionamento dei sottogiochi è intuitivo e il prodotto stesso, completamente in italiano, si lascia usare facilmente. L'unico difetto sta forse nel livello di difficoltà, normalmente ben calibrato ma in alcuni punti eccessivo (per un bambino delle elementari, of course). Requisiti di sistema: 486 DX2 a 66 MHz, con 8 mega di RAM e DOS o Windows '95.

Alessandro La Spada

RAGGI LASER A MILANO E DINTORNI



Alla fine di novembre è stato presentato a Milano Darklight, il più recente e avanzato laser-game in Italia. Con laser-game si indicano quei giochi interattivi nei quali un numero variabile di concorrenti si sfidano a colpi di raggi laser all'interno di un'arena appositamente attrezzata, indossando dei particolari corpetti sensibili ai proiettili luminosi. Le caratteristiche tecniche di Darklight sono davvero entusiasmanti: l'area di gioco a disposizione è di oltre 700 metri quadrati, disposti su due piani e collegati da scale, rampe e sottopassaggi, all'interno della quale un numero di giocatori compreso tra 2 e 20 (suddivisi in due o tre squadre) possono liberamente guerrigliare grazie alla pistola multifunzione, al suo visore a cristalli liquidi che indica in tempo reale la situazione di gioco e al corpetto con ben quattro sensori, le aree cioè colpibili dal fuoco nemico. Darklight, a differenza di altri laser game, prevede ben 20 tipi di "missioni" differenti, garantendo sempre una sfida avvincente e mai monotona. Potete trovare Darklight a Milano, in via G. Airaghi 61 (presso l'impianto di Acquatica) e a Cilverghe di Mazzano (BS) via Venturoli 24.

NKZ

L'ISPETTORE GADGET SI DEDICA AL VOSTRO PC

Avete presente quei mouse pad a forma di cappuccino con la brioche, pecorino o (come nel mio caso) fetta di pane e Nutella? Bene, li produce la Tucano srl di Milano, che recentemente ha allargato il proprio catalogo per la gioia di coloro i quali amano decorare il proprio PC come fosse sempre Camevale. Si va dagli animali al pallone da calcio, dai capolavori d'arte ai pad personalizzabili. Infatti ci sono addirittura dei tappetini "comice" nei quali è possibile infilare la fotografia che preferite, per averla sempre sott'occhio (e sotto il mouse). Ma non è finita qui: gioite, perché ci sono anche i coordinati mouse pad + copritastiera + adesivi angolari per il monitor. Come vedete gli effetti speciali si sprecano...

A parte i gadget di interesse unicamente estetico, la Tucano produce anche articoli d'indubbia utilità: innanzitutto la linea completa di borse porta-computer per tenere sempre al sicuro il portatile durante gli spostamenti. Quindi la nuova linea di porta-CD da scrivania (ovviamente disponibili stampati in una grande quantità di fantasie) e quelli portatili, in grado di contenere fino a 10 CD col minimo ingombro e senza rischio di graffi o simili. C'è poi il classico materassino morbido da mettere davanti alla tastiera per non affaticare i polsi durante le lunghe sessioni di digitazione davanti al video (questo mi torrebbe proprio utile).

Ma l'articolo più interessante di tutti è forse "Ombra", un paraluce di cartone bilaminato - qualsiasi cosa voglia dire - da applicare sul monitor nel caso, fin troppo frequente, che una fonte di luce posizionata malamente crei sullo schermo dei fastidiosi riverberi che affaticano gli occhi e in breve vi mandano insieme la vista (la me è successo per anni, data la posizione della finestra in camera mia... vuoi vedere che l'effetto adesso è permanente?).

"Ombra", che potete vedere nella foto, costerà circa 15.000 lire, è regolabile da 36 a 49 cm. ed è ovviamente, data la ditta produttrice, disponibile in quattro fantasie. Potrete riparare il monitor dalla luce con un cestino di vimini, con una rete metallica, un quadro veneziano o un paesaggio marino. Tranquilli, alla Tucano sono dei burloni ma sanno fare le cose, per cui è chiaro che mi sto riferendo all'esterno del paraluce - l'interno è sempre rigorosamente nero. Se vi serve poi non dite che non vi ho avvertito!

SG



TGM NEWS

abbonati sono cresciuti di oltre 800.000 unità, segno che AOL ha definitivamente superato i suoi problemi e sta tornando ad attirare nuovi utenti. Utenti che sono, in totale, ormai più di 7 milioni e mezzo. Nonostante tutto, però, l'incredibile massa di utenti continua a dare grattacapi ad AOL, che periodicamente è al centro di disservizi riguardanti il mancato recapito della posta o il malfunzionamento di alcuni nodi. A questo proposito prosegue il piano di sviluppo dei sistemi tecnici, per il quale sono già stati investiti oltre 300 milioni di dollari negli ultimi otto mesi. JP

IL 2000 FA GIÀ PAURA

Si parla ancora dell'anno 2000; è ora la volta del governo degli Stati Uniti, che si è fatto sentire nella persona di un membro del congresso, il quale ha avvertito che tutti gli sforzi che gli USA stanno sostenendo per rimediare al bug di fine millennio (per il quale i computer non saranno in grado di gestire il cambio di data a cavallo del secolo) potrebbero risultare vano se non adeguatamente corrisposti attraverso il resto del mondo. L'interoperabilità e la coesione dei sistemi a livello mondiale è infatti la chiave per evitare la catastrofe annunciata, che potrebbe mandare in tilt, il primo gennaio del 2000, i sistemi informatici di mezzo mondo. I costi di upgrade, per i soli Stati Uniti, sono stati quantificati in circa 8.000 miliardi di lire. Ricordiamo che, data l'incapacità dei PC attuali di gestire date superiori al 31/12/99, all'inizio del nuovo millennio tutti i sistemi informatici del mondo sono a rischio di blocco totale, con evidenti conseguenze catastrofiche per quei sistemi che gestiscono denaro, transazioni o altri compiti strettamente legati con la data corrente; per modificare i sistemi operativi in maniera tale da renderli capaci di ovviare al problema è necessario riscrivere migliaia di righe di codice in Cobol, con tempi e costi tutt'altro che trascurabili. Da più parti è già stato dichiarato che, in termini tecnici, i tempi minimi per la risoluzione del problema a livello globale prevedevano l'entrata in azione già dallo scorso ottobre. Sebbene siano ormai diverse le compagnie specializzate che offrono consulenza in tal senso, comunque, in pochi sembrano essere già al lavoro per risolvere la questione. JP

ARRIVA IL NUOVO HTML

E' ormai pronto l'HTML 4.0: la nuova versione del linguaggio base del World Wide Web, presentata per la prima volta nel mese di luglio, è attualmente sottoposta al vaglio del W3C (World Wide Web Consortium), per essere ratificata e trasformata in un nuovo standard. In realtà, i nuovi browser incorporano già alcune delle specifiche del nuovo HTML, ma in maniera diversa e quindi incompatibile. Il miglioramento più significativo introdotto da questa release 4.0 riguarda i CSS (cascading style sheets), che consentono di creare contenuti dinamici sulle pagine tramite l'uso di oggetti e semplici scripts, funzionando in pratica da "database" del design di una o più pagine. JP

NASCE IL SEARCH ENGINE DI MICROSOFT

Anche la Microsoft si getta nel mercato dei motori di ricerca: il nuovo search engine della compagnia di Redmond sarà basato sulla tecnologia Inktomi, la stessa di Hot Bot, e consentirà l'accesso a oltre 75 milioni di documenti web costantemente aggiornati. Il progetto è ancora in fase embrionale, e il nuovo motore (dal nome in codice di Yukon) dovrebbe vedere la luce all'inizio del 1998. Nelle parole del presidente della Inktomi, "il nostro obiettivo sarà fornire agli utenti il più completo, potente e semplice prodotto per aiutarli a trovare esattamente ciò che cercano su Internet". JP

IN RETE CON DISNEY

La Disney rinnova le sue proposte sulla rete: mentre il sito centrale disney.com (uno dei più visitati del Web) è oggetto di un deciso lifting, anche il servizio ad abbonamenti DailyBlast, mirato all'intrattenimento dei bambini, si arricchisce di nuovi spunti. Il più interessante è il progetto D-Mail, che offrirà indirizzi di posta elettronica per i bambini; questo servizio verrà presto seguito da D-Phone, ovvero una sorta di complessa chat multiutente ove i giovani navigatori potranno incontrarsi e scambiare quattro chiacchiere. In entrambi i casi, i genitori potranno mantenere il controllo sulle azioni dei figli, accertandosi dell'identità dei loro interlocutori. JP

L'ACCESSO A INTERNET A GONFIE VELE

Tempi d'oro per i provider, ovvero i fornitori d'accesso a Internet: negli ultimi diciotto mesi, questo settore di mercato è infatti cresciuto allo strabiliante ritmo del 25% mensile (in quanto a fatturato), rispetto al 3,8% dei primi mesi del 1996. La statistica, che comprende non solo i provider per l'utenza comune ma anche le compagnie di web hosting, parla di un mercato da oltre 50 miliardi di dollari entro l'anno 2000. Le cose vanno meglio anche per il business della pubblicità online, che ha subito un incremento del 27% nell'ultimo trimestre, raggiungendo quasi i 170 milioni di dollari di volume d'affari. JP

I NUOVI NOMI DELLA RETE

Entro breve, la rete potrebbe avere dei nuovi domain names: l'organo preposto alla diramazione dei nuovi indirizzi, il CORE (Internet Council of Computing Registrars) (CORE), ha infatti proposto l'introduzione di sette nuove categorie. Si tratta dei domain names ".arts.", ".firm", ".info.", ".nom.", ".rec.", ".shop." e ".web.". Il problema della registrazione di questi nuovi indirizzi si sta però facendo serio: sono in corso diversi progetti di liberalizzare questo mercato, per ora affidato a un unico ente di nome Network Solutions. Il contratto di licenza esclusiva di cui beneficia questa compagnia scadrà nel marzo del prossimo anno, dopodiché potrebbe essere il caos: i possibili guadagni fanno gola a molti e proprio per questo diversi enti governativi americani e mondiali si stanno interessando al problema. Sono infatti moltissime le compagnie che vorrebbero ottenere in licenza la gestione dell'assegnazione dei domain names, in un periodo in cui, visto l'affollamento di Internet, per accaparrarsi un particolare indirizzo si può arrivare a spendere anche svariate decine di migliaia di dollari. JP

UN MODEM E UNA SCHEDA AUDIO, INSIEME

La Rockwell ha annunciato di aver sviluppato un chipset che riunisce un modem con svariate funzionalità audio comuni alle maggiori schede sonore: si chiama RipTide, e potrà operare proprio come due componenti separati a tutto vantaggio di costi e consumi energetici. Le specifiche del modem parlano di un V.34 compatibile K56Flex, mentre la parte audio si rifà allo standard Intel Audio Codec 2.0, e offre potenzialità audio 3d. RipTide sarà disponibile a partire dalla prima metà del 1998 a un prezzo, per grandi volumi destinati ai produttori hardware, di soli 49 dollari. JP

ANCHE NETSCAPE ABBANDONA IL JAVA?

Tempi duri per la Sun Microsystems e il suo linguaggio Java: dopo gli

AL LAVORO BAMBINI!



Si chiama Socrate ed è la nuova linea di edutainment per i più piccoli creata da Emme Interactive, già editore di successi commerciali come il CD-ROM del Louvre. La prima uscita, disponibile da fine novembre (e che quindi dovrete già trovare nei negozi), si rivolge ai pargoli dai 3 ai 5 anni e contiene 101 esercizi. In genere si tratta di associazioni logiche, suddivise per aree tematiche che consentiranno al bambino di divertirsi coi numeri, con le figure, con i suoni o ricostruendo gli oggetti. L'ultima sezione, definita "varie", ospita giochi particolarmente conosciuti come il "tris".

L'interfaccia è ridotta all'osso, e ciò è un bene visto che

l'utenza finale non sarebbe in grado di barcamenarsi con qualcosa di complicato. Tutto ha inizio da una schermata principale, dalla quale si accede alle aree degli esercizi (numeri, voci, coppie, labirinti...). All'interno di queste aree il bambino può navigare tra gli esercizi avanti o indietro e ripetere quelli completati. Alla fine si ritorna automaticamente alla schermata principale.

Socrate rappresenta una buona introduzione a concetti quali puntatore, mouse, andare avanti e indietro, oltre naturalmente alla funzione didattica degli esercizi. Al momento non ho fratellini a cui sottoporlo, ma tutto sommato mi sembra sufficientemente semplice. Per usarlo vi servirà un 486 DX con 8 mega di RAM e Windows 3.x/95, oppure un Mac con 68030, 8 mega di RAM e System 7.1. Obbligatorio un lettore CD 2x, prezzo annunciato 59.900 Lire.

Alessandro La Spada

LA DREAMWORKS SI FA IN TRE



Dopo il bellissimo Neverhood, la Dreamworks, software house nata dall'alleanza tra la Microsoft e la SKG di Steven Spielberg, ha vissuto un po' in sordina mancando di proporre titoli di grande richiamo. Per il periodo natalizio, comunque, escono sotto l'etichetta

Microsoft/Dreamworks ben tre titoli: si tratta di "Jurassic Park: Chaos Island", "Goosebumps: Attack of the Mutant" e "Dilbert Desktop Games". Versione per i più giovinelli delle avventure del nuovo film di Spielberg, Chaos Island è uno strategico che vi permette di scegliere se stare dalla parte degli umani, fronteggiando quindi tirannosauri e velociraptor o costruirsi un esercito di dinosauri e difendere il "Mondo Perduto". Nel gioco compaiono persino le voci e le immagini dei principali attori del film: Jeff Goldblum, Vanessa Lee Chester, Richard Schiff e Richard Attenborough. Attack of the Mutant è invece un nuovo capitolo delle avventure di Goosebumps, la serie televisiva tratta dai racconti di L.R. Stine che viene trasmessa da poco anche in Italia. La sfida da raccogliere questa volta è quella di cimentarsi contro il Mutante Mascherato,

un inquietante gaglioffo intenzionato a dominare il mondo eccetera eccetera. Dalla vostra parte, per fortuna, ci sono famosi e nerboruti super eroi che vi aiuteranno nell'impresa, che si dipana su 15 differenti scenari. Nel gioco sarete accompagnati dalle immagini e dai commenti di attori celebri quali Jim Belushi e Adam West (ve lo ricordate? Era il Batman con la pancetta). Infine, Dilbert Desktop Games è la versione su CD-ROM delle famose strisce di Dilbert, nate dalla mente fervida di Scott Adams. Dieci nuovi giochi, dalla grafica essenziale ma molto accattivante, vi vedranno impegnati a condurre Dilbert all'interno di una grande azienda, sbarazzandosi di colleghi e concorrenti antipatici che andranno eliminati in modo piuttosto inusuale. Visto il successo che, lentamente, il maestro della "sopravvivenza aziendale" sta ottenendo anche da noi, si tratta senza dubbio di un titolo ben accetto.

JPS

CINQUE VOLTE DISNEY

E' Natale e, come tutti i Natali che si rispettino, non possono mancare i personaggi della Disney: la divisione interattiva della casa di Topolino ha in programma, per la stagione delle feste, il rilascio di ben cinque nuovi titoli; vediamo brevemente uno per uno. "Disney Magico Artista" vi permette di colorare e disegnare sul computer, per creare dei piccoli capolavori con i personaggi Disney più famosi. Ci sono tanti stami magici tra cui scegliere, costituiti da 6 personaggi quali Topolino e Paperino, in centinaia di pose e costumi; e si possono anche salvare i propri lavori in un album personalizzato. "La Carica dei 101: Libro Interattivo" è la versione multimediale del famoso film, composta da una gamma di attività interattive e da quattro giochi con vari livelli di difficoltà, che aiutano a migliorare le capacità di lettura, risoluzione dei problemi e ampliamento del vocabolario. "Hercules Action Game", disponibile anche su PSX, è il gioco del più recente

lungometraggio Disney, e si dipana su dieci livelli in cui lottare contro i centauri, sconfiggere i malvagi Titani e combattere Hydra. Sempre dedicati al forzuto eroe gli ultimi due titoli abbiamo "Hercules Libro Interattivo" e "Hercules Studio Grafico", con cui imparare a creare progetti personalizzati con i personaggi del film. I prezzi dei prodotti variano dalle 99.000 alle 120.000 lire, mentre le richieste hardware prevedono in linea di massima un 486/DX2 66MHz con 8MB di memoria. Merry Christmas!

JPS

MI FA MALE IL CALLUS



Molti di voi non sapranno che, tra le tante specialità mediche, esiste anche quella del "callista", un uomo costretto a forse una tra le peggiori mansioni che la vita possa offrire. Tutto questo però ci interessa francamente poco (con il massimo rispetto per i callisti all'ascolto), perché il Callus di cui il titolo non ha

nulla a che fare con le gibbosità epidermiche, ma è bensì il nome del più recente emulatore per PC che sta letteralmente spopolando su Internet da diverse settimane. Programmato dai Bloodlust Software, già noti per NESTicle e Genecyst (i nomi sono il loro forte), due emulatori pressoché perfetti di NES e Megadrive, il Callus è capace di emulare la scheda da coin-op CPS-1, prodotta dalla Capcom. Visti i ritmi a cui procede, incessante, l'evoluzione di questo programma, le notizie che leggerete qui potrebbero essere già sorpassate entro pochi giorni; sappiate comunque che, per ora, il Callus è capace di emulare giochi come Final Fight, Street Fighter II The World Warriors, Street Fighter II Championship Edition, Street Fighter II Turbo, Strider, UN Squadron, Carrier Air Wing, Three Wonders, Captain Commando, King of Dragons, Willow, Knights of the Round, Magic Sword,

Megatwins, 1941 e Rockman The Power Battle. Quest'ultimo gioco, in particolare, è il coin-op più recente uscito nelle sale e avente come protagonista Megaman (1995): la cosa più interessante è però che Rockman utilizza la scheda CPS-2, ancora più evoluta. Tra gli altri titoli, quindi, che il Callus potrebbe emulare entro breve abbiamo Forgotten World, Dynasty Wars, Mercs, Nemo, Warriors of Fate, Cadillacs and Dinosaurs, Muscle Bomber Duo, Ghouls 'n Ghosts, Capcom World, Capcom Baseball e MadGear. Niente male, no? E sempre sul fronte dell'emulazione, si avvicina il momento della release del nuovo System-16 Emulator, un programma in grado di far girare perfettamente le versioni coin-op di OutRun, Shinobi e Hang-On sul vostro PC. Callus e System-16, come tutti gli emulatori, sono freeware e quindi scaricabili gratuitamente da Internet, e necessitano delle relative ROM per far girare i giochi (sulla cui legalità di possesso è ancora tutto poco chiaro). Se volete farvi un'idea, comunque, vi consiglio di fare un giro al sito <http://www.davesclassics.com>, ovvero il luogo più aggiornato e completo della scena dell'emulazione.

JPS

UN PICCHIADURO DA RIDERE



Sviluppato dal gruppo tutto italiano dei Nasty Brothers e pubblicato dalla Evolution Entertainment, Fight'n Jokes è un picchiaduro 2D che, come dice in nome, punta tutto sulla simpatia. La grafica è in stile cartoon, in bassa risoluzione ma ottimamente animata; assolutamente rimarchevole, poi, la caratterizzazione dei personaggi.

Nelle prime delle foto che ho scattato potete vedere Judy, una simpatica massaia nera dal look metallaro e dal matterello che non perdona, lottare contro un certo Arturo (che, non so perché, ma mi ricorda qualcuno). Nell'altra, poi, vedete in azione Lampaddin, il genio che con una delle sue mosse speciali più ardite sta per fare molto male a Miopinja, un guerriero ombra con qualche problema di messa a fuoco. Simpatici, vero? Ma non è finita qui: potete contare sulla presenza di una simpatica caricatura del Ken di Street Fighter, quindi su un classico guerriero nativo americano, un irrinunciabile robot metallico e un immarcescibile mostro verde alla Godzilla, per un totale di dieci-personaggi-dieci al prezzo di uno. Uno dei più grandi pregi del giochillo è il sistema di controllo, per una volta umano: infatti tutte le mosse e le combinazioni si ottengono mediante l'uso di quattro tasti direzionali e due di fuoco, tant'è vero che - piacevole novità - è perfettamente pos-

sibile giocare in due usando solo la tastiera. Questo, dopo aver visto tanti picchiaduro che richiedevano obbligatoriamente l'uso di due joystick (che sul PC non è poi così comodo, io per esempio non ho neanche due porte game), costituisce un indubbio vantaggio.

Se invece vogliamo guardare i difetti, mi è parso di riscontrare una certa difficoltà nella rilevazione dei contatti, cioè nella determinazione del fatto che un personaggio venga o meno colpito dai colpi dell'altro. Intendiamoci, non dico che quest'aspetto sia difettoso o che i colpi vadano a segno a caso (questo infatti significherebbe la morte per un gioco del genere, basato proprio sulla precisione dei movimenti), ma è indubbio che la stessa impostazione grafica di Fight'n Jokes sia meno precisa, per quanto riguarda il gameplay vero e proprio, di quella di giochi come Mortal Kombat e affini. Per concludere vi segnalo che il gioco dovrebbe uscire direttamente in edizione budget: se cercate un picchiaduro senza troppe pretese, in grado di girare ottimamente anche su computer di fascia bassa e a senza spendere troppo, perché non ci fate un pensiero?

SG

VOCI DI CORRIDOIO

TGM NEWS

screezi legali con Microsoft e la decisione da parte della società di Bill Gates di rimuovere il Java, in qualsiasi forma, dal proprio sito Internet, anche con Netscape sembrano sorgere i primi problemi. L'ultima release di Navigator non include infatti più il logo del Java, per via di alcuni presunti problemi di compatibilità. Nella finestra "About" della versione 4.04 di Communicator c'è uno spazio vuoto al posto della famosa tazza di caffè che simboleggia il linguaggio: il problema nasce proprio dall'azione legale intentata da Sun contro Microsoft, in relazione alla quale anche Netscape potrebbe avere problemi: se, infatti, Communicator è perfettamente compatibile con l'SDK (Software Development Kit) versione 1.0.2 di Java, le cose potrebbero non essere del tutto a posto per quanto concerne la release successiva, la 1.1. Pare comunque che si tratti di una misura precauzionale, in attesa che Communicator torni ad essere ufficialmente compatibile al 100%, quando verrà rilasciata la versione 5.0 (nella prima metà del '98). Pare comunque che l'episodio non possa in alcun modo significare una rottura tra Sun e Netscape, visto che la compagnia ha addirittura in programma l'uscita di una versione "100% Java" di Navigator, denominata Javagator, prevista per i primi mesi del prossimo anno.

IL PENTIUM HA UN NUOVO BUG

La storia si ripete: molti di voi ricorderanno il bug in alcune particolari operazioni di floating point che costò, nel 1995, circa 500 milioni di dollari in chip sostitutivi alla Intel; oggi, un nuovo baco è stato scoperto nei chip della linea Pentium; ancora una volta per quanto concerne il floating point. Il difetto rischia di mandare in crash qualsiasi chip della linea Pentium e Pentium MMX, mentre non interessa i Pentium II e i Pentium Pro. La Intel ha subito riconosciuto l'esistenza del problema e, in pochi giorni, ha approntato una soluzione: indicando agli utenti come configurare il proprio sistema per evitare che il bug possa causare alcun danno. Contemporaneamente, i maggiori produttori hardware hanno rilasciato comunicati che illustrano le possibili riflessioni dal bug sui loro sistemi operativi e sulle loro applicazioni; è comunque ufficialmente noto che l'istruzione in grado di mandare in crash i microchip non compare in alcun pacchetto software di tipo commerciale, comunemente venduto e utilizzato. La Intel sta lavorando appositamente con i produttori dei maggiori sistemi operativi, tra cui Microsoft e IBM, per fornire della patch software che rendono immune i PC dalla possibilità che il bug si verifichi.

LA MICROSOFT DIMENTICA WINDOWS 98?

La Microsoft non sembra puntare troppo sul Windows 98, o almeno non così come aveva fatto con la versione 95: se appare già chiaro che la nuova release del più usato OS non farà i proseliti del suo predecessore, pare comunque strano che Bill Gates, nel suo discorso al recente Comdex di Las Vegas, non abbia neppure menzionato un prodotto di così grande rilievo. La terza beta-version di Win98 sarà disponibile entro Natale, mentre l'uscita della release definitiva rimane programmata per la primavera del '98: sarà l'ultimo sistema operativo Microsoft basato sul DOS, e già in questa fase la compagnia sta largamente sensibilizzando l'utenza su Windows NT 5.0, che costituirà l'ossatura base dei prossimi OS per piattaforme Intel. Tuttavia, cominciano ad essere diffuse i primi dati sulle richieste hardware del nuovo Windows: servono insindacabilmente 32MB di memoria, e anche di più se si intende far funzionare più applicazioni alla volta. Ma Windows 98 nasce sotto altre cattive stelle: prima di tutto il ritardo nella sua uscita, inizialmente programmata per marzo, che è stata procrastinata al fine di includere il supporto per gli utenti del vecchio 3.1, e secondariamente la questione legale che sta coinvolgendo Microsoft in merito ai malaffari di Internet Explorer: cosa succederà se la compagnia verrà ritenuta responsabile dei "brogli" perpetuati al fine di promuovere il browser, visto che Windows 98 rappresenta l'integrazione definitiva tra questo e il sistema operativo?

GATES DENUNCIA LA "CACCIÀ ALLE STREGHE"

All'annuale riunione degli azionisti Microsoft, Bill Gates ha abbandonato i toni leggeri e brillanti del Comdex per vestire i panni della "vittima", denunciando come una caccia alle streghe l'attuale clima anti-Microsoft sviluppatori in seguito alle note vicende legate a Internet Explorer. Gates ha denunciato come alcuni concorrenti di Microsoft stiano utilizzando il clima di sfiducia derivante dalle ingiunzioni legali di cui sopra, al fine di screditare la compagnia per avvantaggiarsi nella competizione di mercato: si tratterebbe di una "triade" formata da IBM, Oracle e Sun, unite in un cordone competitivo ora più che mai. A parziale difesa degli attacchi di questo periodo, inoltre, la Microsoft sostiene che la decisione di integrare il sistema operativo con il browser è stata presa addirittura prima del 1994, anno di fondazione di Netscape: sarebbero dunque prive di senso le accuse che riguardano i tentativi di avvantaggiare il proprio software rispetto a quello del rivale facendo leva sulla popolarità di Windows. Gates ha anche sottolineato come, a suo parere, la sua compagnia dovrebbe ricevere maggiori riconoscimenti per quanto ha contribuito alla rivoluzione informatica: se gli Stati Uniti sono un paese dove il successo e i grandi prodotti non dovrebbero venire criticati.

INTERNET EXPLORER RAGGIUNGE NAVIGATOR?

La guerra dei browsers è più serrata che mai, a sentire le ultime statistiche di Dataquest che danno, rispettivamente, il 57,6% di share di mercato a Netscape e il 39,4% a Microsoft. Si tratta del dato più ravvicinato di sempre, e segnala un ritmo di crescita che consentirebbe a Explorer di raggiungere Navigator entro la metà del 1998. La Netscape, tuttavia, ha negato la validità di questi dati: secondo la compagnia di Mountain View, infatti, essi non sarebbero venuti perché traggono le loro statistiche da un solo motore di ricerca, AltaVista, sulla base degli hit ricevuti in un periodo di 6 giorni. Il problema nasce dal fatto che il sito di Netscape, uno dei più visitati della rete, offre link a svariati motori di ricerca, ma AltaVista non è uno di questi. Secondo i dati interni della compagnia, non a caso, lo share di Navigator si manterrebbe ancora oltre il 70%; un altro studio, della Zona Research, aveva posto Navigator al 62%, subito prima del lancio ufficiale di IE 4.0. La crescita di Microsoft è comunque tangibile: alla fine del 1996 la quota era un misero 20%, contro il 73% del browser rivale.

LA 3DFX IN LINEA DI GALLEGGIAMENTO

La 3Dfx Interactive, la società che progetta, distribuisce e concede in licenza il chipset Voodoo montato sulle schede 3Dfx, ha annunciato i propri dati fiscali relativi al terzo trimestre d'esercizio fiscale '97: il fatturato ha raggiunto quota \$10,1 milioni, con un incremento rispetto a un anno fa vicino ai 2 milioni di dollari, anche se si sono comunque registrate perdite per 872.000 dollari, di gran lunga inferiori a quelle del corrispondente periodo 1996. Il presidente e CEO della 3Dfx, Greg Ballard, accoglie con entusiasmo questi dati, che segnano una crescita superiore alle aspettative: Ballard si è detto particolarmente soddisfatto del crescente numero di compagnie che supportano lo standard, sia

TGM NEWS

tramite la produzione di nuove schede, sia tramite il supporto software. Sono già circa 150, infatti, i titoli che girano anche con il chipset Voodoo. La grande novità sarà comunque il Voodoo 2. ma per ulteriori dettagli vi rimando alle pagine TGM hardware.
JP

NASCE P7, E NON E' UN PROCESSORE

La 7th Level e la Pulse Entertainment si sono fuse per dare vita a una nuova compagnia, che prenderà il nome di P7 Solutions: il compito della nuova compagnia sarà progettare pacchetti di sviluppo per videogames, in particolare quelli online. La 7Th Level aveva recentemente venduto i diritti relativi alla serie di prodotti Monthly Python alla Take Two, dando vita alle voci della possibile fusione. Tale fusione rientra peraltro in un piano consolidato che porterà la compagnia dallo status di software house a tutti gli effetti a fornitore di soluzioni integrate per una vasta gamma di applicazioni, tra cui gestione di piattaforme, giochi online e applicazioni multimediali. Il "know how" relativo al 3D della Pulse viene così integrato con l'esperienza sul 2D di 7th Level.
JP

IL SOFTWARE CHE SCOPRE LE MENZOGNE

Si chiamerà Truster, e sarà un software in grado di capire se state mentando semplicemente analizzando la vostra voce registrata o tramite linea telefonica. È attualmente in fase di sviluppo con l'intento di essere utilizzato in ambito prettamente militare, ma potrebbe presto allargare il suo uso a sfere professionali, e perché no, al mercato consumer. Certo, si intieghia una prospettiva poco ortodossa, ma fare affari con la certezza che il nostro interlocutore non sta mentando sulla qualità dei suoi prodotti o sulla puntualità delle consegne potrebbe davvero cambiare i mercati di tutto il mondo. Per ora la compagnia che produce Truster, la Mahak-Shevet, assicura un grado di affidabilità dell'85 per cento, ed è già attualmente in uso presso alcune emittenti televisive americane per analizzare i discorsi di alcuni leader politici come Arafat e Netanyahu. Ad esempio, quando quest'ultimo ha asserito che la sua amministrazione avrebbe fatto di tutto per scoprire l'assassinio del leader del gruppo militante Palestinese Hamas, è stato tacciato di esagerazione. Per contro Arafat, quando dice che non accetterà la pace se non sotto le proprie condizioni, pare essere del tutto sincero.
JP

E' PRONTO IL MODEM SOFTWARE DI MOTOROLA

L'annuncio non è nuovo, ma sono finalmente pronti per essere lanciati sul mercato i modem software di Motorola, di cui si parla ormai da un anno. Diversi accordi con produttori hardware vedranno l'inclusione di modem a 56Kbps, dotati della tecnologia K56Flex, su svariate linee di PC, non una scheda classica, però, ma soltanto alcune linee di codice e le necessarie connessioni al doppio telefonico. Il modem software usa la potenza in eccesso della CPU invece di comuni chip di comunicazione o un DSP separato. E data la mancanza di questo materiale hardware, è ovviamente semplice effettuare upgrade sul prodotto. Tuttavia sono diversi gli spunti scelti sul funzionamento di questa tecnologia: sembra infatti che, proprio perché si basa sulla CPU, il modem software sia in grado di gestire connessioni a banda stretta, che non implicano cioè un forte flusso di dati o non coinvolgono applicazioni troppo complesse. Ad ogni buon conto, sulla scia di Motorola, altre compagnie sono in procinto di sviluppare dei software-modem, in particolare Lucent e 3Com, già leader di questo settore sotto il profilo hardware. Il "modello" Motorola include, comunque, uno speaker full-duplex, la segreteria telefonica e capacità di tipo fax; la versione Windows 95 è in uscita in questi giorni, e sarà presto seguita da quella per Windows NT, entrambe includono la possibilità di gestione software per videoconferenze.
JP

MICROSOFT, NUOVI GUAI LEGALI

Due compagnie canadesi hanno citato in giudizio la Microsoft per l'ammontare di 75 milioni di dollari per problemi legati a transazioni di danaro relative al servizio online della compagnia di Redmond, il Microsoft Network. Pare che, infatti, il meccanismo che gestisce i pagamenti per la sottoscrizione dei servizi abbia dei gravi difetti, tanto che svariati utenti sarebbero stati richiesti dei doppi pagamenti. La compagnia minimizza e liquidò il problema come "la protesta di due clienti insoddisfatti", asserendo che non ci sono gli estremi per una causa legale, tantomeno per un risarcimento danni di questa portata. Sempre secondo le notizie provenienti da Microsoft, inoltre, si sta cercando di porre una soluzione definitiva ai problemi di MSN, che comunque esistono da oltre un anno, da quando cioè la compagnia ha per la prima volta richiesto pagamenti multipli per gli stessi periodi di servizio a diversi utenti.
JP

LA INTEL PENSA ANCHE AI MODEM

La Intel sta iniziando a interessarsi al settore networking, con buona pace delle compagnie che attualmente lo controllano, e si sta gettando nello sviluppo di un nuovo modem di tipo ADSL. Questo tipo di connessione, più veloce dell'ISDN, richiede un modem che va collegato all'USB (Universal Serial Bus) del computer, e non a una scheda di rete. Si tratta di una tecnologia che stenta a prendere piede, ma è comunque vista come l'immediato futuro delle connessioni veloci. La trasmissione avviene a 8 milioni di bps in ricezione, e 1 milione di bps in invio: la Intel sta sviluppando il suo apparato assieme alla Alcatel, anche se resta ancora da chiarire se si limiterà a fornire il proprio supporto tecnico o parteciperà anche alla gestione commerciale del prodotto.
JP

NUOVE PROSPETTIVE DI TRASMISSIONE

Alcatel ha annunciato recentemente che presenterà al COMDEX, un'importante fiera del settore hardware, un nuovo modem che sfrutterà la tecnologia ADSL (acronimo di Asymmetric Digital Subscriber Line). Il prototipo, sviluppato in collaborazione con la Intel, è un vero prodotto d'avanguardia. Fino ad ora questa nuova tecnologia non veniva osservata dal mercato consumer, dal momento che, per essere supportata, occorrevano computer dotati di apposite schede di rete, troppo costose per un mercato di privati. Alcatel invece, propone un nuovo modem che si connette alla porta USB (Universal Serial Bus), uno standard non ancora diffusissimo ma che sostituirà in brevissimo tempo quello attuale delle porte seriali e parallele. La versione OSR2 di Windows 95 e la nuova versione di NT già supportano lo USB, e i computer della prossima generazione, quelli che utilizzeranno Windows 98, usciranno dai negozi sicuramente dotati di tale porta. Ma torniamo al nostro modem: grazie al sistema ADSL, esso consentirà una velocità di trasmissione di gran lunga superiore a quella degli attuali modem a 56 kbps. Pensate che potrà raggiungere una velocità di download di 8 MB al secondo, mentre in upload raggiungerà 1 MB al secondo. Intel punta su questa tecnologia per non tradire la propria politica che vuole rendere la vita dell'utente del PC sempre più facile e più produttiva. E noi italiani intanto staremo a guardare.
ME

E POI DITE CHE NON SIAMO BUONI...



Qualche tempo fa stavo processando la mia casella di posta elettronica (più di cento messaggi... non oso pensare a quanti ne troverò ora, dal momento che la trascuro da qualche giorno) quando, tanto per rendere più eccitante la mia giornata, ho deciso di collegarmi a "Xenia On Line, il Sito dei tuoi Sogni" (OK, l'ho fatto, adesso dove sono i miei soldi... ops, ho lasciato il microfono acceso). Detto fatto, mi sono messo a sfogliare il Forum e ben presto ho notato un messaggio che invitava il mondo a prendere atto dell'esistenza di un gioco di corse della Microsoft, tale CART Precision Racing, ai fini generali di fare di detto mondo un posto migliore dove vivere. Oltre a questa lodovole iniziativa, il mittente intendeva in particolare sollecitare l'inclusione all'interno dei solchi iridescenti del supporto ottico che mensilmente ci esalta, rendendoci veramente felici di condire l'esistenza sul pianeta con le persone che amorevolmente lo danno alla luce (e due. Voglio doppia tangente... ehm, volevo dire, doppia dose di lavoro volontario notturno gratuito in redazione). In quattro e quattr'otto mi sono accinto a scaricare il demo del gioco in questione, quand'ecco che mi rammento che dovevo chiamare il caporedattore. E che ti trovo? Cosa ti scopro? Che il caporedattore stesso, notato il medesimo messaggio, aveva appena scaricato CART Precision Racing! Ma dove li trovate due bonaccioni come noi? Neanche alla fiera della salsiccia e birra in paese! E poi dite che non siamo buoni...

Comunque il suddetto gioco corsaiolo appartiene alla categoria che meno mi esalta, quella dei simulatori esasperati a base di settaggi, alettoni duri piuttosto che molli, scalini di legno che si consumano e compagnia bella. So benissimo che il genere gode di uno sterminato nugolo di appassionati, per cui sono sicuro che vi farà piacere provare il demo in questione, che a questo punto dovrebbe essere presente sul Silver Disk (mi immagino la figura se per qualche ragione è saltato... c'è, c'è... NdSS). Da quanto ho potuto vedere, dopo l'installazione incredibilmente lenta - a momenti si fa prima a reinstallare Win '95 - non si tratta di nulla di speciale. Forse il lettore del Forum ha una particolare predilezione per la formula Indy: infatti è questa (e non i go-kart, come credeva all'inizio...) che alla Microsoft hanno deciso di simulare, lasciando da parte la Formula Uno in favore di una categoria meno inflazionata e forse, in America, addirittura più popolare. Comunque i 17 circuiti che compongono il campionato ci sono tutti, ricreati con una precisione che promette 10 cm. come margine massimo di errore, e questo già dovrebbe dire tutto sulla maniacalità (i fautori la chiameranno cura) dei programmatori. Per il resto vi lascio al demo e a qualcuno che sia maggiormente addentro al genere, che presto vi dirà qualcosa di più. Ciao.

Stefano "CART, non Kart" Gaburri

SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP: E TOCA?



A proposito di corse di auto di classe Touring (si dirà così?), il mese scorso il buon Jacopo vi ha cucinato la preview - e questo mese, credo, la recensione - di TOCA dei Codemasters: un gioco che, se non altro, contiene già nel nome l'anticipazione del tono di questo box che definire sardonico è poco. Infatti la prima cosa che non posso esimermi dal dire è che la SEGA non se ne sta certo con le mani in mano (e come potrebbe, dico io) e prepara quindi un'uscita che con TOCA sarà in netta concorrenza: il gioco è STCC, che sta appunto per SEGA Touring Car Championship. A me i giochi di corse non fanno impazzire fino al punto da perdere bava dagli angoli della bocca, come è accaduto a qualcuno che conosco davanti al demo di Screamer Rally, ma devo dire che da quello che ho sentito ci aspetta un periodo di vacche grasse per il genere. Ma tornando a STCC, voglio dirvi qualcosa di più, anche perché ho perso ore per riuscire a cavare qualche informazione dal sito (che è riuscito a bombardare diverse volte, con precisione metronomica, il Netscape del PC "navigatore" redazionale). Nell'ordine: potrete guidare quattro "bestie della strada", come le definiscono i PR giapponesi, e precisamente Alfa Romeo 155 V6T, AMG Mercedes Classe C, Opel Calibra V6 e la Toyota Supra. Le piste saranno tre, dal classico circuito da corsa a una nel bel mezzo di un suggestivo paesaggio montuoso, fino a un'eccitante ambientazione cittadi-

na. Certo che non è che alla SEGA si siano sprecati... personalmente non credo che sia una buona idea far uscire un gioco di corse con tre sole piste, ma come dice il Raffo (o era FBS?), se le farfalle vivono un giorno solo una ragione ci sarà! Il motivo è che si tratta dell'ennesima conversione di un coin-op, e da che mondo è mondo i coin-op della SEGA non hanno mai più di tre livelli... NdSS). Abbiamo poi le modalità di gioco, che saranno diverse e comprenderanno il gioco in due con lo split-screen (sempre gradito). Potremo poi avvalerci di più visuali, collegarci piacevolmente fino a un numero di 8 giocatori e addirittura... scegliere tra cambio automatico e manuale! Come vedete si tratta di notizie veramente elettrizzanti, per ottenere le quali ho perso solo poche ore: che affarone. Ma ho voluto tenere per la fine la notizia più ghiotta: si sussurra infatti che il gioco si avvarrà "pesantemente" del supporto ai joystick Force Feedback. Del resto come dicevano in un box Ciccio & Ciccio (cioè SS e Jacopo) l'affare si sta ingrossando, e come si può pensare - dato il grande nome dell'azienda - che i giapponesi non vogliano metterci le mani sopra? Non credo proprio che si faranno prendere sottogamba, per cui aspettatevi notizie esplosive, in un crescendo di anticipazioni che vi lascerà esausti... ovviamente finché non si arriverà nei negozi.

Stefano "calembour" Gaburri

IL BASKET D'AZIONE SECONDO SEGA



base a 20 differenti parametri, che sembrano sufficienti a rappresentare tutto ciò che li riguarda dallo stile di gioco fino ai gusti culinari: peraltro il database si potrà poi personalizzare anche creando degli atleti ex-novo. Ovviamente l'aspetto tattico non sarà trascurato, dal momento che ci sarà una panopia di configurazioni disponibili per l'aspirante allenatore, che potrà quindi divertirsi a disporre in campo i cinque lungagnoni a sua disposizione nella maniera che più gli aggrada. Certo che quella dei PR è una razza ben strana. Sul già citato sito della SEGA leggo ora un commento dal tono trionfalistico che ci annuncia che questa simulazione cestistica si giocherà "a tutto campo" (cioè, non nel cortile sotto casa) e "con squadre di 5 giocatori contro 5! Uaaaaaaahhu!". Ma c'era qualche altra possibilità? Mah. Non mi resta che trasformarmi in fatalista e dire con tono grave: chi vivrà vedrà. Un'ultima cosa: il commento di NBA Action '98 sfrutterà la voce del "grandissimo" Chick Hearn. A giudicare da come parla sembra il Nando Martellini del basket americano: sarà, a me sembra un po' strano che il commento venga fatto da un pollo...

Stefano "non so se l'avete capita" Gaburri

ANCHE LA NOVALOGIC VOLA IN F22



È bello avere degli amici. Chi può negarlo? Non certo io, che la considero certamente una delle cose più importanti. Certo che quando i cosiddetti amici, invitati dal sottoscritto per passare un pomeriggio in compagnia, si gettano a pesce sui due Pentium che casualmente riposano sul tavolo della mia sala e si mettono a giocare per ore in multiplayer a F22 Lightning II della Novalogic, per di più mostrando una palese incapacità e lasciandomi ad avvolgermi in solitudine, qualcosa comincia a non tornare. Per questo motivo non sono assolutamente contento (ma lo saranno i miei amici) della prossima uscita di F22 Raptor della stessa Novalogic, che sembra essere molto più intrigante del predecessore e che, se manterrà ciò che promette, mi costringerà palesemente a tagliare i ponti con certa gente...

A parte gli scherzi, vediamo brevemente quali sono le peculiarità di questo titolo che certamente non potrà dire di non avere rivali (anzi, con ADF della DID all'orizzonte!). Dal punto di vista tecnico non dovrebbero esserci sorprese se non positive, dal momento che il motore è quel Voxel 2 che già aveva impressionato il Boss(etti) ai tempi di Comanche 3: quindi niente pixelmoni, fluidità assicurata ed effetti speciali come nebbia, lens-flare, esplosioni sull'acqua, scie di vapore e cielo stellato realistico (ehi, dev'essere bellissimo).

La fisica di volo non potrà che essere impeccabile, dal momento che la Novalogic si è potuta avvalere del prezioso contributo della stessa Lockheed-Martin, la casa che costruisce il velivolo in questione, e in particolare del famoso pilota sperimentale Dave Ferguson. Per quanto riguarda l'aspetto strategico, anche qui non potremo proprio lamentarci, dal momento che i miglioramenti sono evidenti: a differenza del passato potremo modificare i waypoint sulla mappa, cambiando così la natura delle stesse missioni; inoltre la campagna avrà una vera e propria struttura dinamica non-lineare che terrà conto di tutto ciò che è stato fatto (distrutto) nelle missioni precedenti.

Notevole attenzione è stata posta nello sviluppo dell'intelligenza artificiale delle unità amiche e nemiche, anche se come sappiamo di questa tanto decantata intelligenza di solito si vede ben poco. Comunque anche il sistema di comunicazione con il wingman è stato reso più ricco e versatile, e questo sicuramente permetterà finezze tattiche prima impensabili. Che ne dite, ce la farà questo F22 a imporsi in mezzo a tanti accreditati concorrenti? Io non lo so, certo che queste foto fanno ben sperare...

Stefano Gaburri

FINCHÉ L'OFFSHORE VA, LASCIALO ANDARE...



Cosa ci riserva il futuro: chi può dirlo? Un intrico di passioni, uno strugimento, menzogne e miraggi, gratitudine e ingratitudine... certo è che la Promethean Designs ci riserva Powerboat. E quando dico Powerboat non scherzo, signori! Un gioco sviluppato da un gruppo che ha capito davvero tutto, tanto che la versione che ci è stata recapitata aveva scritto "Max - The Games Machine" non solo sull'etichetta, ma anche sulla schermata iniziale (vedi foto)... certo che lo Shogun asperge carisma tutt'intorno come un turibolo! Vabbè, torniamo a noi perché lo spazio è tiranno più che mai. Trattasi di un gioco di corse, "di cui le corse sono in off-shore" come direbbe un mio ex-professore di Economia dalla sintassi solida quanto un raviolo cinese. Originariamente avrei dovuto recensirlo, in seguito avevamo deciso di dedicargli una preview di un paio di pagine... fatto sta che il codice è ancora a uno stato alquanto arretrato, ed è per questo che ve ne parlo qui - e mentre i programmatori portano a termine il loro lavoro, vediamo che cosa possiamo aspettarci. Sviluppato per PC e PlayStation, questo giochillo sembra avere tutte le cosine al suo posto: cominciamo dai tracciati, che saranno disponibili in numero di nove. Come in ogni gioco di corse dal Pleistocene in poi, ogni pista navigabile sarà ambientata in una diversa città o località comunque notevole del pianeta, per cui potremo spaziare dal Monte Fuji (con relativa ambientazione giap-

ponese hi-tech) a New York, dalla foresta della Amazzoni a Monaco. Qui dovremmo avere una sorpresa: mentre noi corriamo sul motoscafo, per le strade della città di Montecarlo si sfideranno le vetture di Formula Uno, in pieno gran premio! Come ambientazione non c'è male. I controlli della vostra imbarcazione saranno estremamente semplici, com'è logico aspettarsi (un off-shore non ha nemmeno il freno) ed è prevista la possibilità di giocare in split-screen contro uno, due o addirittura tre amici. Com'è lecito aspettarsi vi sarà la consueta scelta tra diversi natanti, questa volta divisi in due categorie: monoscafi e catamarani. Mmmh, prima di lasciarvi vi dico le due cose che mi sono piaciute di più. Innanzitutto la presenza, lungo i tracciati, di elementi del paesaggio reattivi. Con questo intendo dire oggetti dello sfondo che non sono semplicemente scenario, ma entrano a far parte del gioco vero e proprio. Un esempio: il pallone aerostatico del circuito inglese, che si può liberare tranciando la corda che lo lega. La seconda cosa è il cartellone pubblicitario che ho fotografato lungo il circuito amazzonico. Wow, ho proprio voglia di farmi un hamburger di guano viola!



Stefano "Powerflop" Gaburri

BRUTTA ROBA L'INQUISIZIONE... SOPRATTUTTO SE NE SIETE VITTIME!



Non sono un appassionato di avventure grafiche punta-e-clicca: trovo che il genere, dopo tanti anni e tanti capolavori, mostri un po' la corda. Certo, Revenge of Monkey Island è bellissima, ma forse questo è proprio dovuto al fatto che non è troppo legata ai topos del genere, anzi è decisamente innovativa.

Come SS ben sa, sono invece un deciso fautore delle cosiddette avventure testuali: sì, proprio quelle basate su un'interfaccia esclusivamente costituita da parole, nelle quali anche le descrizioni delle locazioni e degli oggetti passa attraverso l'idioma scritto (ovviamente inglese, nella stragrande maggioranza dei casi).

Ovviamente per quanto riguarda la prossima uscita Infocom/Activision la tecnologia è cambiata, dal momento che ZGI sfrutta il motore Z-vision, che permette una visione a 360 gradi in quasi tutte le locazioni e si fonde senza soluzione di continuità con i filmati che rappresentano i movimenti tra locazioni diverse. Il movimento della testa si realizza con il mouse, ed è in tutto e per tutto simile al classico "panning" delle macchine da presa cinematografiche.

Quello che invece è rimasto uguale dalla notte dei tempi è il fantastico spirito della saga di Zork:

per la prima volta mi sono divertito a INSTALLARE un demo, dal momento che al posto della classica interfaccia c'è il "Frobozz Electric Installer", che si congratula con voi "per il vostro fruttifero investimento in tecnologia" se il vostro PC passa i test e vi avverte che, in caso di mancata installazione, "malefici effetti colpiranno voi, il vostro PC, amici, parenti e animali da compagnia". E questi sono solo due esempi.

La grafica la potete giudicare voi stessi dalle foto (la riconoscete? C'è anche la mitica casa bianca dalle finestre sprangate) e in quanto al plot... sappiate solo che l'Inquisitore vi sta dando la caccia, perché avete infranto uno degli innumerevoli tabù imposti dai suoi strampalati editti. Solo la fuga nel mondo sotterraneo vi può salvare la vita, ma è un mondo dal quale ben pochi fanno ritorno! Si sussurra anche che, per uscirne vivi, dovrete viaggiare attraverso tre differenti ere storiche. Ne sarete in grado?

...Ah, questa mini-preview mi ha proprio saziato... sono satollo. Groan!



Stefan The Ageless Text Adventurer

PROFESSIONISTI IN GOLF...BASTA CON LE CRAVATTE



Ah ah, che bel titolo... non credete? Non so se l'avete capito, dovete prima sapere che il gioco in questione è The Golf Pro, da cui il simpatico gioco di parole. Non ridete? Anzi, scuotete la testa con aria afflitta e una luce di compatimento negli occhi? Che ci volete fare, guardate un po' il numero di voci di corridoio che mi sono sparato questo mese, come sempre rigorosamente in chiusura di numero! Pazienza, sono un incompreso, comunque la deontologia professionale mi impone di andare avanti.

Come sarà evidente anche al più stordito (mai come me) dei lettori, mi accingo a parlare di un gioco di golf, e precisamente - come ho già detto - The Golf Pro, della Empire. Non sono un esperto di simulazioni golfistiche in ambito videoludico, e neanche di golf vero se è per questo: da quello che ho visto comunque (i vari Links e il golf Microsoft) la forza del colpo, o swing, veniva sempre data tenendo premuta una qualche tasto o pulsante finché la barra della forza non raggiungeva il valore desiderato. TGP, al contrario, adotta un criterio molto più naturale e intuitivo, dal momento che sembra far proprio l'insegnamento di Virtual Pool: mi riferisco al fatto che la forza e la direzione del colpo vengono determinate dal

puro e semplice movimento del mouse, anziché con metodi più o meno arzigogolati. In questo modo la periferica di gioco diventa una vera e propria metafora dell'oggetto reale (la mazza da golf) con conseguente coinvolgimento e soddisfazione dell'utente. Figuratevi che questo è l'unico gioco che io abbia mai visto che all'inizio chiede di calibrare non già il joystick ma il mouse, facendovelo muovere il più velocemente possibile per tutta l'ampiezza del pad!

Per quanto riguarda la qualità della grafica, sembra che non ci siano problemi: potete vedere da voi che siamo a livello di fotorealismo, come d'altronde è lo standard in questo genere di titoli.

Oltre al gioco vero e proprio, abbiamo il consueto contorno di tutorial, filmati e piacevolezze: come spesso accade per le simulazioni golfistiche il prodotto è "sponsorizzato" da un giocatore reale, un certo Gary Player (non lo conosco, ma non c'è dubbio che con un nome del genere sarà un maestro... mi vengono in mente i giocatori computerizzati di Virtual Pool, con nomi come Lee Iachocka e Brute Willis). Il buon Gary ovviamente sarà il maestro che, tramite spezzoni video e altro, vi accompagnerà nella scoperta del fantastico mondo delle mazze (per tacer delle palle).

Vi interessa? Non vi interessa? Io me ne torno a giocare a Outlaws che SS mi ha prestato mesi fa e che prima o poi dovrò ridargli (accidenti, è vero che non me l'hai ancora restituito... NdSS).

Stefano Gaburri

LA BETHESDA RITORNA CON LE PERGAMENE ANTICHE



La Bethesda Softworks si è imposta come casa leader nella produzione di giochi appartenenti al controverso genere degli RPG, o Role-Playing Games. Questi "giochi di ruolo", come si dice in italiano, derivano da analoghi corrispondenti non elettronici che si giocano con carta, matita e una gran dose di fantasia: la traduzione videoludica di queste atmosfere soffre inevitabilmente della carenza di interazioni umane, che costituisce indubbiamente il maggior interesse e divertimento degli RPG in carta e ossa (buona questa). Ricorderete il megalitico Daggerfall, il secondo nato della serie Elder Scrolls, che ha diviso nettamente gli appassionati in tre fazioni: gli entusiasti, disposti a chiudere un occhio verso i suoi molti difetti, i detrattori che non lo potevano sopportare e coloro ai quali non importava nulla e volevano solo giocare a Screamer (ma questi ultimi non c'entrano con il nostro discorso). Infatti secondo i sostenitori - tra i quali incidentalmente si pone il sottoscritto - per la prima volta, giocando a Daggerfall, si potevano provare sensazioni simili a quelle di un vero RPG, in virtù dell'incredibile libertà d'azione e dell'ottimo plot. Certo, il motore grafico presentava notevoli difetti e non tutti sono disposti a dedicare a un gioco centinaia di ore. Comunque sia mentre il terzo capitolo della serie, Morrowind, è in fase di sviluppo, nel frattempo la Bethesda si dedica ad arricchire il mondo di Tamriel con altri titoli dalla classificazione più difficilmente ristretta al gioco di ruolo puro. Infatti oltre a Redguard, che da quanto ho potuto vedere sfrutta un motore 3D poligonale in terza persona, è in dirittura di arrivo il promettentissimo Battlespire, del quale potete vedere un paio di fotografie. Quest'ultimo è una sorta di esperimento

alla Frankenstein nell'ibridazione di due generi distinti: il gioco di ruolo, appunto, e un arcade più simile a uno shoot'em-up in soggettiva. Un tentativo simile era stato fatto solamente con Strife, un gioco abbastanza bello ma le cui ali erano irrimediabilmente tarpate dal fatto di usare - due anni dopo - il medesimo motore di Heretic della id: questa volta tutto verrà supportato dal motore X-engine, sviluppato internamente dalla Bethesda, che è già stato alla base di giochi diversissimi come Terminator, X-Car e lo stesso Daggerfall. Certo, rispetto a Strife questo Battlespire promette di dare maggior peso alla parte di simulazione: tanto per dirne una, potrete contare sullo stesso raffinatissimo meccanismo di generazione dei personaggi, con la solita sfilza di abilità, parametri, caratteristiche psicofisiche e così via (e vi devo dire che mi piace un sacco muovermi tra decine di numeri). Ovviamente il motore di gioco sarà in vero 3D, con i consueti sei gradi di libertà (che poi in realtà sarebbero tre, ognuno con due versi, ma non sottolineiamo). All'interno di questo mondo ci muoveremo con baldanza pronti a mettere alla prova la nostra abilità con le armi e con un'enorme quantità di incantesimi, che peraltro potremo creare a nostro piacimento sfruttando il potente editor Spellmaker. Che dire? Mi piacerebbe davvero raccontarvi la trama, ma non posso proprio dilungarmi; una cosa però vi voglio dire: a differenza di Daggerfall, sarà supportato il multi-player. Finalmente! Pensate che belle compagnie di avventurieri potremo mettere insieme... avanti guerrieri! Sangue e anime in nome di Ario-ch!



Stefano "sono a 2/3 di Daggerfall" Gaburri

IL DECIMO PIANETA? MA NON ERANO NOVE?



In queste voci ho già parlato di un titolo Bethesda di prossima uscita, il gioco di ruolo Battlespire. Di questo 10th Planet si è cominciato a parlare ancora prima che uscisse Daggerfall, di cui Battlespire stesso è una specie di seguito: potete quindi immaginarvi che sto parlando di anni fa (ne parlai io per la prima volta di ritorno da Washington nell'estate del '96, se non ricordo male... NdSS). Chissà che questa sia la volta buona! Comunque, il titolo si presenta molto interessante, anche se dovrò fare i conti con antagonisti validi come l'I-War di cui MA mi ha detto tanto bene e che trovate recensito su questo stesso numero.

Per prima cosa diciamo subito che la storia è quella di un'invasione da parte della solita razza di alieni che ha deciso, tanto per gradire, di voler prendere il controllo del sistema solare. Il motore tridimensionale che muoverà il tutto sarà il sempiterno X-engine alla base di quasi tutte le produzioni Bethesda, ovviamente in una versione migliorata e più potente rispetto, per esempio, a quella di Daggerfall. Stando a quanto dichiarato, l'azione non dovrebbe mancare (ho visto degli screenshot rassicuranti sotto questo punto di vista), ma date la tradizione Bethesda è lecito attendersi qualcosa di ben più profondo di un semplice sparatutto spaziale. In effetti l'elemento strategico sarà, se non predominante, sicuramente importante ai fini della vittoria: spesso

dovrete prendere decisioni critiche, come ad esempio quella di difendere un centro ricerche su una delle lune di Giove abbandonando al suo triste fato una miniera su Titano (sciocchezze: per fare uscire ogni numero di TGM dobbiamo prendere decisioni ben più gravi, vero Jacopo?). Come avrete capito lo schema non è assolutamente quello classico delle missioni una dopo l'altra, ma del tutto aperto alle scelte del giocatore. Per personalizzare e potenziare la vostra astronave avrete a disposizione più di cento componenti tra armi, scudi e motori differenti, senza contare la possibilità di ottenere nuove tecnologie tramite lo studio di relitti alieni (come nel buon vecchio X-Com). Si può quindi dire tutto tranne che questo sia un titolo superficiale: del resto una delle menti dietro a 10th Planet è Bruce Nesmith, un nome ben noto agli appassionati di giochi di ruolo (mi ricordo molti suoi ottimi lavori per AD&D) e un designer sicuramente tutt'altro che sprovveduto.

Come ultima cosa, vi segnalo che l'intero sistema solare sarà perfettamente ricostruito per servire da teatro ai vostri epici scontri, con oltre 80 tra pianeti e lune. E poi c'è il Decimo Pianeta... siete pronti per andare a scoprirlo?

Stefano Gaburri



LA GUERRA DEI MONDI



Immaginate un sapiente mix tra gli elementi di Elite, Wing Commander e X-Wing vs Tie Fighter: avrete un'idea abbastanza chiara di ciò che sarà il gioco che andiamo a scoprire in queste pagine: Xenocracy della Grolier Interactive.

A cura di Jacopo Prisco

Certe ciambelle non vogliono proprio saperne di riuscire con il buco: mi riferisco al viaggio a Londra che ha fatto da preludio alla stesura di questo articolo, e che sembrava avere su di sé qualche sorta di maledizione divina... La prima tappa della disavventura ha luogo il 6 di novembre, giorno designato per la mia visita alla Grollier in quel di Guildford, vicino a Londra. Visti gli orari da schifo cui, in certe giornate, il lavoro mi costringe, mi alzo di buon mattino con meno di due ore di sonno alle spalle: ovviamente diluvia, e ovviamente non mi riesce di trovare uno straccio di taxi finché, a meno di un'ora dal decollo, non mi metto a correre come un pazzo verso una direzione qualunque, nella speranza di acchiappare al volo una maledetta macchina gialla. Incredibilmente, in puro stile USA, la cosa mi riesce, e arrivo a Linate con trentacinque minuti buoni prima dell'imbarco. Ritiro il biglietto e faccio una coda este-



partiamo da Guildford con oltre due ore di anticipo rispetto al decollo, riusciamo a imbatterci nel più allucinante ingorgo di traffico mai visto sul pianeta: la cinque corsie che porta alla città è completamente bloccata. Procediamo all'esaltante velocità di circa cinque metri al minuto, e Heathrow si profila ai nostri occhi quando

manca meno di mezz'ora alla partenza. Inutile dire che la mia accompagnatrice, Sarah, in questa situazione critica riesce a sbagliare il terminale di ingresso, portandoci all'1 anziché al 2: faccio la carta d'imbarco quando mancano quindici minuti, e corro alla bersagliera per almeno due chilometri (non scherzo) per raggiungere il gate: pensate che sono partito dal numero 1, mentre il mio era il 56 o giù di lì. Salto la coda al metal detector in modo molto americano, mostrando la mia carta d'imbarco come fosse un distintivo dell'FBI: arrivo al gate che mi stanno aspettando, mi guardano con un po' di compatimento e mi fanno salire. Nonostante tutto, il volo (un 767 della British) arriva a Milano con un paio di minuti di anticipo. Lasciamo poi perdere la figura da ignorante fatta

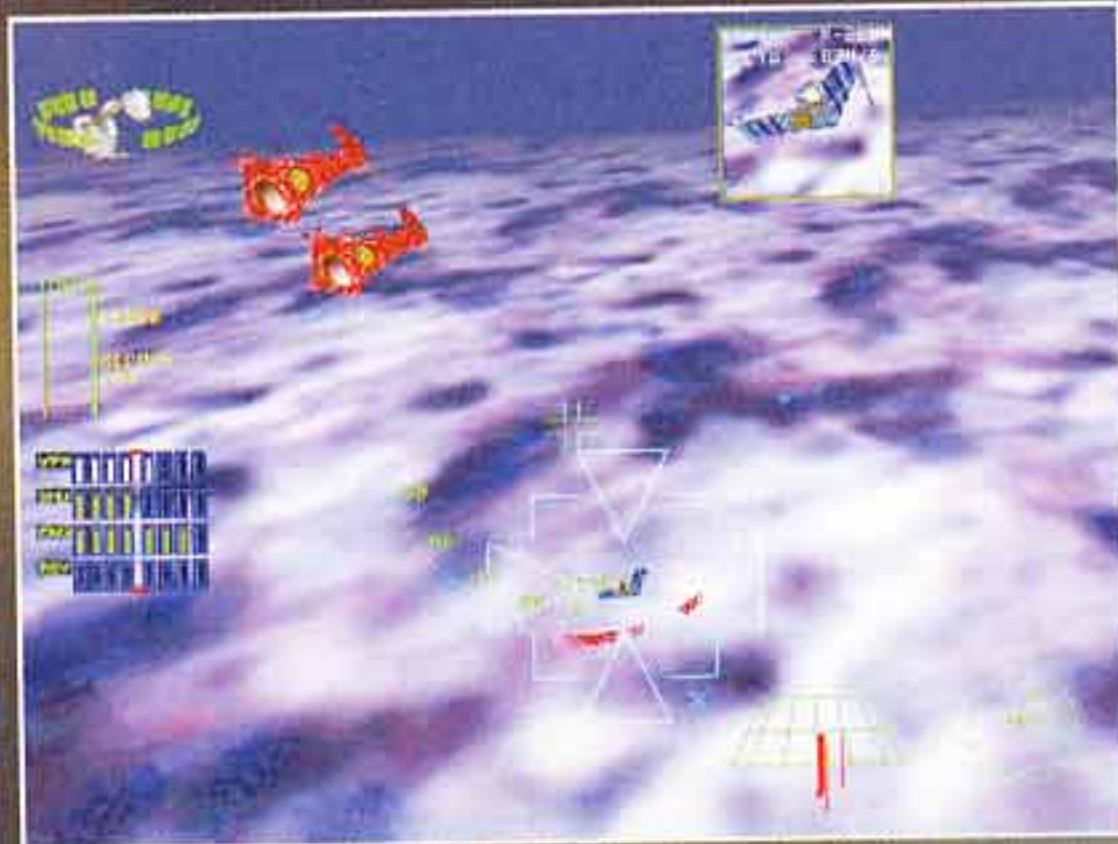


nuante per la carta d'imbarco, salvo poi scoprire che girato l'angolo c'erano altri sei terminali che nessuno vedeva e che erano, pertanto, praticamente vuoti. Mi presento al gate un quarto d'ora prima dell'orario di decollo (le 10:10) e, trionfale, mi avvio al banco per imbarcarmi: ma come, non c'è nessuno? Ma come, manca un quarto d'ora e non ci imbarcano? Certo, l'aereo ha cinquanta minuti di ritardo, non vedi? Perfetto, dico, corro come un pazzo per niente, e oltretutto rischio di restare a Londra giusto il tempo di pranzare, visto che il mio rientro è programmato per la stessa giornata a pomeriggio inoltrato... Mi siedo e cerco di restare sveglio fumando sigarette in un'area con divieto, dove però tutti fumano ugualmente: l'incubo assume via via forme sempre più terribili; arrivate le undici, il ritardo aumenta e l'orario di decollo diventa 11:40. Arrivate quelle, ci segnalano 12:15 (e a questo punto si trattava di trattarsi in Inghilterra per meno di quattro ore!), finché, quasi divertente, sulla casella dell'orario di decollo appare uno sconcertante 14:35. 14:35??? Cerco di telefonare in Inghilterra per avvertire che, a questo punto, non se ne fa nulla, ma ovviamente il mio cellulare non prende; chiamo allora in redazione dove affido l'incarico a Marco, e me ne torno a casa... Vengo poi a sapere che, giusto il giorno prima, un Virgin Atlantic si era quasi schiantato sulla pista principale di Heathrow rendendolo pressoché inoperativo: come mai, allora, il mio volo Alitalia è stato cancellato (non è partito neppure alle 14:35), mentre il British delle 11:40 è partito sotto il mio naso con solo mezz'ora di ritardo? Misteri del campanilismo... Comunque, mi accordo con la PR della Grollier per un nuovo tentativo, a dieci giorni di distanza. Le premesse sono senza dubbio migliori: niente pioggia, niente aerei che atterrano senza carrello il giorno prima, un'ora di sono in più rispetto alla volta precedente: arrivo a Linate in perfetto anticipo, e vado a ritirare il biglietto. "Mi spiace, la prenotazione c'è, ma il pagamento non è arrivato." Immaginerete la mia espressione: sarei venuto poi a scoprire che un guasto ai terminali Alitalia (ovviamente il giorno prima) aveva bloccato tutte le transazioni di denaro per le prenotazioni aeree. Insomma, per evitare di tornarmene a casa nuovamente, pago di persona il biglietto (prontamente rimborsatomi, il giorno stesso, dalla Grollier), e parto con, udite udite, soli trenta minuti di ritardo. Tutto bene, in Inghilterra, fino a che non ho di nuovo a che fare con gli aeroporti: sebbene

a pranzo con il team di sviluppo del gioco, ove ero l'unico a mangiare carne di venerdì di fronte a cinque religiosissimi Inglesi, e passiamo finalmente a descrivere le caratteristiche fondamentali di questo Xenocracy, prima di saltare al piatto forte, l'intervista. Trattasi di un gioco spaziale, non nel senso che è strepitoso (questo ancora non possiamo dirlo), ma nel senso che vi vede agire come piloti di strane navette stellari in una serie di missioni che hanno come obiettivo la pace nel Sistema Solare. La Terra, Marte, Mercurio e Venere sono infatti in guerra fra loro e rischiano di mandare in frantumi la nostra porzione di Universo: combattendo di volta in volta per questa o quella fazione, il nostro compito è appunto di ristabilire la quiete e affrontare poi in prima persona una terribile minaccia aliena. Da ciò si intende come il gioco non sia azione pura, ma anche accurata strategia, nella scelta delle missioni, delle navi e degli armamenti. Il sistema delle missioni è, non a caso, l'aspetto più interes-



te di Xenocracy: tutto si svolge in maniera dinamica seconda il procedere delle vostre scelte, così che di volta in volta dovrete oculatamente selezionare le vostre mansioni, cercando di mantenere intatto l'equilibrio del sistema: questo potrà infatti sgretolarsi non solo fallendo gli obiettivi delle missioni, ma anche scegliendo le stesse poco oculatamente, scontentando così un pianeta rispetto ad un altro o aumentandone a dismisura la potenza. La situazione si può sempre tenere sotto controllo tramite una schermata che riassume la situazione (e che trovate anche in queste pagine). Esiste,



disporre della massima potenza di fuoco e di buoni difese...

JP: Xenocracy sembra un gioco ricco di diverse influenze: Elite, X-Wing VS Tie Fighter, Wing Commander... A quali titoli vi siete maggiormente ispirati e qual è l'equilibrio tra l'azione e la strategia all'interno del gioco?

TF: Credo che il gioco sia costituito da azione pura per l'ottanta per cento circa, anche se è naturale che l'aspetto strategico sia tutt'altro che trascurabile. Per quanto concerne le nostre influenze, io personalmente ritengo che il miglior gioco di combattimento spaziale sia proprio X-Wing VS Tie Fighter: sebbene sia dotato di una struttura delle missioni che lascia un po' a desiderare, l'engine del gioco è semplicemente fantastico; l'aspetto strategico è invece qualcosa che non riesco a ritrovare in alcun altro gioco. In Xenocracy non si muovono truppe o unità da una posizione ad un'altra come per esempio accade in Pax Imperia, e soprattutto le azioni del giocatore influenzano gli avvenimenti: esistono tanti giochi simili al nostro che offrono missioni collegate fra loro senza che vi possa essere alcun

tuttavia, anche una modalità Arcade che elimina questi aspetti strategici, che rappresentano comunque un aspetto non trascurabile del gioco, e sono gestiti da una serie di menu tra i più belli che mi sia mai capitato di vedere. L'azione vera e propria si svolge sia nello spazio aperto che sulle superfici dei pianeti (e delle lune): vi può capitare di dover distruggere dei convogli o delle installazioni, di scovare basi segrete, di difendere navi da carico, di affrontare dei pirati: di tutto un po' insomma, e per farlo avete a disposizione uno stuolo di bellissime navi, configurabili come più vi piace. L'H.U.D. di Xenocracy, infatti, è pienamente personalizzabile, e si può comporre da zero scegliendo tra oltre trenta diversi elementi, che andranno in pratica a comporre il vostro cockpit. Durante il volo potete avvalervi della collaborazione di un wingman, scelto tra un gruppo di cinque, e naturalmente avanzando nel gioco avete a disposizione maggiori risorse, che si traducono in nuove navi e armamenti. Sono parecchi gli aspetti di questo gioco che mi hanno favorevolmente impressionato, a partire dalla convincente grafica 3D (che supporterà ovviamente le maggiori schede), fino all'ottimo sistema di controllo: se poi aggiungete che non si può mai giocare la stessa identica missione due volte, e che gli avversari elettronici mi sono sembrati tutt'altro che stupidi, ci sono davvero le premesse per un nuovo capolavoro stellare, non credete? La gestione strategica del gioco si avvale, come ho detto, di una serie di menu davvero ben fatti, che contengono anche una grande mole di informazioni aggiuntive sul Sistema Solare, sull'andamento dei conflitti e sulla situazione economico-politica generale. Ogni missione è preceduta da un briefing a video, per un totale di oltre un'ora di FMV. Per saperne di più, ho fatto quattro chiacchiere con Tony Francis (Programmatore Capo) e Gabriela Diffley (Produttore), che fanno parte dei Simis, già noti per il recente Terracide e, in precedenza, per numerosi simulatori di volo usciti sotto la defunta etichetta Domark. Sentiamo com'è andata.

JP: A che cosa vi siete ispirati per il design delle navi del gioco? Hanno un'aria abbastanza strana, come se fossero riprese da alcune strane forme di fauna marina.

TF: Il nostro intento principale era di evitare le linee classiche delle astronavi: in questo senso, coloro che si sono occupati del design hanno avuto la massima libertà, e hanno effettivamente creato modelli che ricordano la fauna marina, ma con diverse influenze

"aliene".

GD: Il concetto base da cui siamo partiti è che, nello spazio, non esistono restrizioni di sorta per le forme degli oggetti: è per questo che le astronavi di Xenocracy hanno delle forme e dei colori assolutamente originali. Questi, poi, si rifanno ai colori di bandiera dei differenti pianeti, in maniera da caratterizzare visivamente le navi a seconda della loro appartenenza a questa o quella razza.

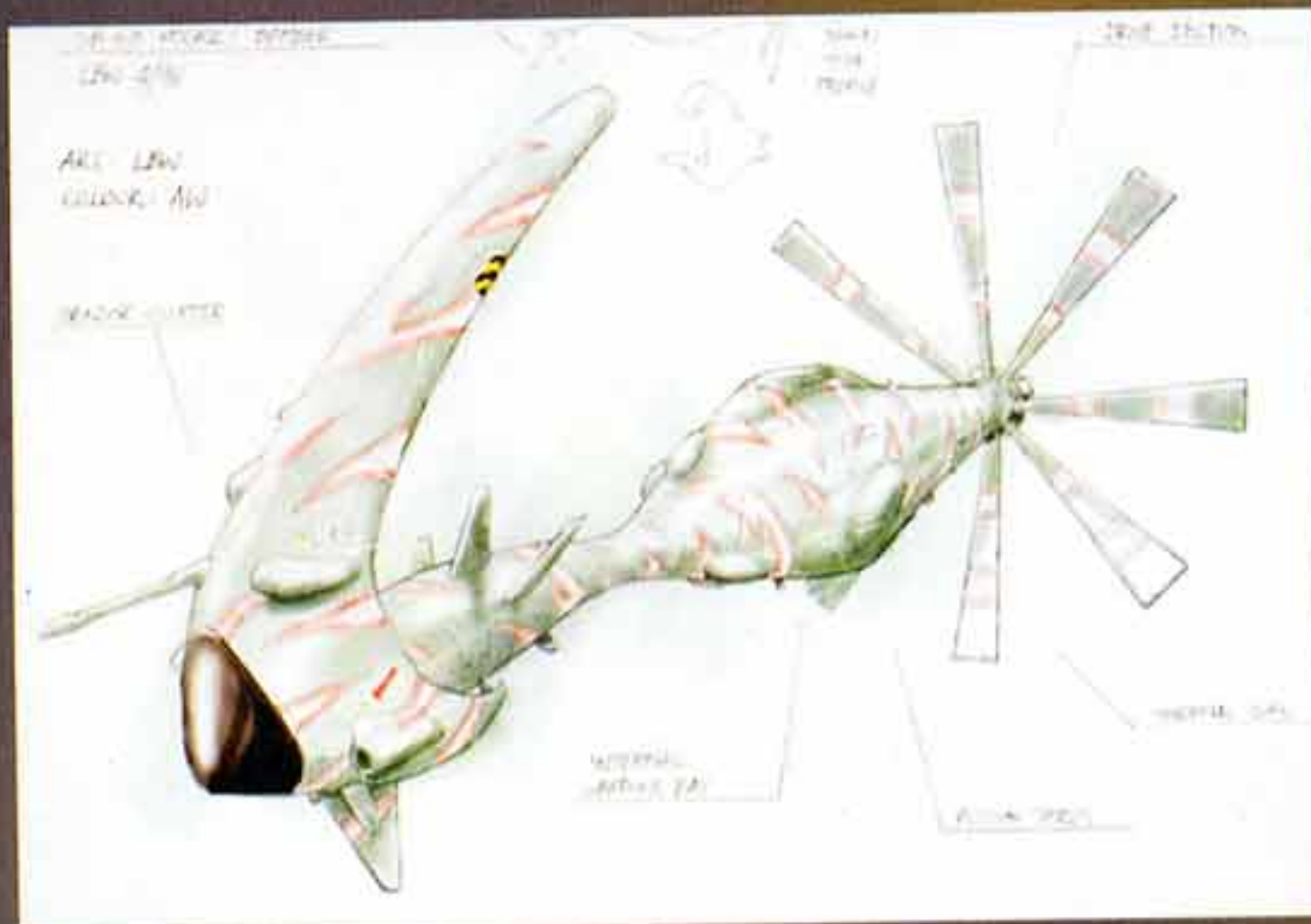
JP: E come si differenziano a livello di controllo e caratteristiche generali?

TF: Ogni astronave è indicata per un particolare tipo di missione: ovviamente ne esistono di veloci e di lente, di più o meno corazzate, di più o meno capaci in quanto a carico trasportabile; la scelta è dipendente dall'obiettivo della missione: se devi andare a scoprire una base aliena nascosta, prenderai la nave più agile e veloce, mentre se devi attaccare una stazione pirata ti interesserà soprattutto



tipo di rivolgimento della trama in relazione a ciò che accade in battaglia. In Xenocracy, invece, quello che succede nella parte strategica è diretta conseguenza di quello che accade durante l'azione vera e propria. Abbiamo comunque incluso una modalità Arcade in cui mancano gli elementi strategici, per chi vuole iniziare subito a volare: in un certo senso, può essere utile per avvicinarsi al gioco senza dover imparare da subito tutti gli aspetti relativi alla gestione strategica.

JP: Il gioco uscirà anche in versione PlayStation, e da quello che ho visto non sembra affatto un gioco adatto ad una console, almeno per gli aspetti manageriali. Avete sofferto di qualche tipo di limitazione nel dover





trentina: l'unica limitazione è data dalla potenza del PC, perché, più elementi appaiono, maggiore sarà la richiesta in fatto di potenza di calcolo. La comodità principale di questo meccanismo, visto che prevede la possibilità di salvare fino a quattro configurazioni, è che si possono creare diversi HUD per diversi tipi di missioni: ad esempio, un bombardamento richiederà la presenza di certi strumenti, mentre un dogfight ne richiederà altri. Invece di complicarsi la vita con tasti e sottomenu, il giocatore può di volta in volta disporre dei soli elementi che possono risultare utili per quel tipo di missione. Il gioco avrà comunque diverse configurazioni di default, costruite soprattutto in base alla potenza dei computer: per chi ha un PC meno veloce includeremo delle

programmare lo stesso titolo in maniera che si adattasse anche ad un sistema che, per sua natura, non è esattamente portato alla gestione di questo genere di titoli?

TF: Per sviluppare la versione PSX ci siamo avvalsi di due membri addizionali nel team di sviluppo (sette persona in totale, NdJP), ma non abbiamo sofferto di particolari limitazioni. Piuttosto che evitare di includere alcune caratteristiche nel gioco in sé nella versione per console, abbiamo preferito diversificare la gestione dei vari elementi, cosa che rende effettivamente Xenocracy un titolo praticamente unico nel catalogo PlayStation. A livello di base, si tratta esattamente dello stesso gioco, e proprio per questo crediamo che avrà un ottimo successo: è stato comunque divertente riuscire a farci stare tutto anche sulla console, visto che abbiamo sperimentato parecchie nuove strade.

JP: Siete partiti da qualche tipo di documentazione scientifica per riprodurre le superfici delle varie lune e dei pianeti?

TF: Inizialmente sì, ma poi abbiamo scoperto che la maggior parte dei pianeti e satelliti su cui il gioco si svolge hanno tutti un aspetto piuttosto roccioso e

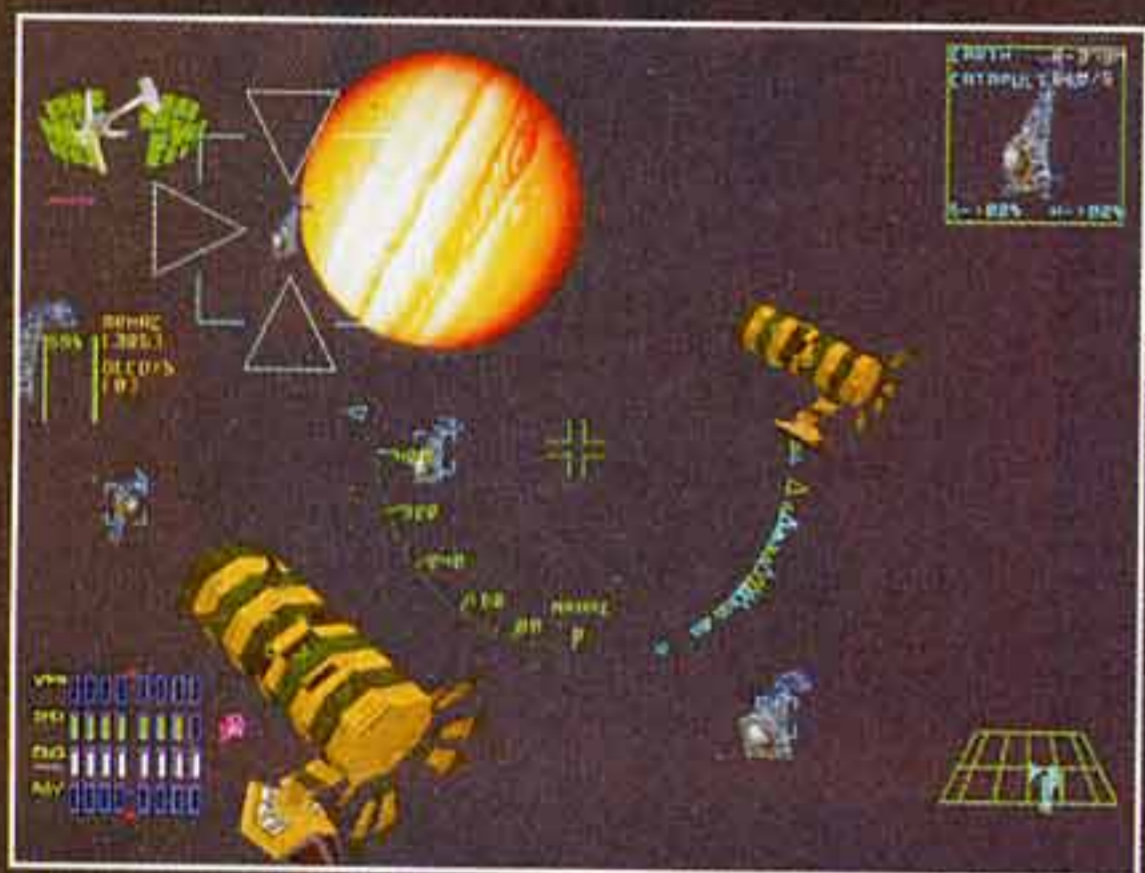


configurazioni di HUD che permetteranno di giocare ad una fluidità più che soddisfacente.

JP: Quante sono le missioni in totale e in quanti modi diversi può terminare il gioco?

TF: Il numero delle missioni naturalmente è variabile, ma siamo intorno alla trentina. In quanto ai possibili finali, ne esisto quattro o cinque differenti, ma soltanto uno corrisponde alla vittoria definitiva. Se, invece, il giocatore non rende come dovrebbe, può essere sostituito e quindi "licenziato", oppure può perdere tutto il suo team, oppure ancora i suoi servizi possono essere rifiutati per qualche motivo da un pianeta, e quando succede una seconda volta il gioco finisce. Il vero finale del gioco, tuttavia, prevede l'intervento di forze aliene su cui il giocatore non sa assolutamente nulla, e che vanno sconfitte per garantire la pace nel sistema solare. Lo scontro finale avviene proprio contro la nave madre aliena, e ti assicuro che non è una passeggiata.

JP: Da quanto mi è parso di capire, il giocatore di rado si trova da solo ad affrontare i nemici: esiste la possibilità di ottenere un supporto di qual-



desolato, soprattutto perché privi di qualsiasi atmosfera; per differenziarli, siamo quindi partiti dal presupposto che, tra 8000 anni (l'epoca in cui il gioco si svolge, NdJP), le superfici saranno state modificate dall'intervento degli uomini e degli abitanti, e anche tramite l'introduzione di un'atmosfera esse appariranno più abitabili e colorate di quanto non siano in realtà oggi. Comunque sia, la reale struttura del sistema solare e tutti i nomi dei corpi celesti sono stati mantenuti.

CD: Abbiamo comunque svolto diversi studi sul sistema solare per riprodurlo fedelmente, specie per quei pianeti che sono effettivamente dotati di atmosfera.

JP: Una delle cose più interessanti del gioco mi è sembrato lo H.U.D. pienamente modificabile dall'utente. Quanti elementi diversi è possibile avere sullo schermo in contemporanea?

TF: Anche tutti quelli disponibili, ovvero oltre una



che tipo oltre a quello dei wingmen?

TF: Oltre al wingman, che può essere scelto a seconda della missione e tra cinque differenti personaggi, in certe missioni si combatte al fianco delle forze appartenenti al pianeta per cui si sta lavorando. Ad esempio, se stai proteggendo un convoglio terrestre dall'attacco dei marziani, vieni aiutato non solo dal tuo eventuale wingman, ma anche dalle navi vedetta terrestri a guardia del convoglio: queste vanno per la loro strada e, a differenza dei wingmen, non sono sotto il tuo controllo, ma comunque sia esistono diverse missioni in cui non ti trovi a combattere in piena solitudine.

JP: Come si differenziano le unità dei vari pianeti? Assumono comportamenti caratteristici o tutte le navi si comportano allo stesso modo?

TF: Beh, le unità di uno stesso tipo si comportano allo stesso modo, ma ciascun pianeta dispone di una propria flotta dotata di una sua propria personalità: ad esempio, la Terra utilizza soprattutto grandi navi corazzate, mentre Marte preferisce dei velocissimi caccia. Inoltre, ogni pianeta dispone di astronavi strutturalmente diverse seppure simili nei compiti che affrontano, perciò ogni flotta presenta differenti caratteristiche di forma, agilità, velocità e fuoco.



JP: Quali ritieni che siano gli aspetti più innovativi di Xenocracy?

TF: Innanzitutto la configurabilità dell'H.U.D., che non ritrovo in nessun altro gioco, ma soprattutto l'interfaccia grafica nel suo insieme, che è dotata di uno stile decisamente originale. Le interfacce degli altri giochi di questo genere ricordano tutti una sorta di computer e sono piuttosto ripetitivi, mentre noi riteniamo di avere adottato delle soluzioni decisamente nuove a livello di design. Le stesse astronavi, d'altro canto, lo confermano.

GD: Un altro aspetto del tutto nuovo è che il giocatore si ritrova a lottare per la pace, e non per il puro gusto di farlo o per prevalere su qualche nemico specifico. Di volta in volta ci si trova a combattere su pianeti diversi contro avversari diversi, e ogni scelta a livello strategico influisce sull'andamento generale del conflitto. Riteniamo che anche questo tipo di struttura, estremamente aperta, sfrutti un approccio decisamente originale.

Al termine dell'intervista, Tony mi ha mostrato alcuni modelli poligonali delle unità aliene, che non erano ancora incluse nel gioco: in realtà non c'è menzione degli alieni neppure nel manuale, visto che arrivano come un evento del tutto imprevisto e a sorpresa, per cui fate finta di non saperne nulla... A titolo di informazione, comunque, gli oggetti erano composti in certi casi da oltre 110 poligoni, che si riducevano fino a meno di una decina a seconda della distanza di visualizzazione. Ancora una volta, il design sembrava particolarmente originale e azzeccato, ma potrete giudicare voi stessi dalle immagini di queste pagine. Sono poi seguiti i ringraziamenti di rito e lo spostamento in macchina verso Heathrow, per il quale sembravamo addirittura in eccessivo anticipo, ma questa parte ve l'ho già raccontata...

RIVEN

THE SEQUEL TO MYST



Myst se ne uscì in sordina. Niente strilli d'agenzia, niente comunicati stampa. Entrò nelle redazioni anonimamente e rimase lì, sugli scaffali, ad aspettare che qualcuno si degnasse di dargli un'occhiata. Era un CD-ROM solo per Macintosh e ciò deponeva maggiormente a suo sfavore. Poi, finalmente, venne caricato e lanciato. Per poco tempo, troppo poco. Rapidi scambi di sguardi tra gli astanti: E' troppo statico, sembra uno slide show. Non si poteva negare che a livello di maestosità grafica fosse un gioiello ma non era certamente paragonabile a quegli Under a killing Moon o The Seventh Guest, protagonisti degli albori dell'allora nuovo formato ottico. Myst venne congelato dalla maggior parte delle riviste specializzate con un voto un po' più che mediocre: correvano gli ultimi mesi del 1993.

Tre milioni e mezzo di copie vendute. In cima alle classifiche di vendita per più di tre anni. Strane isole surreali ed inquietanti. Meccanismi enormi bloccati dal tempo. Acqua ovunque. Il suo nome? Myst. Il suo seguito? Riven.



Questo è ciò che scorgete appena liberati dall'angusta cella dove vi troverete all'inizio del gioco.



La comunità degli utenti Macintosh, però, più attenta ai pochi prodotti

d'intrattenimento destinati al loro computer e abbastanza estranea alla stampa specializzata in giochi per PC, iniziò ad acquistare questa strana avventura. Il tam-tam iniziò a battere rapido e frenetico attraverso le poche fibre ottiche dedicate a Internet (ci si chiedeva: che cos'è? E' come una bbs, però grandissima). Un newsgroup, allora conosciuto e frequentato da pochi eletti, fu dedicato alla strana isola nebbiosa, uscita da un dipinto di Magritte. La stampa non specializzata si accorse che quel gioco era diverso da tutti gli altri e ne parlò. Myst non poteva essere confrontato con nessun altro prodotto per computer e, probabilmente, non doveva essere giudicato come tale.

In pochi mesi Myst diventò un fenomeno. La Broderbund, unica software house ad aver avuto il coraggio di investire qualche dollaro in quello strano progetto di due fratelli apparentemente svitati, ordinò immediatamente che venisse sviluppata la versione per PC.

Fu una sorta di secondo lancio: le riviste del settore esaminarono Myst un po' intimorite -Che avessero sbagliato? Perché tutti impazzivano per quel gioco così strano?-. I voti si alzarono, i giudizi si fecero più approfonditi.

In pochi anni Myst diventò leggenda. In vetta alle classifiche per oltre tre anni, dove continua a veleggiare indisturbato ancora oggi; tre milioni e mezzo di copie vendute; un milione di dollari in incassi; disponibile in qualunque formato, incluse PlayStation e Saturn. Un punto di riferimento imbattuto per l'avventura elettronica. Decine e decine di imitazioni, spesso di ottima fattura ma mai comparabili all'originale.

I due fratelli Robin e Randy Miller, ideatori e autori del gioco, passarono da svitati visionari pacifisti, figli

di un pastore protestante nella brulla campagna americana, a indiscussi e geniali maestri del divertimento elettronico.

Nel 1994, quando il successo era già conclamato ma ancora lontanissimo dal divenire quel fenomeno epocale che oggi sappiamo essere, la Broderbund annunciò al mondo un seguito: Myst 2. L'uscita del gioco era prevista per l'anno successivo.

Nessuno, però, aveva fatto i conti con la Cyan, il nome della modesta società di sviluppo dei nostri due fratelli Miller.

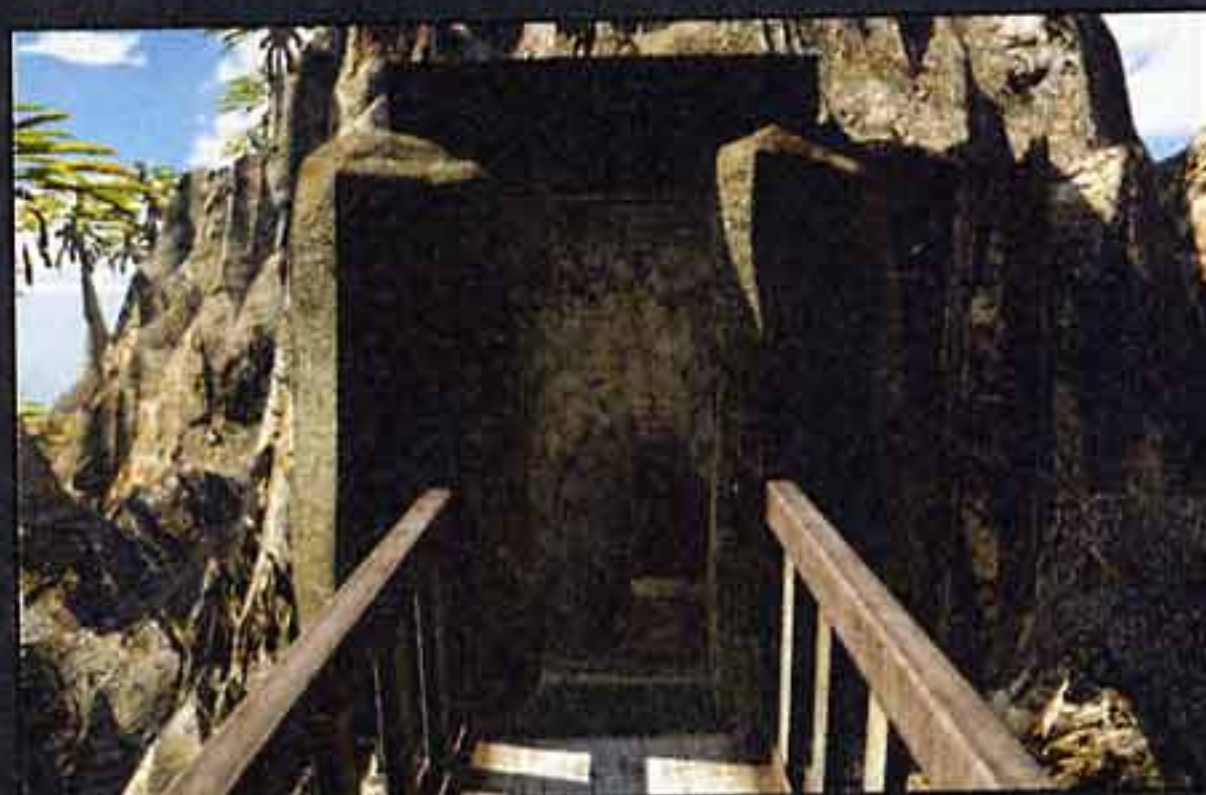
Si iniziò a lavorare al progetto, solo su carta. Migliaia di schizzi a carboncino vennero gettati sui fogli, che siamo obbligati a pensare come a ingiallite pergamene, e successivamente appallottolati e inoltrati nel cestino.

La responsabilità di poter ripetere un capolavoro della portata di Myst era davvero troppa: spesso il seguito di un gioco di successo si rivela essere una mera operazione commerciale con tempi di sviluppo difficilmente superiori ad un anno. E, forse, queste erano proprio le intenzioni della Broderbund. Fortu-



Le isole di Riven sono tutte connesse da una monorotaia collegata a enormi piloni d'acciaio.

Tirando la cordicella appesa a questo insettone meccanico scoprirete importanti dipinti.



Al centro di questo imponente tempio vi è una macchina per la registrazione di ologrammi.

Riuscirete ad entrare nell'immensa cupola dorata che si scorge dietro a questa montagna?





A mio avviso, una delle immagini più suggestive del gioco...



Uno dei tanti passaggi sotterranei di Riven: gli effetti di luce sono incredibili.



Ecco la piccola cabina che scorre sull'onnipresente monorotaia: vi aspetta.

all'immenso meccanismo in pietra con leve ed ingranaggi a vista che sia apre solo con un fortissimo stridio di attriti e cardini arrugginiti.

Gli anni passarono, non si seppe più nulla. Tutti continuavano a giocare a Myst e non pensavano più ad un suo seguito.

Finalmente, nei mesi immediatamente precedenti all'estate di quest'anno, il sito della Broderbund iniziò ad ospitare uno strano e misterioso link all'home page di un nuovo gioco: Riven, il seguito di Myst.

Ricominciò lo stesso tam-tam dell'epoca. Questa volta la stampa non fece storie e accolse la notizia con il dovuto entusiasmo. Curiosamente, più delle riviste dedicate ai videogiochi, della notizia si occuparono saggiamente i quotidiani e i magazines, settimanali e mensili, di informazione generica: da Wired a

natamente per noi, per i due fratelli Miller la cosa non poteva essere fatta in quest'ottica: Myst era più di un gioco; Myst era un libro, un mondo, un modo nuovo di raffigurare la fantasia e come tale doveva essere immaginato un seguito.

Nessuno, ma proprio nessuno, doveva rimanere deluso da Myst 2. Pena l'autoflagellazione spirituale degli stessi autori.

Il progetto, comunque, procedeva. Ad una velocità inammissibile per i tempi dell'informatica, ma procedeva.

Gli uffici della Cyan, ammorbiditi dall'inaspettata quantità di dollari che arrivavano dalla Broderbund, cambiavano lentamente aspetto. Dal garage di casa Miller si affittò una villetta. Dalla villetta all'imponente edificio strategico. L'ingresso degli studi passò dall'essere una consueta porta



Non avrete il tempo di sdraiarvi al sole... consolatevi con gli effetti di trasparenza dell'acqua.

TECNICISMI

Attenzione: campo minato.

La Cyan, per rispettare i tempi previsti di uscita del gioco, si è, probabilmente fatta un po' prendere la mano dalla fretta.

La versione di Riven che trovate nei negozi, almeno mentre scriviamo, soffre di un'incessante serie di fastidiosissimi bug che rendono l'esecuzione del gioco quasi impossibile.

Nella versione PC, fortunatamente non su tutte le macchine, i filmati vengono eseguiti due volte in successione. Abbassate la leva, abbassate la leva. E non solo: il puntatore, travestito da manina bianca, sovente sparisce lasciandovi completamente sconcertati. Solo dopo un'incessante serie di click, si degnerà di riapparire.

Nella versione Macintosh i filmati verranno eseguiti una sola volta ma nei posti sbagliati. Attiveremo un pulsante e si abbasserà una leva. Stesso fenomeno di PC per quanto riguarda la sparizione del cursore.

Che dire? Con questi difetti il gioco non è neanche valutabile. Tutta la recensione si basa sulla versione "patchata" del gioco.

In Internet, nel sito della Cyan dedicato a Riven, all'indirizzo www.riven.com, è disponibile sin dalla fine di ottobre un piccolo programma di update di circa 500 Kb che correggerà ogni difetto. Se, per sfortuna, non avete accesso a Internet e nessun amico sarà occorso in vostro aiuto, chiedete al vostro rivenditore, TGM alla mano (il patch lo troverete sul CD di gennaio. Comunque sia, se non è questo essere dei falliti, ditemi voi... NdSS).

Newseek, dal Time al Corriere della Sera.

I pochi pionieri di Myst, coloro che intuirono le potenzialità del gioco prima che ne venisse decretato il successo e si fecero portabandiera della sua grandezza, gongolavano: dopo tutto avevano avuto ragione. Tra quelli c'è anche chi scrive.

L'uscita di Riven venne fissata per il 31 Ottobre.

Nei giorni immediatamente antecedenti all'uscita, nessun rinvio era stato annunciato, il sito internet dedicato a Riven era quasi irraggiungibile. Solo, correva voce, fosse disponibile una patch per il gioco. Perché?

Il 2 Novembre, emozionato come un bambino, avevo tra le mani il pacchetto. Era proprio Riven. Lo giravo e lo rigiravo tra le mani come un oggetto magico. Lo si aspettava da tre anni e ora era lì, appoggiato sul sedile laterale della mia auto.

Era arrivato Riven.

Arrivate a casa. Disdicate i vostri impegni serali. Staccate il telefono. Pregate i vostri genitori di non oltrepassare i confini della vostra camera o addirittura chiedete loro di prendere due sedie e affiancarvi. Saranno contenti di non vedere sangue o udire strazianti urla provenire dall'impianto stereo. A proposito: alzate il volume.



Uno stupendo ponte di legno. Inservibile per i weekend ma importante per accedere alla foresta.

Avete il surround? Bene. Non lo avete? Non è un problema, i suoni di Riven sono 3D anche con un semplice impianto a due vie. L'ideale è abbassare le luci sino ad ottenere una visibilità discreta ma con una sorgente fioca. Non è possibile? Spegnete le luci.

Non passate troppo tempo a guardare il packaging di Riven: non è granché. Myst era più bello. Prendete il primo dei cinque CD che trovate nell'imponente astuccio e appoggiatelo, assaporando il gesto, nell'incavo del lettore.

Installate l'abbondante quantità di dati sul vostro disco fisso (propendiamo nel consigliarvi l'installazione completa per velocità e qualità audio) e, prendendovi tempo, lanciate il gioco.

La pretenziosità di Riven viene rilevata dai settaggi iniziali. Vi verrà proposto un test di calibrazione della

L'esperienza non è stata delle più tranquille. Ecco finalmente un'uscita dagli inferi.



Esaminiamo il missile posto davanti alla nostra strana cella -un cilindro metallico a picco sul mare- e scopriamo, ovviamente, che qualunque leva o pulsante non sortisce alcun effetto se non quello di produrre il tipico rumore di qualcosa che non è collegato ad una fonte di energia.

Riconosciamo lo stile di gioco, è vero, però c'è ancora qualcosa che non ci convince: tutto è troppo realistico. Di surreale troviamo ben poco: sembra di essere in Sardegna.

Le immagini a schermo pieno, che utilizzano lo stesso motore "a transizioni" che caratterizzava Myst, sono di un realismo impressionante. Il sapere che lì sotto, in fondo in fondo, ci sono dei poligoni ci appare impossibile. Le migliaia di colori su schermo, indispensabili per giocare, ci sono tutte e si vedono. Se non sono fotografie, poco ci manca.

Bisogna aspettare qualche minuto per urlare di gioia e scoprire, finalmente, che Riven è proprio ciò che aspettavamo da tanto tempo e che nulla ha da invidiare, anzi, al suo predecessore.

Ci basta salire un'altissima scala di pietra che ci porta quasi alla sommità dell'isola per scoprire che la bellezza delle immagini non disturba bensì sorregge l'atmo-

sfera del gioco.

Alla sommità della scala un portale di pietra ci conduce in una stanza dorata. In alternativa, un lunghissimo ponte sospeso ci promette di arrivare ad un'altra isola e ci incuriosisce che la stessa scala continui, questa volta scendendo, dall'altra parte della montagna.

Un pulsante posto appena fuori dal portale di pietra si rivela invitante. Lo attiviamo: con un maestoso e roboante suono di pietra che si trascina, acuti

stridii e fischi, osserviamo che la stanza dorata inizia a girare e con lei gira il portale di accesso. Dopo alcuni intensi secondi tutto si ferma: l'ingresso non esiste più. Al suo posto è una nicchia concava in cui spicca, a mezza altezza, uno spioncino. Non resistiamo alla tentazione di guardarci dentro: la stanza è ancora lì ma in posizione diversa.

Ed è allora che iniziamo a venire rapiti, come tanti anni fa in Myst, e a guardare, curiosare, cercare qualcosa che ci indichi qualcosa. Qualunque cosa.

In una parola: affascinati.

Iniziamo ad esplorare incessantemente tutto ciò che vediamo. Non ci attardiamo neanche a cercare di capire il perché delle cose o come funziona un dato meccanismo. Ci basta, per ora, esplorare. E le ore passano, copiose e inarrestabili, inducendoci a realizzare che non abbiamo ancora visto nulla di ciò che le isole di Riven ci offrono. Ci ricordiamo di aver tralasciato decine di bivi, di non essere entrati in tante caverne, di aver avuto paura di buie botole apparse sotto le nostre polverose calzature.

E ci sembra che le cose da vedere non abbiano mai fine. La meraviglia sale. I particolari sono di una bellezza mai vista: gli insetti che ci svolazzano attorno con il loro

facendo scendere la pentola, in pochi secondi di attesa udiremo uno schianto.

Recupereremo l'aggeggio saldamente chiuso: al suo interno ci sarà una bellissima rana rossa che, in pochi istanti, scapperà saltando e gracchiando. A che servirà tale creatura è uno degli interrogativi più pressanti della mia estenuata mente.

E poi, miracolo, l'acqua. Nei settaggi del gioco sarà possibile attivare o meno il movimento dei frequentissimi specchi d'acqua. L'effetto di translucenza e trasparenza dell'acqua, sia essa torbida e appena mossa dal vento o quella bianca e spumeggiante delle onde, è impagabile. Il tutto, ovviamente, perfettamente sincronizzato con gli effetti audio: lo scricchiolio secco del ponte di legno sospeso a pochi metri dall'acqua ferma che echeggia, quasi fossero gocce, nella caverna.

Il rombo delle onde sugli scogli, lo sciacquio delle piccole onde dei laghetti sulla sabbia. Ancora, le incredibili ambientazioni, visive e sonore, del mondo sotto-



Una galleria totalmente illuminata con luci blu: ci porterà, ovviamente, al mare.

In mezzo a quest'isola troverete un immenso lago che girerete in lungo e in largo. Da sotto.



Lo stesso ponte sospeso visto da un'altra inquadratura. Inquietante.



Uno scricchiolante piccolo ponte di legno sospeso a pochi metri dall'acqua.

rumoroso sbattere di ali, qualche strana creatura non umana che scappa alla nostra vista, gli infiniti oggetti curiosi, dotati o meno di qualche utilità per lo svolgersi del gioco, gli immancabili ologrammi, talvolta allegri, talvolta di una crudezza affascinante. Gli strani ed enigmatici giochi realizzati da chissà chi, chissà quando: uno strano manufatto di legno con due forche ai lati, da cui pendono altrettanti omini di legno appesi per i piedi. Alla base della forca, proprio sotto l'omino, un'inquietante tagliola dentata con meccanismo a molla.

Una curiosa carrucola a cui è appesa una pentola, molto simile a quelle traforate per le castagne, con un meccanismo di chiusura a scatto. Di fianco ad essa una scatola piena di qualcosa, paio di semi. Se metteremo uno di questi semi all'interno della pentola aperta e attiveremo la carrucola verso il basso,

marino di Riven. I lunghi viaggi su di una rudimentale batisfera a rotaie. Le alghe che si deformano al nostro passaggio, il rotondo rumore delle bolle che svolazzano verso la superficie.

L'audio costituisce un aspetto fondamentale di Riven: qualunque effetto speciale o musica è campionata a 44 Khz, la stessa qualità di un normale CD audio. Le musiche, ancora una volta, sono misticheggianti, eteree, impalpabili, per nulla invasive. Un capolavoro!

I filmati QuickTime, siano essi a schermo pieno o limitati a piccoli spazi quali quelle di una leva che si abbassa, sono perfettamente integrati nelle immagini statiche. Non uno sfarfallio, non un minimo cambiamento di colore. L'immersività è totale.

Provate a salire su di una assurda monorotaia sospesa e venire lanciati, a folle velocità, in una agghiacciante corsa tra tutte le isole. O addirittura in un carrello da miniera, spediti tra il buio e le fiamme, per riapparire chissà dove, totalmente privi di capacità di orienta-

RIVEN

THE SEQUEL TO MYST



Ecco lo strano veicolo d'acciaio che ci porterà a spasso negli abissi di Riven.



Una splendida casa tonda di argilla. Chi ci abiterà? Non ci è dato di sapere, nè è possibile entrarci.



ziale, ci sarà dato di vedere qualche attore impegnato a fare qualcosa, spesso a scappare, mai ci sarà data possibilità di interagire con qualcuno di essi nè di ricavare qualche informazione attraverso il dialogo. L'esperienza ludica di Riven, come già quella di Myst, ritrova nell'angosciante solitudine il suo punto di forza. Questa interessante caratteristica, spesso incompresa in parecchie recensioni, quasi tutte inglesi, è alla base del successo di Myst e Riven. La paura, non potendo incontrare o parlare con qualcuno, non riesce a materializ-

Una splendida foto panoramica dello strano villaggio composto da curiose casette tonde.

mento. Le isole di Riven, a differenza di Myst, sono tutte fisicamente collegate e possono essere esplorate ed affrontate parallelamente. Il processo di soluzione del gioco è quanto di meno lineare e più libero possa esistere. Alcuni enigmi, poi, sono risolvibili solo correlando tutto ciò che si è imparato nell'esplorazione di tutte le isole. Isole che, tra l'altro, sono aumentate, oltre che di spessore, anche di numero, passando dalle 5 di Myst alle 8 di questo Riven. Infine un'ultima considerazione: anche se, ogni tanto, come accade nel filmato ini-



La famiglia è una trappola per rane: a che servirà? Cosa dovremo intuire dall'uso di questo pentolone?



Un edificio? Uno stadio? No. Un bollitore. La fonte di energia di quasi tutte le macchine di Riven.

zarsi in nessuna forma. Rimane latente, aleggia. Siamo troppo abituati a incarnare le nostre paure in un perfido demone dagli occhi fiammeggianti. In Riven non è volutamente possibile. Uno delle caratteristiche di maggior impatto di questo gioco è la capacità di far sprofondata il giocatore in uno stato di assoluta emotività ed esasperata percezione sensoriale. Attori e comparse, come spiegano alla Cyan, sono stati inseriti nel gioco per assicurare che la mancanza di persone in Myst non era dovuto ad incapacità tecnica o povertà di programmazione, accuse esplicitamente pronunciate dalla stampa specializzata, bensì voluta. Lo spazio a disposizione per questa recensione è arrivato sadicamente a costringermi ad interrompere una storia di cui, a differenza di tantissimi altri giochi, si potrebbe raccontare ancora per pagine e pagine. D'altra parte, è giusto, questa storia interrotta dovete continuare a scriverla voi.

Massimo "Ulzi" Triulzi

PC

MAC

Concedetemi di sdrammatizzare un po' l'aulica atmosfera che ho voluto creare nella recensione. E' una battuta che da qualche giorno ha fatto capolino nella mia testa: Riven è un gioco da URL. Mi cospargo il capo di cenere e vi chiedo umilmente scusa.

Riven è veramente un capolavoro. E' come un libro che, una volta iniziato, non solo non si riesce a smettere di leggere ma non si vuole neanche finire tanto è bello il rimanere cullati nella sua fantasia. Le sue atmosfere surreali e la sua totale immersività ne fanno un'avventura davvero insolita, ed ineccepibilmente al di sopra di qualunque standard. E' anche vero che Riven, come Myst, costituisce un mondo separato dai consueti giochi di avventura: un paragone con i capolavori della Lucas, ad esempio, non è solo pericoloso ma è anche sconsigliabile. Qui non assisteremo a nessun divertente dialogo serrato, non c'è nessun personaggio fortemente caratterizzato e, più di ogni altra cosa, non comanderemo nessun nostro alter ego: il vero protagonista di Riven è il giocatore in prima persona. Nessun gioco, oltre ai due capolavori della Cyan, ha mai avuto l'intenzione di ricostruire un mondo fine a se stesso, così credibile e, nello stesso tempo, fantastico.

Unico dibattito, indirizzato a priori a chi non sarà d'accordo con il giudizio, Riven non è per tutti. Se siete tra quelli che d'estate amano recarsi in un villaggio vacanze e si divertono come matti tra sport e azione, Riven non è per voi.

Se, invece, soldi permettendo, preferite spendere le vostre vacanze in un viaggio senza meta, respirando l'atmosfera creata dai resti di antiche civiltà spazzate dal tempo, in luoghi imprecisati che si pongono tra l'Asia e il Sudamerica, senza sapere dove dormirete e senza preoccuparsi troppo di un eventuale ritorno, non potrete resistere all'acquisto di Riven.

In definitiva il miglior seguito ipotizzabile per un titolo leggendario quale è Myst.

N.B. Non è stata redatto un commento separato per la versione Macintosh e quella PC perché il gioco è esattamente uguale su ognuna delle due piattaforme, sia sotto l'aspetto grafico che su quello sonoro. Per PC è annunciata, a breve, una versione localizzata in lingua italiana anche se non ne è chiara l'utilità, dato che in Riven il parlato è minimo e insignificante è la sua importanza ai fini del buon esito del gioco.

HARDWARE MAC

Sul fronte Macintosh le cose si fanno più semplici: un qualunque Macintosh dotato di processore PowerPC ad almeno 90 Mhz è sufficiente per far girare Riven. Obbligatorio Mac OS 7.5 o superiore e 65 MB di spazio disponibile sull'hard disk (raccomandati 150 MB per l'installazione completa). E' consigliato un impianto stereofonico esterno.

HARDWARE PC

La versione per PC di Riven gira solamente sotto Windows 95. Il cloccaggio della vostra CPU, ovviamente un Pentium, deve essere di almeno 100 Mhz. 16 i MB di RAM richiesti dall'applicazione, CD Rom 4x, scheda grafica VGA a migliaia di colori e ben 75 MB di spazio libero sul disco fisso (caldamente consigliati 150 MB per l'installazione completa). Sul fronte sonoro, è necessaria una qualunque scheda audio riconosciuta da Windows. Riven si avvale delle Direct X di Microsoft, incluse nel CD di installazione. E' consigliato un impianto stereofonico esterno.

PRESENTAZIONE

GRAFICA

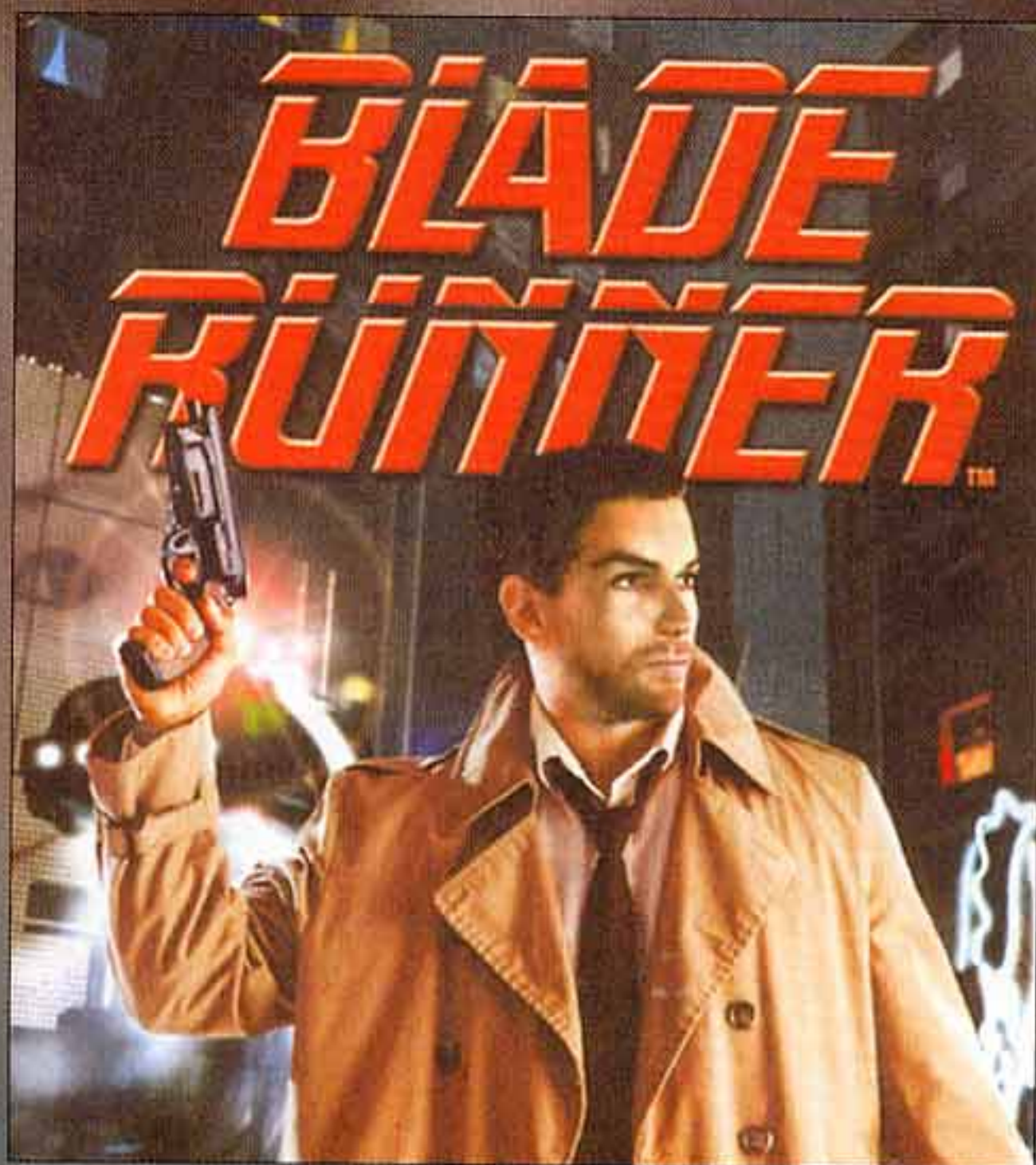
SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

94

GLOBALG



...ho visto cose che voi umani non potreste immaginare: ho visto navi da combattimento in fiamme al largo dei bastioni di Orione e i raggi B balenare nel buio vicino alle porte di Danoiser. E tutti quei momenti, andranno perduti nel tempo come lacrime nella pioggia...



Con queste parole si conclude uno dei capisaldi della cinematografia contemporanea nonché il film a mio avviso più bello che sia mai stato realizzato. So già che questa affermazione potrà far storcere il naso ad alcuni (anche se non molti), ma è un dato di fatto che Blade Runner sia una pietra miliare dell'immaginario collettivo contemporaneo, alla pari di un altro lungometraggio quale Alien che, guarda caso, porta la firma dello stesso regista: Ridley Scott.

Le cose per Moraji non si stanno mettendo bene: forse se riuscissimo a liberarlo con un colpo di pistola ben mirato... già, ma dove?

Prima di questi due film, la fantascienza era quella pulita, tecnologica e asettica della Metropolis di Fritz Lang o di "2001: Odissea nello Spazio" di Kubrick, un'altra pellicola rivoluzionaria per l'epoca e capace di plasmare l'essenza di un settore della cinematografia per gli anni a venire. Nel futuro dei primi anni '70 infatti tutto era bello, migliore, evoluto, ordinato: la sola eccezione è rappresentata dalle implicazioni sociali narrate ad esempio in Rollerball, ma stando a quello che si vedeva sugli schermi in quegli anni c'era da pensare che ci avrebbero atteso periodi radiosi. Ora non è più così. Basta guardare un qualsiasi film di fantascienza dei nostri giorni, leggere un libro di Gibson o aprire a caso un albo di Nathan Never, per vedere storie che narrano di un futuro degradato, dove l'uomo non è stato capace di mantenere uno sviluppo sociale pari a quello tecnologico, in cui le città si sono trasformate in megalopoli sporche, piovose e affollate quasi fossero enormi bazar del terzo millen-



Le tinte azzurre di questa locazione ci suggeriscono che siamo da Chew, uno dei fabbricanti di occhi per i replicanti: se lo torchiate per bene e con le giuste argomentazioni, verrete a scoprire dove abita J. F. Sebastian...

una nuova svolta all'immaginario della nostra generazione; eppure non si è limitato a questo, perché a un primo livello di lettura puramente "esteriore" se ne aggiunge un altro, a mio avviso ben più pregnante. Basato sul racconto del 1968 "Do Androids Dream of Electric Sheep?" dello scrittore di culto Philip K. Dick, Blade Runner narra la storia di un ex-poliziotto (l'attore Harrison Ford) che viene reclutato dalla Polizia come cacciatore di taglie e posto all'inseguimento di un gruppo di androidi (o "replicanti") della generazione Nexus 6, i quali, dopo essersi ammutinati su un cargo spaziale e aver ucciso tutto l'equipaggio, sono riusciti ad atterrare sulla Terra e a mimetizzarsi con la popolazione. Da questo spunto pren-

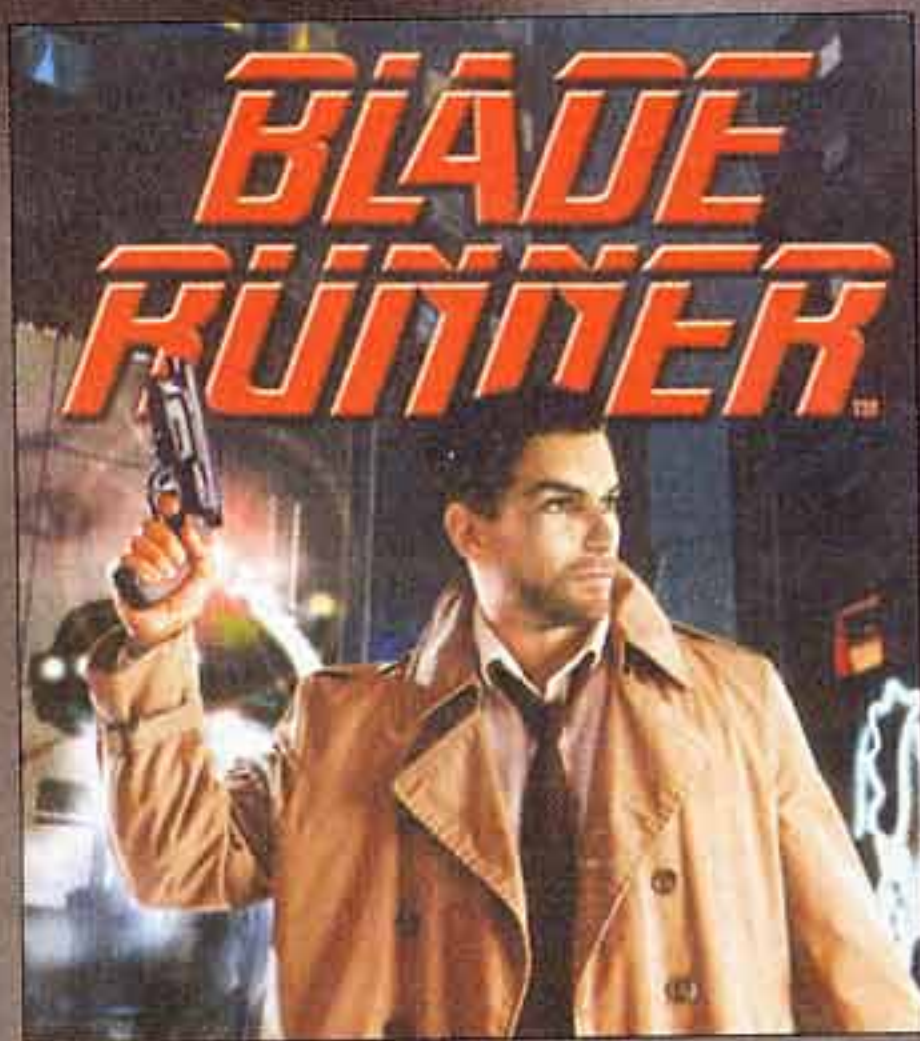
nio, dove l'inquinamento rende la luce del sole e l'azzurro del cielo dei ricordi di un passato ormai lontano. Il corpo umano, finora simulacro inviolabile della nostra spiritualità, è diventato una cosa sola coi nuovi innesti bio-tecnologici che la scienza è stata capace di elaborare: solo così si possono spiegare gli occhi dorati Zeiss-Ikon di "Burning Chrome" o, appunto, gli stessi replicanti di Blade Runner. Chiunque abbia un minimo di cognizione di causa, capirà che il film del regista inglese, datato 1982, ha dato

Qui è stato quando mi sono convinto che Blade Runner meritava il Top Score: siamo nella casa di J.F. Sebastian e un fascio di luce attraversa le grate dell'ascensore, dividendosi in un'infinità di raggi. Il tutto calcolato in tempo reale, dato che basta mettere McCoy nella zona giusta per vederlo illuminarsi o meno a seconda che sia esposto o no alla luce.



Ecco l'ESPER, lo strumento preso pari pari dal film grazie al quale potrete analizzare le fotografie che raccoglierete nel corso dell'avventura. L'utilizzo è semplicissimo e basta "esaltare" la zona giusta per scoprire interessantissimi indizi.





Lucy corre sulla superficie di un pianeta extra-mondo, alle sue spalle il primo bagliore di un'esplosione nucleare: è solo un sogno, ma ripensandoci col senno di poi capirete cosa vuol dire. E sarà sconvolgente...



Siamo appena atterrati davanti al palazzo del Bradbury e ci apprestiamo a entrarvi: ciò che vedete in questa foto non è un'immagine statica ma uno scenario dinamico nel quale camion e spinner poligonali si muovono sotto la pioggia. Semplicemente da applausi...



Le luci al neon lampeggiano incessanti sotto la pioggia, la musica ritmata esce dalle porte dei locali, la pioggia continua a flagellare il suolo della città e delle donne nude si agitano in delle bolle di plexiglas: benvenuti a Nightclub Row

derà luogo una storia che, secondo la mia personalissima opinione, incarna la più lucida rappresentazione del rapporto Uomo-Dio che abbia mai visto sullo schermo (ma anche altrove): questi replicanti, in tutto e per tutto uguali agli esseri umani a eccezione di una forza e di un'intelligenza di livello superiore, sono stati infatti creati da un genio di nome Tyrrell, il quale, dopo averli dotati di ricordi artificiali, li ha realizzati in modo da non farli vivere più di quattro anni.

È una foto che avrete già visto, ma non potevo non metterla: il bar di Howie Lee è infatti una delle locazioni meglio riuscite del gioco, con gli spinner che solcano il cielo, la pioggia battente che si illumina passando sotto i riflettori, i passanti che camminano per strada conferendo ancora maggior realismo alla situazione e i neon lampeggianti che scandiscono il battito elettrico del cuore della città.



Si scoprirà allora che i replicanti non sono giunti sulla Terra per godere gli ultimi attimi della loro esistenza, ma per riuscire piuttosto a raggiungere il loro creatore e a chiedergli quelle stesse spiegazioni che prima o poi si affannano e si rincorrono nella mente di tutti noi: chi siamo realmente, qual è il nostro futuro, quanto ci resta ancora da vivere. Memorabile a tal proposito è la scena nella quale l'androide Roy Batty (interpretato da Rutger Hauer) riesce finalmente a parlare con colui che lo ha progettato e gli chiede di rimediare ai propri errori: "Voglio più vita", gli dice pregandolo e minacciandolo al tempo stesso, e quando Tyrrell gli risponde che non c'è alcuna possibilità di rimediare al proprio operato, Roy Batty lo uccide baciandolo sulla bocca e frantumandogli la scatola cranica tra le proprie mani. In questa sequenza io ho visto la parafrasi del rapporto odio/amore tra l'Uomo e Dio, da un lato riconoscente al proprio creatore per la vita concessagli e dall'altro angosciato e in collera per un'esistenza che lo porta sempre più vicino alla morte ogni secondo che passa. "La candela che arde col doppio dello splendore si consuma in metà del tempo. Tu sei il mio Figliol Prodigio: godi più che puoi", così dice Tyrrell a Rutger Hauer prima di essere ucciso; non credo di essere in errore affermando che le implicazioni celate dietro a una frase del genere vanno ben oltre i propositi di puro intrattenimento che qualsiasi altro film di fantascienza abbia mai potuto vantare. Eppure, ancora una volta mi trovo a dover dire che Blade Runner non si è limitato solo a questo: con la sua Los Angeles degradata, la sua popolazione multi-etnica in lotta per la sopravvivenza, le multinazionali che detengono il vero potere economico del paese e una razza umana che ha trovato nello sviluppo tecnologico il contraltare alle proprie aberrazioni spirituali, il



Oltre che al KIA e all'ESPER, un altro strumento che dovrete imparare a usare è quello per il test Voigt-Kampff, che vi permetterà di capire se un certo soggetto sia un replicante o un umano. Il manuale non si dilunga troppo circa il suo utilizzo e almeno le prime volte si procederà nell'esame a casaccio. Sostanzialmente si possono effettuare domande di tre diverse intensità (bassa, media e alta) e osservare la reazione dell'esaminando in base alla contrazione della pupilla e al tono di voce. L'importante è non essere mai ripetitivi e variare costantemente l'intensità dell'interrogatorio.

film di Ridley Scott ha anticipato quello che potrebbe essere ben più che uno dei tanti plausibili futuri alternativi, quantomeno stando a quello che si può cominciare a osservare già nei giorni nostri nei ghetti delle megalopoli americane. Come se ciò non bastasse, Blade Runner ha significato le luci della ribalta per uno dei più grandi compositori contemporanei, quel Vangelis (al secolo Vangelis Papatthanassiou) che ha realizzato la stupenda colonna sonora del film in questione, nonché altri capolavori della musica "instrumental" quali Direct, Voices, Oceanic e la suggestiva "1492 - Conquest of Paradise". Capirete allora il perché di tanto entusiasmo da parte mia nei confronti di questo lungometraggio e sono sicuro che a maggior ragione comprenderete il mio entusiasmo quando, ormai più di un anno fa, vidi in un salottino per pochi intimi, allestito nello stand della Virgin all'E3 di Los Angeles, il primo filmato del gioco tratto dal succitato film. In questi mesi ho più volte cercato di carpire notizie riguardanti Blade Runner e sono così passato dalla dimostrazione che la Westwood ci aveva riservato nella West Hall del Convention Center di Atlanta a quella organizzata nel sotterraneo dello stand della Virgin durante l'ultimo ECTS: quanto a quest'ultima, credo sia da notare che per la prima volta ho visto i giornalisti delle più disparate testate del mondo alzarsi in piedi al termine dell'illustrazione del gioco e tributare una "standing ovation" a Louis Castle, il produttore del gioco. Già questo la dice lunga...

Ora, finalmente, ho potuto mettere le mani sulla confezione finita di uno dei giochi più attesi dell'anno. Inutile dirlo, la grandezza del film cui si è ispirata la casa di Las Vegas ha influito notevolmente sulla realizzazione dell'avventura, dato che siamo di fronte a uno di quei titoli che potrebbe (al mercato l'ardua sentenza) diventare una nuova pietra miliare nel campo delle avventure. I motivi che mi inducono a sbilanciarmi in simili affermazioni sono presto detti: la licenza totale concessa dalla "Blade Runner Partnership" (società che possiede il copyright del film) alla software house del Nevada, l'engine che gestisce l'avventura, il sistema dinamico dell'Intelligenza Artificiale del gioco e, infine, la sceneggiatura.

IMPRESSIONI DI UN AZZECCAGARBUGLI...

Ci sono delle cose che mediamente un recensore tiene per sé al momento di scrivere un articolo, vuoi perché si tratta di opinioni strettamente personali che potrebbero non interessare chi legge l'articolo, vuoi perché alle volte si parla di cose impalpabili quali sensazioni, intuizioni, sospetti, cose non sicure sulle quali si preferisce non esporsi. Contrariamente però a quanto mi consiglierebbe di fare il buon senso, mi sbilancerò in un paio di considerazioni che se azzeccate deporranno a mio favore negli anni a venire, ma che se sbagliate mi esporranno al vostro ludibrio. E siccome il pericolo è il mio mestiere, è giunto il momento di iniziare: la prima cosa che mi lascia perplesso è l'effettiva entità dei cambiamenti cui può essere soggetta la storia. In altre parole, potrebbe essere che i 13 finali diversi siano effettivamente solo altrettanti modi diversi di concludere l'avventura, diramazioni quindi che non iniziano a metà gioco o magari prima, ma semplici bivi che intervengono verso la fine di una storia che per tre quarti potrebbe essere sempre la stessa. Finire il gioco due volte mi ha chiarito molte cose ma purtroppo non tutte. In secondo luogo, non mi è ben chiaro quanto il test Voigt-Kampff influenzi effettivamente il prosieguo dell'avventura: sia avendo la certezza che un personaggio sia umano o replicante, sia invece disinteressandosi alla sua natura, le cose non paiono cambiare poi molto. Da ultimo, mi sorge il dubbio che alla fine i personaggi coi quali avere una vera e propria interazione siano due, massimo tre: mi riferisco a Lucy, Gordo e forse Dektora. Certo, posso decidere di ammazzare o meno quasi tutti gli "attori" dell'avventura, posso farmeli amici o nemici, ma gli unici esseri capaci di stravolgere effettivamente l'esito di una partita mi sembrano quelli succitati. Rileggendo queste righe mi accorgo però che questo vuol dire cercare proprio il pelo nell'uovo: anche ammettendo che abbia visto giusto (cosa di cui dubito), resta il fatto che nessun'altra avventura attualmente sul mercato può vantare né il grado di interazione garantito da Blade Runner né lo spropositato numero di diverse conclusioni.

8 PERSONAGGI IN CERCA D'AUTORE...

I protagonisti di *Blade Runner* sono tali e tanti che illustrarli tutti richiederebbe almeno un'altra pagina di recensione: non potendo elencarli tutti e diciotto ci soffermeremo quindi su quelli veramente importanti, con cui avrete veramente a che fare, giusto per avere un'idea di quali sono le persone con cui si avrà a che fare nel corso dell'avventura...

McCOY



Siete voi, il protagonista del gioco. Siete al vostro primo incarico e non immaginereste mai che da un banale criminale in un negozio d'animali possa avviarsi un'indagine che cambierà radicalmente la vostra esistenza.

GUZZA



È il tenente corrotto della Polizia: può esservi amico o nemico, ma quello che è importante sapere è che è una persona spietata che non guarda in faccia nessuno. Non fidatevi mai di lui: potreste pagare con la vita...

STEELE



È un altro *Blade Runner*: affascinante, spietata, mascolina, Crystal Steele avrà spesso a che fare con voi, aiutandovi alle volte ma anche cercando di intascare lei per prima la taglia sulla testa dei replicanti. Amica o nemica?

CLOVIS



È il leader dei replicanti: forte, intelligente, colto, amante della poesia e della retorica, guiderà i suoi amici sulla Terra nella speranza di arrivare al suo creatore, Tyrrell. Non è solo un nemico: potreste scoprire in lui un fratello...

SADIK



È il braccio destro di Clovis: abile artificiere, spietato nelle esecuzioni, si macchierà di quasi tutti i reati che vedono protagonisti i replicanti. Quando le vedete state all'erta: non c'è da aspettarsi nulla di buono...

DEKTORA



Una delle donne del gruppo dei replicanti, Dektora lavora come spogliarellista all'Early Q. Potrebbe diventare la vostra amante così come potreste trovarvi costretti a ucciderla. Può essere molto pericolosa.

LUCY



Giovane, innocente ma con una grossa carica erotica, Lucy sarà la causa scatenante degli eventi che vi vedono protagonista. Potrebbe nascere del tenero tra voi e lei, a patto che le dimostrate di non essere un cacciatore...

TYRRELL



È lo spietato genio che ha creato i replicanti e un impero economico sul loro commercio. Rinchiuso nella sua gigantesca roccaforte, la Tyrrell Corporation, avrà a che fare con tutti i principali personaggi del gioco. E non solo...



L'eccezionale gestione delle luci di *Blade Runner* ha forse il suo massimo esempio in questa locazione, semplicemente impressionante sotto il profilo tecnico. So di ripetermi con questi commenti, ma quando ogni singola schermata lascia a bocca aperta, non si può che sottolineare come *Blade Runner* sia il gioco più bello da vedere nella storia dei videogame.

Per non rischiare di disorientare le vostre menti già oberate dalle mie logorroiche dissertazioni, vedrò di procedere con ordine. Partiamo quindi dalla licenza che la Westwood è riuscita a ottenere: totale, seppur con l'eccezione dei diritti dello sfruttamento d'immagine di Harrison Ford. A differenza di altri titoli che finora sono riusciti a ottenere lo sfruttamento solo parziale dei film cui si rifacevano, in *Blade Runner* potremo non solo assistere a tutte le sequenze che hanno reso famoso il film, ma anche ascoltare una colonna sonora largamente ispirata a quella di Vangelis: questo significa, per coloro che abbiano già visto il lungometraggio, la più profonda immersione nell'atmosfera originaria del film, men-

te lo stato dell'arte (senza tra l'altro che si renda necessaria alcuna scheda accelerata): no, quello che lascia veramente basiti è la gestione delle luci, che a mio avviso non ha eguali nella storia dei videogame. Dai laser della discoteca alla pioggia che si rischiara passando sotto i lampioni, dai riflettori che illuminano in tempo reale chiunque si muova entro il loro raggio agli effetti di diffrazione osservabili nell'edificio dove vive J.F. Sebastian, *Blade Runner* è uno sfoggio di tecnica che non solo lascia a bocca aperta ma fa seriamente riflettere su quali siano gli orizzonti della programmazione ancora inesplorati, dai quali un solo anno di 3Dfx ci sta già allontanando. Come ben sapete però, per bella che possa essere non basta la sola grafica a farmi gridare al miracolo, e se riferendomi al

Finalmente siamo riusciti a ottenere un colloquio con Tyrrell e, una volta entrati nel suo palazzo, veniamo accolti dalla bella Rachel, uno dei personaggi presenti anche nel film originario. Chiunque abbia visto il capolavoro di Ridley Scott apprezzerà senz'altro la fedeltà con cui questa locazione è stata ricreata.



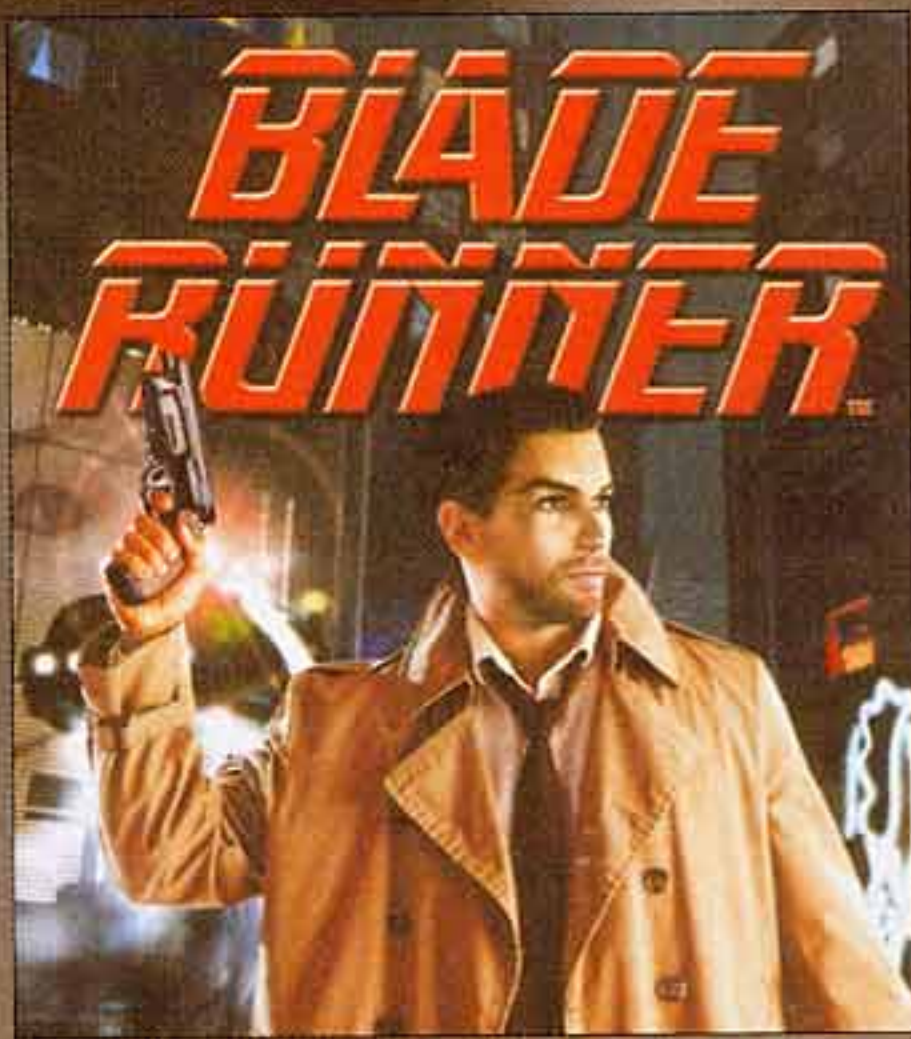
tre, per coloro che non avessero mai visto il capolavoro di Ridley Scott, la possibilità di giocare a un videogame accompagnato da delle musiche che ormai sono entrate nella leggenda delle colonne sonore di tutti i tempi (svariate sono le trasmissioni televisive, le pubblicità e addirittura i jingle alla radio che le hanno sfruttate in questi 15 anni). Se già tutto ciò risveglia in voi la voglia di mettere le mani quanto prima su questo promettentissimo titolo, lasciate che vi racconti qualcosa di più sul motore che muove il gioco. Per la prima volta, almeno stando a quanto la mia labile memoria mi conceda di ricordare, abbiamo un'avventura mossa da un engine completamente poligonale che gestisce non solo i fondali ma anche, udite udite, i personaggi su schermo. Ciò significa che non ci dobbiamo più accontentare di sprite applicati su sfondi finto 3D (l'ultimo esempio che mi viene in proposito è *Star Trek - Generazioni*, ma anche *Under a Killing Moon* e *Pandora Directive* credo rendano bene l'idea), potendo contare su veri e propri ambienti poligonali, ambienti tra l'altro realizzati così bene da strappare commenti estasiati a qualunque persona li abbia visti. Quello che colpisce non è tanto il fatto che ogni singolo personaggio sia composto da circa 120.000 poligoni, né il fatto che effetti quali fumo, pioggia e riflessi sono semplice-

gioco dei Westwood Studios uso il termine "capolavoro", dei motivi ci dovranno pur essere: per cominciare, direi che potremmo parlare della gestione dinamica dei personaggi e della sceneggiatura. Siccome questi due fattori sono inscindibilmente correlati, vedrò di trattarli congiuntamente, tornando per un momento a discutere del film: anzi, delle due versioni del film.

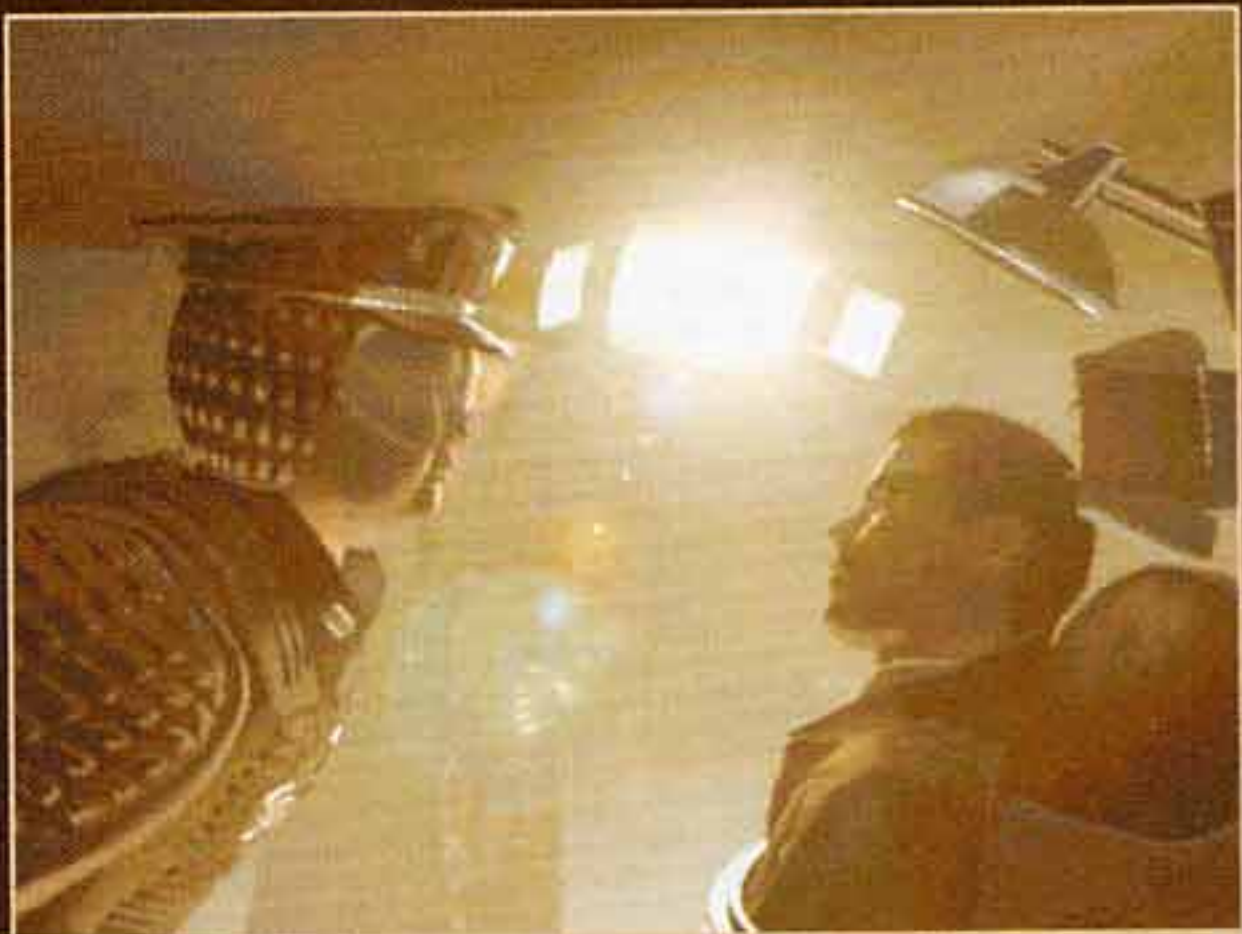
Eh già, dovrete sapere infatti che la versione di *Blade Runner* uscita nel 1982 non era quella originariamente "girata" da Ridley Scott: vuoi per le cupe ambientazioni di Syd Mead e Lawrence G. Paul, vuoi soprattutto per i risvolti impliciti nel film, la casa di produzione decise che andavano apportati dei cambiamenti in modo da rendere il lungometraggio più consoni ai palati commerciali dell'audience americana. Di conseguenza fu aggiunta la voce narrante di Harrison Ford (la produzione aveva paura che l'audience non capisse i momenti salienti della storia), venne tagliata un'importantissima sequenza di circa 15 secondi e ne fu aggiunta un'altra presa invece dalle "rimanenze di magazzino" di *Shining* (il celebre film di Stanley Kubrick interpretato dal mitico Jack Nicholson). Ora, il vero punto che fa la differen-



Nella Nightclub Row ci sono due locali notturni nei quali si dovrà per forza entrare: uno di questi è quello di Early Q, nel cui interno si esibisce Dektora, uno dei sospetti su cui stiamo indagando. Il trucco sta tutto nel riuscire a entrare nel privé eludendo la sorveglianza del nerboruto "buttadentro". Io non voglio dire nulla, ma chi si ricorderà di un certo George Stobard e di una capra...



ricordi e conscia ormai del fatto di essere anch'essa una replicante, fugge di casa in preda a una crisi emotiva. Harrison Ford, a questo punto, si siede di fronte al suo pianoforte, guarda le foto in bianco e nero dei suoi antenati (lui che aveva dei veri ricordi) e si assopisce. Ora, chi ha visto il film faccia avanzare il proprio videoregistratore immaginario verso la fine: vedrà Deckart fuggire di casa insieme a Rachel dopo aver ucciso Roy Batty. Aperta la porta, i due corrono verso l'ascensore e, mentre questi aspettano che arrivi al piano, Harrison Ford viene attirato da un oggetto che un altro personaggio del film gli aveva lasciato davanti alla porta, un piccolo origami a forma di unicorno. Deckart lo prende in mano, sorride amaramente, si gira ed entra nell'ascensore. Segue quindi la sequenza a lieto fine presa, come spiegavo sopra, da *Shining*. Questa è la versione del 1982. Nel *Director's Cut* del 1993 non solo viene tolta questa scena finale, ma vengono mostrati 15 secondi in più che cambiano radicalmente il film: tornando indietro alla scena in cui Rachel scopre la verità sul proprio conto, vediamo Harrison Ford addormentarsi davanti al pianoforte e fare un sogno in cui un unicorno corre liberamente per un bosco. Dopodiché si risveglia e il film continua. Capite? Deckart conosceva alla perfezione i sogni di Rachel, ma a quanto pare qualcun altro conosceva alla perfezione i suoi sogni, al punto da lasciargli proprio davanti alla porta di casa un origami raffigurante un unicorno. Perché anche Harrison Ford era un replicante: quelle foto dei suoi lontani parenti che lui guardava prima di addormentarsi erano false, non essendo altro che finti ricordi creati dallo stesso Tyrrel, così come la foto della stessa Rachel che la ritraeva da piccola sorridente di fianco a una madre che non aveva mai avuto. Ma perché, vi starete sicuramente domandando voi, mi sono perso in questa lunga disquisizione sulle differenze tra la versione del



La situazione si mette male: Dektora ci ha fatti arrestare e siamo stati catturati da due poliziotti che sono convinti che noi si sia dei replicanti. La sequenza dell'interrogatorio è una delle più belle del gioco (insieme a quella successiva della fuga di Clovis dal palazzo di Tyrrell) e una delle più realistiche e meglio realizzate nella storia dei videogiochi. Ho detto poco?

za tra l'edizione del 1982 e il "Director's Cut" del film edito nel 1993, è appunto quella brevissima sequenza cui accennavo sopra: nel film, Harrison Ford si innamora di una tale Rachel (la bella ma bizzosa Sean Young), segretaria di Tyrrel, che in seguito si scoprirà essere pure lei una replicante. Verso la metà del film Rachel comincia a intuire che lei stessa potrebbe essere una replicante (di una generazione ancora più evoluta della Nexus 6) e si reca a casa di Deckart (l'ispettore impersonato dallo stesso Harrison Ford) per ottenere chiarimenti: questi finisce per farle capire la verità e, quando lei obietta che eppure ha dei ricordi della sua infanzia, lui le racconta per filo e per segno una serie di aneddoti della sua gioventù che in teoria solo lei avrebbe potuto sapere. Tyrrel, si scoprirà, per non causare squilibri psicologici nei replicanti innestava loro dei ricordi artificiali, dei frammenti di vita vissuti da altre persone che avrebbero contribuito a rafforzare nelle sue creazioni la convinzione di essere in tutto e per tutto degli esseri umani. Rachel, ovviamente sconvolta del fatto che Deckart conoscesse così bene i suoi

film del 1982 e quella del 1993? Perché, vi rispondo io, al momento della presentazione del gioco in quel di Atlanta, mi è sorto spontaneo domandare a Louis Castle: "ma *Blade Runner* è ispirato alla versione originaria del film o al *Director's Cut*? In altre parole, nell'avventura si impersona un umano o un replicante?". Ebbene, il vice-presidente dei Westwood Studios mi ha spiegato che nel gioco è implementato un sistema dinamico di Intelligenza Artificiale grazie al quale 18 dei 70 personaggi presenti potranno essere di partita in partita degli umani o dei replicanti, con tutto ciò che ne consegue. *Blade Runner* non avrà quindi un solo finale, ma molteplici conclusioni che varieranno di volta in volta in base alle vostre interazioni con chi vi circonda. Non solo: nel corso del gioco non verrà mai detto chiaramente se voi stessi siete un uomo o un androide e, di conseguenza, ogni volta che avrete finito l'avventura vi resterà sempre il dubbio di cosa sarebbe potuto accadere se vi foste comportati in modo diverso. "Ho fatto bene ad aiutare quel personaggio?". "Sono un Replicante o un normale essere vivente?". In questi casi potreste sempre giocare una nuova partita, ma nel frattempo verranno cambiate le variabili assegnate ai 18 personaggi di cui sopra, col risultato che andrete incontro a una nuova trama e a nuovi interrogativi. *Blade Runner* è quindi un gioco che non vi darà mai certezze ma che in compenso dovrebbe garantire una longevità davvero notevole: considerando che stiamo parlando di un'avventura, un genere in cui il titolo lo si finisce una volta e poi lo si ripone sullo scaffale, direi che siamo di fronte a un qualcosa di

Siamo a uno dei finali del gioco: Clovis legge una poesia sul letto di morte. Gravemente ferito, coi suoi sogni infranti e conscio del fatto che gli resta poco da vivere, ci chiede di ucciderlo. Lo facciamo...



Prima dell'Hotel Yukon scoprirete che esiste questo ingresso alle fogne, che vi tornerà particolarmente utile quando vorrete spostarvi per la città dopo che vi avranno sequestrato lo spinner.



Nelle fogne che percorrono Los Angeles, sotto uno scroscio d'acqua che fuoriesce da un condotto fognario, mi trovo ad affrontare due poliziotti che mi stanno dando la caccia. Ho scelto la strada sbagliata e pagherò con la vita...



KIA: CHI È?

Il Knowledge Integration Assistant è un database relazionale grazie al quale potrete consultare e analizzare tutti gli indizi raccolti nel corso delle vostre indagini, oltre che sistemare i settaggi del gioco, scegliere quale tono tenere nel corso delle vostre conversazioni, salvare e caricare le partite e uscire da Windows 95. Grazie a questo piccolo computer portatile d'ordinanza potrete accedere a tre diverse sezioni: il Pannello della Scena del Delitto (1), il Pannello dei Sospetti (2) e il Pannello degli Indizi (3). Col primo si analizzeranno i dati a vostra disposizione relativi al singolo crimine (es.: assassinio di Eisenduller, attacco al negozio di Runciter, ecc.): ad ogni reato sarà quindi associato un sospetto, con tutti gli elementi a suo carico. Ogni personaggio può essere però associato a più crimini, ed ecco quindi tornare utile il Pannello dei Sospetti, grazie al quale potrete vedere a quanti diversi reati sia collegata la stessa persona; qui gli indizi sono a loro volta divisi in quattro sotto-categorie, rispondenti al nome di Whereabouts (i luoghi dove di solito bazzica il sospetto), M.O. (Modus Operandi), cioè la tecnica di solito usata per perpetrare il crimine e, infine, Replicant e Non-Replicant, ovvero le prove a favore e contro il fatto che egli sia un replicante. Se poi volete avere invece una visione ancora più generale di quanto accade attorno a voi, potrete consultare il Clue Panel, nel quale saranno rappresentati tutti gli elementi immessi nel database del vostro KIA organizzati secondo filtri quali i tipi di indizi (fotografie, riprese video, registrazioni audio o oggetti) e i crimini cui questi sono associati. Imparate a usare per bene il KIA e le vostre indagini procederanno molto meglio...



La varietà delle situazioni proposte da *Blade Runner* ha dell'incredibile: ho scoperto di essere un replicante, la Polizia mi dà la caccia, Guzza mi ha incastrato in losco traffico d'armi di cui non so nulla, Crystal mi ha ucciso il cane in segno d'avvertimento, Dektora è appena volata in fiamme dalla finestra sotto i colpi della mia pistola. E il peggio deve ancora venire... nel frattempo, cerco di riordinare le idee nascosto in questo tunnel, non senza dovermi difendere dai giganteschi topi mutanti che mi vogliono fare fuori...





Ecco una delle foto nelle quali meglio si evidenzia l'unico "difetto" di Blade Runner, cioè l'eccessiva "cubettosità" dei personaggi quando questi si avvicinano troppo all'obiettivo. In fin dei conti però ci sentiamo di perdonare questa piccola magagna, dato che ogni singolo carattere è composto da circa 120.000 poligoni che si muovono in sincronia fino a formare un essere vivente tridimensionale, novità assoluta questa per il genere delle avventure...

veramente sbalorditivo. Siccome però mi accorgo di aver a lungo parlato in termini generici ma di non essere sceso troppo nello specifico, eccomi allora pronto a descrivervi per filo e per segno com'è fatto questo capolavoro annunciato dai Westwood Studios. Partiamo dall'interfaccia grafica: qui il concetto di puntatore intelligente si è evoluto ai massimi livelli, visto che la freccia del mouse ha sostanzialmente solo 4 stati, col primo che la vede inerte, il secondo che evidenzia la possibilità di interagire con un oggetto e la terza che indica l'uscita dalla locazione. Già, e la quarta? Cliccando sul tasto destro farete estrarre a McCoy la pistola: in tal caso il puntatore prenderà la forma di un mirino, mirino che a sua volta muterà in funzione delle munizioni che avete caricato. L'utilizzo della pistola è di fondamentale importanza non solo per il prosieguo dell'avventura, ma anche per l'interazione coi personaggi: provate a rivolgere una domanda a una persona, poi provate a rifargliela dopo aver estratto il cannone. Vedrete che subito cambierà il tono della risposta. Superata questa finezza, la prima cosa che si può osservare è il cosiddetto KIA, cioè Knowledge Integration Assistant, una specie di computerino portatile grazie al quale potrete raccogliere e ordinare i vari indizi che raccoglierete man mano che la storia si evolverà. Siccome di questo piccolo marchingegno ne parlerò approfonditamente in un box a parte, passiamo subito alla schermata delle opzioni, nella quale oltre alle solite funzioni (salva, carica, nuova partita, ecc.) avremo quattro diversi ritratti di McCoy immortalato in altrettante differenti espressioni: queste indicano l'atteggiamento che il nostro protagonista terrà nei

Signori, ecco a voi LA locazione per eccellenza, la summa di quanto ho spiegato nel corso della recensione, il capolavoro di tecnica, uno dei punti nei quali mi sono scoperto inebetito a osservare lo schermo per dei minuti cercando di catturare ogni singolo dettaglio. Non credo ci sia più bisogno di spiegarvi nulla: quello che vedete coi vostri occhi credo sia sufficiente...

confronti di chi lo circonda, che potrà quindi essere gentile, normale, scontroso o eccentrico. In base alla scelta effettuata si metterà il buon Ray in una modalità di conversazione automatica, grazie alla quale tra le varie domande possibili si porrà quella concordante col proprio stato d'animo. Molto interessante ma anche potenzialmente limitante: e se in quella specifica occasione si volesse scegliere il quesito da porre anziché sperare che il computer scelga quello giusto? In tal caso si potrà cliccare sul pulsante a forma di punto domanda, che lascerà di volta in volta al giocatore la possibilità di selezionare la domanda desiderata.

Tra le varie locazioni presenti nel gioco quelle più importanti sono sostanzialmente due, e cioè casa vostra e la stazione di Polizia, nella quale troverete una sala d'addestramento, il laboratorio delle analisi, le prigioni, l'ufficio del tenente Guzza e il computer centrale, nel quale potrete "uploadare" gli indizi raccolti e "downloadare" le informazioni immesse dalle altre unità Blade Runner. Sia nella centrale che nel vostro appartamento troverete invece l'ESPER, un analizzatore fotografico grazie al quale potrete studiare a fondo tutte le foto che verranno immagazzinate nel KIA. Questo marchingegno, perfetta trasposizione di quello già presente nel film, sarà di fondamentale importanza per la prosecuzione dell'avventura, per cui non trascurate alcun dettaglio e ingrandite qualsiasi particolare possa sembrarvi sospetto: posso assicurarvi che ne vedrete delle belle, specie qualora scopriate di essere voi stessi un replicante. Mi accorgo di aver abbondantemente "sforato" il limite massimo di caratteri per un articolo da 5 pagine e realizzo il fatto che più penso al gioco e più mi vengono cose da dire: questo è segno del fatto che Blade Runner è veramente qualcosa di speciale, un gioco pieno di dettagli, sfaccettature, cosa da fare e da vedere, capace di regalare quella libertà d'azione che finora si era sempre sperato, invano, di vedere all'interno di un videogioco. La mia opinione l'avete ormai intuita, e il voto che trovate in fondo all'ultima pagina parla chiaro: eppure ci sarebbero ancora così tante cose da dire...

Stefano Silvestri

ATTENZIONE!

La versione recensita di Blade Runner è quella in lingua originale nella quale, è bene sottolinearlo subito, NON è prevista la possibilità di attivare i sottotitoli. Questo vuol dire che o conoscete perfettamente l'inglese-americano e il relativo slang, o rischiate di capire veramente poco dei dialoghi, che poi sono una delle colonne portanti del gioco. Attualmente è in fase di lavorazione la versione italiana del gioco, che dovrebbe essere pronta poco prima di Natale. Di conseguenza, se conoscete alla perfezione l'inglese compratevi pure l'edizione originale di Blade Runner, altrimenti attendete quella italiana, che tra l'altro dovrebbe essere un vero e proprio capolavoro, con le voci dei doppiatori originali di Harrison Ford e Rutger Hauer al posto di quelle di McCoy e Clovis.

H A R D W A R E

Per godere del capolavoro dei Westwood è necessario avere un Pentium 90 con 16MB di RAM, una scheda grafica con 2MB di RAM e compatibile con le DirectX 5.0, una qualsiasi scheda audio anch'essa compatibile con le suddette librerie, un CD-ROM 4x e, attenzione, almeno 150MB di spazio libero su HD (corrispondente all'installazione minima; quella massima è da oltre 1GB!!!). Ovviamente è meglio possedere un Pentium 166Mhz con 32MB di RAM. Ah, dimenticavo: ovviamente è indispensabile Windows 95.

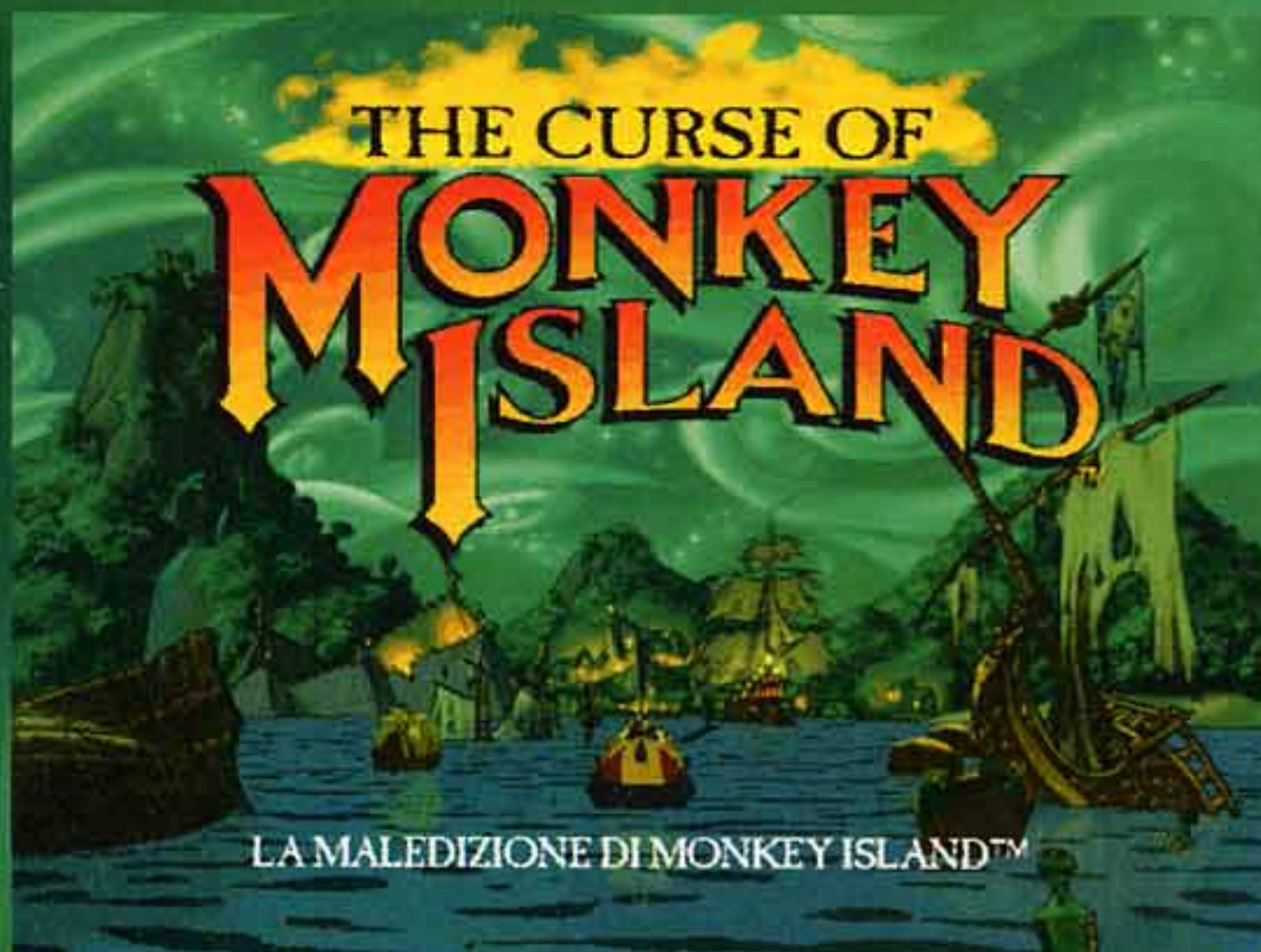
PC

Blade Runner è un capolavoro. Però potrebbe non piacere a tutti. Così, grosso modo, si potrebbe riassumere uno dei

titoli più attesi dell'anno. Il fatto è che i Westwood Studios hanno voluto veramente fare qualcosa di nuovo: non si sono limitati a realizzare il classico tie-in del gioco ma si sono spinti oltre la concezione di "avventura grafica" che ormai ci portiamo dietro da tempo immemore. La prima cosa che salta all'occhio è la mancanza di un inventario inteso nel senso classico del termine e la seconda è la mancanza di interazione con gli oggetti. Non nego che le prime volte che ho giocato a Blade Runner mi sono trovato alquanto disorientato: ma come, niente oggetti da combinare tra loro? Niente gestione dell'inventario? Nessuna possibilità di usare quello che ho in tasca con l'ambiente circostante? No, niente di tutto questo. Ma qui, diciamo, sta il bello. Blade Runner non è una semplice avventura: è, non se ne abbiano a male i perbenisti, un simulatore di vita. È lecito attendersi la solita roba non appena si vogliono vestire i panni del Guybrush Threepwood o del George Stobbard di turno, ma qui è tutto un altro paio di maniche. Qui si vuole ricreare la realtà, e allora, giustamente, ne accettiamo le conseguenze. Supponiamo che voi siate un investigatore che sta cercando di risolvere un caso: vi mettereste forse a prendere, chissà, una rete da pescatore, intrecciarla con delle liane, attaccarci un catarifrangente e mettere il tutto su un pinnacolo di roccia (la citazione, per chi non l'avesse riconosciuta, è tratta dal recentissimo Broken Sword 2)? No di certo. Comincereste a indagare il luogo del delitto, parlereste coi testimoni, decidereste quali domande fare e come farle; valutereste se sia il caso di essere gentili o minacciosi, se lasciare le persone libere e seguirle o sbatterle in galera. Ma la vostra esistenza si ridurrebbe forse a questo? No, avreste anche una vostra vita privata, magari un cane che vi aspetta a casa, degli amori che potrebbero sbocciare o concludersi nel nulla. Avreste però anche un piano professionale, i soliti problemi coi colleghi che cercano di arrivare prima di voi alla soluzione del caso, che alle volte vi aiutano e altre vi ostacolano; e quando vi troverete a dover compiere delle scelte, queste saranno di cruciale importanza. Essere buoni o cattivi? Uccidere i replicanti o lasciarli vivere? Farsi corrompere e stare al gioco o difendere la propria integrità morale anche a costo della vita? Tutto questo lo decidete voi. E tutto questo, facile immaginarlo, dà un senso di padronanza mai provato prima in un'avventura: non siamo noi che dobbiamo risolvere degli enigmi per procedere oltre e passare al quadro successivo, ma è la storia che si evolve spontaneamente, così come lo fanno le nostre vite, e noi dovremo prendere quelle che al momento ci sembreranno le scelte più opportune. Non solo: la presenza contemporanea di una sfera professionale e di una privata, dà al gioco una profondità tale che non vi sembrerà più di gestire un semplice ammasso di poligoni ma di vivere veramente la vita di Ray McCoy, un essere a tutto tondo coi propri pregi e difetti, con le sue forze e le sue debolezze. Riassumendo, quindi, Blade Runner è un progetto molto ambizioso che è riuscito nel proprio intento: è un qualcosa in più che si va ad aggiungere al "bagaglio culturale" delle avventure grafiche e che lascerà, ne sono sicuro, un segno. Per il resto, che dire: la presentazione è fantastica (i migliori filmati mai visti su PC), la grafica è spettacolare (l'engine tridimensionale è miracoloso), il sonoro è strepitoso (le musiche sono quelle di Vangelis e hanno pure vinto un Oscar), la giocabilità è ai massimi livelli (l'interfaccia è la più comoda che si possa immaginare) e la longevità, pur gravata dal fatto che Blade Runner è un'avventura facile da risolvere (questo bisogna dirlo), si risolve alla grande con gli svariati finali disponibili e con una delle atmosfere più pregnanti e coinvolgenti che si siano mai "respirate" in un videogioco.

Ma di questo, ne sono certo, ve n'eravate accorti anche voi.





Dopo cinque anni di attesa, è finalmente giunta l'ora di scoprire che cosa ci faceva Guybrush Threepwood in un parco di divertimenti. Vediamo un po' che scusa si sono inventati...



Un po' di storia per i meno informati: Guybrush Threepwood è un giovanotto non eccessivamente brillante ma molto volenteroso che sogna di diventare un pirata. La sua storia inizia su Melee Island, un non meglio precisato scoglio in mezzo ai Caraibi popolato quasi esclusivamente da filibustieri, bucanieri e tutta quella gente che di solito mostra una strana tendenza a perdere arti e occhi. Durante le sue peregrinazioni incontra la donna della sua vita, la volitiva Elaine Marley, governatore appunto di Melee island, della quale però si è anche invaghito il terribile Le Chuck, un pirata non morto veramente molto irascibile. Al termine del primo Monkey Island, Guybrush riesce a sgominare Le Chuck e a "recuperare" la bella Elaine. All'inizio del secondo episodio li troviamo divisi, con Elaine che si è stabilita su un'altra isola e Guybrush che si è fatto crescere un paio di baffi bruttissimi per sembrare più vecchio. Il caro Le Chuck torna in vita (si fa per dire) e ricomincia a molestare i due, ostacolando Guybrush che nel frattempo cerca di mettersi sulle tracce del Big Whoop, quello che almeno in teoria dovrebbe essere

L'inventario ricorda molto da vicino quello di Sam & Max. In fondo è una specie di valigia anche questa...



Che cosa ci fa Guybrush in mezzo all'oceano su un autoscontro? Non lo scopriremo che alla fine... Forse. Beh, almeno spero!



Una mazza da golf? Un aspirapolvere? Dei cereali in scatola? Chi ha mai paura degli anacronismi? Non gli autori di Curse of Monkey Island, evidentemente...



C'è del marcio in Danimarca... Qualsiasi foto con un tema quasi-shakespeariano deve per forza avere questa didascalia.

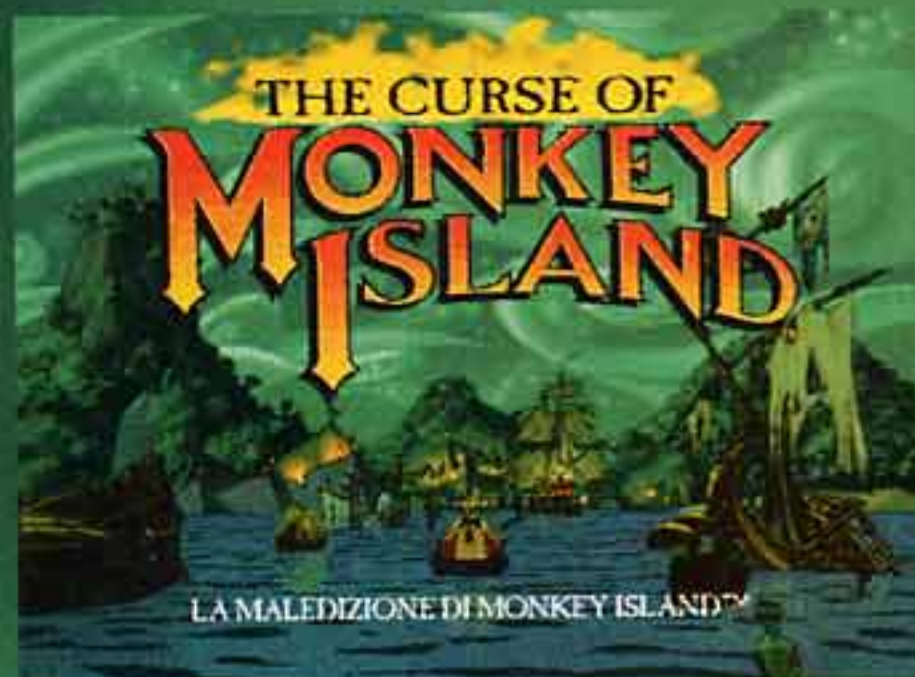


Provando a chiedere ai pirati di raccontare delle tipiche "storie marinare" si ottengono dei racconti altamente surreali e ricchi di nonsense, come quello del capitano che aveva uno "speciale quinto senso".

un immenso tesoro. Alla fine dell'avventura però, le cose prendono una strana piega: Guybrush si ritrova all'interno di una costruzione molto misteriosa, e successivamente lo vediamo bambino mentre esce confuso da un parco di divertimenti. Che cosa è successo? Beh, fino a qualche mese fa lo sapevano solo alla Lucas. Con la terza parte delle avventure dell'aspirante pirata più stupido della storia si riapre il caso Le Chuck/Big Whoop. Il pirata maledetto è di nuovo causa di guai (seppur indiretta, questa volta) per Elaine e Guybrush. Quest'ultimo infatti inizia la vicenda in mezzo all'oceano, seduto su un'automobilina degli autoscontri, senza cibo e senz'acqua. Da dove venga non si sa, ma quel che è più importante è che arriva a Plunder Island mentre Le Chuck sta assediando Plunder Island, difesa (ovviamente) da Elaine. Giusto in apertura, Guybrush riesce a disfarsi del pirata grazie a un paio di colpi di fortuna, e a recuperare un gigantesco anello con diamante. Giunto a riva, chiede a Elaine di sposarlo (finalmente!), questa indossa l'anello offertole da Guybrush e... sorpresa! L'anello è maledetto, ed Elaine si trasforma in una statua d'oro.

Qui inizia la vera avventura del nostro simpatico eroe: come fare a riportare al suo stadio naturale Elaine, e come contrastare Le Chuck, che una volta di più si è messo sulle nostre tracce? Beh, non chiedetelo a me.

The Curse of Monkey Island, se non l'avete capito, è il terzo capitolo di una serie di avventure grafiche che oramai ha i suoi bravi sette anni. Col passare del tempo, il succo di questi giochi è rimasto bene o male



LA MALEDIZIONE DI MONKEY ISLAND™



E anche questa è fatta! Barando come al solito siamo riusciti a battere anche Haggis. Manca solo un membro della ciurma...



La solare e luminosa Plunder Island, il ritrovo dei pirati che hanno deciso di rinunciare all'attività in favore di un (im)meritato riposo.



Questa specie di vite cinghiale è nota per la sua forza e la sua abilità nel crescere dappertutto eccetto dove ve ne sia più bisogno.

La pianta nella foto, nonostante quello che dice il cartello, è cresciuta proprio nel posto giusto. Siete voi a essere in quello sbagliato.

Mi fa venire in mente "Un Tranquillo Week End di Paura"... Però il pirata che si suona il banjo dietro alla testa fa molto Jimi Hendrix.



interessa, e il becco serve di volta in volta a parlare, mangiare e così via. Per utilizzare gli oggetti che avrete raccolto, invece, sarà sufficiente sceglierli dall'apposito menu e cliccare dove volete abbiano effetto. I dialoghi funzionano alla solita maniera: quando dovrete parlare con un qualche personaggio, apparirà una serie di frasi dalla quale potrete scegliere quella che vi interessa - niente roba tipo "chiedi a proposito di...", che personalmente trovo molto poco divertente. E questo è



lo stesso, e cioè guidare un personaggio (in questo caso molto stupido) attraverso diverse locazioni, interagendo con delle persone e risolvendo degli enigmi (spesso e volentieri stupidi). Quello che è invece cambiato radicalmente è l'involucro: lasciando stare grafica e sonoro, decisamente al passo coi tempi grazie a una serie di animazioni lette direttamente da CD e a musiche di ottima fattura, nonché dialoghi completamente parlati, occupiamoci dell'interfaccia, che decide poi il sistema di gioco. I primi due Monkey Island offrivano la possibilità di scegliere le azioni da compiere da un pannello di controllo piuttosto corposo che si portava via la metà inferiore dello schermo. Questo Curse of Monkey Island, invece, ripropone la stessa interfaccia (assai striminzita) già vista in Full Throttle: quando vorrete compiere una qualsiasi azione, dovrete solo spostare il mouse sull'area che volete "influenzare" (sia essa cosa o persona) e trascinare il cursore tenendo premuto il pulsante sinistro. Apparirà quindi un disegno di un dollaro recante tre immagini differenti, che corrispondono a varie azioni: una mano, un teschio e il becco di un pappagallo. La mano può essere usata per raccogliere, toccare e "usare" in genere gli oggetti, il teschio serve a esaminare quello che vi

"CHE COS'È GRIM FANDANGO?"

limitarci a chiedere, abbiamo preferito darvi una risposta. Grim Fandango sarà la prossima avventura grafica della Lucas, come forse avrete letto in un microscopico box di qualche mese fa. Il suddetto gioco rappresenterà il passaggio della casa americana dalla grafica bidimensionale a quella tridimensionale, che verrà sfruttata da uno stile molto bizzarro, studiato per sfruttare proprio le limitazioni che i poligoni impongono a questo genere di cose. Come potete vedere dalle foto, infatti, i personaggi hanno un che di davvero bizzarro, che a me fa venire in mente A Nightmare Before Christmas. La trama si preannuncia come un qualcosa di molto, ma molto bizzarro: il giocatore impersona un certo Manny Calavera, un abitante del Regno dei Morti impiegato nientepopodimeno dal Dipartimento dei Morti. Il suo lavoro è quello di prendere le anime dal Regno dei Vivi e portarle in quello dei morti, per poi fargli fare un non meglio identificato viaggio che dura quattro anni e che è previsto dal regolamento. Già di per sé questa non sembra una premessa normale per un'avventura, ma il bello è che questo Manny non potrà aspirare a una posizione superiore fino a quando non avrà raggiunto il suo numero di anime da "spostare" - purtroppo per lui però qualcuno sta rubando tutte le sue anime, il che significa che Manny non otterrà mai quello che desidera. Il nostro amico però non ci sta, e trafuga

Nel ristorante del Capitan Barbagiaglia in Monkey Island 3 c'è uno strano cadavere con una spilla che dice "Chiedimi di Grim Fandango". Piuttosto che

lui stesso un'anima di prima scelta, innescando così una serie di avvenimenti che metteranno a rischio il suo lavoro e soprattutto la sorte della sua anima immortale. Insomma, così a prima vista Grim Fandango non sembrerebbe il classico gioco "alla Lucas", grazie soprattutto a una serie di locazioni ispirate al folklore messicano, a un'atmosfera alla Chinatown e a un guazzabuglio generale di bizzarrie non meglio identificate. Buttate dentro una cinquantina di personaggi con i quali interagire e una novantina di locazioni in tutto e avrete già un buon quadro... Ma non è finita qui: alla Lucas sostengono che Grim Fandango dovrebbe uscire nella prima metà del 1998: ci dobbiamo credere?



L'inserviente dello Zolfo Beach Club è sgarbato anche con i soci... Con uno così, però, chi non lo sarebbe?

Nel locale di Barbagiaglia troverete un cadavere con una spilla che parla di un certo "Grim Fandango". E che cos'è? Beh, leggetevi il box apposito!





Bleah! Questo grasso di pollo ha fatto scivolare via le piume.

Ed ecco il temibile capitano Le Ch... Le Chimp? Questa è veramente scarsa.



TIENI DURO TESORO! STO PER TIRARTI FUORI DA QUESTO PASTICCIO

E' proprio il caso di dirlo, "Elaine, sei un vero tesoro!". Questa me la potevo anche risparmiare.

Quel riflettore sulla parete ha una forma strana... ma è Max! Quello della Lucas, però, non il nostro...



La sezione delle "battaglie navali" mi ha ricordato molto da vicino Overboard, ma in peggio. Se non altro è gratis.



E adesso come facciamo a raggiungere la nave? La barca nella foto è bucata, ma solo se giocherete al livello Mega Monkey. Altrimenti sarà intatta...



E' LUI! Palido Domingo, il personaggio doppiato peggio di tutto il gioco. Se non altro merita quello che state per fargli.



Una volta ai galeoni bastavano le colubrine... E quello che cos'è? Wargames? Se non altro siamo bene attrezzati per l'imminente scontro con il capitano Nottingham.

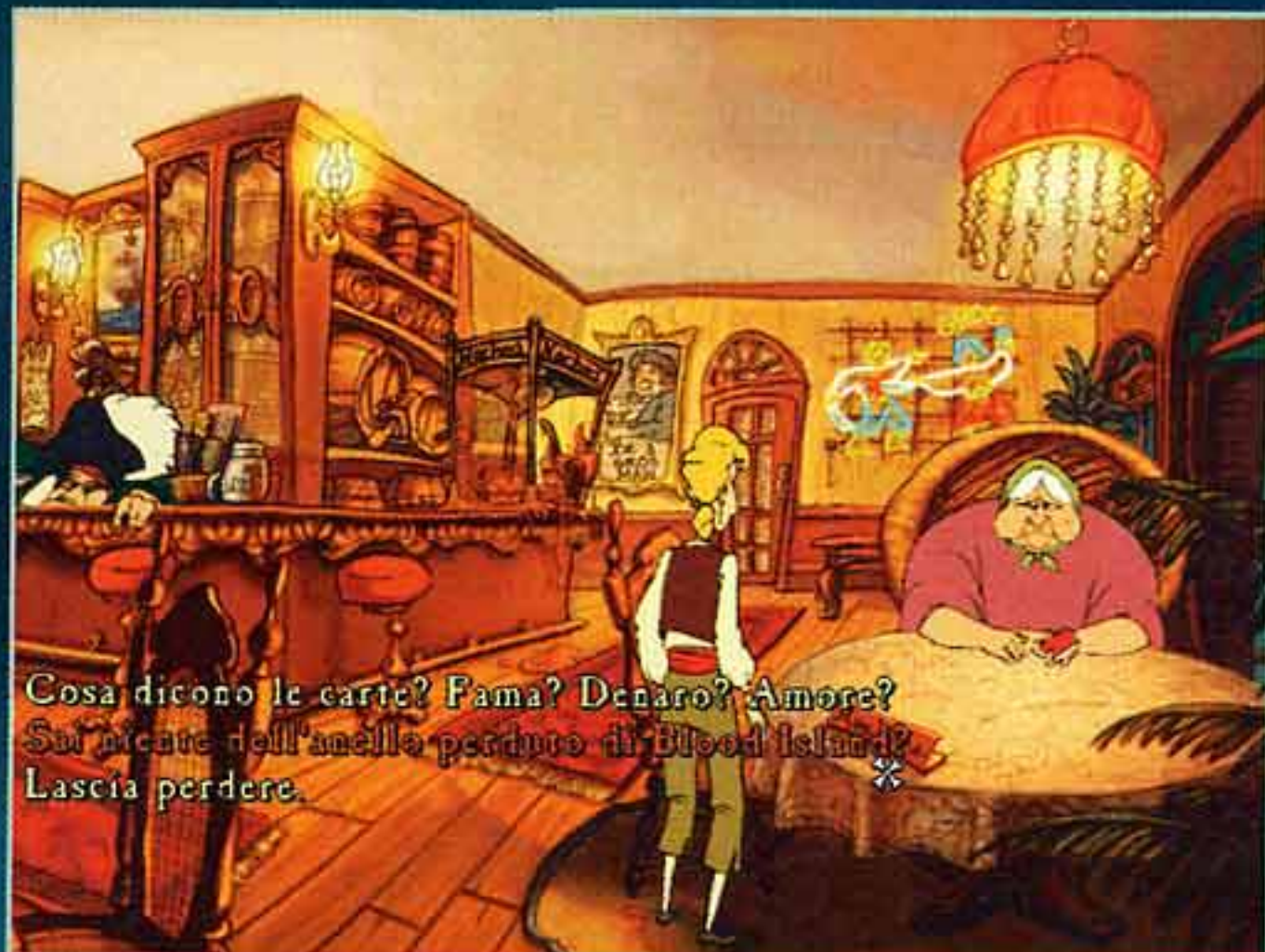
MONKEY ISLAND 3 L'ABBIAMO INVENTATO NOI!



Correva il lontano 1993. A quasi un anno dall'uscita di Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge, i giocatori di tutto il mondo scalpitavano attendendo una nuova avventura Lucas. In quei mesi cominciava a palesarsi Day of the Tentacle, seguito dell'immarcescibile Maniac Mansion, ma noi della redazione di TGM sapevamo bene che cosa volevano tutti quanti: il seguito delle avventure di Guybrush e soci. E fu così che sul numero 52 di The Games Machine comparve una preview in **ESCLUSIVA MONDIALE** di Monkey Island 3, che veniva descritto quasi come un'opera rivoluzionaria ("La Lucasarts ha dato poche direttive ai programmatori, lasciando al loro estro la facoltà di variare qualche particolare durante lo sviluppo...". See...!). In realtà, le cinque foto (la quinta appare nel sommario) sono state realizzate tramite Deluxe Paint su un PC in redazione, tanto per festeggiare la consuetudine del pesce. E che pesce! I negozianti riportarono il nome del gioco con la dicitura "telefonare" al posto del prezzo, tutti convinti che il suddetto gioco uscisse veramente, e

alcuni addirittura erano disposti a giurare sulla propria madre, dicendo proprio a noi al telefono "certo, mi arriva settimana prossima". Questa storia ve l'abbiamo raccontata mille volte, ma mi sembrava bello tirarla fuori in occasione dell'uscita reale di quello che oramai sembrava solo un miraggio... Comunque quelli della Lucas lavorano molto in fretta: sul 52 la preview, sul 103 la recensione. Aspettiamo il numero 150 e forse vedremo Monkey Island 4 (e non telefonate in redazione per chiedere informazioni!).

dentemente incapace di pronunciare una frase qualsiasi senza infilarci una scemenza. Il personaggio sembra infatti essersi evoluto in una specie di cabarettista a ciclo continuo, una specie di versione riveduta e corretta del Simonetti però un po' più intelligente. Tutti gli altri comprimari (esclusi Le Chuck e Elaine) si muovono poi sulle stesse linee, evitando accuratamente i discorsi anche remotamente seri e optando in genere per un



Cosa dicono le carte? Fama? Denaro? Amore? Sul riccio dell'anello perduto di Bleah Island? Lascia perdere.

L'indovina rumena è abbastanza un classico, ma che mi dite dei cartelli pubblicitari del grog sul fondo del bar? "Be a Grog Man"... Daai!

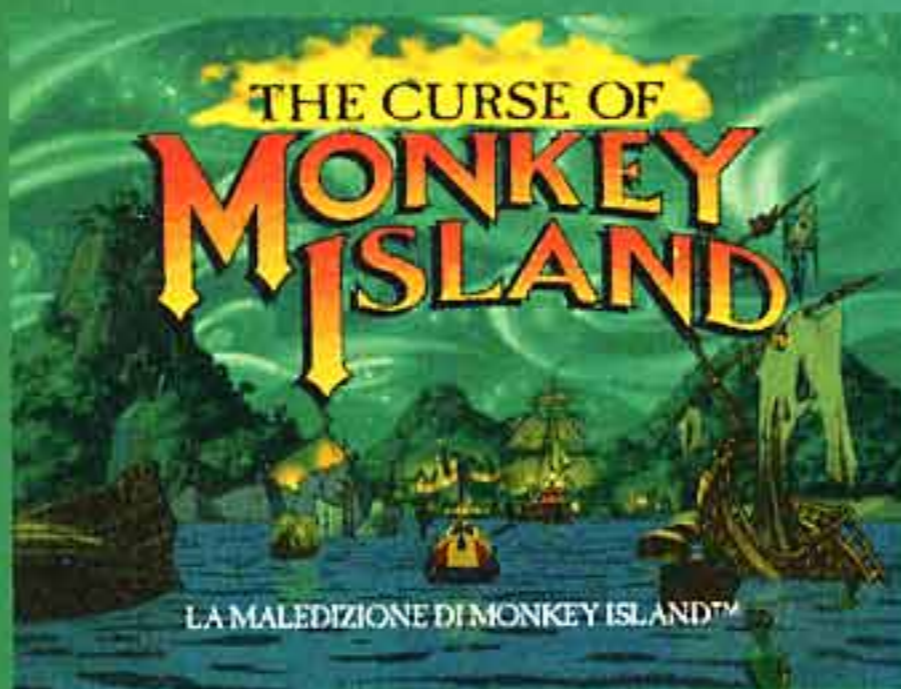
quanto: oltre all'avventura "standard" troverete anche delle sezioni nelle quali dovrete utilizzare un diverso sistema di controllo, come nelle battaglie con i vascelli (abbastanza inutili) o negli scontri con la spada (virtualmente identici a quelli visti nel primo Monkey Island). Per quanto riguarda ambientazione, personaggi e dialoghi anche qui c'è un po' da parlare: il tono generale dell'avventura è molto più "stupido", nel senso che Guybrush risulta evi-



PC

Se ai programmatori di The Secret of Monkey Island avessero detto che un nome assurdo

come Guybrush Threepwood sarebbe diventato tanto famoso, di sicuro non ci avrebbero creduto. Eppure siamo qui, a chissà quanti anni di distanza (so solo che Le Chuck's Revenge è uscito cinque anni fa) a trattare il pirata-ragazzino come uno di famiglia. I primi due episodi della fortunata serie di Monkey Island, infatti, nonostante l'età, sono stati giocati bene o male da tutti i solutori d'avventure che si possano ritenere degni di tale appellativo, e questo terzo capitolo è probabilmente il gioco più atteso di quest'anno. Partiamo subito dalla domanda che sta ribollendo in testa a tutti quanti: "è meglio degli altri due"? Nella maniera più categorica, no. Se i due suoi genitori fossero zeppi di animazioni e avessero una grafica al pari di quella che può sfoggiare Curse of Monkey Island, ne correrei a comprare due copie ognuno. Comunque, non fraintendetemi: Curse of Monkey Island è un vero capolavoro, una delle migliori avventure uscite negli ultimi anni, sufficientemente lunga, ricca di un umorismo assolutamente demenziale e genuinamente divertente, e a dir poco intelligente. Gli enigmi sono bene assortiti in tutte le fasce di difficoltà, dal semplice al complesso al "livello disperazione", che sono quelle azioni che si tentano dopo aver combinato tra loro tutti gli oggetti e che di solito riescono naturali al caro FBS perché lui ragiona (si può dire?) in modo diverso da noi. Quello che è veramente bello è che i problemi non si risolvono quasi mai nella maniera prevista: se anche riuscite a indovinare al volo l'oggetto giusto da usare nel posto giusto, nove volte su dieci il risultato che ottenete prende una forma totalmente differente da quella che vi siete immaginati, e questo è senza dubbio un bene, perché serve a spiazzare il giocatore, a stimolarlo e ad aumentare l'interesse. Quello che invece è assolutamente controproducente nei confronti dell'interesse e della longevità è il doppio grado di difficoltà, che permette di giocare due versioni dell'avventura sostanzialmente identiche, una per con un po' di enigmi in più, sostanzialmente più difficili (esattamente come accadeva in Le Chuck's Revenge). E' controproducente perché la versione facile la si può terminare nel giro di un paio di giorni (o addirittura nel giro di un pomeriggio se siete degli assatanati), dopodiché vi sarete rovinati tutto il gioco - oh, sì, lo potrete finire anche nella modalità difficile, peccato però che conoscerete già tutti i dialoghi, le locazioni, i personaggi, le animazioni... Date retta a me, ignorate la versione facile. A parte questo, Curse of Monkey Island sembra un'avventura abbastanza coriacea: se giocata con moderazione potrà durarvi non poco, e non cesserà di stupirvi e divertirvi grazie anche e soprattutto alle cose che con l'avventura centrano davvero poco o nulla - Guybrush che cerca di entrare nel quartetto dei pirati cantanti, i racconti delle imprese marine (davvero surreali), i dialoghi sopra le righe o l'orologio che a mezzogiorno suona la musicchetta tipica di Le Chuck. Il bello è poi che una simile avventura è confezionata in una grafica e in un sonoro davvero di tutto rispetto: la prima vanta animazioni molto azzeccate, fondali lussureggianti e un'ottima scelta del colore, mentre il secondo è costituito da delle eccellenti musiche di vario genere (come il remix iniziale del tema di Monkey Island) e da del parlato di buona fattura, che vanta un uso molto buono di accenti bizzarri e inflessioni curiose, se si escludono il doppiaggio pietoso di Palido Domingo (un pessimo mix tra il bauscia milanese e il messicano) e della tizia del Voodoo (a tratti non si capisce nemmeno quello che dice). Insomma, a conti fatti Curse of Monkey Island potrebbe essere un bel regalo per voi stessi, anche se non sono in grado di garantire sulla longevità: se mangiate avventure a colazione lo porterete a termine in un lasso di tempo relativamente breve, se invece siete un po' più arrugginiti passerete una settimana solo per portare via la caramella a Bill il Tagliagole. In ogni caso, vi diventerete parecchio e riderete di gusto. Quanti altri giochi vi possono assicurare una cosa simile?



Con tuo fiato, sicuramente l'avrà soffocato. Sembra TANTO alla tua altezza. Un po' come le ragazze che lui corteggia. Le occasionali idrauliche hanno un effetto gradevole garantito. Ah, davvero? OK, mi arrendo!

Se avete già giocato al primo Monkey Island, in questa sezione ve la caverete egregiamente. Peccato però dobbiate imparare un nuovo set di insulti in rima. Le frasi d'"emergenza" però sono molto più divertenti.

Apparentemente, dalla limonata alle armi il passo è più breve di quello che si possa pensare. Il nostro amico truffaldino Kenny ha infatti cambiato ramo dall'oggi al domani, e vi potrà procurare tutte le armi che desiderate, ripulendovi però del vostro bottino.



Kenny ha bloccato l'accesso alla città con questa pila di cannoni.

enorme mucchio di cannoni

effetto da film demenziale. I dialoghi poi sono interamente in italiano (così come tutti i testi, ovviamente) e per doppiare i personaggi è stato fatto largo uso di inflessioni e accenti molto vari - lo scozzese Haggis parla napoletano (però dice "aiò"), Rottingham ha un accento francese, Madame Xima sembra rumena e così via. Nella traduzione non sembra essersi perso molto, anche se non possiamo giudicare non avendo visto l'originale - in ogni caso siamo sicuri che un "aunt" è stato tradotto con "nipote" invece che "zia". Cose che capitano?

MA

TANTO TEMPO FA, IN UNA GALASSIA LONTANA LONTANA...

Per i pochi esseri sfortunati che ancora non hanno avuto modo di giocare ai primi due Monkey Island, ecco un'informazione preziosa: a dispetto della sorte seguita da molti altri capolavori del passato, quelle che possono essere considerate tranquillamente come le due avventure più belle "dell'età moderna" sono tuttora disponibili sul mercato, essendo state ripubblicate nella linea dei titoli economici della CTO. Con una somma direi abbastanza modica (vista la qualità dei giochi) potrete portarvi a casa A) dei pezzi di storia e soprattutto B) dei grandissimi giochi. Non osate giocare a Curse of Monkey Island senza aver prima finito i due "prequel"! Speriamo però che da qualche parte rispunti anche Zack McKracken and the Alien Mindbenders, che di anni deve averne ormai otto o nove ed è veramente l'avventura grafica più bella della storia. Ovviamente, è della Lucas.



H A R D W A R E

Dunque, quello che NON serve a Curse of Monkey Island è un hard-disk. Insomma, buttiamo centinaia di migliaia di lire dalla finestra per comprare un CD 8000X, capace di creare trombe d'aria facendo ruotare i dischi e poi li usiamo solo per installare il gioco. Eh, no! Il caro giochillo qua esige solo una manciata di mega per far spazio a un paio di file e ai salvataggi (dato che tutto quanto viene letto dai due CD inclusi nella confezione), mentre richiede un P90, 16 mega di RAM e un lettore CD-ROM a quadrupla velocità. Ovviamente gira solo sotto Windows 95 e altrettanto ovviamente esige le DirectX 5, quindi se il vostro computer ha dei problemi con le suddette librerie cominciate a piangere o correte a cambiare tutti i pezzi che non vanno, e in fretta.



E questa è la misteriosa Blood Island. Chissà dov'è Elaine?

PRESENTAZIONE

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

95

GLOBAL



È passato un biennio dall'uscita di Eurofighter 2000, il migliore simulatore di volo di sempre: se pensavate che i Digital Image Design non sarebbero riusciti a ripetere l'impresa, fareste bene a dare un'occhiata a queste pagine...



Evidentemente, è destino che le mie partenze per le vacanze siano sempre caratterizzate da una frenesia negli ultimi giorni che raggiunge livelli intollerabili; ad agosto, il giorno in cui sono partito per l'Elba, ho finito alle 8 di mattina gli ultimi articoli, dopodiché mi sono immediatamente inaridito in macchina. Oggi, o meglio stanotte, mi mancano cinque massacranti pagine (recensire i simulatori di volo è probabilmente l'impresa più difficile, non lo dico perché li faccio tutti io), un altro lunghissimo articolo per un'altra rivista Xenia, dopodiché alle 5:30 dovrò uscire di casa alla volta di Tallin. Obietterete voi: beh, potevi pensarci prima; tralascio la risposta, che non potrebbe essere altro che ingiuriosa, e cerco di accingermi all'impresa con la stessa mestizia che caratterizza Max quando sa che nella nottata non ci sarà tempo nemmeno per un pisolino. Altra vostra obiezione: e a noi che ce ne frega? Niente. D'altro canto, è inevitabile che mentre ad alcuni possano fare piacere aneddoti più o meno scapestrati di noi redattori (al ritorno, spero di avere la bisaccia dell'aneddotica piena), ad altri possano provocare moti d'ira: "ecco il solito esaltato che ci propina le sue idiozie di cui non ce ne frega niente". La stessa cosa vale anche per l'editoriale e qualsiasi parentesi che viene aperta su queste pagine. Vedete come è impossibile mettere d'accordo tutti? Chi è abituato alla polemica vedrà queste righe come qualcosa scritta da uno con le manie di protagonismo, mentre in realtà sto facendo finta di dimenticare che fra 8 secondi mi dovrò immergere in un articolo senza fine. Il voto alla fine delle cinque pagine l'avete già visto, per cui comincio subito con un breve riassunto, l'ennesimo, della storia dei simulatori di volo negli ultimi anni, storia che ha il suo lieto fine questo mese e che, presumo, per altri due anni rimarrà pressoché immutabile (fino al prossimo titolo dei DID, dunque...). In principio era il



Il Barone comincia proprio bene... Dal punto di vista grafico, le esplosioni sono uno dei due elementi che non mi ha convinto del tutto (e l'altro? Proseguite nella lettura delle didascalie, razza di impazienti che non siete altro!).

nulla, poi venne TFX, un titolo superbo che portò per la prima volta sui nostri schermi un simulatore che non sfigurava nemmeno rispetto ai prodotti utilizzati per le esercitazioni in ambito militare. Tenete presente che si parla di qualche anno fa, periodo in cui il Pentium era ancora qualcosa di sconosciuto per il volgo; le schede grafiche erano quelle che erano e, all'epoca, non ci si poteva davvero aspettare niente di meglio. Nell'ottobre del 1995 uscì il miglior titolo in assoluto per PC: Eurofighter 2000, un prodotto che, per la complessità e la completezza, faceva sembrare dei giochini qualsiasi altro titolo, fosse esso un simu-



Mai prima d'ora mi ero emozionato durante il decollo, ma l'operazione è talmente spettacolare che proverete anche voi la stessa sensazione. Se poi vi affiderete all'intelligentissimo pilota automatico, potrete godervi la scena in tutta tranquillità.



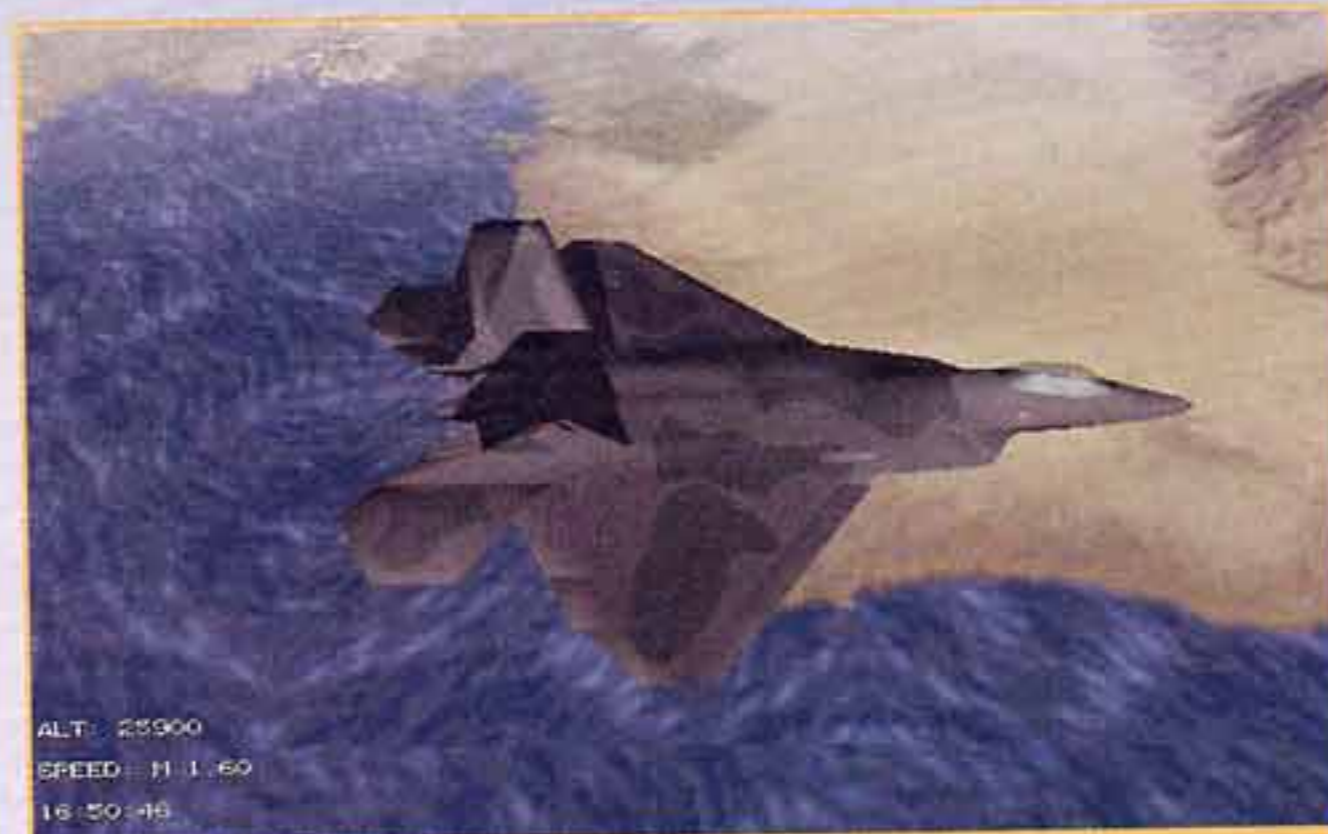
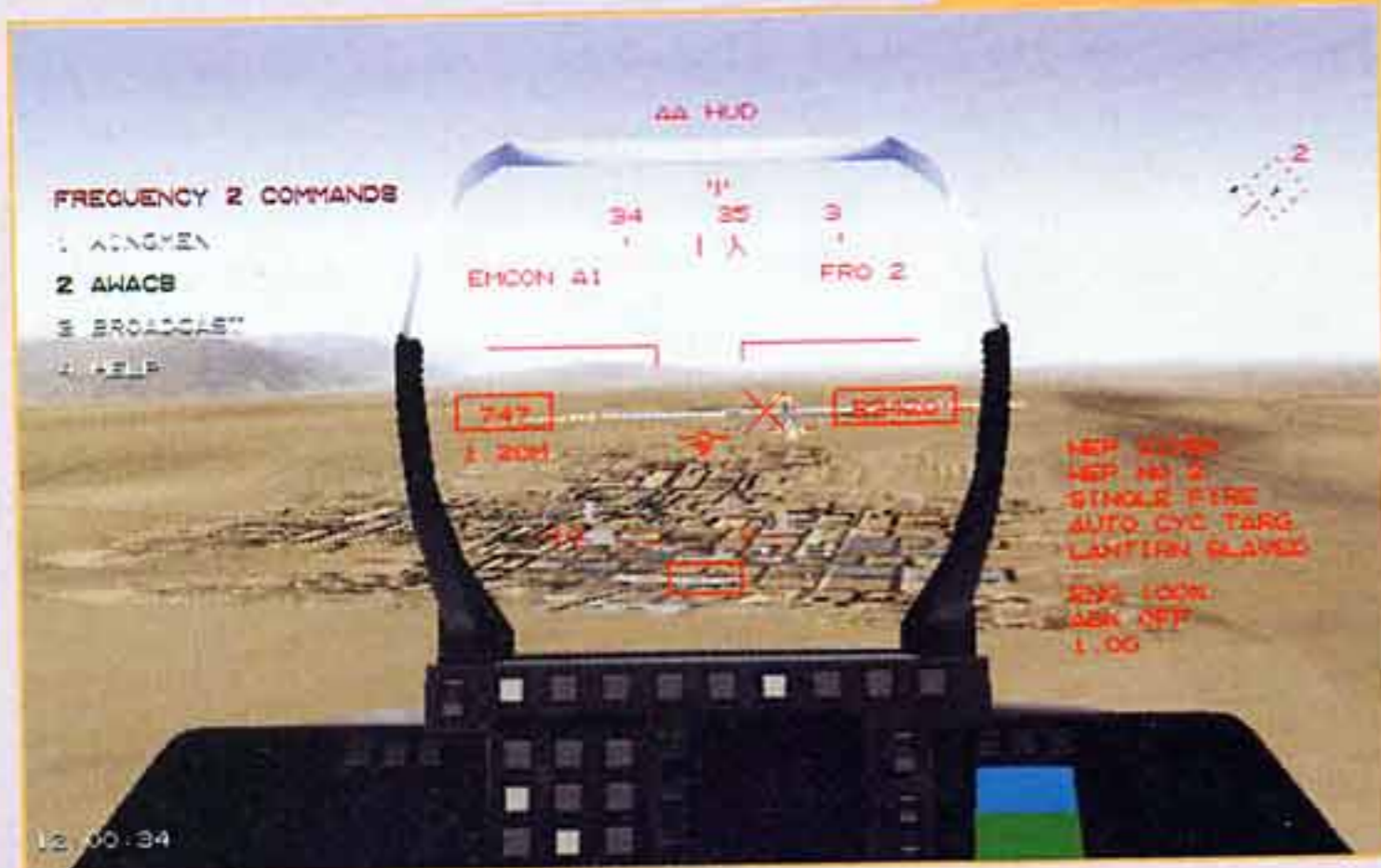
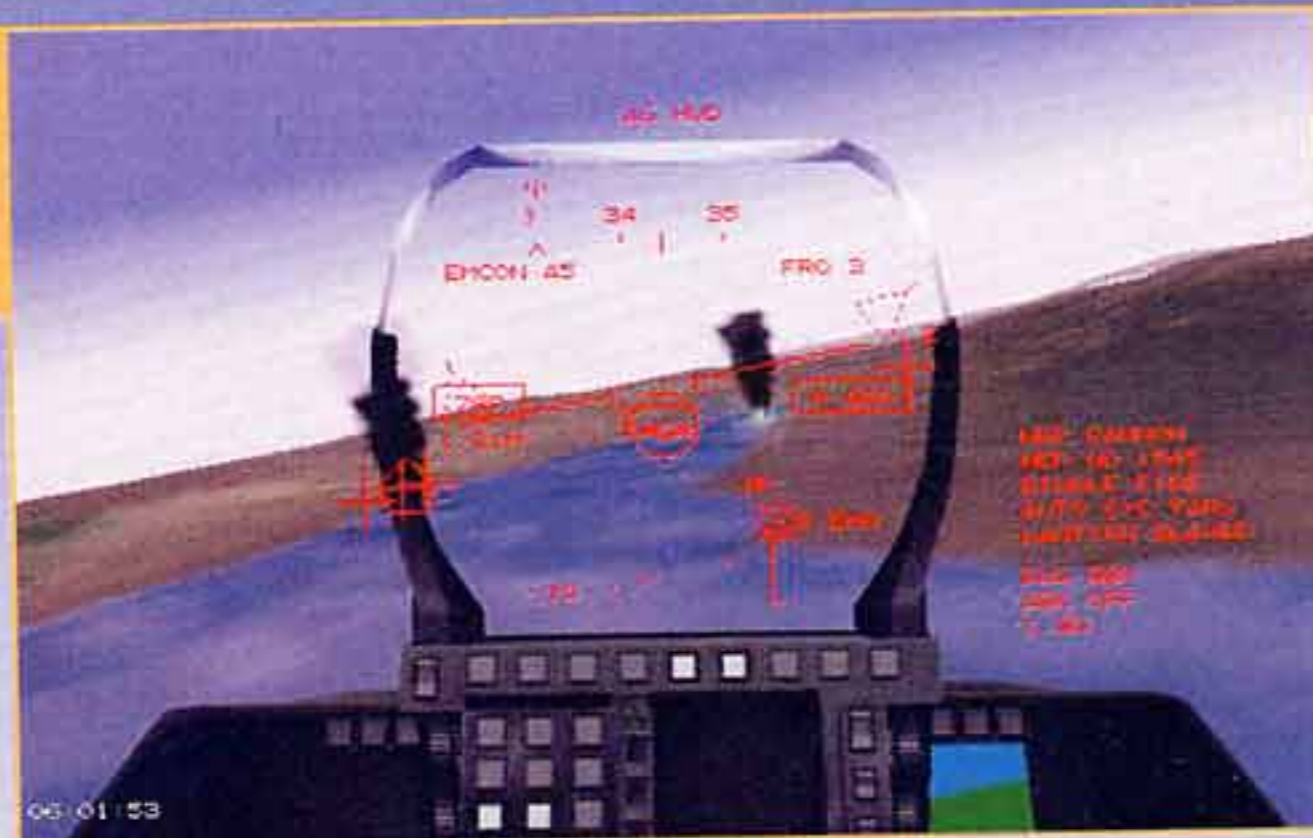
Ecco una vista un po' atipica dell'abitacolo del pilota; tenete presente che potete stabilire come meglio credete la porzione di cockpit e di orizzonte che verranno visualizzate. Onestamente, grazie alla possibilità di servirsi di schermate intere per gli MFD, tramite i quali è possibile impartire numerosi comandi, ho preferito sempre ridurre al minimo la parte di abitacolo visualizzata sullo schermo.

latore o meno. Nessuno poteva vantare una tale qualità, una tale maniacale precisione per i particolari: in altre parole, un caposaldo della storia videoludica. Ricordo che i simulatori devono vantare tre caratteristiche per poter essere giudicati positivamente: eccellente realismo, ottima giocabilità, engine all'avanguardia. Inutile dire che EF2000 era superbo in tutti e tre i parametri, a tal punto da poter dettare legge anche nei due anni successivi. In tutte le mie recensioni di simulatori di caccia militari, non ho mai omesso di paragonare il titolo di turno con il capolavoro di cui sopra: alla fine, mio malgrado, dovevo sempre convenire che i DID erano ancora a un livello superiore. Dico mio malgrado perché non è certamente una grandissima cosa il fatto che per due anni il titolo migliore sia sempre lo stesso: nel frattempo sono arrivati i Pentium 200 (all'epoca c'erano i 90) e, soprattutto, la 3Dfx, scheda grafica che da sola avrebbe già dovuto



Anche in questo caso, l'ormai celebre regola del "fuoco e flambeT" è stata applicata dal Barone alla perfezione. Notate l'effetto fumo, decisamente convincente.

In questa immagine potete osservare il menu testuale che abbiamo attivato e che compare nella parte sinistra dello schermo: alla pari degli altri, non è per nulla ingombrante e risulta di eccezionale comodità.



Come dicevo nel corso della recensione, F22 è il primo simulatore di volo che non si serve delle texture a casaccio, creando irrealistici arcobaleni. Ben fatto!



meno di due mesi fa, si era subito reso conto che se l'engine avesse fatto il suo dovere, il titolo si sarebbe beccato un voto clamoroso. E le cose stanno proprio così... Se non l'avete ancora fatto, vi consiglio di leggere la mega-preview curata dal Micio redazionale (anche se chiamato così sembra un essere buono... In realtà, pare il Max di quattro anni fa che poi, passando il tempo, ha affievolito l'antico fervore) (è già la terza frecciatina di questo tipo che leggo 'stasera; e si che mi sembra di essere così buono... NdSS); visto che era l'articolo di copertina, abbiamo pensato bene di impaginarlo in maniera inusuale, mischiando le pagine a casaccio. I più maligni obietteranno che trattasi di problema a livello di rotolito, ma in realtà pensiamo di ripetere l'esperimento INTEGRALMENTE su uno dei prossimi numeri... Pensate che bello: prima di poter leggere TGM, dovrete spendere una mezz'oretta a ritagliare le pagine e a reincollarle in un quadernone. L'aereo simulato in questo titolo è l'inflazionato F22, modello estremamente sofisticato che, in particolare, è la punta di diamante della flotta aerea americana; non vi voglio tediare con i dati tecnici riguardo al velivolo: vi basti sapere che la clamorosa documentazione a corredo del gioco, tradotta in un italiano a dir poco impeccabile, è costituita anche da un poderoso supplemento in cui vengono illustrati fin nei dettagli tutti i modelli presenti e

Alzi la mano chi non scambierebbe questa immagine per una fotografia... Bene, vedo che siete tutti monchi...

essere in grado di far pendere l'ago della bilancia a favore delle nuove uscite. Attenzione: non sto commettendo l'errore di attribuire chissà quale importanza alla grafica, semplicemente i simulatori sono un tipo di gioco in cui l'estetica riveste un'importanza particolare, unitamente alla fluidità dell'azione, che garantisce quella sensazione di realismo che può fare la differenza. Tirare la leva del joystick verso di sé e vedere l'orizzonte che scatta orrendamente non è certo quel che si dice un'esperienza indimenticabile. In breve, che successo? Successi che uscirono titoli anche validi ma non TOP, in particolare in questi ultimi mesi con le 3Dfx - non a caso, il migliore titolo dopo Eurofighter 2000 è un simulatore di aerei civili, cioè lo splendido Flight Simulator 98 (per la cronaca, un lettore mi ha scritto che il titolo era pressoché identico alla versione precedente e, pertanto, il mio voto era esagerato - il bello di scrivere 24k parlando delle innovazioni e ricevere messaggi del

genere). Quello che più si è avvicinato a fare il colpaccio è stato I-F22 della Interactive Magic, purtroppo penalizzato da una realizzazione tecnica non certo esente da peccati, unitamente a bug e anomalie nel funzionamento di vario tipo. Di questo F22 (mi riferisco ora al titolo dei DID) se ne parlava già da tempo, con il nome in codice di TFX-3; dopotutto, è il seguito naturale di EF2000, a sua volta successore del capostipite (lasciamo perdere Retaliator, che è un simulatore della prima generazione, più simile a un giocattolo). Più o meno tutti si aspettavano una vera e propria bomba e il sottoscritto, dopo avere avuto modo di leggere il manuale del gioco non

Grazie al sistema di telecamere intelligenti, ribattezzato Smart Views, è possibile ottenere delle spettacolari immagini alla pari di questa.



Ecco la prima delle due immagini dedicate all'AWACS: notate come nel pannello di sinistra possiamo tenere sotto controllo l'aereo selezionato, mentre a destra abbiamo a disposizione una mappa tridimensionale, che abbiamo incasinato parecchio, a dire la verità. Niente paura: i numerosi filtri sono il toccasana per visualizzare sempre la quantità di informazioni ottimali in base al contesto.



implementati nel gioco.

La sequenza introduttiva non è nulla di particolarmente trascinate (del resto, solo i Jane's sanno creare quei capolavori che fanno rimanere a bocca aperta anche le persone più inaridite), per cui cominciamo a parlare della schermata introduttiva, che ci mette a disposizione le varie opzioni del gioco. Per quanto riguarda quelle di configurazione, è possibile anzitutto modificare una folta schiera di parametri relativi alla grafica, oltre ad attivare il supporto per le DirectX e, vivaddio, le Glide (come dire: le Direct 3D vanno bene per le schede accelerate di qualità media, ma per utilizzare al massimo una 3Dfx è obbligatorio servirsi delle fantastiche Glide). A questo punto dobbiamo decidere il da farsi: Simulator o Quick Combat? Scegliamo il secondo, giusto per trarre una prima grossolana impressione sul titolo. A dire il vero, dopo aver letto i requisiti tecnici del gioco mi ero spaventato: al di là della configurazione minima, che è sempre "di facciata" e non si rivela mai sufficiente a far girare il gioco in maniera decente, avevo letto cose come "processore minimo a 200MHz, scheda video basata sul bus AGP"... lo, con il mio povero Pentium 200 e 3Dfx (in altre parole, il miglior computer dal punto di vista del rapporto prezzo/prestazioni) mi stavo già imbruttendo all'idea di dover disporre di un engine a mezzo servizio, con i parametri del dettaglio ridotti al minimo. A un certo punto, mi ricordo di essere il Barone (in questi giorni è stato difficile trovare qualcosa di cui ridere), imposto tutto al massimo e mi getto nella mischia. Cosa succede? Semplice, il gioco gira con la fluidità più alta che abbia mai potuto ammirare in un simulatore: a posteriori, posso dire che, a parte i decolli, siamo a livelli assolutamente stratosferici - provate a far ruotare l'aereo sul suo asse longitudinale; l'orizzonte verrà ridisegnato sullo schermo in maniera tale da far sembrare l'operazione la cosa più naturale del mondo. Normalmente, il Quick Combat, o Instant Action che dir si voglia, rappresenta più che altro un pretesto per esaminare il gioco in pochi minuti di azione, ma F22 ci riserva la prima sorpresa: nel nostro caso, trattasi di una missione vera e propria della durata complessiva di cinque ore, che presenta una difficoltà crescente fino a sfociare in una mischia furibonda nelle fasi finali dell'azione. All'inizio occorre abbattere qualche oggetto di terra e un paio di aerei completamente rimbecilliti, ma con il procedere dell'azione le cose si faranno ben più complesse e i problemi tattici che occorrerà affrontare saranno sempre differenti. Considerate questo Quick Combat come una sorta di strumento per misurare il vostro carisma: solo i veri emuli del Barone saranno in grado di giungere indenni alla fine dell'aneddotica.

È notoria l'importanza che attribuisco alla fase di apprendimento in un simulatore di volo: questo tipo di gioco è indubbiamente il più complesso in assoluto, dal momento che non occorre solamente capire come funzionano le cose, bensì anche effettuare un bel po' di pratica prima di ottenere risultati di tutto rispetto. In particolare, quasi sempre occorre sciopparsi dei manuali decisamente corposi e questo I-F22 non fa eccezione. Le cose stanno così: l'interfaccia è quanto di più intuitivo e funzionale sia mai stato inventato, ma se volete andare oltre una semplice picchiata e il lancio di qualche missile, dovrete sciopparvi le interessanti pagine delle istruzioni; anche i più esperti hanno sempre da imparare dalla lettura di un manuale, saltando magari la parte dedicata ai

Le luna fa capolino fra le montagne, ma noi abbiamo voluto aumentare l'illuminazione con un paio di confetti missilistici... Inutile dire che, come sempre, l'azione è quanto di più eccitante e spettacolare si possa immaginare.

principi dell'aerodinamica e del funzionamento di un velivolo. Purtroppo, le cosiddette missioni interattive sono appannaggio del solo Apache Longbow e del suo strepitoso seguito, ma nel nostro caso direi che non ci si deve proprio lamentare. La sezione denominata Simulator, infatti, mette a disposizione numerosissime missioni, suddivise per categoria, completate le quali si può affermare di essere dei piloti provetti. Cominciamo con il volo libero, nel quale tutto ciò che c'è da imparare è muovere il joystick e impartire i comandi radio; limitatamente a quest'ultimo aspetto, la gestione del tutto è già fonte di stupore: sono finiti i tempi in cui potevamo bighellonare a zonzo per il territorio e farci i nostri cavolacci; qui, se volete fare le cose per bene, dovrete chiedere il permesso per il decollo, per l'atterraggio, domandare istruzioni all'AWACS riguardo al da farsi e via dicendo. Detto così si potrebbe pensare al tutto come a una noia ma le cose sono diametralmente opposte: anzitutto, grazie al geniale sistema di menu testuale che compare sullo schermo, è possibile impartire rapidamente i comandi necessari. Non dobbiamo dunque imparare combinazioni di tasti mostruose, bensì attivare il menu riservato alle comunicazioni radar (mediante la pres-

Altra immagine tratta dall'AWACS, mediante la quale stiamo cercando di organizzare al meglio una strategia per la complicata battaglia che è in corso; questa volta, però, ci affidiamo a una mappa a due dimensioni.



sione di un semplice tasto) e scegliere le opzioni più opportune; è incredibile come ci si abitui nel giro di poco tempo a comunicare con chi di dovuto, senza peraltro sprecare più di una manciata di secondi. Grazie alle tonnellate di parlato, inoltre, le operazioni garantiscono un livello di realismo senza pari. Bene, abbiamo accumulato qualche ora di volo, abbiamo dato un'occhiata tutt'intorno, il panorama è splendido, per cui è tempo di iniziare a fare sul serio. Con il "Flight Training" abbiamo modo di imparare manovre fondamentali come il decollo e l'atterraggio: le istruzioni che compaiono all'inizio della missione sono estremamente dettagliate (peccato non venga offerta la possibilità di stamparle); in



Ecco la sequenza in assoluto più spettacolare: il rifornimento in volo mediante un aereo-cisterna; le operazioni possono essere effettuate dal pilota automatico, visto che risultano estremamente difficili. Il bello di F-22, come di Eurofighter 2000, è proprio questo: i pignoli si possono scioppare anche dieci minuti di rollaggio, gli altri tenderanno ad automatizzare alcune sequenze.

questa fase F22 ha una marcia in più, dal momento che ci viene offerta la possibilità di pilotare l'aereo in seguito a dei guasti all'impianto elettrico, a quello idraulico e ai motori: si tratta di operazioni che abbiamo già effettuato con Flight Simulator, ma in questo caso il caccia obbliga all'utilizzo di manovre differenti e il divertimento è assicurato. Il rifornimento aereo è una delle operazioni più spettacolari e, in apparenza, più pericolose: in realtà fa tutto il pilota automatico (intendo nella realtà come in questo gioco), ma i fanatici potrebbero cercare di eseguire tutto da soli - sebbene sia un'operazione che personalmente non consiglio. Piccola parentesi: anni fa credevo che tale operazione non avesse una specifica utilità, poi ho scoperto la limitata autonomia dei caccia e ho cambiato idea. Seconda parentesi, dedicata al pilota automatico: le operazioni che possiamo fargli compiere sono numerosissime e in molti casi esso solleva un po' il pilota dalle operazioni più scontate e meno divertenti.

Con la sezione dedicata alle armi si comincia a fare sul serio: le varie missioni consentono di attaccare una nutrita varietà di bersagli, ciascuno dei quali richiede l'utilizzo di armi e strumenti differenti; non sognatevi nemmeno di tralasciare questa parte dell'allenamento, perché in battaglia è fondamentale conoscere a menadito le caratteristiche delle armi e dei vari procedimenti necessari per abbattere i nemici, siano essi obiettivi di terra che di aria. Passiamo ai Wingmen, ovvero ai gregari: rispetto ai simulatori più sofisticati, che ci mettono a disposizione una decina di comandi con cui istruire i nostri compagni, F22 ne offre una trentina; il risultato è che ora possiamo adottare delle tattiche fino a prima impensabili, sfruttando anche in questo caso i menu testuali, di incommensurabile utilità. Per rendersi conto di questo, è sufficiente affrontare la parte dedicata alle tattiche di volo: immaginate di attirare l'attenzione del nemico con un aereo civetta e poi prenderlo



Ed eccola, la meraviglia delle meraviglie, lo strumento che mi ha fatto appendere, insieme a molti altri fattori, al clamoroso 98 affibbiato al gioco: l'ACMI, mediante il quale è possibile proiettare la battaglia servendosi di diverse schematiche inquadrature, che consentono di farsi un'idea estremamente precisa del comportamento del nemico e dei nostri alleati.

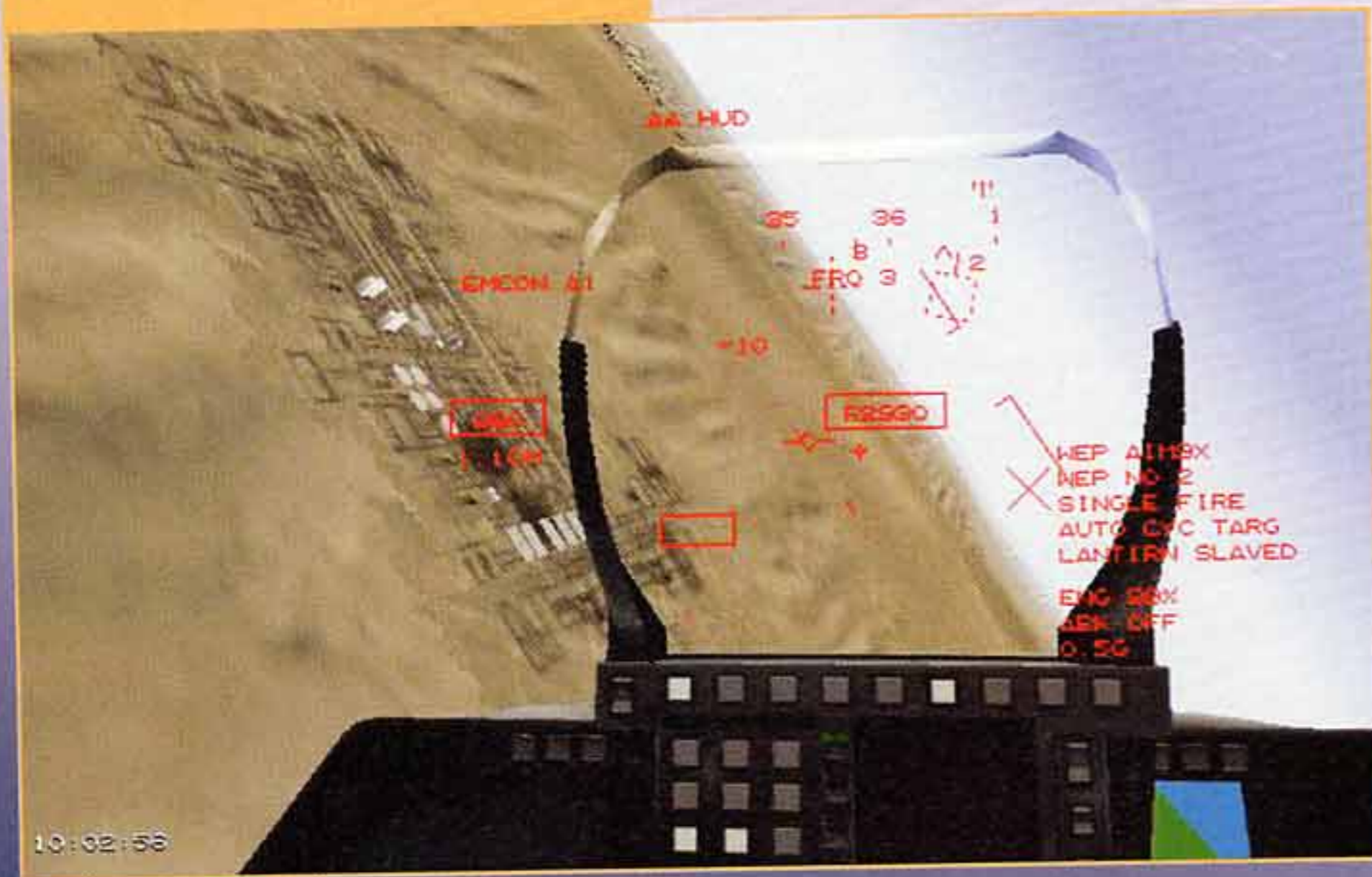
di spalle, oppure, modificando leggermente la clamorosa tattica illustrata in *Uragano Rosso* di Tom Clancy, volare a distanza ravvicinatissima con un alleato in modo da ingannare il nemico circa il numero di velivoli, dopodiché separarsi al momento opportuno e fargli passare la voglia di ridere. C'è davvero di che sbizzarrirsi e se ne avessi lo spazio, vi giuro che andrei avanti a parlare per delle ore riguardo a manovre che non fanno altro che rendere il gioco un'esperienza indimenticabile (con buona pace dell'anziano Duspa, che ritiene i simulatori di volo dei titoli per vecchietti). Per quanto riguarda le tattiche aeree, in questa sezione si apprendono le nozioni indispensabili riguardo all'utilizzo dei vari strumenti di puntamento e di inquadramento nel nemico; è proprio in occasione della recensione di *Longbow 2* che mi sono reso conto di come tali elementi influenzino direttamente il divertimento di un

simulatore: a premere il tasto T siamo capaci tutti, il bello viene quando ci si deve servire di telecamere speciali, strumenti di rilevamento del calore e via dicendo. Ho già detto che F22 ha una marcia in più ma lo ripeto parlando dell'EMCOM: in sostanza si tratta di quanti strumenti decidiamo di tenere in funzione e, in modo direttamente proporzionale, della quantità di emissioni prodotte dal nostro aereo, fattore che influenza evidentemente le probabilità che il nemico ci rilevi. In molti casi è possibile servirsi delle informazioni messe a disposizione dall'AWACS, ma non sempre il piatto ci viene servito come vogliamo e occorre, pertanto, affidarsi alla strumentazione di bordo. Impostando il livello dell'EMCOM fra i cinque disponibili, possiamo stabilire con precisione il rapporto capacità di non essere individuati/precisione dei dati a propria disposizione. Non vi tedio con l'elenco degli strumenti a disposizione: vi basti sapere che il numero è tale da ridi-

immediatamente in una sorta di titolo strategico in tempo reale, che consente di coordinare alla perfezione l'azione di tutti i propri aerei. Non è finita: in qualsiasi momento è possibile assumere il comando di un particolare velivolo, in modo da garantire le più alte probabilità di successo per una manovra ad alto rischio, oppure adottare una tattica anomala che il computer non prenderebbe mai in considerazione.

Poteva mancare una didascalia scema in una recensione del Bossetti? No di certo. E allora eccovi accontentati: ho scritto 30306 caratteri per questa recensione e tra cinque ore parte il mio aereo.

Gli oggetti 3D non sono eccellenti dal punto di vista grafico (ed ecco il secondo elemento di cui parlavo in un'altra didascalia), ma a parte ciò non vi è MAI un poligono o una texture fuori posto: che carisma.



Notate la "magna abundantia" di informazioni che compaiono sull'HUD! Non disperate: dopo poco tempo, imparerete a servircene più di ogni altra cosa e non ne potrete fare più a meno.



Ciò è possibile in quasi tutte le missioni, per cui basterebbe questa possibilità di passare continuamente fra l'AWACS e qualsiasi aereo per giustificare il voto che vedete alla fine di questa recensione. Non c'è spazio in questa sede per analizzare nel dettaglio gli strumenti che ci vengono messi a disposizione con l'AWACS (per poter recensire il gioco come vorrei mi sarebbero servite 10 pagine, per un totale di sessantamila caratteri - un po' troppi); vi basti sapere che è possibile attivare numerosi filtri riguardo ai dati che compaiono sul nostro display, nonché tenere sotto controllo il comportamento di un particolare aereo in un apposito monitor. Ovviamente, è possibile direzionare i velivoli sotto il proprio controllo dove meglio si crede e assegnare loro obiettivi differenti rispetto a quanto previsto. Non ci troviamo alle prese con un gioco a sé stante, dal momento che il controllo non è approfondito all'inverosimile; ciò nonostante, siamo letteralmente basiti. Abbiamo terminato la sezione di allenamento, ma vi sono ancora un paio di cosucce di cui vorrei parlarvi prima di commentare le missioni: l'ACMI (Air Combat Maneuvering Instrumentation, per gli amici) e il resto della strumentazione di bordo. Per quanto riguarda il primo, ci troviamo ancora alle prese con uno strumento che lascia letteralmente di stucco: trattasi di una specie di videoregistratore virtuale che memorizza le centinaia di migliaia di dati relativi alla missione e che ci consente di riprodurre l'azione direttamente sul nostro schermo. Pensate alla flessi-

Potevo privarvi di un'immagine che ritraesse l'aereo quando sgancia uno dei suoi confetti? Risposta inutileT.

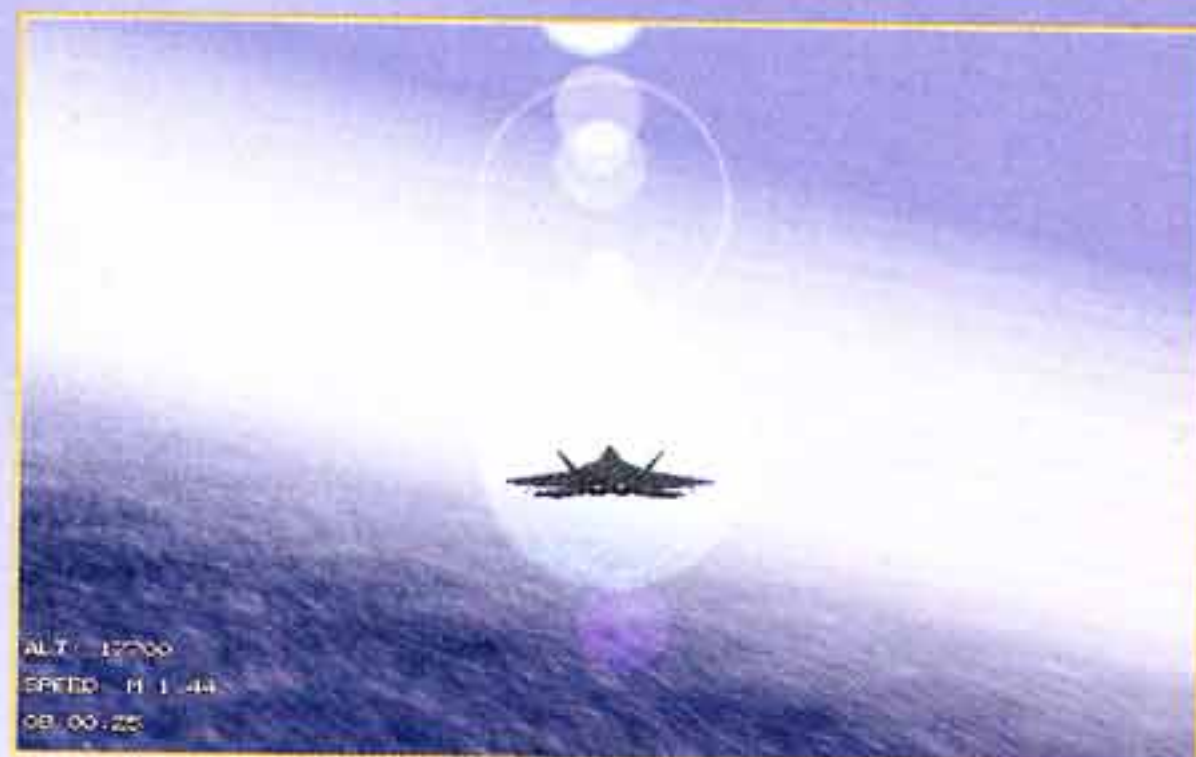


colizzare qualsiasi altro concorrente. Siamo pronti per affrontare l'ultima sezione di esercitazione, quella dedicata all'AWACS, ovvero Airborne Warning and Command System; si tratta in sostanza di un poderoso aereo che ha il compito di coordinare la battaglia da lontano, in una posizione tale da poter ricevere dati riguardanti tutti i velivoli presenti nell'area. Non sempre ci si può servire di tale mezzo di straordinaria utilità, che consente anche di ricevere numerose informazioni senza dover per questo attivare i propri radar. Che c'entra questo con l'esercitazione? Come ricorderanno tutti coloro che hanno letto la preview del mese scorso, F22 offre l'incredibile possibilità di manovrare un'intera flotta aerea standosene comodi seduti sull'AWACS. Riflettete bene sulle possibilità che ci vengono offerte: il gioco si trasforma

REVIEW

Ecco il Barone in viaggio verso Tallin, in compagnia del Menti: speriamo solo che il pilota non si faccia abbagliare dal sole, altrimenti addio biondine di due metri...

Ci troviamo nella schermata di selezione delle missioni di allenamento. Come, cosa vuol dire quel "FAILED"? Non siate polemicisti! Non stava giocando il Barone, ma il suo papy...



bilità: è possibile servirsi di numerosissime visuali, fra cui quella del satellite, del proprio cockpit, di qualsiasi aereo presente sulla scacchiera... L'analisi delle proprie prestazioni non è mai stata così facile e vi assicuro che mai nella storia avevamo avuto a disposizione uno strumento d'apprendimento così potente: vi è andata male una missione e non sapete perché? Non riuscite a centrare quel maledetto gruppo di nemici? In tal caso, registrate i dati mediante l'ACMI e analizzate il comportamento dei vostri gregari e dei nemici in un ambiente tridimensionale chiaro come non mai. Dal punto di vista tecnico, occorre qualche centinaio di kappa per una mezz'ora di registrazione: veramente roba da ridere!

Osservando il cockpit dell'F-22, si può rimanere un po' sorpresi da quanto sia spartano; in realtà, le possibilità offerte anche in questo caso sono strepitose: non solo le informazioni che compaiono sull'HUD (Head Up Display, ossia, con una traduzione estremamente intelligente che infatti non è mia, "visore proiettato") sono estremamente complete e utili, ma è possibile visualizzare i classici MDF (Multi Function Display) a patto di ridurre la visuale dell'orizzonte. Fin qui, roba di tutti i giorni: ciò che ci mette a disposizione il titolo del DID, invece, è una serie di pannelli multi-funzione a tutto schermo, mediante i quali si possono ottenere informazioni e impartire comandi con una precisione altrimenti impensabile. Quante volte avete maledetto i piccoli display che pretendono di sintetizzare una serie di dati lunga chilometri? D'accordo la simulazione, ma il fatto di doverci affidare a delle porzioni di schermo ridottissime per avere un'idea del nemico e dei vari elementi presenti sul campo di battaglia non è il massimo della gratificazione; oltretutto, nella realtà tali pannelli sono ovviamente più grandi e non riducono la visuale dell'orizzonte. E allora, ecco che con il tastierino numerico è possibile attivare gli MFD relativi



all'attacco, alla difesa, alle comunicazioni, ai cosiddetti warning e all'orizzonte artificiale... Con tanto di viste delle telecamere e degli appositi sensori installati a bordo del velivolo.

Giunti a questo punto, più basiti che mai, diamo un'occhiata alle missioni, raggruppate in tre scenari differenti e accessibili mediante il "tour of duty". Fortunatamente, NON è possibile giocare in una sequenza diversa da quella proposta - evidentemente c'è ancora qualcuno che la pensa come me in proposito. Come già saprete, nella confezione non è inclusa alcun tipo di campagna con generatore auto-

Anche una fotografia non particolarmente spettacolare come questa non può che lasciare basiti a causa dell'estremo fotorealismo che è in grado di sfoggiare.



Altra immagine d'annata. Ricordate: la peste vi colga se non comprenderete questo capolavoro!



matico di missioni che si influenzano vicendevolmente, dal momento che tale pacchetto uscirà all'inizio dell'anno prossimo: a giudicare da quanto abbiamo letto nella già citata preview, ci sarà veramente di che sbizzarrirsi, visto che la libertà dell'azione concessa ha quasi dell'incredibile. La qualità delle missioni non delude e la difficoltà crescente è fatta apposta per imprigionare il giocatore davanti al proprio monitor per decine di ore alla settimana, nel tentativo di giungere alla fine dei tre scenari. E ora basta.

Mauro "il Barone" Bossetti

PC

Signori, il gioco più bello della storia; ma che dico gioco, questo è un prodotto incomparabile con qualsiasi altro

titolo, un mostro in grado di appassionare anche chi non ha mai visto un simulatore di volo.

Dal punto di vista tecnico, ci troviamo a livelli superiori a quelli dell'eccellenza: mai vista una fluidità simile in un simulatore di volo; inoltre, vivaddio, i colori e le texture della 3Dfx non sono stati utilizzati a casaccio, come è avvenuto in tutti gli altri titoli che rappresentavano il terreno con un arcobaleno di sfumature identiche a quelle utilizzate in POD: il fotorealismo assoluto è sotto gli occhi di tutti. Il sonoro è composto da migliaia di frasi di parlato, oltre che da una colonna sonora eccellente e da degli effetti semplicemente perfetti. Qualcuno potrà obiettare che non è disponibile nemmeno una campagna e vi sono solo gli scenari con missioni precalcolate. In verità, ho tenuto conto anche di questo nella valutazione finale, che altrimenti si sarebbe avvicinata ulteriormente al fatidico 100 (tenete quindi in considerazione il pacchetto aggiuntivo che verrà commercializzato fra qualche mese, con una campagna incredibile), ma suavia, cerchiamo di essere obiettivi: dal punto di vista della simulazione, siamo a livelli totalmente fuori parametro e non c'è bisogno che snoccioli nuovamente gli elogi per il realismo e la completezza del prodotto. Oltre a ciò, viene fornita la possibilità di manovrare un AWACS e di trasformare il titolo in uno strategico in tempo reale; non vi basta ancora? E allora ecco a voi l'ACMI, strepitoso strumento con cui possiamo analizzare l'azione da un certo numero di inquadrature, osservare il comportamento dei gregari e del nemico...

La libertà dell'azione che viene offerta è incredibile, a cominciare dalla trentina di ordini che è possibile impartire ai propri gregari. La sezione di allenamento è strepitosa e ci guida passo passo all'apprendimento di tutta una serie di nozioni necessarie per diventare dei "master" del gioco. Non parliamo poi dei sofisticatissimi modelli di intelligenza artificiale implementati su TUTTI i velivoli e i veicoli presenti. E che dire allora della manualistica completamente tradotta in un eccellente italiano e comprendente anche un poderoso supplemento su tutti i velivoli presenti nella simulazione?

Insomma, sto citando i primi aspetti che mi vengono in mente, ma potrei andare avanti anche per delle ore. Non vi basta?

H A R D W A R E

Fra i requisiti specificati nella documentazione, direi che la memoria è l'elemento cruciale: non azzardatevi a giocare a F22 senza disporre di ALMENO 32 mega di RAM; considerando come swappa il gioco quando si esce dallo stesso (si parla anche di minuti), direi che qualcosa di più è auspicabile (e oltretutto, il manuale afferma che da una quantità maggiore il gioco ne trae vantaggio, anche se non spiega come). Oltre a Windows 95, dovrete avere almeno un Pentium 166 e una 3Dfx; sul mio P200 con 3Dfx, i risultati sono a dir poco spettacolari, con il massimo livello di dettaglio selezionato. Dotatevi poi di una eccellente scheda sonora (dalla AWE 32 in su), di uno spazio sull'hard disk di almeno 70 mega, nonché di un metodo di connessione qualsiasi per l'immane multi-player, per il quale sono previste missioni specificamente progettate.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

98

GALE

TOMB RAIDER II



Più che un seguito, un ritorno alle origini: ormai diventata un fenomeno di costume, un'eroina popolare, una donna dei sogni e un'icona giovanile, Lara torna avestirei panni che le stanno meglio, quelli del videogioco.

È passato esattamente un anno dal primo Tomb Raider e la piccola Lara ne ha fatta, di strada: tramite un processo di penetrazione culturale solitamente precluso ai personaggi dei giochi, Miss Croft fa ormai parte di quel concetto astratto che chiamiamo immaginario collettivo, tanto da essere quanto di più famoso i videogames abbiano saputo "esportare" in questi ultimi anni. Tutto ciò grazie a un personaggio dalle caratteristiche ben studiate per il target cui era originariamente diretto, ma grazie anche a un titolo che ha saputo rimescolare generi e strutture diverse proponendo, al tempo stesso, un mix innovativo e avvincente. Il sacrosanto seguito è forse uno dei titoli più attesi di sempre e, visto il pedigree della Core Design, in pochi si aspettano una delusione, anche se in molti hanno già affinato l'occhio critico prima del tempo, pronti a tacciare Tomb Raider II di scarsa originalità e sfruttamento di schemi fin troppo collaudati. Sia menzogna o verità, cercheremo di scoprirlo in queste pagine.

COSA E' CAMBIATO

La patch per far girare il primo Tomb con la 3Dfx è uno dei file più scaricati e richiesti della storia di Internet (una stretta gara con la famosa patch "Nude Raider"...): se il risultato finale era semplicemente eccezionale, stavolta le cose sono andate ancora meglio, visto che l'engine poligonale del gioco è stato largamente modificato e, com'era lecito attendersi, ottimizzato con un occhio di riguardo verso l'accelerazione 3D. Tomb Raider II è molto

Una delle nuove "mosse" di Lara, che può arrampicarsi sulle pareti che lo consentono, in certi casi aggrappandosi a esse dopo un lungo salto: si tratta di una capacità interessante e molto spesso sfruttata nel gioco.



Il motoscafo, per sfrecciare come dei pazzi tra i canali di Venezia e sentirsi così dei veri Indiana Jones: proprio al motoscafo è legato il primo puzzle degno di questo nome che si incontra nel gioco, quello dei Dodici Rintocchi.

più bello da vedere, soprattutto in movimento, e anche grazie a un diverso design dei livelli segna decisamente il passo con il suo predecessore: poligoni più levigati, superfici più dettagliate, nessun problema di clipping, di linee visibili o di strani effetti di "sparizione" delle texture. Niente più solo oscuri anfratti e catacombe, ma ambientazioni a cielo aperto, complessi edifici e strutture naturali di una bellezza unica; un più evoluto studio degli effetti di luce ha permesso l'inserimento di zone d'ombra, esplorabili grazie a preziosissimi flare, che aggiungono una nuova sfera alla giocabilità. Il tutto affiancato a una Lara fortemente rinnovata, nell'estetica e nei movimenti. La signorina Croft è più naturale, più armonica e se possibile ancora più avvenente; il suo set di mosse si è arricchito con la possibilità di arrampicarsi, di combattere sott'acqua (nella quale, se bassa, ora si può anche camminare), di guidare veicoli (un motoscafo e una motosilitta). Le sue movenze appaiono fluide e reali-



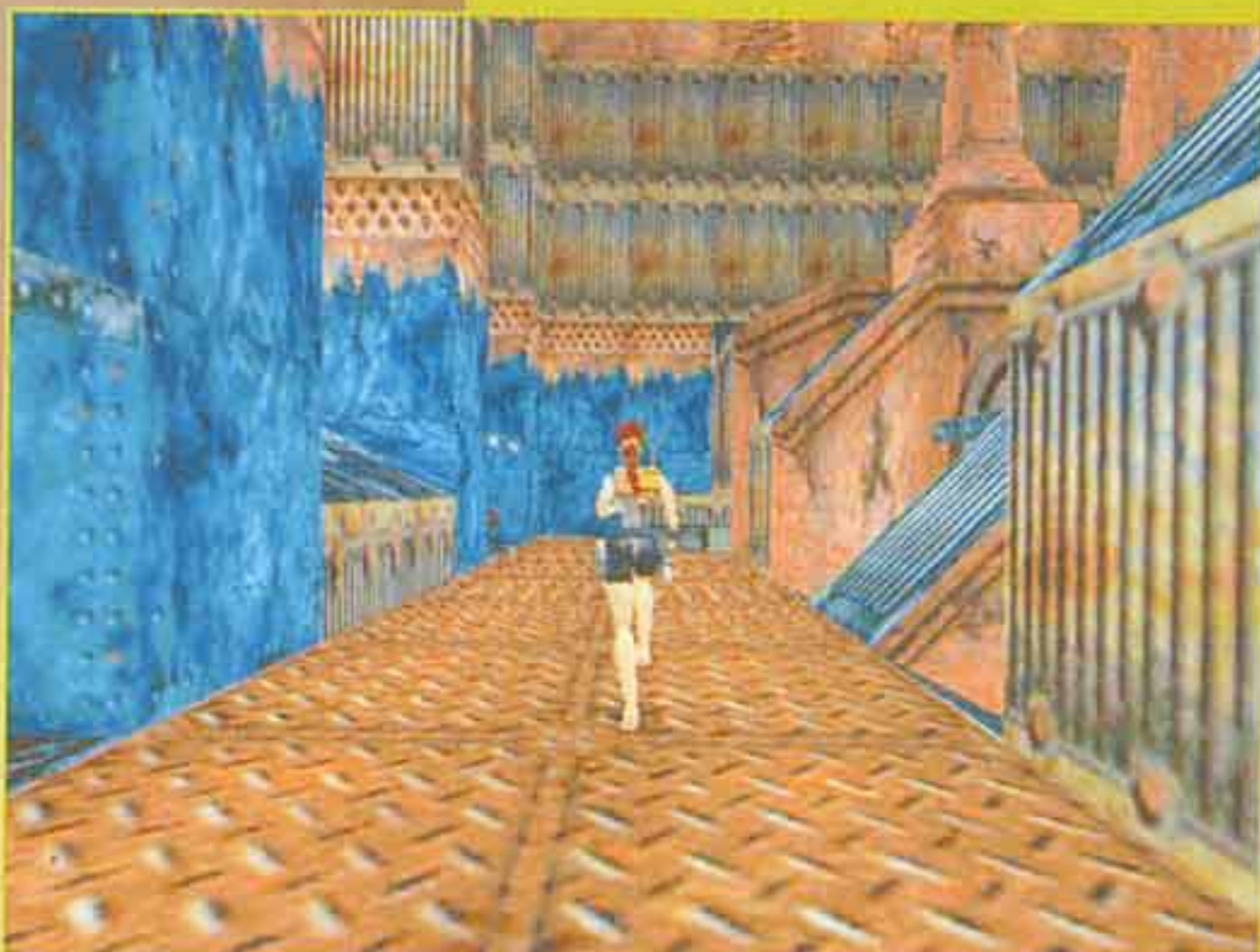
Questo livello, Opera House, si svolge in un immenso teatro, che ci porta dritti dritti allo scontro finale con il malvagio Bartoli: pur essendo soltanto il quarto, è già parecchio difficile e ci vorranno ore per superarlo. A

stiche quanto non mai; il suo guardaroba è più adatto ad affrontare le avventure che il gioco offre e si compone di quattro differenti tenute.

LARA E I SUOI LIVELLI

Alla Core erano fermamente convinti di un fatto: se il primo Tomb Raider non aveva bisogno di una trama convincente, perché tali e tanti erano gli elementi d'interesse che potevano mettere in ombra la storia di fondo, il suo seguito necessitava invece di un forte background, che fosse abbastanza accattivante da attrarre i giocatori in una nuova avventura. Il sottotitolo del gioco è "Il pugnale di Xian": tutta la storia è incentrata proprio su questo antico manu-

Il terzo livello subacqueo, Living Quarters, è semplicemente eccezionale dal punto di vista grafico: l'uso dei colori è davvero perfetto e l'atmosfera "umido e arrugginito" è ricreata alla grande.





Un altro enigma che richiede una certa destrezza nel salto: questa enorme stanza è tutta incentrata su tre grossi lampadari e bisogna essere parecchio scaltri per raggiungere la chiave d'uscita, che si trova in una finestrella apparentemente irraggiungibile.

Cosa sarà mai? Una cornacchia, un avvoltoio forse: comunque sia un brutto uccellaccio e ce ne sono un altro paio amici suoi, sicché è il caso di buttare al cielo un po' di piombo.

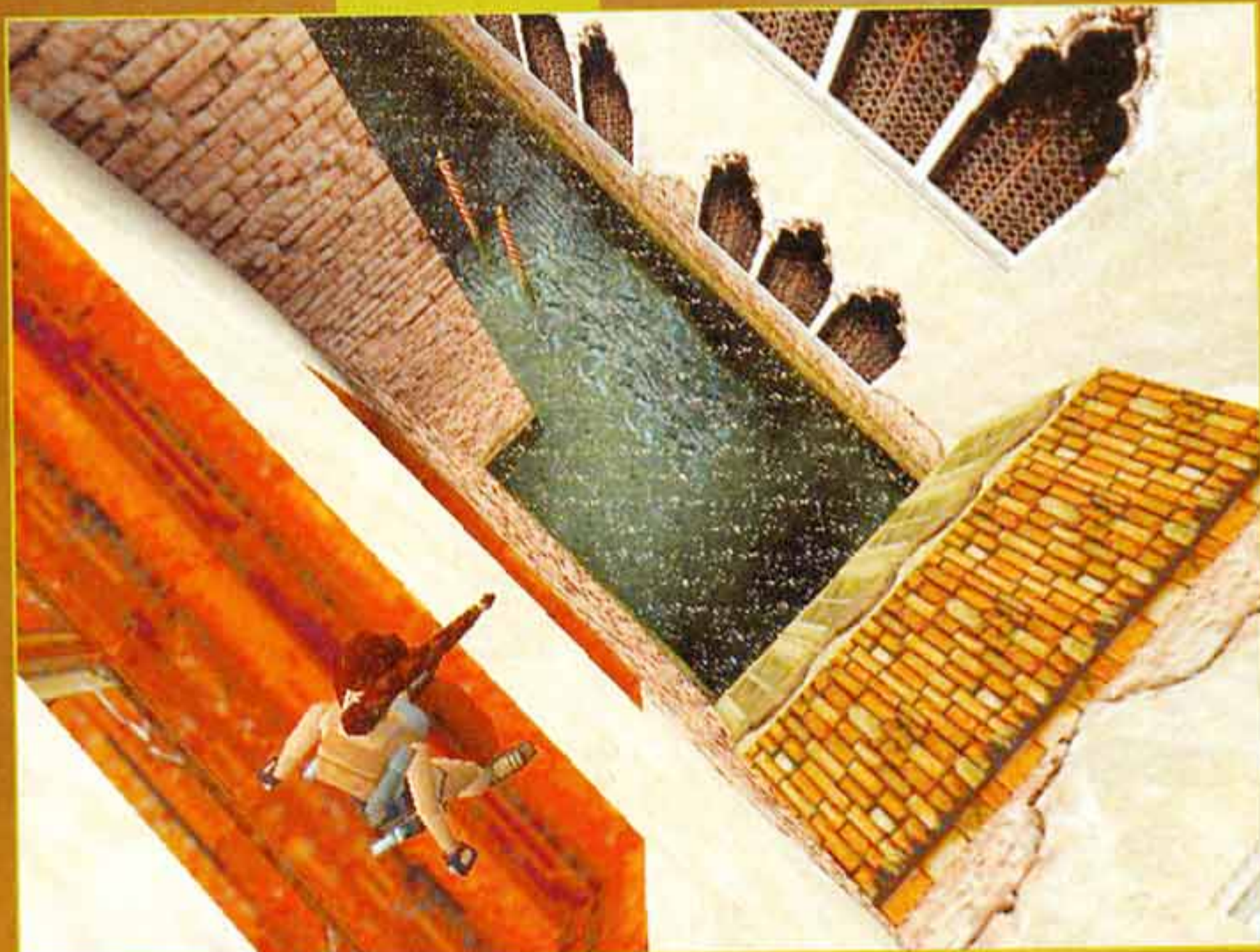


Due tigri contro un'indifesa ragazza: i felini, così come tutti i mostri del primo livello, hanno il sapore del primo Tomb Raider (anche se non si mangiano). Più avanti le cose si fanno più "umane".

I movimenti di Lara sono ben studiati e del tutto realistici: quando si guarda in giro, la coda di cavallo le svolazza allegramente per aria, come in questa veduta dall'alto di un calle veneziano (cioè di un giocatore interista di qualche anno fa che amava tener palla).

tutina da sub. Riuscita con successo la fuga e il recupero dell'arsenale, altra acqua ci aspetta in Diving Area e 40 Fathoms, dove le cose si fanno davvero serie in quanto a gente che reclama la nostra pelle e intricati puzzle che chiedono di essere risolti. Sempre giù, nelle profondità degli abissi, si trova Wreck of the Maria Doria, ovvero il relitto sommerso, ove avremo ancora a che fare con creature marine di ogni fatta e specie. I guai acquatici ci perseguitano ancora nel corso di Living Quarters e The Deck, zone scavate tra i fondali oceanici ove le trappole e le armi in dotazione al nemico assumono proporzioni allucinanti. Finalmente fuori, ma solo per scoprire lo stato solido dell'acqua, in quel del Tibet con Tibetan Foothills: Lara è sulle tracce della setta Flama Nera e potrà avvalersi dei servigi della motoslitte, caldamente riparata da un giubbotto con tanto di pelliccia. Se è vero che la religione è dappertutto, la troviamo anche qui con Barkhang Monastery, ove ci tocca fare luce sulla relazione che lega il pugnale a un gruppo di strani monaci, i quali hanno almeno il

fatto, dall'aspetto simile a una corta spada ornamentale, capace di dare a chi lo infligge nel proprio cuore il misterioso "potere del Drago". Lara si getta sulle tracce di questo stiletto, seguendolo per mezzo mondo: si parte dalla Muraglia Cinese, passando per Venezia, poi giù nelle profondità del mare, per riemergere nel nevosio Tibet, sempre alla caccia di un'oscura setta segreta chiamata Flama Nera. Quattro diversi mondi per sedici diversi livelli, collegati fra loro, ma non sempre, da sequenze in Full Motion Video o poligonali a seconda dei casi, che illustrano il procedere della nostra femminea Indiana Jones alla ricerca del sacro oggetto. Partiamo, appunto, da The Great Wall, ove fra tigri e altri animali poco raccomandabili bisogna destreggiarsi in un fitto labirinto di pareti uncinatate, pavimenti cedevoli e precisi salti, non tanto più semplici di quelli dell'ostico livello finale del primo Tomb Raider. Da qui si viene a conoscenza di tale Marco Bartoli, ovviamente un farabutto e ovviamente italiano, presunto ex-mago e presunto individuo informato sui fatti riguardo al pugnale: una gita nei pressi di casa sua ed eccoci a Venice, ove tra calli e canali occorre scovare il nascondiglio del criminale, un brutto posto chiamato Bartoli's Hideout. Qui ce la vedremo direttamente col paffuto mago, prima di gettarci in un immenso teatro scenico, l'Opera House, ove avremo pane per i nostri denti di avventurieri e abili solutori di enigmi. Una veloce gita in aereo ed eccoci derubati di ogni nostro avere proprio nel covo dei cattivi: si tratta di Offshore Rig, il primo dei livelli subacquei che vede Lara infilata in una attillatissima



TOMB RAIDER II

Assalita da due brutti figuri, la Lara versione subacquea non ce l'ha fatta: i nemici appaiono spesso e volentieri in gruppo, quindi vanno affrontati con la giusta perizia strategica.

La visuale panoramica è cruciale ai fini del gioco, visto che permette precisione chirurgica nello sparo (come in questo caso, per demolire una vetrata), e consente di scoprire particolari nascosti e invisibili dalla visuale standard.



pregio di non attaccare Lara se non vengono attaccati per primi, e anzi si prodigano alla causa aiutandola a far fuori i cattivi. Da qui si passa ad ambientazioni ben note alla Miss Croft prima maniera, in Catacombs of the Talion, breve preambolo al più impegnativo Ice Palace, ove si deve far fronte a una minaccia leggendaria: lo Yeti. Poco più tardi si torna sotto un tetto, nei pressi di Temple of Xian: questo livello, da solo, è estenuante come un videogioco intero e, se superato con successo, tra mille mostri e difficoltà, vi porterà vicini alla soluzione definitiva.

Il Tibet è notoriamente un posto dove si gela, sicché non possiamo che assecondare la scelta di vestire la bella Croft con un giubbotto imbottito (per tacere delle gambe scoperte...).



Venezia vista da sotto il pelo dell'acqua: potreste obiettare che le limacciose lagune della città veneta sono tutt'altro che simili a quelle, cristalline, che si vedono nel gioco, ma visto che già alla Core credono che Venezia sia piena di topi (e sarà anche vero...), almeno lasciamogli pensare che abbia dei canali puliti...



La casa di Lara: notate il buon gusto nell'arredo della signorina Croft. Girando per la villa noterete una porta chiusa a chiave, ma di questa nemmeno l'ombra: per saperne di più vi toccherà finire il gioco...





Oltre alle scene in FMV, di tanto in tanto ci vengono mostrate anche sequenze fatte in poligoni, che servono da collegamento fra i vari livelli e illustrano il procedere della complicatissima trama.

che sia finita? Mmmh... credo che vi lascerò scoprire quest'ultima sorpresa da soli...

NUOVI CATTIVI, NUOVE CATTIVERIE

Una delle critiche più spesso rivolte al primo Tomb era la scarsità di nemici con cui combattere e, quindi, un tasso d'azione piuttosto ridotto: in questo seguito Lara si trova ad affrontare nemici e mentecatti dalle fogge più vaste e disparate, presenti in quantità industriali più o meno ovunque. Molti di loro sono umani e dotati di

una certa astuzia, visto che sono capaci di seguirvi perfino scalando i muri, giusto per fare un esempio. Con la giusta strategia, comunque, si può uscire sempre indenni da quasi tutti gli scontri, appostandosi come dei cecchini laddove possiamo colpire senza essere colpiti. In certi casi, però, si viene assaliti senza possibilità di replica da gruppi di due o più energumeni, magari affiancati dai loro simpatici doberman. C'è di tutto e di più: tigri, aquile, squali, barracuda, murene, ratti giganti e ragni. La definizione e l'animazione di tutti questi bravi individui è forse l'aspetto del gioco più drasticamente migliorato rispetto al primo Tomb Raider. Per far fronte a cotanta malvagità, comunque, Lara porta in dote anche un rinnovato arsenale: oltre alle fide pistole, anche in versione automatica, e alle Uzi in perfetto stile John Woo, abbiamo qui a che fare anche con un lanciagranate, un fucile d'assalto M-60 e una sorta di pistola-fiocina subacquea, che rende Lara capace di difendersi anche sott'acqua, dove tra fauna marina e avversari in apnea non c'è tanto da stare allegri. Insomma, un massiccia iniezione di energia a uno schema di gioco ritenuto forse troppo "spoglio".

Anche la complessità degli enigmi e, più in generale, la difficoltà del gioco hanno subito un deciso incremento: i puzzle hanno quasi tutti lo schema classico del "trova la chiave" o "scopri l'interruttore nascosto", ma qui si fa magiore uso delle capacità balistiche della bella Lara, che tra salti al limite dell'umano e corse contro il tempo ne avrà di camicie da sudare. Difficile annoiar-

Essa è poco distante da Floating Islands, la cui ambientazione sospesa nel cielo è a dir poco da togliere il fiato: che ve ne rimanga la giusta quantità per affrontare la minaccia finale in Dragon's Lair. Qui avverrà lo scontro faccia a faccia con il depositario ultimo del prezioso manufatto, un tremendo drago che, seppure lento, sarà duro da fare fuori. Recuperato il dagger, si torna a casa: ma pensate

Ecco Lara sul gatto delle nevi, che non è la versione invernale del Silvestro, bensì il secondo dei due veicoli che la bella Croft si ritrova a guidare nel gioco.



Questo simpatico squalo, e un altro amico suo, ci dà una caccia impietosa nel primo dei livelli subacquei: oltre a cercare in fretta una zona ove prendere fiato, quindi, bisogna anche guardarsi dall'assalto dei due pesciolini.



H A R D W A R E

Affrontiamo il discorso schede 3D: la 3Dfx è ovviamente consigliata e vi fa godere del gioco al suo massimo. E' comunque più che ben ottimizzato anche il supporto Direct3D: con una scheda SVGA dotata di accelerazione 3D (Mistique, Viper, 3Dblaster ecc.) perdetevi poco in termini di frame-rate e poco di più in termini di qualità delle texture, ma potete giocare in 800x600 o anche in 1024x768, evitando così un visibile effetto "Lego" che affligge i poligoni in 640x480. Senza accelerazione hardware, però, le cose si fanno complicate e il gioco non va oltre i 7-8 frame al secondo in 640x480 a 256 colori, su un P166. In questo caso rimane l'ultima spiaggia della 320x200 o della 512x384, che sono discretamente fluide ma non rendono ovviamente giustizia al gioco stesso. La configurazione minima prevede, comunque, un P90 con 16 mega di RAM e una scheda che supporti le DirectX5. Raccomando tuttavia un P133 con scheda Direct3D per giocare a livelli soddisfacenti, oltre al CD 4X, alla scheda audio e a un buon joypad.

si, anche perché la schiera di compiti e circostanze in cui la nostra eroina viene trascinata lasciano poco spazio alla monotonia: un imperativo di fondo ben testimoniato dalla varietà della ambientazioni e un deciso twist rispetto al passato. Che altro dire: di tutto ciò che si vociferava fosse presente in questo seguito, manca solo la modalità multiplayer, che a mio avviso sarebbe stata un'emerita forzatura e una concessione commerciale fin troppo spudorata. Non c'è, ma al suo posto di carne al fuoco ne abbiamo, e in abbondanza. Mai come in questo articolo credo di essermi "scoperto" riguardo al mio giudizio nel corso della recensione stessa, ma vorrete perdonarmi: i grandi giochi, comunque sia, non si nascondono dietro a un box di commento.

Jacopo Prisco

PC

Mi viene in mente, per forza di cose, il noto proverbio "squadra che vince non si cambia", nonché la sua più appropria

controparte anglosassone "if it ain't broke, don't fix it": una filosofia che ben si adatta a spiegare Tomb Raider II. Trattasi di capolavoro, infatti, ma di nulla di così diverso da quanto il primo Tomb Raider - e quelle sì che erano arie nuove - aveva già proposto. E' ciò che tutti, più o meno, si attendevano: "more of the same", per dirla ancora una volta all'inglese. Grafica e sonoro migliorati, livelli più lunghi e più ampi, un maggior numero di enigmi e nemici, nuove armi e nuove mosse: Tomb Raider II apporta miglioramenti alla consolidata ricetta sotto praticamente sotto tutti i punti di vista, offrendo un gioco lungo, completo, divertente e maledettamente difficile, seppure molto ben equilibrato. Sinceramente, di grosse critiche da fare non ne vedo: chi si aspettava che alla Core avessero snaturato uno schema di gioco e un personaggio assolutamente vincenti per proporre a tutti i costi qualcosa di "nuovo", non solo non otterrà ciò che vuole ma, a mio avviso, concettualmente sbaglia; potremmo dire che alcuni livelli sono collegati in maniera oscura, visto che Lara passa da un posto a un altro senza che ci venga spiegato il perché e il per come, ma si tratta di sottigliezze che nulla tolgono al grande respiro del gioco. Le nuove mosse, tuttavia, così come i miglioramenti grafici (mi riferisco soprattutto ai giochi di luce, alle zone d'ombra e alle sezioni subacquee) contribuiscono a rendere Tomb Raider II un'esperienza ben più corposa rispetto all'originale; i nuovi nemici, le nuove devastanti armi e una percentuale d'azione ancora più ampia fanno il resto. L'audio si riscatta alla grande dallo scialbo impatto sonoro dell'originale, con musiche incalzanti ed effetti più che integrati nell'azione di gioco; stesso discorso per le sequenze d'intermezzo, che pur non essendo eccezionali sono utili ai fini della comprensione della trama, e deliziano con un buffo parlato digitale dei personaggi. I livelli, poi, sono così tanti e così lunghi (ho stimato una media di un paio d'ore ciascuno per superarli) da rendere il gioco praticamente immenso, a tutto vantaggio della longevità. In più, l'engine poligonale è assolutamente inappuntabile, e scervo da quei difetti che affliggevano il suo predecessore: Tomb Raider II è forse il gioco che, tra quelli finora usciti, fa il migliore uso della 3Dfx in assoluto. Io ve lo consiglio senza riserve: se avete amato il primo resterete esterrefatti, mentre se non ci avevate mai giocato li comprenderete molto probabilmente entrambi. Uno dei migliori tre o quattro giochi dell'anno, la consacrazione di un personaggio e un gran bel titolo con cui passare le feste.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

96
GLOBALE



Tutti i dati statistici, sia quelli reali (delle stagioni passate), sia quelli di gioco, sono raccolti nella sezione denominata F1 Mag.

re danni come di rimanere sempre illesi; si possono stabilire le condizioni meteo (sole, coperto, pioggia, variabile), che hanno il grande pregio di poter cambiare nel bel mezzo di una gara, e si può selezionare l'asperità delle regole ufficiali di corsa, dalla partenza anticipata alla limitazione della velocità nei box, dal numero di giri per ciascuna sessione di prove alla quantità di gomme utilizzabili. In pratica, se qualcosa esiste nella realtà, lo trovate

nel gioco: per la regolazione dell'assetto delle vetture vale lo stesso discorso, e ci troviamo di fronte a quanto di più completo si sia mai visto in un videogame. La configurazione della macchina è opportunamente suddivisa nella parte Pilota e nella parte Ingegnere: la prima interessa i rapporti del cambio, il tipo di pneumatici, il carico aerodinami-

La Jordan Peugeot di Brundle affronta una curva lenta a destra: la riproduzione dei circuiti è precisa al dettaglio, anche per quanto riguarda i cartelloni pubblicitari.



soprattutto, per la quantità di configurazioni dell'auto e di regole di guida che il pilota si trova a gestire. A questo proposito mi sembra già opportuno decantare le doti simulate del gioco: se avete mai provato F1 della Psygnosis, un titolo molto sopravvalutato e soprattutto molto pieno di bug, ricorderete il ridicolo comportamento dei corridori gestiti dal computer, capaci fin di mettersi in fila indiana dietro di voi qualora vi fermaste in mezzo alla pista. Ebbene, in F1 Racing parte dello studio tecnico è stato rivolto proprio all'intelligenza artificiale: i piloti avversari evitano in tutti i modi l'incidente, ma si comportano con grande naturalezza; inoltre modificano davvero il loro atteggiamento a seconda del livello di difficoltà impostato, chiudendo molto le curve e sfruttando i cordoli se si sceglie il massimo, procedendo più tranquilli e meno aggressivi optando per il minimo. Le opzioni relative alla stessa scelta del livello di gioco, poi, sono moltissime: si può ottenere il supporto di tecnologie "vietate" come l'ABS, l'anti-skid, i freni automatici e l'aiuto in sterzata; si può decidere di subi-



Per capire tutto di una F1 ci vuole una laurea in ingegneria: nel gioco è però presente una Guida alle Regolazioni che spiega i vari cavilli tecnici con grande chiarezza.

Mmmmh, forse c'è stato un contatto! Le macchine possono letteralmente spezzarsi in due, come è accaduto qui a una Sauber e a una Ligier.

L'ACCADEMIA DEL CRUSCOTTO



Titolo stupidissimo quanto volete, ma box di fondamentale importanza per confermare la perizia simulativa di F1 Racing: il livello di dettaglio delle vetture si spinge infatti sino alla riproduzione pressoché fedele persino dei cockpiti, che sono infatti differenti l'uno dall'altro e, nel caso accada nella realtà, anche differenti tra due vetture della stessa scuderia. In queste foto potete vedere quattro modelli (Ferrari, Williams, Benetton e Forti), e noterete come la disposizione della strumentazione e la



struttura generale dei cruscotti vari sensibilmente da una macchina all'altra. Peccato, a questo punto, non aver incluso anche i volantini, che ormai raccolgono buona parte della strumentazione (e quindi rimane da chiarire quanto i cruscotti presenti nel gioco siano effettivamente corrispondenti alle controparti reali).

TOCA Touring Car ha dimostrato che si può avere una visuale interna giocabile, coinvolgente e comprensiva anche del realistico movimento del volante e delle mani



del pilota; certo i poligoni mal si sposano con questo livello di dettaglio ed è stata scelta la strada della realistica riproduzione, senza dubbio in linea con il resto del gioco. La striscia che si trova nella parte basse dei cockpiti è riservata alle comunicazioni radio (che avvengono comunque anche a voce), oppure all'indicazione del nome del pilota nel caso stiate osservando la corsa da una macchina non vostra.



F1 Racing

co, la ripartizione della frenata, la quantità di carburante e l'effetto suolo. La seconda concerne aspetti ben più oscuri della struttura di una monoposto, di fronte ai quali i meno ferrati in materia meccanica potrebbero trovarsi disorientati: a tal proposito è presente nel gioco una dettagliata guida illustrata che spiega i criteri relativi ad ogni singola regolazione: si tratta delle molle, delle barre anti-rotolli, dell'altezza della scocca, dei paracolpi,

Poteva mancare il lens-flare? Spero si riesca a notare il fatto che il pilota, durante la curva, inclina la testa in direzione della stessa: ma non lo faceva soltanto Alesi?



Riuscite a immaginare qualcosa di più pericoloso del GP di Monaco sotto il diluvio? In questo caso, il contatto tra Hill e Hakkinen è stato inevitabile, e il finlandese ha avuto la peggio.

degli ammortizzatori, della campanatura delle ruote e del regime di potenza massima del motore. Vista la quantità di aspetti gestibile direttamente dal giocatore, è facile immaginare in quale misura sia possibile alterare effettivamente il

comportamento su strada della vettura: fortunatamente, le regolazioni influiscono in maniera tangibile sulla guida, e proprio come in Formula Uno si può cercare di limare millesimi al giro agendo sulla tecnica. Se ciò non fosse sufficiente, F1 Racing include anche una schermata della telemetria, per tenere d'occhio in maniera rigorosa tutte le modifiche apportate e i loro risultati pratici. Ma non vi ho parlato delle modalità di gioco, visto che oltre al classico Campionato (personalizzabile, tramite



La curva del Loews, qui in redazione soprattutto nota per l'omonimo, bellissimo albergo con annesso casinò...

GIOCO ANCH'IO!

In occasione dello scorso GP di Hockenheim, la Ubisoft ha allestito una postazione di gioco con F1 Racing Simulation, del tutto simile a quelle viste all'E3, all'ECTS e allo SMAU (ovvero con una scocca tipo monoposto in cui sedersi e giocare): il plauso definitivo al prodotto lo hanno dato nientemeno che Frenzen e Alesi. Potete vedere il talentuoso pilota tedesco con le sue inconfondibili basette mentre si cimenta nella guida virtuale: non ci è dato di sapere quale sia stata la reazione dei due, ma siamo senza dubbio convinti che abbia trovato una netta corrispondenza tra il comportamento reale della macchina e quello riprodotto nel gioco. Ma perché proprio Frenzen e Alesi, chiederete voi? Perché il gioco è stato sviluppato proprio in collaborazione con la Renault, che fornisce i motori alle suddette scuderie, e nasce appunto dall'esperienza e dal "know how" accumulato in anni di corse dalla casa francese. Non a caso, la livrea del simulatore Ubisoft, come si nota dalla foto, è quella di una Benetton. Insomma, così come aveva già fatto la Psygnosis con il suo F1, che era chiaramente sponsorizzato dalla Jordan (che non a caso filava come una dannata), anche la Ubisoft, al fianco della licenza FOCA, ha sfruttato l'immagine e la competenza di un particolare team per produrre e promuovere il gioco. E dalla Ferrari non ci va nessuno?



Grazie agli effetti grafici made in 3Dfx, le gare sotto la pioggia sono davvero spettacolari e fin troppo realistiche.



l'esclusione di alcune gare), c'è anche la pratica (con una macchina-guida che vi insegna le traiettorie), la Gara Singola e la Gara a Tempo, per quei pazzi allucinati fra voi che vogliono fare giri da record, per poi magari scambiarsi le relative ghost-car su Internet. Non manca, ed è singolare per un gioco di Formula Uno, la modalità multi-player, per connettersi via cavo o tramite network: c'è però anche lo split-screen, gioia e gaudio di tutti i videogiocatori del mondo. Visto che c'è la licenza FOCA, la presentazione delle gare è in puro stile

0'56"132
2/13 Laps

POS 2/22



Siamo a Magny Cours, sotto una pioggia battente e nel cockpit di Schumacher: viste le qualità sul bagnato del tedesco, Hill dovrà difendere il suo primo posto con il coltello fra i denti (e l'ombrello in mano).

Lo split-screen a Monza: il testa a testa fra Villeneuve e Schumacher per ora si fa in totale fuoripista...



televisivo, così come tutte le sovrimpressioni: se considerate poi il fatto che i circuiti sono riprodotti con precisione certosina (inclusi i cartelloni pubblicitari), vi renderete conto di come F1 Racing sia, da vedere, quanto di più simile alla televisione il PC possa offrire. Realistici sono anche gli incidenti, visto che le macchine possono scomporsi in mille pezzi (fino a spezzarsi in due!) e volteggiare addirittura per aria molto realisticamente.

Se devo proprio trovare una cosa che, parlando della guida, non mi ha convinto in F1 Racing, è la gestione della vettura sull'erba o sullo sterrato: appena toccate una superficie diversa dall'asfalto, la vostra possibilità di accelerare viene automaticamente limitata (non si va oltre i 70 Km/h): purtroppo ciò avviene anche se sfiorate soltanto il lato della pista. Ciò che è ancora più strano, la stessa cosa accade se procedete dritti con due ruote sulla strada e due sull'erba: invece di girarvi accelerando, come sarebbe naturale, andate semplicemente a rilento. Pignolerie, comunque, perché sull'aspetto simulativo del gioco non c'è alcunché da obiettare:

H A R D W A R E

C'è una distinzione da fare: per giocare in modo confortevole basta un P133 con scheda 3Dfx e 24MB di memoria, ma se non volete impazzire tra swap file, attese e caricamenti, vi consiglio un P200 (magari MMX), con 32MB di memoria, e un lettore CD veloce (almeno un 12X). La configurazione minima, comunque, prevede un P120 con scheda compatibile Direct3D e 16MB di RAM, ma sinceramente non ritengo sia sufficiente per godere del gioco al meglio. E' anche presente, tramite una patch da scaricare dal sito della Ubisoft, il supporto DirectSound 3D per godere di un effetto tipo Surround (per le schede audio che lo prevedono).

I pregi sono tanti e i problemi, se ci sono, stanno altrove. Per sapere dove vi rimando al commento (a proposito, nel gioco quello parlato c'è, ma non è affatto invadente...).

Jacopo Prisco

REVIEW

PC

Mai la parola "simulazione" fu usata a maggior proposito: quando si sente che qualche simulatore di volo, inteso come

gioco, viene utilizzato dalla NASA o da qualche ente aeronautico (magari in versione modificata), per fare prove virtuali con i piloti, in genere mi viene un po' da sorridere, pensando che in fondo si tratta di "semplici" giochi. Adesso che ho visto e giocato a fondo questo F1 Racing, mi rendo invece conto della mole e della qualità dei dati tecnici che possono stare alla base di una produzione ludica: questo titolo è semplicemente quanto di più realistico si sia mai visto su di un PC, relativamente alla categoria tutta dei driving game. C'è una fedeltà estetica, vista la riproduzione millimetrica dei circuiti e dei paesaggi, e quella semplicemente eccezionale delle vetture, ma c'è anche un realismo tecnico, visto il comportamento delle vetture stesse e la loro configurabilità, che va oltre l'immaginabile. Lo studio fisico delle monoposto è degno del massimo plauso, così come l'enorme ricerca tecnologica che è stata fatta per mettere insieme il gioco, dalla riproduzione di ogni minimo dettaglio delle piste alla modellazione del comportamento delle varie macchine e dei piloti. E' il caso di fare confronti? Quello con GP2 vede una supremazia netta di F1 Racing ormai su tutti i fronti, e quindi anche i più incalliti smanettoni avranno pane per i loro denti (e per la loro laurea in ingegneria, vista l'astruità di certe regolazioni); quello con F1 della Psygnosis non è neanche il caso di farlo, visto che sarebbe come paragonare sul piano professionale un neurochirurgo con un macellaio. Questa stessa complessità tecnica, tuttavia, è croce e delizia del gioco, che presenta infatti una serie di "difetti" che non gli permettono di ambire al Top Score: innanzitutto manca l'immediatezza, visto che F1 Racing richiede un approfondito apprendistato; le prime partite si risolveranno in un'uscita di pista dietro l'altra, e ci vuole costanza per arrivare a padroneggiare, e quindi assaporare, la complessità del gioco. Poi, si nota l'assenza di alcuni particolari come l'indicazione della posizione in corsa nelle visuali esterne (sinceramente inspiegabile), o la mancanza di una visuale a pieno schermo (cioè interna ma senza cockpit). Ma, soprattutto, è da sottolineare la criticabile ottimizzazione del codice di gestione del programma, che oltre a renderlo di esclusivo appannaggio di configurazioni hardware decisamente elevate, costringe a numerosi fastidi proprio legati alla complessità del gioco e all'enorme mole di dati che vengono gestiti: caricamenti estenuanti (anche con l'installazione massima e un CD velocissimo), una funzione replay afflitta da gravi pecche (lenta, scattosa, senza audio e capace di mandare in crisi il puntatore del mouse), e un assurdo swap file da oltre 40MB che il gioco utilizza in tutti i casi, anche se avete scelto l'installazione completa e avete un P3000 con 128MB di RAM: basta vedere come, usciti dal gioco, l'hard disk "impazzisca" per almeno un minuto buono mentre cancella i file di lavoro di F1 Racing. Insomma, tutto questo per dirvi che, evidentemente, tra la necessità di uscire in tempo per il mercato natalizio e la difficoltà di gestire un gioco così impressionante dal punto di vista tecnico, i programmatori della Ubisoft non sono riusciti ad ottimizzarlo come avrebbero dovuto, rendendolo un po' fastidioso e ostico da utilizzare per il giocatore comune (e non mi riferisco alla guida, sia chiaro, ma a tutto ciò che sta intorno). Ciò non toglie, tuttavia, che F1 Racing sia e rimanga il miglior gioco di F1 mai realizzato, e in definitiva la più completa e realistica simulazione mai apparsa su PC: se però vi mancano la pazienza e un PC di tutto rispetto, pensateci bene.

PRESENTAZIONE ●●●●●
GRAFICA ●●●●●
SONORO ●●●●●
GIOCABILITÀ ●●●●●
LONGEVITÀ ●●●●●

94

GLOBAL

I-War

"Un pirata tutto nero che per casa ha solo il ciel, ha cambiato in astronave il suo velier...". E allora noi lo ammazziamo...



Quando viaggiate con il sistema di propulsione Capsule Drive, vi viene mostrato un filmato molto suggestivo: vien sempre da chiedersi che cosa succederebbe se la nave passasse attraverso quel fascio di roba gialla che si vede.

Il Futuro. Che cosa ne sappiamo noi del futuro? Per sua stessa natura, il futuro è sconosciuto: nessuno è in grado di prevedere con assoluta certezza che cosa accadrà domani, dopodomani o tra mille anni. I programmatori di videogiochi però sembrano avere da dire molte cose in merito: nella fattispecie, i Particle System, già responsabili separatamente di capolavori quali Powerdrome e Warhead (storia antica) o Subwar 2050, prevedono un futuro abbastanza remoto nel quale la razza umana dipenderà per la sua attività principale, e cioè i viaggi nello spazio, da un minerale estremamente raro: il Neutronium. Ora, non vi starò esattamente a spiegare a che cosa possa servire questo Neutronium, anche perché non lo so (suppongo sia un qualche tipo di carburante, ma chi può dirlo?), comunque sia la razza umana si è sparpagliata per i vari sistemi solari anche grazie a questo Neutronium, che permette l'uso di una propulsione



chiamata Capsule Drive, che consiste più o meno nel creare una "bolla" di spazio-tempo attorno a un'astronave e farla viaggiare più veloce della luce - la stessa cosa che succede in Star Trek. Il bello è che questa propulsione particolare può essere attivata solo in alcuni punti, noti come punti Lagrange, che dovrebbero (e dico dovrebbero) essere dei punti nei quali i campi gravitazionali di due corpi celesti si sovrappongono fino ad annullarsi. Codesti punti Lagrange però sembra che non siano poi così nume-

rosi, il che significa che le rotte da seguire non possono essere più di tante, anche perché la propulsione di cui sopra deve essere sia attivata che disattivata in queste locazioni. Tutto questo sistema di punti Lagrange genera quindi un sistema paragonabile a quello delle autostrade: una serie di veri e propri "tunnel" con tanto di entrate e uscite. Spostarsi normalmente, e cioè senza l'ausilio della Capsule Drive, comporterebbe viaggi lunghi parecchi anni, e questo rende il Neutronium parecchio prezioso. Il fatto però che le colonie esterne producano il Neutronium mentre la Terra si limita a controllare e a consumare la preziosa risorsa, ha generato una serie di attriti che hanno portato a una scissione radicale tra il Commonwealth, cioè il governo centrale terrestre che controlla la maggior parte delle colonie, e gli Indipendenti, ovvero quelle colonie che si sono stac-



Un momento abbastanza concitato di una battaglia. Le laserate si mischiano sul display alle linee dei vettori, e francamente lo schermo sembra avere più lucine di un albero di Natale. Però la foto fa scena.



Ogni missione è preceduta da un briefing parlato e animato davvero molto chiaro, che vi toglierà qualsiasi dubbio in merito alla missione che state per intraprendere. Peccato però che ci sia quasi sempre qualche imprevisto o qualche cosa che va storta.



La corvetta Dreadnought in tutto il suo splendore. Peccato per la forma, visto che sembra una specie di Goldrake andato a male: se c'è stato un tentativo di imitare lo stile Star Tek, questo è fallito.

I-War

Tutta la flotta si è accorta di quella misera corvetta coloniale che sta tentando di passare. Ha! La schiacceremo in meno di una manciata di secondi! Peccato però che si tratti di un diversivo.

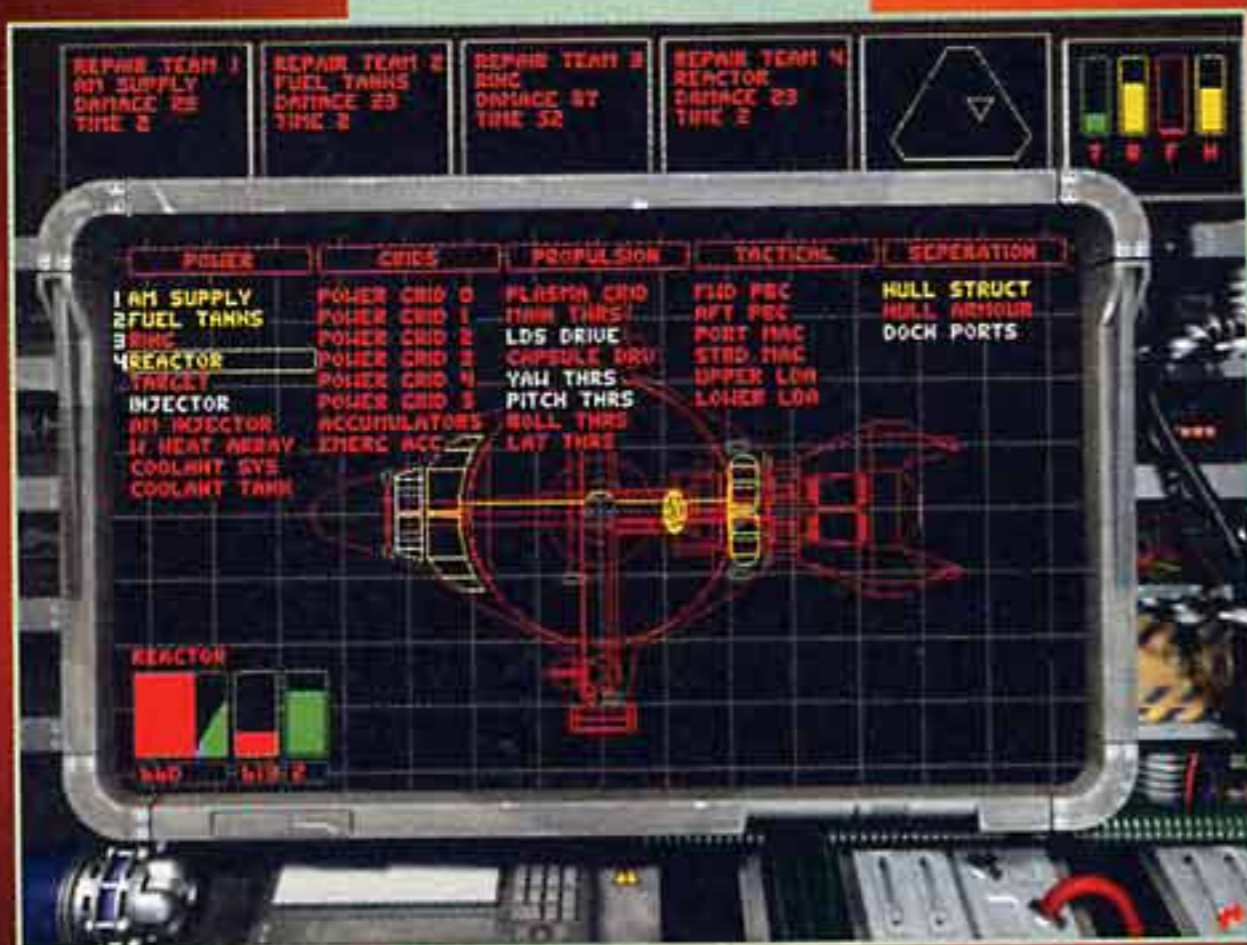
La postazione ingegneristica vi permette di tenere sott'occhio lo stato dei sistemi della nave. In questo caso, il computer di bordo mi sta facendo gentilmente notare che l'astronave in questo momento è da buttare. Ma non preoccupatevi, fortunatamente nessun guasto è mai troppo grave da non poter essere riparato.

cate appunto dal governo centrale e che ora compiono atti di guerriglia e pirateria nei confronti degli egovernanti.

Il giocatore impersona un ufficiale di belle speranze del Commonwealth, al quale viene inizialmente affidata la sezione comandi di una corvetta: solo questa, perché, come ci viene raccontato, le navi spaziali sono piuttosto costose. A tal punto venite inviati sulla scena di una vecchia battaglia per recuperare una nave che sia ancora in buone condizioni: la suddetta battaglia è quella che viene narrata nella bellissima introduzione animata, che complessivamente dura quindici minuti e che occupa ben 220 MB sul primo CD. In questo vero e proprio film viene presentata l'ambientazione e introdotta la figura del capitano Clay, un eroe che ha sacrificato la sua vita e quella del proprio equipaggio per salvare quelle di altre cinquecento persone. La nave che recupererete è proprio la nave di Clay, il Dreadnought, a bordo della quale troverete poi una replica virtuale della personalità del suo vecchio capitano (questa personalità poi funge praticamente da aiuto in linea, benché in maniera abbastanza discreta).

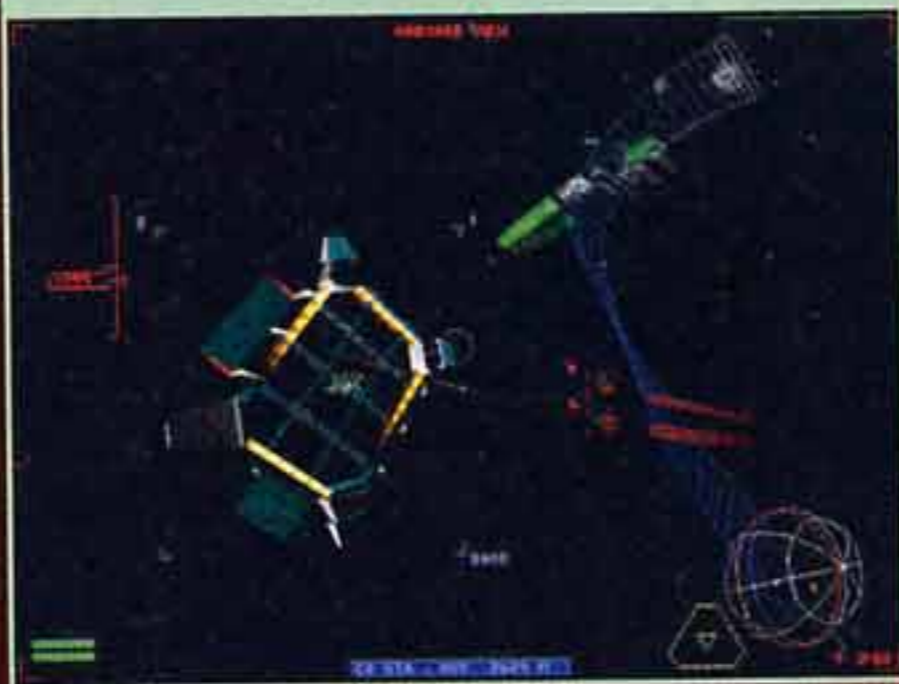
A questo punto comincia la vostra carriera di capitano della marina spaziale del Commonwealth: la nave che vi ritroverete a pilotare non è uno dei soliti velivoli leggeri alla TIE Fighter o Wing Commander, bensì un bestione lungo centocinquanta metri che risente in maniera realistica di ogni singola accelerazione che le viene impressa. Ebbene sì, se ancora non ve lo avevo fatto capire, I-War è un simulatore di volo spaziale con la pretesa di essere il più possibile

La foto inspiegabile. Stavo combattendo con quattro tizi, quando a un certo punto sono rimasto senza più sistemi d'armamento (rotti) e con un solo avversario. Scarseggiando il tempo, ho deciso di speronare direttamente la nave rimasta. Grande botta, computer che sfarfallano un po' e qualche danno, ma il nemico non si vedeva più. Proseguo la missione e mi accorgo di un avversario a distanza 0 km. Comincio a girarmi modello gatto che insegue la coda e alla fine passo alla visuale esterna. Dov'è il nemico? Agganciato alla pancia della mia nave. Come diavolo ha fatto?



Il nostro amico addetto all'armamento. Mentre state svolazzando nel cosmo, vi è possibile alzare gli occhi dal display e "girovagare" per la plancia del Dreadnought.

Alcuni coloniali attaccano una piattaforma d'osservazione del Commonwealth, mentre una corvetta compie una virata larga per scappare dalla mischia. Pusillanime...



vicino a quello che potremmo definire come un "futuro credibile". Questo sta a significare che durante tutto il gioco avrete a che fare con delle tecnologie abbastanza plausibili (se escludiamo la produzione illimitata di energia, il sistema di propulsione Capsule e altre "cosette") e con alcuni principi della fisica, primo tra tutti quello relativo all'inerzia. Questa pretesa di realismo è avvertibile in tutto il gioco, grazie a un'astronave dotata di mille sistemi differenti e comandata fondamentalmente da quattro persone, simulate con la presenza di altrettante schermate dalle funzioni separate - la postazione di comando, quella tattica, quella ingegneristica e quella relativa alla navigazione. La prima permette l'accesso a una mappa di tutti i sistemi stellari, a una serie di documenti relativi all'equipaggiamento e al personale,

La postazione degli armamenti vi offre una visuale dinamica a dir poco confusionaria. La telecamera infatti si sposta insieme al vostro bersaglio, in modo da tenere tutto in una inquadratura: Pilotare da qui è un vero incubo.



REVIEW



Un immenso cargo (e questo è quello più piccolo, lungo circa 50 metri – il più grande è lungo due km e mezzo) cerca di fare il buffone passando di nascosto il Neutronium ai pirati. Marrano!

Un hotel tre stelle? Un luna-park nello spazio? No, una noiosissima stazione di posta mineraria. Come potete vedere, le texture tendono un po' a deformarsi da vicino.



Imponente, eh? La sagoma rossa della mia nave sta a indicare un'integrità strutturale molto vicina allo zero. Sono andato a sbattere, che ci volete fare?



nonché alla documentazione relativa alla missione, ai briefing e infine al controllo remoto di sonde e altre astronavi (una specie di "telecomando" che torna utile in diverse missioni, compresa la prima). La seconda postazione controlla i sistemi di armamento e consente l'accesso a diverse modalità di fuoco, tra le quali sicuramente la più interessante è quella denominata "ripple fire", che permette di lanciare una salva di missili a obiettivi differenti. La sezione ingegneristica offre una schermata con uno schema dell'aeronave e il grado di danneggiamento di ogni sezione (qui si comandano i team di riparazione che lavorano senza posa per rattoppare la vostra nave), mentre quella di navigazione è quella dove alla fine spenderete più tempo, dato che in sintesi si tratta del posto di guida (benché sia possibile pilotare la nave anche dalle postazioni tattiche e di comando). Tutto questo bendiddio è al vostro controllo in quello che alla fine è una specie di mix tra Wing Commander e Tie Fighter, ma senza gli attori e una licenza alle spalle. Il gioco comunque racconta una sua storia molto complessa e affascinante che si dipana in maniera differente a seconda della vostra resa in azione: prima o poi vi accorgete anche che i cosiddetti Indipendenti riescono comunque a tenere tecnologicamente il passo con la Terra, che ha tutte le risorse dalla sua, e questo grazie a degli alieni che non salteranno fuori che alla fine. Alla fine scoprirete anche che i buoni non sono i buoni e che i cattivi non sono i cattivi, ma questa magari posso anche lasciarla a voi.

I compiti da svolgere sono estremamente vari e vi danno veramente la sensazione di essere il capitano di una nave da guerra: le missioni sembrano estratte da una qualche telefilm per la consistenza della storia e per i colpi di scena, benché questo stia a significare che le cose da fare bene o male sono quelle e non è che ci sia poi molta libertà d'azione. Molte missioni oltre agli obiettivi standard offrono dei compiti "segreti", che se eseguiti alterano il corso della vicenda: in una missione particolarmente frenetica dovrete intercettare quelli che sembrano dei semplici rifiuti spaziali, all'interno dei quali però si nascondono gli Indie – e il bello è che lo dovrete scoprire da voi. Complessivamente,

Una simpatica ripresa effettuata da una sonda. La mia astronave si sta avvicinando a un satellite per le comunicazioni guasto: niente paura, ecco che arriva l'antennista dello spazio!

insomma, I-War si presenta come una specie di Wing Commander in assetto pesante: molto più credibile, molto più simulatorio (e quindi molto meno arcade – qui entrano in gioco i vostri gusti), con una storia altrettanto intrigante ma senza gli attori in carne, ossa & blue screen e, soprattutto, destinato ad aprire una serie. Chissà che ai Particle non vada bene quanto a Chris Roberts...

MA

PC

Ai miei vicini, I War non piace. Sarà perché non sopportano il suono dei cannoni che sparano, sarà che le esplosioni di

tanto in tanto li prendono alla sprovvista, sarà per il fatto che tendo a giocarci tutta la notte. Bah? Chi li capisce è bravo. Il fatto è che non riesco proprio a staccarmi da 'sto benedetto videogame. Il mix tra simulatore serio e lo spara-spara alla Darklight o alla Tie Fighter è veramente geniale, e riesce a convincere gli amanti dei due generi: le possibilità offerte dal vostro veicolo, la strumentazione complessa e i sistemi di bordo numerosi servono ad attrarre chi snobba i giochi se il manuale non assomiglia all'elenco del telefono di Tokyo, mentre l'azione frenetica, varia ed entusiasmante serve a catturare il patito delle laserate nello spazio. A dire il vero la suddetta azione non appare se non dopo le prime ore di gioco: l'impatto iniziale è davvero pesante – i comandi sono tanti, l'aeronave reagisce in maniera inusuale, i nemici non sono affatto scemi. Perseverando, però, si scopre che le missioni sono strutturate in modo da farvi prendere confidenza con il Dreadnought, che bene o male il gioco è prodigo di consigli e che tutto sommato quando può cerca di tenervi in vita, o quantomeno di insegnarvi qualche cosa. Una volta ottenuta la configurazione ottimale (che più che alle prestazioni del computer si riferisce alla presenza contemporanea di una tastiera, un mouse e un joystick, nonché allo spegnimento tattico delle luci), gioirete quando la scrivania tremerà al rombo dei motori e i vostri avversari impareranno a stare alla larga da un'aeronave lunga centocinquanta metri che in teoria dovrebbe avere la manovrabilità di un frigorifero e in realtà piroetta agile tra le carcasse bruciate di chi ha avuto la sventura di avvicinarsi. Bisogna dire comunque che il titolo dei Particle non è esente da difetti: dal punto di vista del gioco, nulla da ridire, ma dal lato tecnico si segnala la mancanza del supporto Direct 3D (arriverà un patch 3Dfx verso i primi mesi del '98... NdSS), nonché una buona dose di distorsione delle texture e rallentamenti quando gli oggetti sono troppo vicini. I-War comunque è la vera poesia del combattimento spaziale approfondito: se in Tie Fighter vi bastava destreggiarvi tra il bilanciamento scudi/armi/motori (peraltro presente anche qui), ora dovrete farvi crescere un braccio in più per tenere tutto sotto controllo, ma vi assicuro che ne vale la pena – le soddisfazioni che se ne possono trarre sono davvero molte. Se poi aggiungiamo la possibilità di giocare più volte scovando nuove missioni, una longevità eccezionale dovuta al numero dei compiti, e ci buttiamo pure dentro una bella carrettata di AVI davvero spettacolari, otteniamo un titolo che farà una figura a dir poco eccezionale sotto l'albero di Natale. Entusiasmante.

H A R D W A R E

Per giocare ad I-WAR la configurazione minima prevede un Pentium 90 con 16MB di RAM. Questo ufficialmente: se poi invece avete un P166 con 32MB di RAM è meglio. Al solito, un bel CD-ROM 4x è il minimo per vedere decentemente i filmati, mentre il sistema operativo è lo stesso di sempre: Windows 95

PRESENTAZIONE ●
 GRAFICA ●
 SONORO ●
 GIocabilità ●
 LONGEVITÀ ●

93

GLOBALE

FIFA 98

ROAD TO WORLD CUP



UNA SIMULAZIONE CALCISTICA COME LE ALTRE?!

Sapete tutti cos'è una simulazione calcistica? Ehi, chi è che ha risposto "un frutto tropicale"? Va bene, facciamo un breve riepilogo. Dicesi "simulazione calcistica" la trasposizione del gioco del calcio su computer. Tutto chiaro? Ok, siete dei bravi ragazzi, posso passare in batta alle modalità generali. Una simulazione calcistica che si rispetti possiede diverse opzioni, che corrispondono alle

rispettive manifestazioni nel mondo reale e a qualcosa in più. Il mio ruolo principale è quello di simulare il prossimo evento mondiale, cioè Francia '98, a partire dalle qualificazioni sino ad arrivare alla finale, e ho pensato bene di non inserire altre coppe - nazionali o internazionali - per non confondere le idee (quello che sta cercando di dire è che non ci sono le coppe di lega e la Coppa del Mondo non è più regolabile: si selezionano una o più squadre nelle 6 federazioni presenti e si rispettano i gironi ndXAM). Posso capire che qualcuno si stufi a giocare solo



La presentazione, come da tradizione Ea Sports, è piuttosto spettacolare; tra le altre cose, filmati come questo appaiono in ogni partita per presentare la città ospitante: vedrete quindi il Duomo di Milano con la Madonnina e, infine, lo stadio Meazza, ripreso da una telecamera virtuale che offre dapprima una panoramica esterna, per poi tuffarsi tra le urla degli spettatori.

la coppa con la propria nazione, e allora ho aggiunto la possibilità di disputare un campionato nazionale (le scelte sono le solite) e quella di un incontro amichevole. Credete di avere qualche difficoltà durante la partita? Nessun problema, potrete allenarvi su un campo vuoto con il numero di giocatori che preferite e potrete provare tutti i

Questa schermata ha il duplice scopo di mostrare l'impostazione della barra del replay (tra cui vi faccio notare l'opzione "salva") e l'aspetto del gioco nella versione non accelerata. Come potete vedere non è un disastro, ma la versione 3Dfx (alla quale si riferiscono tutte le restanti immagini) è un altro paio di maniche.



Tramontate simulazioni calcistiche, all'alba vincerò!

Mi presento, mi chiamo FIFA '98

e sono una simulazione calcistica che... come sarebbe a dire "una simulazione calcistica non può parlare"? Mi ha visto quel tale e ha esclamato "le manca la parola", così eccomi qua, a parlarvi di me. E senza anticipare nulla, partiamo con i preliminari.

GAMES machine

TOP SCORE

95-100

calci piazzati che vi saltano in mente. Ancora troppo difficile? Va bene, posso offrirvi tre livelli di difficoltà più una marea di parametri, tra cui menziono i colpi di testa e i cross assistiti, l'aiuto da parte del computer (se la vostra squadra è particolarmente in crisi, viene ridimensionato il livello di difficoltà) e molto altro. Poi c'è il gioco in rete e la possibilità di personalizzare la vostra squadra (organizzazione, colori della maglia, stadio, ecc...) espandendo la rosa nel caso di un club, oppure ridisegnando le convocazioni nel caso di una nazionale. Come non menzionare, poi, la caratterizzazione dei calciatori e la taratura dei loro parametri? Certo, direte voi, ma se non sono in grado di salvare, che ci guadagno? Sbagliato! Ora vi do anche il permesso di salvare tutto quello che modificate e, chicca tra le chicche, persino i replay delle vostre azioni preferite. Ma voi siete avidi e proprio per questo vi ho preparato qualcosa di speciale: un pezzo dei

Ed ecco il signor Baggio nella sua nuova versione; qualcuno si aspettava che mostrassi Ronaldo, molto più in voga in quest'ultimo periodo? E invece continuo a mostrare l'ex-codino. Facezie a parte, le rose sono aggiornate all'altro ieri (a parte qualche piccolo errore, tipo Tassotti); interessante è la possibilità di modificare quasi integralmente l'aspetto del giocatore e, cosa più importante, tarare le sue caratteristiche distribuendo una quota di punti fissata. Naturalmente tutto verrà salvato!





La rimessa laterale è semplice; si seleziona un compagno e si lancia il pallone, oppure si opta per una zona del terreno, lasciando che uno dei propri uomini si dia da fare per recattare la sfera. La cosa forse meno felice, sotto il profilo grafico, è quella che viene evidenziata da questa immagine, ossia la texture degli spalti, con il famigerato effetto colla. Io non me la sentirei di piagnucolare per questo...

Blur, a sottolineare la navigazione nei menù insieme a molti altri brani, e il commento interamente in italiano ad opera di Bulgarelli e del suo fiero compagno di telecronaca su TMC. Se proprio non siete ancora contenti, proseguiamo insieme e vi mostrerò come procedono le cose dal punto di vista del campo.

LA RIVOLUZIONE DELLA GIOCABILITÀ

Qualcuno diceva "se non vedo non credo" e non posso dargli torto, quindi vi parlo subito dell'aspetto che preferisco, il gioco vero e proprio. Una volta che avrete scelto squadre, parametri e stadio (ce ne sono un buon numero, 16 mi pare, a livello internazionale: quelli dei campionati sono gli stessi con i nomi differenti ndXAM), potrete tuffarvi, attraverso il simpatico

L'amico Superpippo entra in area, mentre quattro uomini si preparano a ingabbiarlo; il ritardo nell'intervento dei difensori potrebbe costare caro alla squadra viola. Interessante notare come i giocatori seguano l'azione girando la capoccia in direzione del pallone, cosa che accade anche al portatore di palla che cerca una soluzione di gioco.



Fiorentina-Juve, con una visuale verticale rispetto alla lunghezza del campo; non è la solita, è un poco più onerosa in termini di fluidità, ma è perfettamente giocabile.



L'EVOLUZIONE DELLA SPECIE

Beh, in questo caso, Darwin e la sua teoria c'entrano poco, ma la questione è la stessa: diamo un piccolo sguardo al passato e a ciò che è stato. Al di là dell'aspetto grafico, che parla da sé, la storia di FIFA è stata caratterizzata da un'alternanza tra prodotti ben riusciti e mezzi bidoni. Non mi soffermo più di tanto sul capostipite uscito nel '94, dato che in primis non mi era piaciuto e che in secundis (ok, non ho fatto latino, che male c'è?) non ho fotografie che lo riguardano. Nel '96 assistemmo a una vera e propria rivoluzione nel mondo delle simulazioni calcistiche: l'avvento di FIFA portò una ventata di aria fresca nel settore e fece perdere nell'annata a seguire parecchie notti, in cambio di una vagonata di divertimento allo stato puro. Dopo un doveroso periodo di apprendimento nel quale si imparava a padroneggiare il sistema di controllo, si iniziava a vincere i primi tornei, i primi campionati e, infine, ci si dedicava anima e corpo alle sfide multi-giocatore. I difetti non mancavano (il sistema di salvataggio modifiche inesistente, le rose disallineate, ecc.), ma era ampiamente giocabile e lasciava ben sperare sulla prossima release. Nello stesso periodo dell'anno seguente uscì la versione '97 e si aprì la stagione delle polemiche e delle contromenute. I fedelissimi non volevano ammettere che era un mezzo fiasco, mentre i seguaci della serie Actua non avevano problemi a coprirlo di insulti e a lanciaarne eventualmente qualcuno ai primi. Il gioco in effetti partiva da un miglioramento nell'aspetto grafico per fermarsi lì; scattava in modo impietoso anche sul più agile dei Pentium e offriva una giocabilità da intristimento, che lo portò al fallimento sul piano dell'audience (io stesso, dopo un doloroso periodo di prova e tentativi disperati, tornai alla versione '96). Ora, dopo un'annata storta, le cose sono tornate a posto. Quale incredibile sorpresa ci attenderà nel prossimo futuro?

filmato che vi ho preparato, nel campo in mezzo alle urla dei tifosi che vi acclamano. Allora il controllo passa alla vostra tastiera o al vostro pad; vi consiglio di utilizzare un sistema dotato di una decina di tasti per il divertimento maggiore, anche se con quattro dovrete essere in grado di divertirvi ugualmente. Perché tutti questi tasti? E' semplice: oltre al passaggio, al tiro, al cross e allo scatto, vi offro la possibilità di una spinta o di un tentativo di fallo, oppure di una triangolazione o ancora di un dribbling ubriacante. Provatene questa modalità e non ve ne pentirete.



La foto non è tra le più spettacolari, ma mi occorre per mostrarvi l'ennesima inquadratura (questa copre un'area maggiore di campo) e per sottolineare - per quanto possibile - il grandioso movimento senza palla della squadra: i giocatori non stanno fermi ad attendere il passaggio, ma si smarcano e si danno da fare per creare i presupposti per qualche scambio spettacolare!



Ecchissaràmai?

Ronaldo
Goleador Ref: 02 62 min.



Ditemi se questo non è il Meazza; sono commosso...

gestione squadra

Posizionamento

America
Attenta

Nome	Sel.	Ruolo	T. cert.
1 Polts	↑	PR	0 0
13 Watson	↑	TD	0 0

Potenziale offensivo

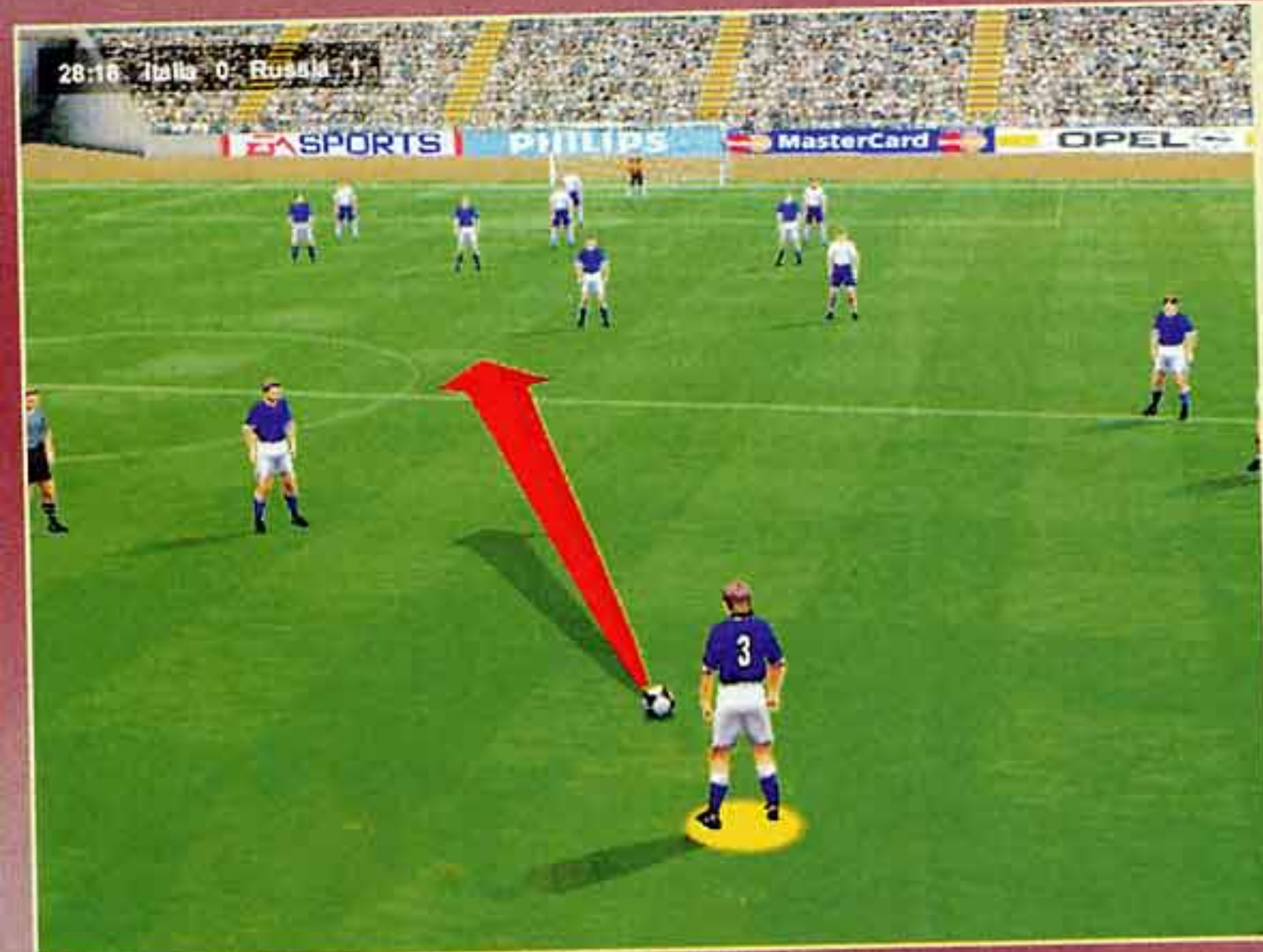
Difesa	Attacco	Agg.	CP	Pot.	Prec.
0/10	0/10	67	71	63	59

EA SPORTS

La gestione della squadra merita una nutrita parentesi. E' possibile selezionare uno schema qualsiasi che abbia un massimo di cinque uomini per reparto, disponendo gli stessi secondo due modalità differenti (ad esempio difesa in linea piuttosto che con libero); una volta operata una scelta generale, si procede alla taratura fine delle posizioni: questo in pratica permette di ottenere qualsiasi schema. A questo punto, per ciascun giocatore vengono settati i parametri di aggressività, potenziale offensivo (quanto si spinge in avanti) e si procede alla selezione degli esecutori dei diversi calci piazzati. E tutto questo, che ci crediate o meno, è possibile salvarlo.



Mischia in area con il portiere che non può fare a meno di basirsi dinanzi al pallone che sta per insaccarsi: non è impossibile che si verifichino azioni di questo tipo e la sensazione generale è quella di assistere a una gara reale.



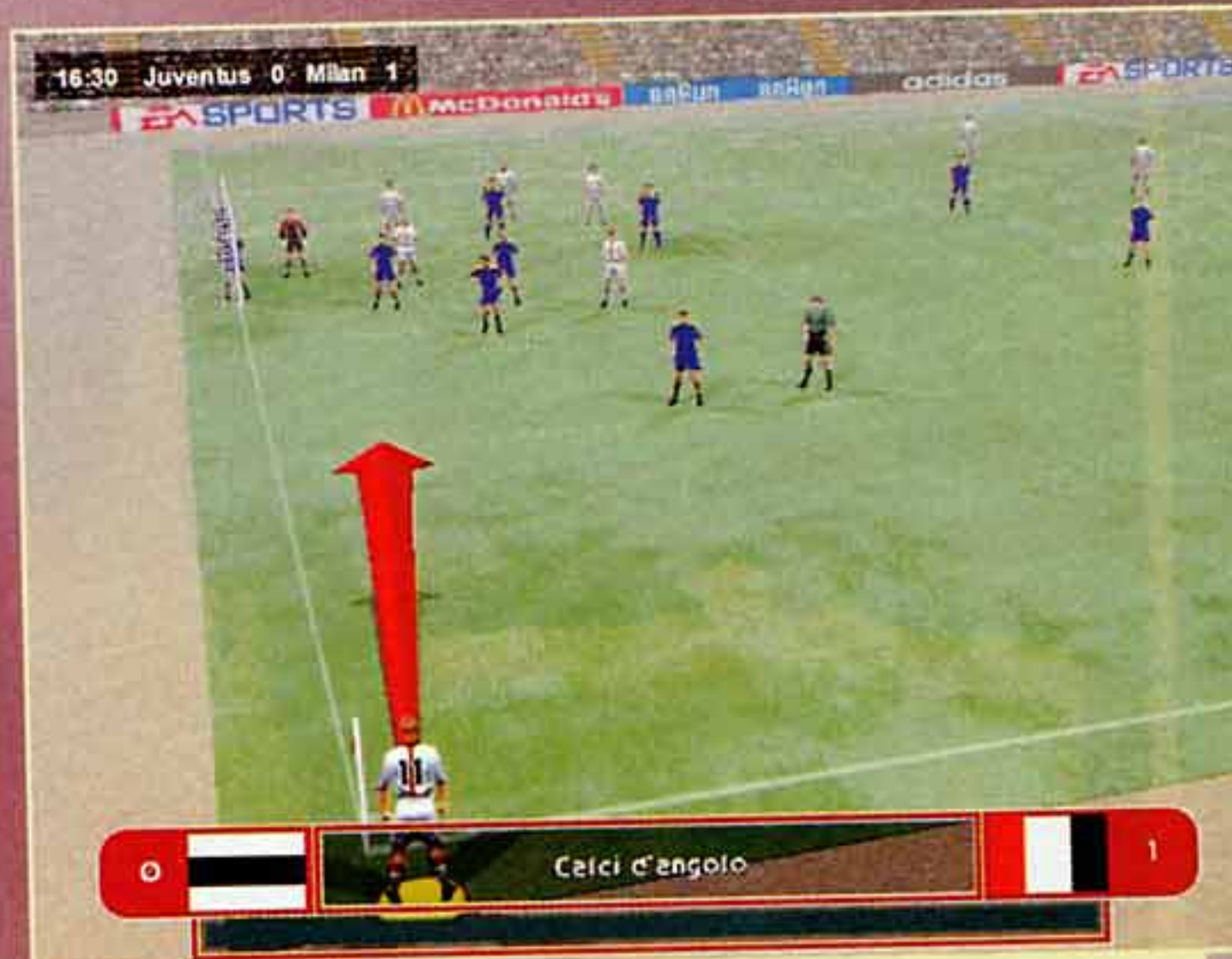
Argomento calci piazzati; si decide direzione e altezza del tiro (finalmente è possibile calciare in modo onesto nello specchio della porta durante una punizione), si prende una bella rincorsa (cioè si seleziona la potenza) e il danno si compirà.

Tornando al discorso principale, vi posso garantire che la mia giocabilità è qualcosa di fenomenale; le azioni sono più immediate, i passaggi più semplici (c'è una specie di passaggio filtrante che entra in gioco automaticamente a seconda della situazione e che si accompagna a una triangolazione finalmente efficace: questo significa che il giocatore controllato dal computer non si fa soffiare la palla mentre attende il vostro ulteriore comando ndXAM) e, se proprio lo desiderate, ho preparato un indicatore visivo, una specie di mirino, che dovrebbe facilitarvi nella scelta del compagno a cui passare la sfera. I tiri e i colpi al volo sono diventati molto raffinati; in base alla potenza selezionata otterrete un colpo differente, che potrete arricchire con un effetto a vostro piacimento. Non vi sto parlando di fandonie: le animazioni in motion-capture sono lì apposta a sottolineare la veridicità delle mie affermazioni e tutto quello che vi chiedo è provare, provare per credere.

ACTUA, L'AMICO-NEMICO

Certo, potreste obiettare che in questo periodo è uscito anche il mio eterno nemico, Actua Soccer 2, ma lo vi assicuro che in fondo in fondo non siamo proprio degli acerrimi rivali e fuori dal campo siamo buoni amici. Ovvio che non

usciamo spesso a prendere una birra insieme, più che altro perché siamo simulazioni calcistiche, ma anche in quanto tali non siamo esattamente paragonabili. Non posso giudicarlo perché è un mio amico, ma vi posso dire che lui è piuttosto diverso da me: è allegro e veloce (cioè i comandi sono più semplici, così come l'impostazione e la fluidità, per non parlare poi della velocità stessa delle azioni, notevolmente superiore ndXAM) laddove io sono forse più serio (ma comunque divertente ndXAM) e un filo più lento. Quello che offriamo, sostanzialmente, è un approccio differente al nostro genere in



Per il calcio d'angolo valgono le stesse regole del calcio di punizione. Osservando lo sfondo, si notano gli sponsor, ormai perfettamente integrati in questo genere di giochi.

QUALCOSA DI SPECIALE

Non è una novità da prima pagina che una simulazione calcistica abbia dalla sua qualche colpo speciale per allietare il giocatore e farlo esaltare all'inverosimile. Il trucco consiste, però, nell'azzeccare una giusta selezione del possibile parco mosse che un vero calciatore mette a disposizione, che è esattamente ciò che **NON** era stato fatto in FIFA '97. Ora, fortunatamente, le cose sono cambiate. Qui di seguito trovate un piccolo campionario di colpi più o meno speciali, che non ha la pretesa di essere completo (ho preferito escludere quelli più semplici, tipo tiro, passaggio, ecc...), ma che rende comunque l'idea.



SALTO

Utilizzando l'apposito tastino speciale che non riporto perché anche voi avete il manuale, è possibile eseguire eleganti balzi con la palla per cercare di saltare il tenace difensore avversario. Questo movimento si rivela decisamente utile - al contrario di quella specie di cambio di direzione di FIFA '97 - anche se non si conclude sempre a favore dell'attaccante, in quanto viene tenuta in conto l'abilità dei due avversari.

TRIANGOLO

Questo movimento a due, da sempre centrale nel gioco del calcio, era presente anche delle versioni precedenti di FIFA, ma funzionava abbastanza male, specialmente nell'ultimo caso. Il problema nel '96, invece, era costituito dal fatto che in seguito al passaggio il giocatore controllato dal computer rimaneva fermo in attesa che voi impartiste il comando di ritorno (il che, nella maggioranza dei casi, si traduceva nella perdita del pallone). Ora, in virtù di una IA ulteriormente migliorata, il triangolo funziona che è una meraviglia e il giocatore controllato dal computer si sposta senza farsi soffiare il pallone facilmente; da notare che, invece di ricevere il passaggio di ritorno (ad esempio per saltare un avversario), potrete scegliere di controllare il secondo giocatore, oppure tirare immediatamente a rete.



DRIBBLING

Non mi pare il caso di stare a spiegarvi cosa sia il dribbling; comunque, va detto che lo slalom tra avversari era disciplina difficile nei due predecessori. Ora, a patto di padroneggiare bene il sistema di controllo, non è più così: ne è la prova questo stupendo dribbling eseguito in fase di allenamento. Non c'è trucco, ed è sufficiente pigiare uno dei due bottoni aggiuntivi sul pad a 8 tasti (tipo il Sidewinder, che si comporta molto bene) mentre il giocatore sta correndo; naturalmente la qualità dell'azione dipende dalla bravura del calciatore controllato.



CONTRASTO

Anche in questo caso la teoria è piuttosto semplice: non volete scassare l'avversario? Questa è la soluzione migliore per recuperare la palla e fare contento l'arbitro. Va da sé che la violenza del contrasto dipende dall'impostazione del parametro aggressività settata per il giocatore che state controllando.



SPINTA

La spinta è la versione più cattiva del contrasto: ce ne sono diverse nel repertorio del calciatore e quella che vedete è una semplice gomitata. Esilarante il fatto che potrete accanirvi contro il giocatore avversario, colpendolo ogni volta che tenta di rialzarsi, arbitro permettendo. Durante un allenamento, ad esempio, io e il Ghisla - fedele braccio destro durante la recensione - abbiamo letteralmente martoriato uno dei nostri compagni, continuando il massacro persino fuori dall'area di gioco.



STOP

Cosa c'è di strano nello stop? Nulla, solo che questo è splendidamente eseguito al volo. Non ci sono movimenti particolari da eseguire, ma rimane un gran bel vedere. Considerato poi che è possibile colpire la palla prima che cada a terra...



COLPO DI TESTA NORMALE

Anche in questo caso si tratta di un colpo perfettamente normale nel gioco del calcio. Tuttavia mi preme sottolineare la qualità del motion-capture. La cosa interessante è che per effettuarlo occorre fare attenzione al tempismo (che influisce sulla qualità dell'esecuzione) ed è possibile eseguirlo con una potenza differente; quindi la varietà è notevole: si passa dal semi pallonetto di testa, alla schiacciata a terra di potenza.



COLPO DI TESTA CON TUFFO

Questo è già più particolare, anche se non è poi così difficile eseguirlo ed è garanzia di spettacolarità. Ora più che mai occorre una perfetta scelta di tempo.



SFORBICIATA

Ok, datemi del fallito: non sono riuscito a prendere la foto di una mia sforbiciata in allenamento in tempo utile. E allora? Quello che conta è che il colpo è possibile (anche se non è facilissimo eseguirlo), che è molto spettacolare e che, se abbastanza caricato, dovrebbe creare seri grattacapi all'estremo difensore avversario.



REVIEW

modo da non entrare più di tanto in conflitto, però se volete conoscerlo meglio, provate a guardarvi in giro, qualcuno parlerà di lui. Quanto a me, è venuto il momento che qualcuno mi giudichi e quindi chino il capo e mi preparo alla sentenza.

Curato da Massimo Svanoni con l'impagabile apporto dell'amico Marco "Ghisla" Ghislandi, che si prepara a un'annata di cocenti delusioni calcistico-virtuali.

PC

Un piccolo aneddoto mi ha aperto subito gli occhi su quella che sarebbe stata la conclusione di questa recensione: la

notte in cui ho preso il CD del gioco dalle mani del grande Gatto muschiato, un mio amico lo prende in mano e se lo lascia scivolare, rompendo la custodia. Esattamente quello che era successo per FIFA '96, esattamente quello che NON era successo per FIFA '97. E poi è stato tutto un susseguirsi di emozioni, che mi hanno portato a sperimentare le mille opzioni che sono state inserite, dinanzi alle quali io e i miei compagni abbiamo avuto più di un'occasione di rimanere allibiti, sino a commuoverci e urlare entusiasti dinanzi al monitor.

E' stato solo dopo avere riacquisito la ragione che mi sono soffermato sugli unici due interrogativi: il primo riguarda la difficoltà generale, che non mi è sembrata devastante, anche se questo potrebbe essere dovuto alla mia esperienza (al livello massimo, nonostante sia difficile segnare, rimane comunque divertente e impegnativo, il che è un buon passo in avanti), mentre il secondo concerne le richieste di sistema, sul quale mi dilungo nell'apposito box.

Per quanto riguarda il quadro generale, posto che qualche difetto continua a presentarsi (ma nessuno è perfetto), mi sento autorizzato a dichiararlo la migliore simulazione calcistica su qualsiasi piattaforma (anche ISSPRO per PlayStation è battuto; per quanto riguarda la versione di quest'ultimo per N64 non mi pronuncio, dato che la conosco poco) e a premiarlo con una votazione d'eccellenza. Tutto questo insieme alle mie dimissioni: SS, per tutta l'annata prossima ventura non voglio essere disturbato (va bene! NdSS)!

H A R D W A R E

Qui il discorso si fa pesante: provato sul mio P133 scatta tranquillamente, ma riesce comunque a mantenersi giocabile. Sul P166 mantiene ancora qualche scatto e la giocabilità aumenta, specie nella versione accelerata, dove lo spettacolo visivo è senza paragoni. Il P200, ovviamente, rimane la scelta migliore, insieme alla 3Dfx (con quale gli scatti sono ridotti al minimo, quasi nulli). La memoria minima è 16MB, ma più ne avete più il gioco ne trae vantaggio. Il discorso scheda sonora mi pare superfluo, mentre quello della scheda grafica è già stato affrontato (cioè una buona 2D fa il suo lavoro, ma il meglio si ottiene con la 3Dfx). Se siete allenati a utilizzare la tastiera siete a posto (ma non ho trovato il modo di fare il dribbling ubriacante con la stessa); io però preferisco il pad, meglio se a 8 o - come consigliano i programmatori - 10 tasti. Saluuuuto.



actua

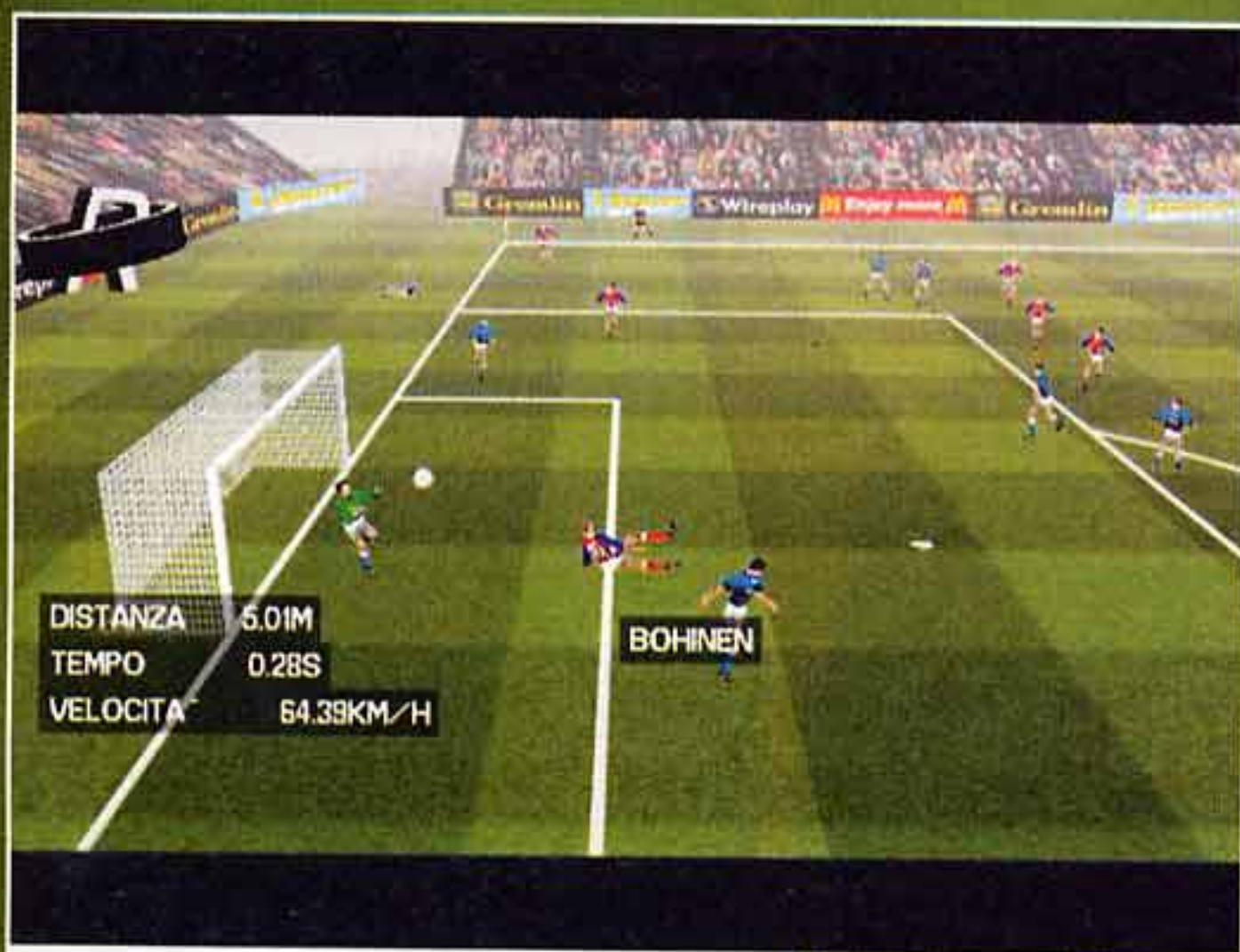
SOCCER 2[®]

Gioite con me, figli della "terza dimensione tutta sfumata" (una doverosa citazione del guru Luigi Cotenna, professione macellaio e a tempo perso videogiochiatore incallito che ci illumina sempre dall'alto del suo bancone freezer con rinnovati estratti di saggezza popolare), poiché il destino vuole che ci sia data facoltà di assistere ancora una volta alla singolar tenzone tra la contrada del folletto e coloro che hanno scelto di schierarsi sotto lo stendardo di messer Havalange. Gioite della grazia che vi è concessa, perché questo giorno passerà alla storia, e voi con esso. Che il duello abbia inizio (nota per il tecnico del suono: inserire qui squilli di trombe e grida di folla, se possibile).

È possibile immaginare il giorno senza la notte, il bianco senza il nero o il bene senza il male? E un nuovo calcio da EA Sports senza la sua controparte by Gremlin? Let's keep on dancing, boy!

sato però, visto che qualcuno lassù in Inghilterra ha deciso che fosse giunto il momento di rimescolare le carte in tavola. Eheheh, vi ho incuriosito, vero? Vorreste subito saperne di più? E io invece me ne infischio e passo invece a descrivere le opzioni di gioco (a tempo debito sarò meno evasivo, promesso), altrimenti mi gioco l'argomento principale di quest'articolo, voi smettete subito di leggere e io rimango qui come un pinguino a parlare con il muro. In AS2 le modalità di gioco sono ben 5, e cioè am-

Lo schermo di selezione degli scenari. Il riassunto spiega chiaramente quale sia la situazione da affrontare.



Durante il replay vengono segnalati alcuni dati sulla forza e la velocità del tiro.

Epico, non trovate anche voi? Un inizio pieno di pathos e di solennità, qualcosa di nuovo, un gioco e del cioccolato... Ehi, ehi, ehi! State fermi lì (che ve lo do io il promemoria...) con quel telefono, vi sembra il caso per così poco di chiamare il 113? Daaai, fate i bravi, qui si cerca solo di alleggerire un po' la tensione, non vorrete mica che ricicli uno dei soliti fumosi discorsi di introduzione basati sulla situazione del povero redattore in crisi da "nottataccia a base caffè&nicotina", giusto?

Il fatto è che, per essere sinceri, iniziare una recensione come quella che state leggendo ha di sicuro le sue gran belle implicazioni, e un giornalista degno di questo titolo (saresti tu? NdMax) non può assolutamente trascurare il fatto che una diatriba come quella esistente tra FIFA e ACTUA solleva un polverone ogni volta che si ripresenta, inalterata, al round successivo (vuoi che la causa sia la qualità dei due titoli o più semplicemente la solita questione del "fondamentalismo" - quella specie di malattia che di solito colpisce chi è carente di anticorpi del buon senso e dell'obiettività), quindi cercare di prenderla sul ridere(t) è sicuramente un gran bel modo per rompere il ghiaccio. Ora, visto che in cima alla pagina c'è scritto Review e non altro, lasciamo da parte i preamboli e gettiamoci a testa bassa nella mischia.

Actua Soccer 2, ovvero il seguito di due gran bei titoli che rispondono al nome di Actua 1 ed Euro 96, prodotti che hanno sempre avuto dalla loro un approccio al gioco del calcio molto tecnico, tipico di quei programmi che all'inizio ti mettono soggezione e magari non riesci ad apprezzare fino in fondo, ma che alla fine possono garantirti molte soddisfazioni, soprattutto se riesci ad accumulare abbastanza esperienza da padroneggiare ogni singolo aspetto della simulazione. Questo era il pas-



Gli angoli, come tutti i calci piazzati, vengono battuti con una visuale da dietro il giocatore.



chevole, campionato, coppa, allenamento e scenario. Le prime tre sono le classiche opzioni di gioco che permettono di intraprendere una singola partita, un girone all'italiana o un torneo ad eliminazione diretta, in pratica l'ABC di qualsiasi simulazione calcistica degna di questo nome, mentre grazie alla sezione allenamento è possibile impraticarsi con il sistema di controllo, i calci piazzati e la sempre infame lotteria dei rigori. Per quanto riguarda la sezione scenario, c'è da fare invece un discorso a parte.

Converrete con me che anche il più bel gioco del calcio al mondo diventa monotono e ripetitivo se giocato a lungo da soli. Certo, quando si ha la possibilità di affrontare uno o più amici il discorso cambia, ma rimane il fatto che prima o poi capiterà sicuramente di ritrovarsi nella solitudine più totale e di volere lo stesso uno stimolo per caricare "quel gioco lì", anche solo per temperare un po' la propria abilità (in vista di sfide future) agonistica. La suddetta opzione scenario è il toccasana per rallegrare questi momenti bui, dato che comprende delle vere e proprie misio-

Ferrara viene espulso dopo un brutto intervento e la situazione è di pareggio. Speriamo che Ronaldo inciampi nelle stringhe...



È possibile modificare il modulo tattico di una squadra e la formazione iniziale semplicemente cliccando sul giocatore da inserire.

SCHERMATA TATTICHE

actua SOCCER 2

1	PERLIZZI
5	MALDINI
4	FERRARA
12	CANNAVARO
7	PANICCI
11	ALBERTINI
9	DINO BAGGIO
10	DI MATTEO
13	FUSER
18	CASIRAGHI
16	ZOLA
2	TOLDO
3	PESSOTTO
8	CARBONI
16	FADDVANO
17	SAVANELLI
6	COSTACURTA
14	ERANIO
19	CHISA
20	DI LIVIO

4 4 2

STANDARD
PASSAGGIO
A UOMO

CO	CT	PA	TI	TE	VE
42	51	39	51	39	52
CO	CT	PA	TI	TE	VE

zie al quale anche la San Piel-lerubense FC potrà affrontare il Brasile di Ronaldo o il Milan di Kluyvert (e, ahimè, rischiare di vincere). I parametri da impostare vanno dalla scelta della maglia e dei suoi colori alle caratteristiche fisiche, come peso, altezza e viso (da scegliere tra un carnet di 64 modelli), e tecniche di ogni giocatore, le stesse che definiscono anche gli atleti delle squadre di default, e cioè controllo, passaggio, contrasto, tiro, velocità forma etc. etc. Una volta customizzata una nuova squadra, questa sarà disponibile insieme a tutte le altre e potrà partecipare a partite e tornei senza nessuna limitazione (se volete potete benissimo mischiare nazionali, club e squadre personalizzate come più vi aggrada). Arrivati a questo punto dovremmo essere in condizione di sancire la nostra superiorità calcistica come meglio ci aggrada, restano solamente da definire alcuni importanti parametri per lo svolgimento dell'incon-

Questione di vedute...

Actua Soccer 2 supporta direttamente qualsiasi supporto alla grafica tridimensionale disponibile in circolazione. Nelle foto potete vedere un confronto tra l'aspetto del titolo in modalità "semplice" (640x480x16bit) e il corrispondente accelerato con una scheda 3DFX in due differenti scenari di gioco.

Normale



3DFX



DETTAGLI

actua SOCCER 2

PORTIERE: 1 2
DIFENSORE: 1 2 3 4 5 6
CENTRO CAMP: 1 2 3 4 5 6
ATTACCANTE: 1 2 3 4 5 6

NOME: NIKAZZI
NUMERO: 1

ALTEZZA: 5 FT 11
PESO: 207 LBS
1 M 80
94 KG

EQUADRA: [Progress bar]
CONTROLLO: [Progress bar]
PASSAGGIO: [Progress bar]
CONTRASTO: [Progress bar]
TIRO: [Progress bar]
STACCO: [Progress bar]
VELOCITA': [Progress bar]
FORMA: [Progress bar]

Il menu di personalizzazione permette di creare una squadra dal nulla

ni predefinite con le quali confrontarsi. Tra le svariate situazioni presenti ci sono rimonte impossibili (recuperare tre reti in meno di un quarto d'ora di gioco) e situazioni drammatiche (sbloccare un pareggio contro l'Olanda in 10 contro 11): lo scopo, ovviamente, rimane comunque quello di sconfiggere la squadra avversaria.

A prescindere dalla modalità di gioco selezionata (escluso lo scenario mode, per ovvi motivi) è possibile scegliere le squadre da affrontare da una rosa di 64 nazionali, 18 club di serie A (non sono previsti altri campionati oltre a quello italiano), e qualsiasi squadra vi venga in mente di creare da nulla. Eggià, perché AS2 comprende un comodissimo editor gra-

La partita termina sullo 0 a 0. Ora si andrà ai tempi supplementari o al Golden Gol.



tro. La partita deve durare 3,5, 10 o 20 minuti? E i falli e i cartellini devono esserci o preferiamo lo stile "rissa da bar"? In caso si arrivi al novantesimo con un pareggio, ci saranno i classici supplementari o faremo ricorso al più sbrigativo golden gol? Ma soprattutto, e qui viene il bello, in che condizioni atmosferiche praticheremo il nostro sport preferito?

In AS2 sono presenti ben sette differenti situazioni climatiche (sole, nebbia, pioggia, neve, cielo coperto, sera e notte fonda) e ognuna di esse inevitabilmente modifica il comportamento dei giocatori (provate voi a giocare sulla neve, Russia-Italia vi dice nulla?). L'unico appunto che si può muovere alla gestione del clima è la totale mancanza di un particolare influente come il vento; un vero peccato: la combinazione di questo parametro con lo scenario atmosferico avrebbe creato delle gran belle situazioni.

Ed ora, come vi avevo promesso in precedenza, passiamo al piatto forte e parliamo un pochettino della partita vera e propria. La differenza più marcata dal punto di vista estetico tra AS2 e la precedente generazione di titoli della serie Actua Sport è la presenza del supporto nativo per ogni tipo di acceleratore grafico presente sul mercato (garantita dall'utilizzo delle onnipresenti Direct3D), e in particolare per le schede con chip 3DFX, una scelta doverosa quella dei programmatori Gremlin, in un mercato che vede ormai le schede treddi praticamente dappertutto (prima o poi vedremo anche gli scacchi accelerati, si accettano scommesse...). La presenza di tali schede alleggerisce notevolmente la CPU di tutte quelle funzioni necessarie a calcolare lo spostamento e la mappatura dei poligoni, migliorandone al tempo stesso la resa (per approfondire l'argomento date un'occhiata al relativo box) e la fluidità.

E' giunto il momento di fare qualche sostituzione... Ravanelli al posto di Inzaghi? Max ne sarebbe felice!



Con la completa ristrutturazione del motore grafico, sono arrivate anche tutta una serie di nuove visuali (dette anche telecamere) e, come spesso succede con questo tipo di giochi, alcune di esse sono molto graziose ma ingiocabili, altre invece sembrerebbero penalizzanti per la qualità video, anche se al tempo stesso garantiscono una migliore visione d'insieme.

La scelta più equilibrata tra spettacolarità e praticità è sicuramente l'inquadratura laterale senza effetti zoom (belli quanto volete, ma sicuramente un po' ingombranti), chiamata visuale TV. Oltre alla suddetta è possibile scegliere tra telecamere libere (senza cioè movimenti fissi in qualsiasi direzione) o inquadrature più statiche, come ad esempio la classica visuale isometrica. Una menzione particolare per un vero gioco nel gioco, e cioè per la visuale dall'alto, che i giocatori più attenti potranno in qualche modo ricondurre a un classico mai tramontato come il buon caro MicroProse Soccer (l'aspetto rammenta anche altri grandi del passato, come Kick Off e Sensible Soccer, ma in realtà è più un'apparenza che altro). Grazie a questa visuale si perde completamente tutto il discorso

Una splendida parata plastica di Taibi ai danni di Djorkaeff. Meno male...



Con la pioggia i contrasti in scivolata possono essere molto rischiosi.



Un pericoloso contropiede tedesco. Ma dov'è Shearer quando serve?

La visuale laterale garantisce un buon compromesso tra spettacolarità e visuale di gioco



non sembrano cambiate più di tanto, ma guardando oltre le apparenze ci si accorge che è come parlare di titoli neanche lontanamente imparentati tra loro. Ci sono ancora i classici segnalini sotto ai giocatori per indicare lo stato (possesso della palla, possibilità di crossare ecc. ecc.), ma ora il tutto si riduce a tre simboli e, visto che a questi indicatori erano collegati anche diverse opzioni tattiche (diversi tocchi a seconda della situazione), il tutto comporta anche un numero inferiore di manovre disponibili. Ora, se questo decurtamento rende Actua 2 molto più immediato dei predecessori, di certo non piacerà a chi invece apprezzava la profondità del primo, giusto? Esatto, in compenso chi trovava Actua troppo "cerebrale", ora potrebbe invece apprezzarne la nuova veste. In questo già complicatissimo discorso di "ora è, prima non era" va a incastrarsi, come il classico tassello mancante ben noto a chiunque abbia provato a completare un mosaico, il discorso della velocità. Actua Soccer 2 è veloce, dannatamente veloce, ai limiti della sopportazione umana. Se si possiede una macchina potente o si dispone di un acceleratore grafico prestante anche su una macchina più pacata, il risultato che si ottiene è un gioco lanciato a 2000 all'ora. E anche qui sento le voci contrastanti di chi dirà "praticamente ingiocabile" contro i sostenitori del "freneticamente arcade". Sia come sia, in alcuni casi questo turbo ecces-

actua SOCCER 2

La visuale verticale riporta alla mente grandi giochi del passato...



Ogni volta che avviene un intervento a terra, i segni della scivolata rimangono ben visibili...

sivo produce degli effetti collaterali oggettivamente sgradevoli, vedi i replay più veloci della partita stessa e amenità di questo tipo. Gli stessi replay poi, tanto per dirla tutta, sono a insindacabile discrezione del programma, e non è quindi possibile né analizzarli da altre angolazioni (se non quelle scelte dal gioco), né tantomeno salvarli.

Concludendo ritorniamo a quanto accennato nell'introduzione (era impossibile evitarlo, dopotutto), e cioè all'inevitabile confronto tra Actua 2 e il pressoché contemporaneo Fifa 98. L'impressione generale, e qui rischio il linciaggio popolare, è che più che di pregi e difetti dei due titoli, si debba parlare delle consistenti diversità di approccio al medesimo soggetto (come quale, il calcio no?). Badate bene, con questo non voglio assolutamente affermare che i titoli si equivalgano, né tantomeno che siano paragonabili come valore assoluto (questo è un giudizio che dovrete farvi da soli, leggendo la recensione dello XAM), dico semplicemente che a differenza degli anni passati questa volta le differenze di impostazione generale sem-

brano più marcate e, per quanto riguarda il gioco in questione, il tutto si può riassumere in un banale ma efficace "più arcade, meno simulazione". Qualsiasi cosa voglia dire.

Massimo "NKZ" Nichini

PC

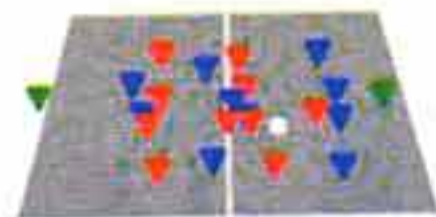
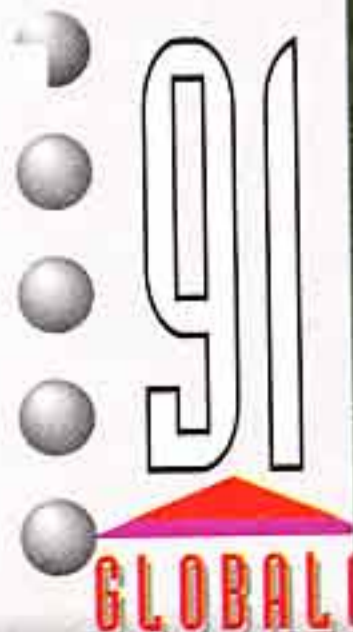
Actua Soccer 2 non può non rinsaldare la solida tradizione dei titoli Actua, serie sportiva che rimane

seconda solo all'inarrivabile EA Sports. Il motore grafico gestisce bene (a volte producendo una velocità generale fin troppo elevata) i poligoni presenti, specialmente con l'ausilio di una scheda 3D. La fluidità generale è mediamente buona (alcuni leggeri scatti, in particolare senza accelerazione), soprattutto alle risoluzioni più alte. La modellazione dei giocatori è un po' grezza (qualche vertice in più avrebbe sicuramente giovato), e anche le animazioni sono un po' povere. In compenso le visuali di gioco imprimono caratteristiche proprie alla giocabilità, specialmente le viste verticali. Il sonoro si avvale di un commento italiano in tempo reale dell'incontro che non è mai ossessivo, ma in compenso è un po' povero di frasi. Deludente del resto il rumore d'atmosfera (cori e inni da stadio) monotono e mai esaltante. La giocabilità è un parametro particolarmente difficile da valutare, in particolare a causa della già citata ipervelocità, riscontrabile soprattutto su macchine potenti ed accelerate. Ottimi punti a favore di AS2 rimangono comunque il buon numero di squadre e le opzioni per creare nuovi team, l'immediatezza dei controlli e l'ampia gamma di risoluzioni e modi grafici supportati. Un'alternativa sicuramente valida, suscettibile al gusto personale, rispetto ad altre proposte del momento.

H A R D W A R E

Per poter usare Actua Soccer 2 senza problemi non è necessario avere un computer straordinariamente potente, specialmente se si dispone di una scheda di accelerazione 3DFX o compatibile Direct3D. Nei due casi è sufficiente un Pentium 90/120 con almeno 16MB di RAM, lettore CD-ROM 4X e scheda audio supportata da Windows 95.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ



Holiday on ice! E i legamenti saluuuutano calorosamente!

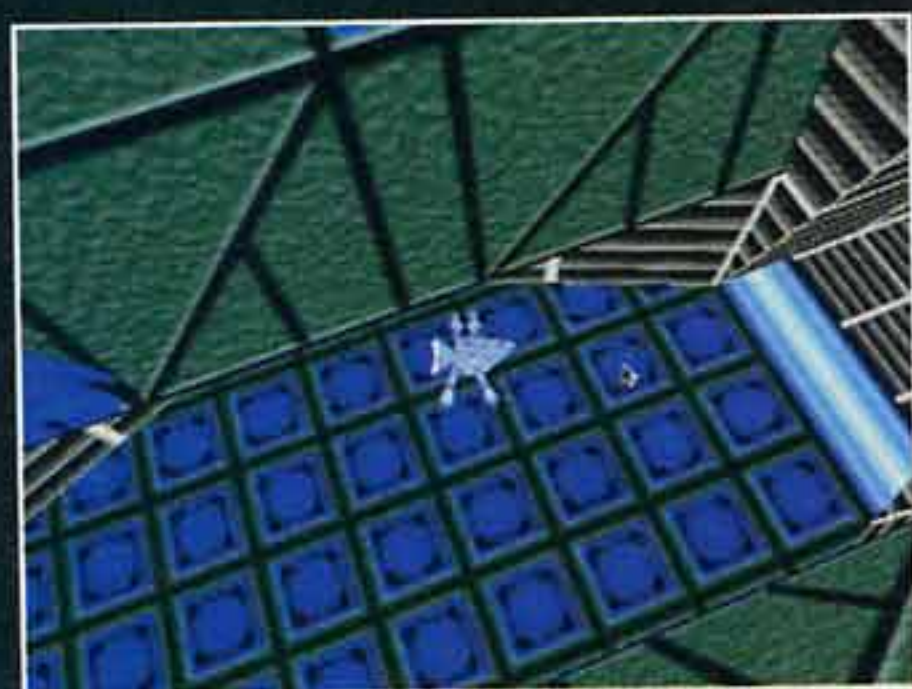
Il campo del SFA, una squadra "personalizzata" nella quale militano alcuni sconosciuti giocatori come Stalin e Ghandi...





GALAPAGOS

**Galapagos:
il primo platform
game in cui,
invece di muovere
il personaggio
principale,
muovete
le piattaforme...**



Le angolazioni della telecamera sono generalmente azzeccate, tranne quando rendono impossibile concentrarsi sull'azione di gioco, per via di spostamenti poco oculati (ma è sempre colpa del ragno!)

La genetica (come molte altre cose della vita) si basa sui piselli; per essere più precisi, sugli studi svolti dal famoso biologo austriaco Johann Mendel e sui suoi esperimenti riguardanti, appunto, l'ibridazione dei piselli. Tutto ciò ha molto a che fare con il gioco che trattiamo in queste due pagine: primo, perché esso si vanta di avvalersi proprio di una base scientifica di stampo genetico, secondo perché il personaggio principale (il ragnetto meccanico che vedete nelle foto) si chiama proprio Mendel. E' ormai classico di tutti i giochi millantare un'intelligenza artificiale altamente avanzata, anche se purtroppo molto spesso ci rendiamo conto che, più che di intelligenza, si dovrebbe parlare di idiozia: Galapagos, tuttavia, utilizza una particolare tecnologia chiamata NERM (vedi apposito box), che dovrebbe rendere questo gioco il primo della storia dotato di un personaggio capace di pensare per i fatti suoi. In buona sostanza, in Galapagos avete a che fare con il suddetto Mendel, ovvero un simpatico aracnide artificiale alle



La grafica è piuttosto semplice, ma coglie nel segno in quanto a chiarezza e pulizia.

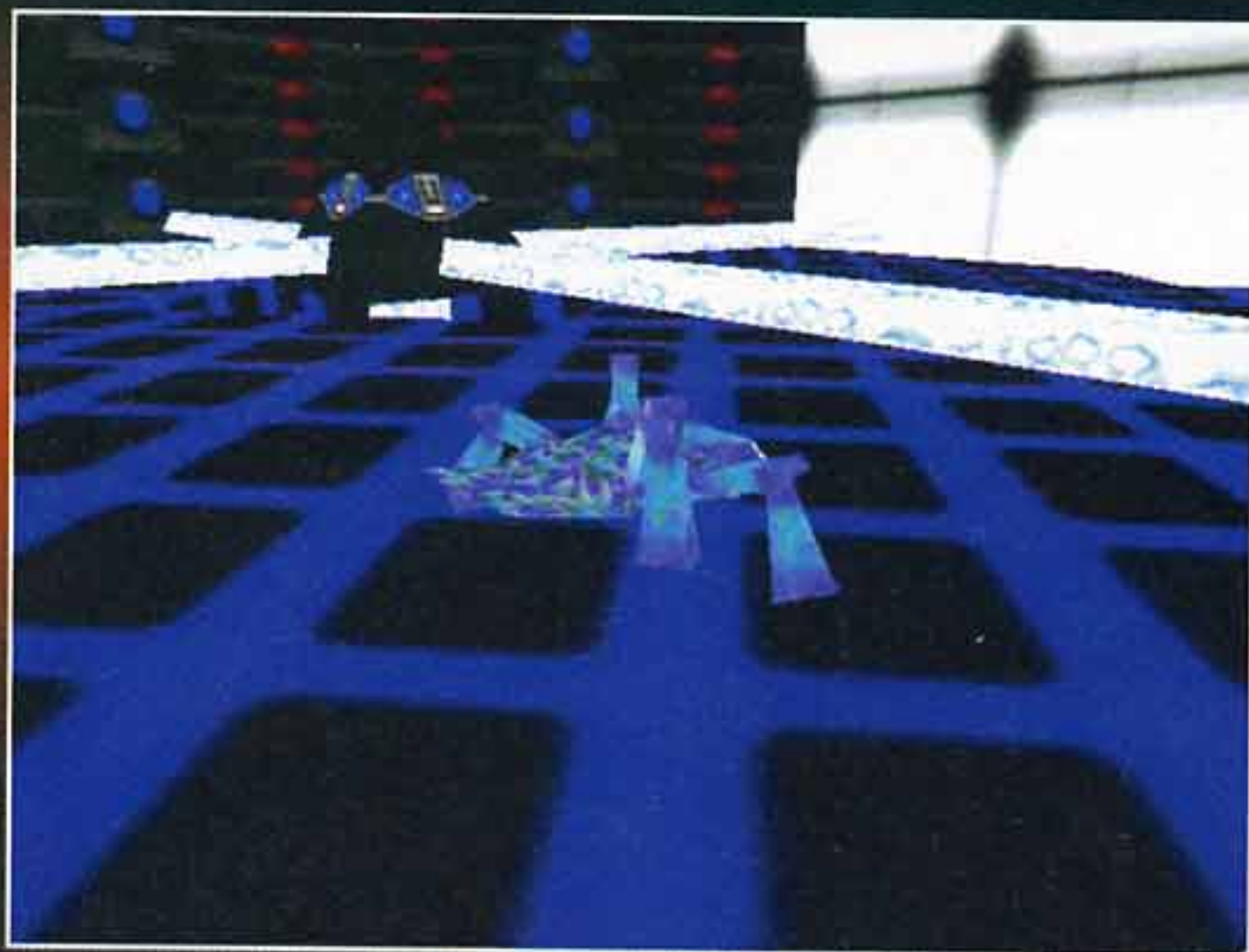
Queste due piattaforme sono ancora collegate, ma conviene sbrigarci a scinderle prima che Mendel decida di tornare, come un vero cretino, sui propri passi...



prese con uno strano, pericolosissimo mondo tridimensionale fatto di infide piattaforme e oscuri meccanismi. Poiché dotato di intelligenza, Mendel si muove e si sposta del tutto autonomamente, e il vostro solo compito è spianargli la strada verso la fuga, ovvero verso le uscite dei vari mondi che compongono l'universo del gioco. All'atto pratico, ciò si riduce a cliccare con il puntatore del mouse in particolari punti, ad esempio su piattaforme mobili, per cercare di costruire un tracciato sicuro all'aracnide; detto così sembra facile, ma ci sono una serie di complicazioni che intervengono ineluttabili: primo, il fatto che Mendel agisca secondo il proprio estro, cosa che a tratti può farlo andare esattamente dove non deve; secondo, il fatto che

Quella specie di poltrona volante spara dei proiettili bianchi che vanno bloccati prima che raggiungano Mendel, cliccandoci sopra in tempo.





Come i bambini che mangiano gli insetti e bevono la candeggina, Mendel è stranamente attratto da qualsiasi cosa che possa arrecargli del dolore fisico...

che siano piattaforme o altri ostacoli, per evitare che entrino in contatto con il ragno, o ne impediscano la tranquilla passeggiata. In realtà, se ne avete voglia, potete anche esercitare un seppur minimo controllo sul ragno medesimo, cliccandoci sopra con il tasto destro del mouse: a seconda della zona del corpo che toccate, simulerete un ostacolo di qualche tipo, cercando

di indirizzare l'aracnide nella direzione opposta. In altri casi, sarà il particolare tipo di piattaforma a farvi agire direttamente su Mendel, ad esempio facendolo saltare per evitare qualche tipo di ostacolo. La configurabilità del gioco è piuttosto limitata: l'unica cosa che potete stabilire è "l'età" di Mendel

La vita del piccolo aracnide ha inizio proprio da qui.



certi meccanismi sono tutt'altro che semplici da far funzionare. Credo che sia opportuno fare un esempio: una delle prime sezioni del gioco vi vede impegnati con una serie di piattaforme che si spostano parallelamente sullo stesso asse: cliccando su ognuna di esse, intervenite sul loro movimento, ed è quindi chiaro che dovete fermarle tutte in modo che formino una strada per il ragnetto. Allo stesso modo, non è una cosa facile perché: A) Mendel fa di testa sua e se trova la strada bloccata può tornare indietro o, peggio, buttarsi giù; B) le piattaforme in realtà non si bloccano mai, semplicemente ne controllate il senso di movimento (per farle combaciare), e quindi se non sono perfettamente allineate possono bruscamente togliere la terra sotto i piedi di Mendel, con evidenti conseguenze; C) a seconda di dove il ragnetto decida di andare, potrete assistere a spostamenti del punto di osservazione non sempre funzionali rispetto alle zone in cui dovete cliccare. Galapagos è costituito da una serie di mondi dalla difficoltà crescente, in cui i pericoli sono vari (ed eventuali): si tratta comunque sempre di agire su qualche oggetto in movimento,

LA RIVINCITA DEI NERM

Non-stationary Entropic Reduction Mapping, ovvero la definizione che si nasconde dietro all'acronimo di cui al titolo: così si chiama la tecnologia di intelligenza artificiale sviluppata dalla Anark per Galapagos. Le immagini che vedete in questo box rappresentano i diagrammi di apprendimento del sistema NERM: le figure mostrano il comportamento del meccanismo di controllo

NERM in diversi momenti specifici, caratterizzati dal progressivo apprendimento. In ognuno dei due grafici, il controllo NERM produce una rappresentazione grafica dei livelli di input e output (cioè delle informazioni in entrata e in uscita). I valori di input sono rappresentati da numeri compresi tra zero e uno, e vengono misurati a partire dal basso dei grafici; i valori di output funzionano allo stesso modo, ma vengono misurati sui lati dei grafici. In pratica, queste rappresentazioni dovrebbero mostrare il processo di apprendimento di Mendel, così come si verifica nel gioco: ad esempio, a un input del tipo "se proseguo per questa strada incontro la morte", dovrebbe corrispondere un output del tipo "eviterò di proseguire per questa strada". Tutto ciò, ovviamente, è molto bello in linea teorica, anche se effettivamente stenta un po' a trasparire nel gioco. Sul fatto che si tratti di qualcosa di estremamente originale e innovativo, comunque, siamo tutti quanti d'accordo.



NERM controller converging on crisscross



NERM controller converging on logistic map



Davvero una grandissima occasione mancata: purtroppo, quando si applicano nuove tecnologie e si cerca di essere

anche molto originali, è quasi inevitabile che qualcosa vada storto. Galapagos è un gioco decisamente intrigante, e a tratti anche molto divertente, che però soffre di evidenti difetti strutturali. Quello che mi sembra più madornale è che Mendel, ovvero l'essere artificiale "intelligente", è in realtà un gran pezzo di idiota, e non sembra imparare assolutamente dai suoi errori. I signori della Anark possono venirmi a parlare di NERM e di quello che vogliono, ma quando il ragnetto si ostina, per cinque volte di fila, a prendere la strada sbagliata o a buttarsi deliberatamente giù nel baratro da qualche parte, io credo che sia un po' imbarazzante sfoderare concetti come "intelligenza" e "apprendimento". L'altro grande problema è che, vista la frequenza con cui Mendel incappa nella disgrazia, e vista la tremenda scarsità di punti si salvataggio, il gioco più diventare veramente frustrante. Fortunatamente, almeno per questo, esiste la soluzione: utilizzare la patch inclusa in uno dei due Silver Disk di questo numero (funzionanti anche con il demo), che permettono di salvare in qualsiasi momento. Senza questo artificio, il gioco è decisamente sconsigliato alle persone nervose o poco pazienti, pena il rischio di inveire come dei folli verso il proprio monitor (nella migliore delle ipotesi). Tuttavia, non posso che premiare un gioco così originale e, a tratti, così carino: sebbene avrei preferito un'impostazione più rilassata (visto che a volte i ritmi si fanno più frenetici di uno shoot'em up), Galapagos riesce comunque a offrire diverse sezioni belle da vedere e da giocare, che rappresentano senza dubbio una dipartita netta dagli schemi classici del platform. La grafica poi, almeno in versione accelerata, seppure poco varia è sicuramente pulita, chiara e ben disegnata: peccato per certi movimenti di camera che, a volte, rendono impossibile l'esecuzione di certe "mosse". Insomma, io gli darei un'occhiata (il demo era sul CD dello scorso numero): chissà che tra di voi non ci sia qualche nuovo Mendel capace di spiegarci se il ragnetto impara davvero o se è tutta una bufala...

H A R D W A R E

Per diventare pazzi dietro al ragnetto, occorre almeno un P90, 10 (?) mega di RAM, un lettore CD, una SVGA da 256 colori e Windows95. Nessun particolare grattacapo utilizzando questa configurazione: tenete però conto che le foto sono tratte dalla versione 3Dfx, che rende l'aspetto del gioco un bel po' più accattivante. L'avete? Meglio per voi.

PRESENTAZIONE	●	86
GRAFICA	●	
SONORO	●	
GIOCABILITÀ	●	
LONGEVITÀ	●	

GLOBAL

NETSTORM

ISLANDS AT WAR



Le isole, come tutti sanno, sono sospese nel cielo: per la precisione si trovano nella Sfera del Fuoco e si collegano tra loro tramite ponti. E' inoltre noto che ciascuna isola è governata da un Cerimoniere, al cui servizio lavorano Golem, Templi, Officine e tutta una serie di unità e costruzioni; queste ultime si rifanno, naturalmente, a una delle tre Furie, che lottano fra loro come dei litigiosi nella loro Sfera di appartenenza (inutile dire che si tratta della Divinisfera). E anche se è superfluo aggiungerlo, le isole battagliaano perennemente per la supremazia dei cieli, sacrificando alle Furie i Cerimonieri nemici tramite un rito ancestrale, che garantisce a chi lo compie il potere della Conoscenza. Ah, che bello, mi sembra di vedere le vostre facce allibite di fronte a tutto ciò: si tratta, molto semplicemente, di una spiegazione stringata di come vanno le cose nel mondo di Nimbus, ovvero il mondo di NetStorm. Vogliamo però fare un passo indietro e procedere poi con un'introduzione più tradizionale? NetStorm è uno strategico "in tempo reale" (da quando è uscito Close Combat ci vogliono le virgolette) fortemente votato alla modalità multiplayer, che vi vede appunto ricoprire il ruolo di High Priest, ovvero il Gran Cerimoniere, il capo supremo in una tribù di Nimbus. Questo mondo, un tempo fatto di terra e cielo come dovrebbe essere, è stato tutto squinteranto dalla furia delle Furie, ovvero le divinità di Vento, Pioggia e Tuono, che hanno preso a litigare fra loro come tre bambocci: tale e tanta è stata la loro ira, che l'intero mondo è letteralmente saltato in aria, e i suoi frammenti sono stati sparati in cielo. Ecco perché le terre di Nimbus altro non sono che isole sospese, in battaglia fra loro per la supremazia, ed è proprio l'High Priest che ha il compito di guidare la propria gente alla conquista del nemico e al sacrificio degli High Priest avversari. Il tutto è, infatti, permeato da un forte senso "religioso", visto che ogni unità del gioco prende vita proprio da una delle Furie (ovvero gli elementi naturali), e il rituale del sacrificio altro non è che la più classica delle

"Non esiste serenità più grande di quella che segue all'atroce punizione di un nemico."
-Generale Ebens Rilfenstor

immolazioni alla divinità, con tanto di invocazione mistica. Ho speso tutte queste righe a raccontarvi queste cose perché, al contrario di quanto accade solitamente con quei concentrati di idiozia che sono, in genere, le trame dei videogames, si tratta di informazioni importanti ai fini della comprensione del gioco, che è fortemenete caratterizzato da questo background. Dotato di un'interfaccia grafica inappuntabile e, gioia e gaudio, un po' diversa dallo standard cui siamo abituati per i giochi alla Warcraft 2, Net-

Storm sfrutta questa ambientazione piuttosto originale per offrire una struttura di gioco inusitata. Ma come, direte, come diavolo fanno a darsi mazzate se stanno sospesi a mezz'aria su delle isole? Niente orde di carri armati/alieni/mezzi d'attacco vari ed eventuali che si dirigono in grande massa verso la base nemica? Fortunatamente, nulla di tutto ciò: l'unità fondamentale di NetStorm sono infatti i ponti, che servono appunto per collegare fra loro le isole. In pratica si tratta di pezzi vagamente simili a quelli di Tetris, generati in gruppi di quattro (a random), che vanno piazzati come meglio si crede, ma secondo precise regole logistiche. Essi consentono di raggiungere il nemico, collegandosi direttamente alle altre isole (anche quelle neutrali), e piazzando unità d'attacco o di difesa alle estremità dei ponti stessi; attenzione però, perché la loro disposizione va fatta con intelligenza: una griglia di ponti mal costruita limiterà il vostro campo d'azione e la vostra potenza di fuoco, mentre una corretta struttura sarà in grado non solo di rilanciare il vostro piano offensivo, ma anche di bloccare l'avanzata nemica (visto che i ponti non possono essere eliminati direttamente). Ma i ponti servono anche, e soprattutto, per collegare la propria isola al Geyser, che rappresentano la fonte di energia per le terre di Nimbus: si tratta di piccole isolette da cui raccogliere preziosi cristalli, che una volta riportati sull'isola base si trasformeranno in Storm Power, ovvero i "soldi" che servono a costruire qualsiasi oggetto. In realtà le cose non sono così semplici: la costruzione di qualsiasi unità di NetStorm, infatti, richiede anche energia e non solo Storm Power. Esistono quattro tipi di energia: una generica, quella del Sole, e altre tre che si rifanno appunto alle furie. Tutte le unità, come ho già detto, sono votate a questa o quella furia, e non a caso le Officine, che servono a costruirle, sono anch'esse fatte di Vento, Pioggia o Tuono. Ciascuno dei tre elementi dà luogo a gruppi di unità che ne ricalcano le caratteristiche: forza bruta e impetuosità per il Tuono, rapidità e fuggevolezza per il Vento, perseveranza e longevità per la Pioggia. Quando si decide di costruire un'unità, perciò, bisogna

Con una discreta pattuglia di Thunder Cannons e Sun Disc Throwers stiamo mettendo a dura prova le difese dell'isola nemica, che poco potrà resistere contro il nostro fuoco incessante.



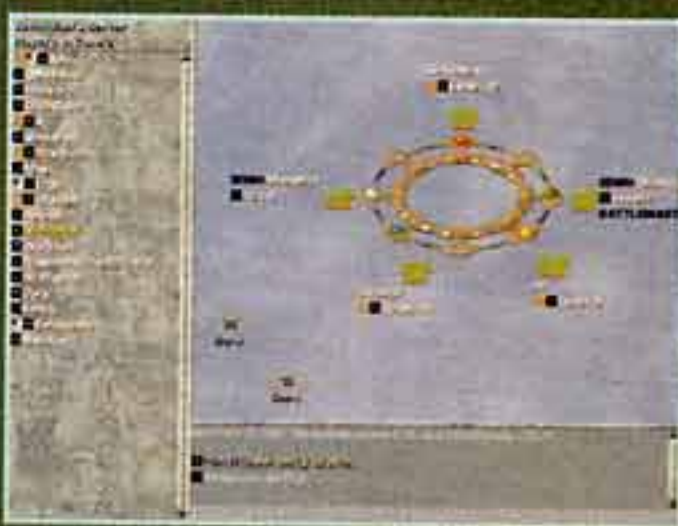
Il groviglio di ponti attorno a quest'isola ci impedisce di muovere un attacco ad ampio respiro: si può quindi capire come i ponti siano, in poche parole, le unità fondamentali del gioco.

In qualsiasi momento si possono richiamare le informazioni relative a ciascuna unità, comprensive di costo, gittata e potenza di fuoco.



A LIVELLO DI INTERNETT

Per giocare a NetStorm in modalità multiplayer bisogna innanzitutto scegliere un server a cui collegarsi (la Activision ne sta approntando diversi anche in Europa), e unirsi poi ad una partita: queste sono rappresentate da degli anelli a otto punte, che corrispondono al numero massimo di giocatori possibili. Ogni punta segnala il nome dell'utente e il suo livello di esperienza, così che i match siano del tutto equilibrati. In più, si possono visualizzare diverse informazioni su ciascun giocatore per conoscerne le abitudini e le caratteristiche, compresa l'eventuale tendenza ad abbandonare le partite anzitempo quando queste si mettono male (cosa fastidiosissima, questa). Si nota chiaramente come NetStorm sia finemente studiato per rendere al meglio in questa modalità, perché elimina tutti i problemi storicamente legati ai giochi online: non si può fare punti a raffica prendendosi con i novellini, si può rifiutare di accogliere in una partita giocatori indesiderati così come si può essere rifiutati, e si può anche costruire una lista di "amici" per essere avvertiti quando questi siano collegati. Inoltre, il livello di esperienza e Conoscenza viene conservato da una sessione all'altra, e quindi con NetStorm i vostri progressi non sono un semplice dato numerico di vittorie e sconfitte, ma un vero e proprio bagaglio tecnico da mettere sempre alla prova, sul campo. Anche le alleanze sono ben più effettive di quanto non accada di solito, e quindi tutto dà veramente l'impressione di essere davvero alla guida della propria isola in un mondo ostile.



Sull'altare, la costruzione circolare in alto a destra, si è appena compiuto il sacrificio di un High Priest nemico: le Furie, commosse, ringraziano.



Il nostro High Priest sta in quest'istante procedendo all'upgrade dell'Officina del Vento, che sarà così in grado di aumentare le nostre capacità produttive. L'effetto grafico è un piccolo tocco di classe.

trasporto (quella più comune è il Golem, ma ne esistono anche di aeree che eliminano la necessità dei ponti) a raccogliere i cristalli, e cominciate a costruire edifici e altre unità. Di questo si occupa il vostro High Priest, utilizzando i suoi magici poteri. La costruzione è vincolata da tre fattori: Storm Power, energia e potenza dell'Officina; un'Officina base non può infatti mettere in produzione più di tre unità differenti, e va quindi potenziata (al costo di un po' di Storm Power),

anche soddisfarne le richieste energetiche, sistemandola nell'area d'influenza di un generatore della sua stessa classe. I generatori si costruiscono alla stregua delle altre unità e, cliccandoci sopra, mostrano la loro area d'azione: quindi, ad esempio, per avvicinarsi al nemico con uno stuolo di Thunder Cannons bisognerà supportarli adeguatamente con i necessari Generatori di Tuono. Una partita a NetStorm si svolge più o meno in questo modo: collegate la vostra isola ai Geysers con i ponti, mandate una o più unità da

L'isola qui raffigurata è decisamente votata alla Furia della Piovra, come si può notare dalle costruzioni "ghiacciate".



Praticamente un plotone d'esecuzione: questa missione parte male, con un bel gruppo di Thunder Cannons puntati contro di noi e il solo ausilio di una Sun Barrier per difenderci... sarà dura.

Quella striscia bianca in mezzo allo schermo è una Sun Barrier, ovvero una delle difese più efficaci: blocca il fuoco nemico ma lascia passare il nostro, ed è quasi indistruttibile.





"Sono dei miti tenaci che si trasmettono... E' stato ieri...": qualsiasi cosa voglia dire è un po' inquietante, nevero?



Un nostro emissario ha raggiunto l'accampamento della tribù verde... Speriamo che accettino di allearsi, altrimenti la guerra sarà inevitabile.

I nostri soldati sono caduti in un'imboscata... Per fortuna noi siamo in superiorità numerica!

E' arrivato! E' arrivato! Ragazzi, non sto più nella pelle, finalmente dopo mesi e mesi di interminabili ed estenuanti attese, dopo che la macchinetta del caffè ha ceduto sotto il mio incessante bombardamento a base di moka espresso, ho l'onore di presentarvi niente-popòdimenochè (regia, mandate il rullo di tamburi, please): Rising Lands!!! Come dite? Non sapete cosa sia? Non avete MAI sentito parlare di questo gioco? Non lo attendevate più di quanto si attenda un incontro con lo zia ultrasettantenne dall'alice nucleare che di solito vi saluta con un bel "Ahhhh, figliuoloooh, vieni a dare un bel bacione alla tua zietta preferitaaaaah"...? Ma insomma, dico io! Come si fa a non conoscere Rising Lands, un gioco che... ehm... dunque... vediamo... Ok, ok, lo ammetto, prima che il buon SS (detto anche Stèphàno Sylvester, termine coniato dall'incredibile ironia della scuola inglese, quella di Mr. Bean, tanto per intenderci...) mi "lanciasse" lo scatolotto contenente il Ciddi di RL (non è un modo di dire... Sembra che il buon Dabliùes trovi un certo piacere nel bombardare la mia barbabapàesca silhouette con qualsiasi cosa gli capiti a tiro, tipo giornali, riviste,

sedie, monitor, mattoni e chi più ne ha più ne metta... Certo, di sicuro non rischia di mancarmi...), pensavo fosse un'enciclopedia multimediale per il perfetto agricoltore del terzo millennio, tipo "Dove nessun cetriolo è mai cresciuto prima". E invece no! Sbagliavo, perchè una volta installato il suddetto (RL, mica l'enciclopedia!) con mia gioia e gaudio ho scoperto che trattasi di erede più o meno illegittimo della dinastia dei Warcraft 2, un bel uorghheim in tempo reale con tanto di interfaccia punta&clicca.

Prima di passare però alla descrizione del gioco in sè (da qualche parte tanto le "cose serie" ce le sbatto, non preoccupatevi), parliamo un pochettino della trama che si cela dietro questo titolo.

Dunque, la frase che troneggia qui sopra da qualche parte (dicesi cappello, anche se nel mio caso alcuni maligni tendono ad aggiungere un bell'"ata" alla fine... Tanto per fare i simpaticoni) è tratta direttamente dall'introduzione di RL. Quale sia il suo significato è presto detto: nel mondo in questione un evento cataclismatico ha completamente trasformato la superficie del pianeta, riportandolo di fatto ad una situazione tardo-medievale. Da quando, infatti, un'enorme cometa ha colpito il suolo terrestre (nonostante gli sforzi combinati di tutte le potenze mondiali), tra terremoti, maremoti, uragani, eruzioni e ogni altro tipo di plaga possibile e immaginabile, il mondo moderno è andato a catafascio: tutte le organizzazioni mondiali sono scomparse dalla faccia della Terra (niente Euro, mi dispiace), lasciando la popolazione in completa balia delle bande criminali che scorazzano allegramente sul pianeta. In questa situazione di anarchia totale la gente, per non rimanere completamente indifesa, si è aggregata in tribù e cerca di riorganizzarsi e di difendersi come può, contando sulle poche risorse naturali e su qualche residuo



La costruzione di una caserma permette di addestrare unità, l'importante è avere abbastanza coloni da allenare. Per fare questo è possibile utilizzare la coltura, un palazzo che "produce" coloni.



Per recuperare risorse è possibile distruggere un palazzo... A volte questa pratica permette di eliminare un palazzo che manda in tilt il movimento delle truppe.

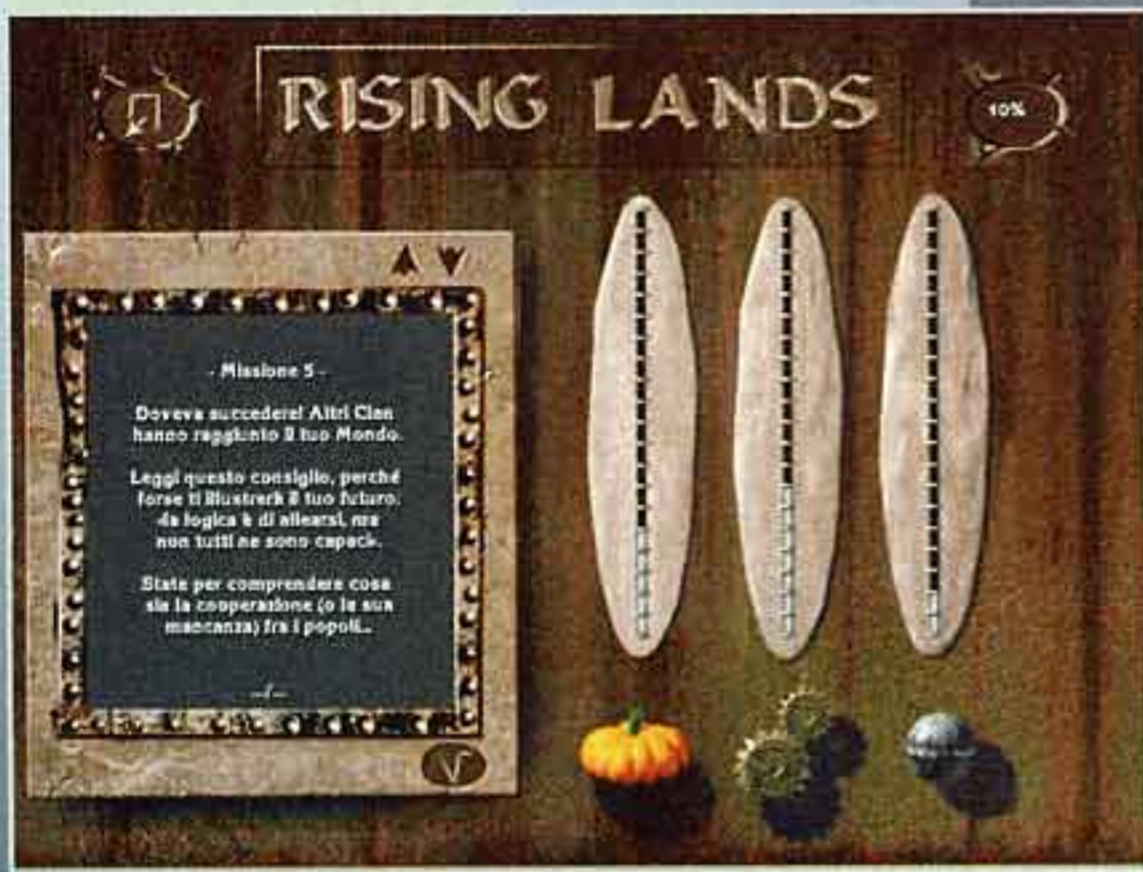
tecnologico ancora riciclabile. Il nostro compito è semplice: un capo tribù ci ha appena affidato uno esiguo numero di uomini, per provare che siamo in grado di organizzare un villaggio capace di prosperare anche nel caos. Una volta portata la pace in un territorio, verremo destinati da qualche altra parte, e così via finché la nostra tribù non sarà completamente al sicuro... Per definire Rising Lands in poche parole si può dire

REVIEW

Il nostro accampamento in tutto il suo splendore. Sulla sinistra si possono vedere il circo, il laboratorio e la cantina, mentre a destra ci sono i palazzi destinati all'addestramento dei soldati e alla costruzione dei mezzi di trasporto.



In questa schermata è possibile rileggere l'obiettivo della missione e controllare la quantità di risorse a disposizione. Il numero in alto a destra indica invece lo stato di avanzamento della ricerca scientifica.



così: prendete un ambientazione post-nucleare, aggiungete un po' di fantasy, una scorzetta di tecnologia e mescolate il tutto con Warcraft 2: semplice, no? Il gioco si sviluppa in missioni di difficoltà crescente (in totale sono una trentina), e in ognuna di esse avremo sempre a disposizione qualche unità o edificio in più rispetto alla precedente, il tutto nello splendore dell'alta risoluzione (800x600 a 256 colori, mica pizza e fichi) e nella gioia della completa traduzione in italiano di testi e voci (e la traduzione, a parte la già citata frase dell'introduzione, non è poi così mal fatta).

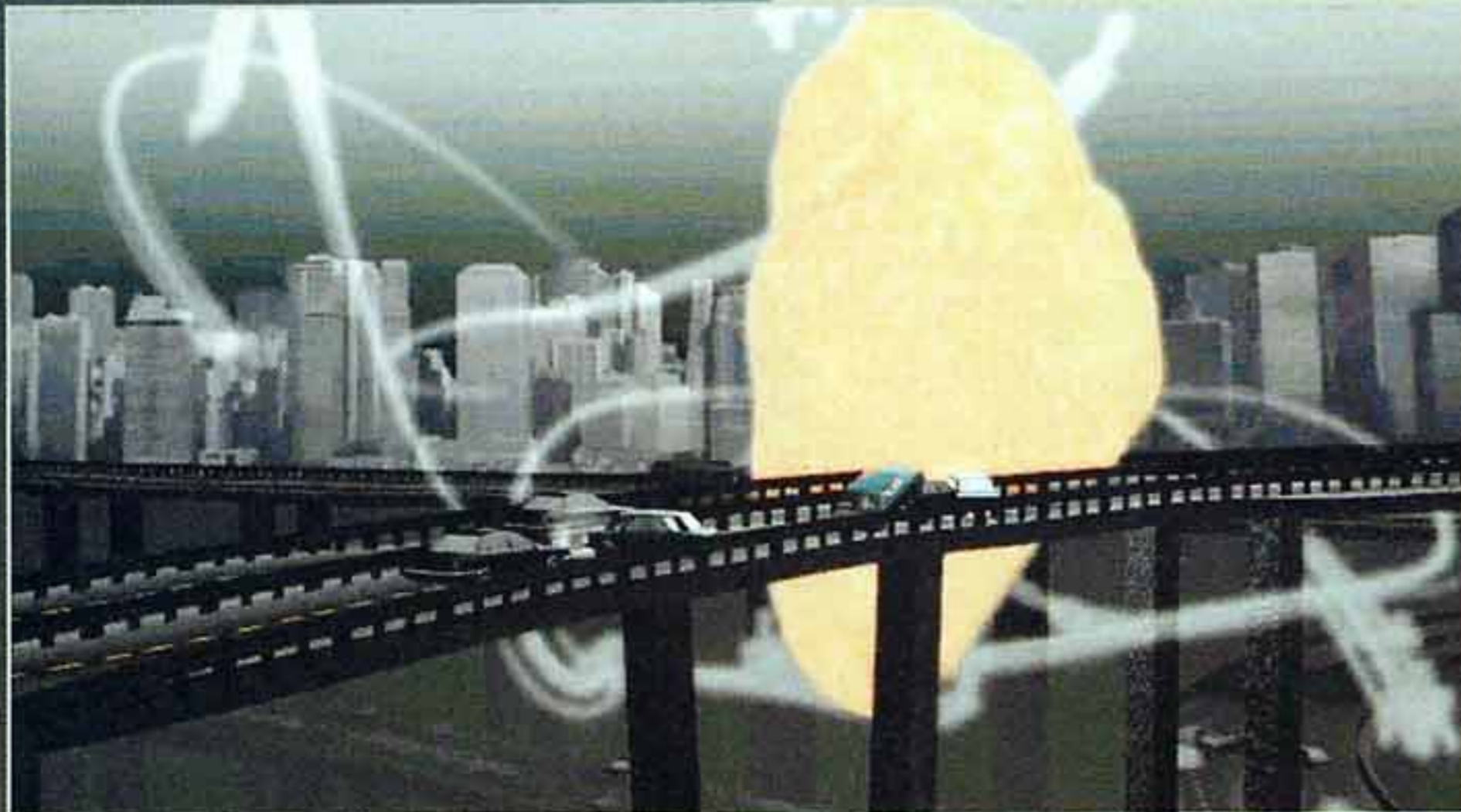
Per quanto riguarda il sistema di controllo, come già detto in precedenza alla Microids hanno ben pensato di riprendere paro paro il pluriosannato "punta e clicca", che dovrete conoscere bene se siete appassionati di questo genere di giochi.

Se dal punto di vista dell'interfaccia di gioco le differenze con il famoso titolo della Blizzard sono davvero poca cosa (una su tutte: la definizione dei percorsi per le unità di raccolta, che in Rising Lands necessitano di conoscere il punto di "estrazione" e il luogo in cui depositare i materiali), parlando invece della struttura stessa del titolo le differenze si fanno più marcate. Innanzitutto le unità base di RL non sanno fare nulla: eh sì, fedeli al mai dimenticato detto "nessuno nasce imparato", i coloni di RL non sanno fare nulla, nemmeno raccogliere la frutta da un albero. Per fortuna nel palazzo centrale è possibile insegnare a questi mentacatti una delle tre professioni principali (contadino, meccanico e costruttore), grazie alle quali raccogliere i tre tipi di risorse a disposizione e cioè cibo, materiale di costru-



Un attacco nemico al nostro villaggio! E' il caso di scomodare le unità "orsomunite", prima che possano provocare altri danni...

Una scena tratta dall'introduzione: un frammento della meteora ha colpito il centro di una città... E da come brilla temo che per i poveri abitanti non ci sia più niente da fare...



zione ed elementi meccanici. Combinando questi elementi con quanto elaborato dagli scienziati nel laboratorio, sarà possibile sviluppare una serie di nuovi palazzi e, soprattutto, molte nuove unità d'attacco, come ad esempio gli arcieri, i domatori di orsi e rinoceronti, le jeep e i mezzi blindati, ma anche unità più esotiche come maghi, preti e così via. Un altro aspetto interessante di Rising Lands è la possibilità di costruire alleanze e di intraprendere scambi commerciali con gli alleati. Grazie a quest'opzione (e al palazzo ad essa collegato, il mercato), potremo inviare dei nostri rappresentanti nei palazzi delle tribù e offrirgli una pace più o meno provvisoria, ma ci verrà data anche la possibilità di comprare "su commissione" sia unità militari che innovazioni tecnologiche.

Per il resto, l'ultima cosa che mi resta da dire su RL è che prevede il gioco multiplayer su rete locale, Internet e via modem, fino ad un massimo di quattro giocatori.

E con questo ho veramente finito lo spazio che avevo a disposizione e quindi... Saluuuto!

Massimo "NKZ" Nichini

PC

Allora, mettiamo subito le cose in chiaro: Rising Lands mi è piaciuto ma mi ha anche fatto infoiare come una biscia, ed

ora vi spiegherò perchè. Come vi ho già detto il gioco riprende le fortunate atmosfere di Warcraft 2, alle quali aggiunge tutta una serie di nuove opzioni e di nuove possibilità, e fin qui tutto bene. La cosa che più mi ha imbruttito di questo gioco è la sensazione che i programmatori non abbiano curato l'intelligenza artificiale più di tanto, e la cosa mi lascia veramente molto perplesso. Contadini che smettono di raccogliere il cibo perchè non ne trovano più (anche se a 10 pixel di distanza c'è un intero vallata di ortaggi...), unità che muoiono di fame perchè non raggiungono la cantina a causa di un palazzo di troppo, mezzi che percorrono le strade più svariate per raggiungere un determinato punto della mappa. Insomma, se devo essere sincero, questi non sono certo difetti da poco, soprattutto se non avete una pazienza stile giocatore di scacchi o frate certosino. E' un vero peccato, perchè per il resto RL aveva buone chance di scavallare molti altri giochi nati sulla scia dei più famosi C&C e di spiccare nel marasma di cloni più o meno decenti che sono usciti negli ultimi 6 mesi grazie alle sue innegabili qualità, tra le quali vanno citate la grafica in alta risoluzione, l'accompagnamento sonoro molto azzeccato e d'atmosfera, e la più che decente traduzione in italiano. Questi difetti vanno irrimediabilmente a minare non soltanto la giocabilità del titolo, ma anche la stessa longevità, anche perchè certe frustrazioni di sicuro non incoraggiano nessuno ad andare avanti... Se siete maniaci del genere e non vi scoraggiate facilmente allora provate a dargli un'occhiata, altrimenti...

H A R D W A R E

Rising Lands necessita di un corredo hardware abbastanza comune: Pentium 90, 16 Mb di RAM, lettore CD-ROM a quadrupla velocità, scheda sonora Soundblaster o compatibile e poco più di 50 Mb di spazio su Hard Disk. Il gioco funziona sotto Windows 95 e utilizza le librerie DirectX e DirectPlay per il multiplayer.

PRESENTAZIONE	●	84
GRAFICA	●	
SONORO	●	
GIOCABILITA'	●	
LONGEVITA'	●	

GLOBAL E



Avete il mal d'aria? Diventate nevrastenici ogni volta che siete costretti ad alzarvi da terra? E allora, per gli spostamenti abituali, perché non servirsi di un carro armato? Altro che la motoretta del Duspa!

È da tempo immemorabile che non mi accostavo a una recensione con un morale a livelli così alti; sarà perché, per la prima volta negli ultimi tre mesi, oggi ci sono buone probabilità che riesca a fare tutto quanto mi ero proposto ieri, sarà soprattutto perché ho finalmente fra le mie mani il biglietto aereo che mi garantirà, fra meno di quindici giorni, una delle vacanze che meriteranno il bollino "flambet"... Dal punto di vista videoludico, le cose si sono messe in modo tale da alimentare ulteriormente la mia euforia: tutti i simulatori di cui si parla da più di un anno sono finalmente arrivati (Falcon 4.0 a parte, ma a dire la verità non mi importa più di tanto di un titolo del quale, a ripensare l'attesa, non può che far diventare idrofobi), accompagnati altresì dalla consueta valanga natalizia di titoli di eccellente spessore. Ritornando al cappello introduttivo, anch'io questo mese comincio ad avere il mal d'aria; il Barone Bossetti è stato infatti costretto a un massacrante lavoro sopra le nuvole e quando ha scorto la possibilità di infilarsi in un cingolato di qualche tonnellata di chili, non ha esitato, sicuro comunque che la sua passione per la strategia militare sarebbe stata soddisfatta anche in questo caso. Esattamente come è avvenuto per gli elicotteri, i carri armati, negli ultimi decenni, hanno goduto di un notevole sviluppo dal punto di vista tecnologico: mentre nel passato tale mezzo serviva tuttalpiù a intimidire la fanteria del nemico, attualmente un blindato costituisce una seria minaccia anche per un elicottero. I benefici apportati dalle conoscenze elettroniche non si discostano molto da quelle che hanno riguardato i velivoli: si hanno a disposizione sistemi di acquisizione sempre più sofisticate, armi sempre più potenti e, in ultima analisi, mezzi sempre più micidiali. Vi è un problema che affligge un simulatore di carro armato: tale mezzo è pilotato da ben quattro uomini, ciascuno dei quali ricopre un ruolo tutt'altro che secondario; pertanto, è chiaro che una trasposizione su computer è costretta a tenere conto del fatto

Siamo in cima alla torretta, giusto per prendere una boccata d'aria: chi vuole, può dilettarsi a colpire i propri nemici da questa posizione; peccato che, a differenza di quanto avviene nella realtà, l'uomo addetto a questa torretta non può venire ferito.



Alla fine, la maggior parte degli oggetti che colpiamo non compare nemmeno da questa visuale: un po' come sparare alla cieca.

Le esplosioni sono realizzate bene, ancora meglio sugli MMX; certo, il supporto di una 3Dfx avrebbe garantito risultati di tutt'altro tipo e ormai il chipset della Voodoo deve essere considerato un must per ogni simulatore che si rispetti.

pronti per affrontare la prima delle sei campagne a disposizione. In realtà si tratta di una serie di missioni a scopo d'addestramento, che possiamo affrontare nell'ordine che preferiamo; giusto per sgombrare il campo dagli equivoci, preciso subito che la stessa procedura è applicabile a QUALSIASI delle campagne presenti, con la differenza, rispetto a Comanche 3, che in questo caso è addirittura possibile giocarsi l'ultima missione di ciascuna senza nemmeno aver portato a termine con successo le precedenti. Ho



Probabilmente, dalle immagini che vedrete il mio giudizio sulla qualità delle stesse vi sembrerà troppo drastico, ma vi garantisco che a pieno schermo, le texture rivelano tutte le loro limitazioni dal punto di vista qualitativo.

che non è possibile semplificare le cose prendendo come scusa il progresso tecnologico, bensì deve cercare di proporre un modello di realtà il più fedele, ma al tempo stesso il più divertente possibile. È riuscita la Novalogic a realizzare tutto ciò? Prima di rispondere alla domanda, una breve pausa pubblicitaria: anche in questo articolo siete stati cullati dall'aneddotica del Bossetti, fino a entrare, senza nemmeno accorgervi, nel vivo della recensione.

Vi preannuncio subito che ad Armored Fist 2 mi sono accostato con tre salde convinzioni: l'indiscutibile qualità del motore Voxel Space 2 (lo stesso di Comanche 3), uno scarso livello qualitativo dal punto di vista dell'ambientazione (il contorno che immerge il giocatore in una realtà diversa dalla sua) e le consuete missioni slegate fra di loro. Due di questi tre dogmi bossettiani si sono rivelati clamorosamente errati, ma di questo ne parleremo in seguito.

Dopo aver assistito alla più che discreta sequenza introduttiva e aver letto il manuale, succinto e nemmeno troppo noioso, benché esaustivo in tutti gli aspetti, siamo





da le campagne più impegnative, siamo già a un miglioramento rispetto alla povertà di Comanche 3. Scampato pericolo, direte voi? Più o meno, non fosse altro per il fatto che non si fa nemmeno in tempo a felicitarsi per questo particolare, che si viene colpiti alla sprovvista da uno "sgrugnone" alla Marvin Hagler: l'engine del gioco è distante anni luce da quanto abbiamo potuto ammirare con il già citato simulatore di volo. Lasciando perdere gli eufemismi, se non fosse sbandierato da più parti che il motore è il pluripremiato Voxel Space



Nella finestra in basso a sinistra compare l'immagine del bersaglio che abbiamo appena colpito; servendosi della funzione di 'auto-lock', è possibile portare a termine tutte le missioni utilizzando questa visuale e preoccupandosi solamente del controllo del mezzo.

Ecco una delle visuali esterne totalmente inutili; va bene avere una panoramica della situazione, ma così i carri armati sembrano delle formiche.

povere, produce un effetto nettamente deludente. Dopo aver effettuato una pausa di silenzio per le considerazioni tecniche di cui sopra, che non sono veramente di poco conto, veniamo al gioco vero e proprio. Per chi non lo sapesse, un carro armato è pilotato da una squadra di 4 persone, ciascuna con un preciso compito: una guida il cingolato e le altre si dedicano ai vari sistemi di puntamento; a differenza di quanto avviene con un velivolo, è notorio che il carro armato può sparare in qualsiasi direzione, a prescindere da quella di marcia, pertanto sarebbe improponibile pensare di utilizzare sia il cannone principale che la mitraglietta secondaria, riuscendo al tempo stesso a pilotare in modo decente il mezzo. Non dimentichiamoci che la mobilità è tutto e per avere buone probabilità di evadere il fuoco nemico, manovra comunque difficilissima, si deve zigzagare a più non posso lungo il campo di battaglia. Purtroppo-

Questa è una delle visuali mediante le quali è possibile controllare direttamente le torrette, disinteressandosi del resto.

già espresso più volte tutte le mie riserve su questo modo di agire da parte dei programmatori, per cui procediamo. Dicevo prima dell'ambientazione; con mio grande stupore, mi sono imbattuto in brevi spezzoni che, sia pure in un contesto leggermente diverso, sembrano tratti dal celebre film "Gunny" con Clint Eastwood: un severo istruttore che spiega ai suoi cadetti cosa dovranno ottenere con quella particolare missione. Le immagini sono un po' sgranate, ma occupano tutto lo schermo; sebbene non ci imbattemmo in niente del genere per quanto riguar-

Sono stato colto da un improvviso riflusso di romanticismo: il cielo è quanto di più bello abbiamo mai potuto vedere in un simulatore.

2, non ci crederei nemmeno dietro ricatto: con un Pentium 200 si ottiene una scattosità mostruosa, roba di 7 o 8 fotogrammi al secondo. La risoluzione possibile è una sola e abbassando il livello del dettaglio le cose non cambiano affatto. Non che con un carro armato sia richiesto chissà quale senso di velocità, ma il fatto è che la grafica è pure brutta! Una volta tanto, le foto statiche offrono un'impressione migliore rispetto alle immagini che si susseguono sul monitor: quando si gioca, la scattosità delle animazioni, combinata a delle texture fin troppo sgranate e



UOVA IN CAMICIA

Cari i miei camicia, è giunto anche questo mese l'appuntamento con le camicie del Bossetti, nell'occasione in totale spolvero grazie all'avvicinarsi di una vacanza flambet a fine novembre. Mio malgrado, di questo periodo non sono riuscito a sfoggiare il mio arlecchinato guardaroba: il freddo ha i suoi scompensi, fra cui quello di sorbirsi un Duspa perennemente tossicante, una sorta di rumore in sottofondo che riesce perfino a superare quello del ritmico ticchettio della tastiera. Ciò nonostante, sto pensando di proporre all'editore di includere nella rivista una serie di gadget, consistenti in brandelli della mia camicia riprodotti in serie: chi riuscirà a ricomporli, ottenendo il disegno originale, riceverà un modello autografato dal sottoscritto. Ci si risente il mese prossimo.

REVIEW

po, non ci si può avvalere di gobbe e collinette, come siamo da tempo abituati a fare con un elicottero: qualsiasi arma a disposizione spara in linea retta e ciò implica che qualora la linea di tiro sia ostruita da qualcosa, non è possibile colpire il bersaglio.

Le prime due campagne fungono più che altro da palestra d'allenamento dal momento che, cimentandosi nelle varie missioni che le compongono, potremo fare un po' di pratica con il sistema dei controlli. Al fine di sgombrare il campo dagli equivoci, preciso subito che riuscire a prendere di mira un oggetto in movimento, per giunta da un carro armato in movimento, è un'impresa pressoché impossibile, soprattutto nel caso in cui entrambi stanno compiendo delle brusche



Ci siamo addentrati con indifferenza in una fattoria, nel tentativo di procacciarci un po' di selvaggina che allieterà le nostre tavole nei luculliani pasti domenicali.

Ecco il nostro Eliminator tutto preso dall'azione; regola numero uno: tenere i nemici a debita distanza.



fin troppo drastica.

La visuale principale è quella esterna, che consente di visualizzare una porzione discretamente ampia di terreno; stando così le cose, ci si rende conto che preoccuparsi dell'inquadratura del nemico non è un'operazione alla nostra portata: se da un lato è vero che usando il dispositivo "Hat switch" del joystick, o la tastiera, è possibile controllare contemporaneamente il carro armato e una sua torretta, dall'altro sottolinea come tale manovra sia pressoché impossibile nella stragrande maggioranza dei casi. Ne consegue che ci si deve affidare alla famigerata funzione di "autolock" dei bersagli, mediante la quale il computer (che fa le veci

degli altri soldati presenti nella realtà all'interno del carro) calcola automaticamente tutti i dati necessari per poter colpire l'oggetto in questione. La torretta si muove automaticamente in modo da mantenere sempre di mira il bersaglio, per cui è sufficiente premere il tasto del fuoco per renderlo un cumulo di rovine fumanti. Se il terreno fosse piatto, si riuscirebbe anche a fare tutto da soli, ma spostandosi su

manovre. Non dimenticate che le mischie furibonde avvengono di frequente e non sempre è una bella cosa sbagliare un colpo: si correrebbe il rischio di colpire qualche alleato, con tutte le conseguenze del caso. A voi viene comunque offerta la possibilità di controllare personalmente la torretta principale o quella secondaria e, dopo un po' di pratica, non è escluso che riterrete la precedente considerazione

La regola d'oro aurea del "fuoco e fiammetta" è stata imparata anche dal nemico, come potete vedere da questa immagine.



Quando ci si trova nel mezzo dell'azione, coadiuvati da un certo numero di nostri alleati, ci si deve anzitutto preoccupare di non impastarsi contro un altro cingolato.



delle buche o delle alture è realmente impossibile riuscire ad avere la meglio sui più ostici avversari, tipicamente dei carri armati. Stando così le cose, alla fine tutto quello che c'è da fare è guidare il carro armato, facendogli compiere brusche deviazioni al fine di evitare il fuoco nemico. In alternativa, è possibile prendere il controllo di una delle torrette, trasformando il gioco in uno shoot'em up. Durante le missioni, è possibile coordinare l'azione con gli altri carri armati, sebbene in maniera pressoché analoga a quanto avviene con i migliori simulatori di volo: si impartisce la tattica da adottare, la formazione di marcia e poco altro. In alternativa, è possibile assumere il controllo di qualsiasi cingolato alleato: un'opzione in più a mio avviso totalmente superflua, ma che soddisferà gli amanti delle simulazioni non esasperate. Dando un'occhiata alla qualità delle missioni, non posso che ritenermi soddisfatto: si entra subito nel vivo dell'azione e, malgrado la complessità degli ordini che ci vengono assegnati non sia a chissà quale livello, i problemi tattici che devono essere affrontati sono notevoli da punto di vista qualitativo e quantitativo.

Mauro Bossetti

PC

Il problema di base è da ricercarsi nel fatto che un carro armato, a mio avviso, non si presta a "essere simulato" come avviene

per un velivolo qualsiasi. Vi sono troppe operazioni che richiedono un intervento umano e che, pertanto, gestite dal computer riducono parte del divertimento; inoltre, all'interno del carro armato non vi è un uomo che si trova realmente in posizione "chiave" rispetto agli altri: anche il pilota, che è quello che dispone della maggiore libertà di movimenti, deve seguire le indicazioni degli altri compagni. Come risultato, a prescindere dal ruolo che ricoprirete, non vi esalterete più di tanto. Ecco, in effetti il fulcro del discorso è proprio questo: con Armored Fist 2 NON mi sono divertito granché. Certo, la simulazione si fonda su basi solide, molti particolari sono stati ricostruiti con grande cura ma, alla fin fine, è sufficiente trattare il proprio carro armato come una jeep (dubito molto che tutte le manovre che sono riuscito a effettuare fossero possibili su un cingolato...), servirsi della funzione di "autolock" del bersaglio e premere fuoco ripetute volte, fregandosene di tutto e di tutti. Nella modalità di gioco "realistic" ci si può complicare un po' di più la vita, ma rimane comunque impensabile riuscire a inquadrare manualmente un bersaglio da una torretta, con il carro che si muove anche a più di cinquanta chilometri all'ora. Cosa voglio dire? Semplice, alla fine ci si affiderà sempre alla famigerata funzione di acquisizione automatica e il tutto si ridurrà in uno spara e fuggi, per giunta realizzato maluccio dal punto di vista tecnico. Apprezzabile la possibilità di coordinare l'azione con gli altri carri armati, ma questa è un'opzione a cui ormai siamo abituati; perché, ad esempio, non fornire uno strumento per progettare le missioni in modo estremamente accurato, assegnando a ciascuno squadrone un preciso compito e una tattica da adottare? Ribadisco: il prodotto è tutt'altro che disprezzabile, e non è escluso che molti di voi potrebbero divertirsi per molti giorni con un titolo che, malgrado il fatto che le missioni di ogni campagna possano essere affrontate in ordine casuale, si rivela decisamente longevo. Siamo comunque lontani da un livello di eccellenza.

H A R D W A R E

Min P.133, 16 MB, 4 X, 166 MMX, Windows 95.

PRESENTAZIONE ●

GRAFICA ●

SONORO ●

GIOCABILITA' ●

LONGEVITA' ●

84

GLOBALE



L'ANTEFATTO

Sappiamo tutti che il problema dell'approvvigionamento energetico è uno dei più spinosi, e sappiamo anche che per gli sceneggiatori di videogiochi (se esiste una simile figura), questo sarà uno dei due possibili motivi per cui il nostro piccolo pianeta verde se ne andrà a rotoli ben presto. Mi chiedete qual è l'altro? Non credo che non lo sappiate, avete visto troppe catastrofi post-nucleari per fare adesso lo gnorri! Comunque sia, alla Psygnosis hanno optato per la prima delle due, per cui andiamo avanti. Dopo il blocco forzato di pozzi petroliferi, centrali elettriche e compagnia bella, tutte le nazioni mondiali si sono fatte sotto per accaparrarsi i pezzi più pregiati del sistema solare. Questo ha dato origine a vari tafferugli tra militari, culminati nella famosa guerra dell'86-87 (parlo ovviamente del XXI secolo). Adesso, si vive più che altro in stazioni spaziali non dissimili dalla Tersicore di Nathan Never, noto fumetto di fantascienza: e come in ogni futuro degradato che si rispetti, le multinazionali la fanno da padrone, decidendo il bello e il cattivo tempo (non che nello spazio questo cambi molto... ah ah, battuta!) e tenendo in pugno le autorità. Per mantenere l'ordine, il governone globale totale delle nazioni terrestri ha creato la polizia governativa, o G-Police, ultimo

baluardo contro il caos, l'anarchia, l'alto cattivo e soprattutto l'alopecia incipiente. Bello, eh? Ora che mi sono dilungato a sufficienza, a questo punto...

SCENDETE IN CAMPO VOI

Un veterano, un uomo dal torbido passato, imbruttito dalla guerra (due anni leggendo TGM con mesi di ritardo) e dagli eventi. Infatti, la vostra amata sorella, rara persona dotata di moralità e



L'hard-boiled è duro a morire: anche tra un secolo, i poliziotti saranno tosti, cinici e dal torbido passato.



Questo simpaticone dall'indubbio fascino virile è il vostro diretto superiore: come in qualsiasi film di poliziotti duri che si rispetti, per prima cosa vi fa sapere che "non si fida di voi". Come da copione, neanche lui vi va a genio...



bile. Una volta impraticiti del sistema di volo, verrete sottoposti ad una prova consistente nel tallonare un collega G-poliziotto; imparare questa manovra è fondamentale perché vi consentirà, una volta in azione, di incollarvi alla coda degli avversari per lavorarli come si deve. Infine, dovrete sottoporvi a un combattimento simulato, ed è qui che la cosa si farà difficile, non tanto per la mis-

Questa è l'unica foto che vi propongo in versione non accelerata hardware: come vedete, è assolutamente presentabile. Contro tutte le mie aspettative, è anche giocabile. Gaudeamus, o meglio fatelo voi che non avete ancora una scheda 3D!

Sono appena partito per una missione e questo è il quartier generale della G-Police da cui mi sto allontanando. Notate l'incredibile dettaglio; inoltre, ditemi se l'atmosfera non è veramente eccezionale!



idealismo, è morta durante un'azione in circostanze poco chiare - era una G-poliziotta - ed è per questo che vi siete recati su Callisto, una delle più importanti stazioni spaziali. Dovete saperne di più, ma soprattutto vi dovrete sparare il training, altrimenti come fate poi a finire le missioni? La prima cosa che dovete imparare è il sistema di controllo del vostro velivolo, l'havoc, una specie di elicottero a reazione sostenuto da motori laterali. Si tratta di un veicolo oltremodo maneggevole, in grado di muoversi avanti e indietro così come di stazionare sul posto: la prima cosa che dovrete farci è cercare di infilare un percorso di anelli nel minor tempo possi-

La primissima immagine che vedrete di G-Police, tratta dall'inizio del filmato introduttivo. È il 2057, le risorse energetiche terrestri sono completamente esaurite. Tutto è finito e a nulla vale l'aiuto di nuclei di resistenza come l'oasi ecologica Plasmon e, soprattutto, la Valle degli Orti.





sul mio P200 era giocabilissima anche la versione non accelerata. Ma andiamo avanti: una volta completato il training...

È TEMPO DI MENARE LE MANI

Comincia la prima missione, e ci dobbiamo sparare il canonico filmato: non male, comunque, dal momento che la qualità di rendering e compressione è assolutamente soddisfacente (se vi interessa, il formato è mpeg).

A questo fa seguito un paio di schermate, che ci riassumono rispettivamente gli obiettivi della missione e le armi che avremo a disposizione per portarla a termine: si parte in maniera alquanto soft, con una semplice investigazione su delle casse che forse contengono armi di contrabbando, ma vi assicuro che già da subito ci sarà da menar le mani non poco. Una delle cose che vi sorprenderanno piacevolmente sarà il fatto che i diversi livelli sono collegati da una trama che, sebbene non dipendente dall'esito delle missioni (se fallite dovete rigiocare da capo finché non ce la fate) costituisce un filo conduttore che dà al tutto la natura di una vera e propria campagna, anziché di un semplice mucchio di missioni. Ma di questo parlerò dopo, ora vediamo le diverse avventure che vi aspettano: si va dall'investigazione alla protezione, dal supporto aereo ad una colonna di auto alla distruzione di astronave super-corazza-



Ennesima foto d'atmosfera, alquanto evocativa dei migliori film di fantascienza, questa volta con una domanda: ma ci saranno tanti viaggiatori occasionali, in una stazione spaziale, da giustificare la presenza di un MOTEL?

sione di per sé quanto per il fatto che finalmente sarete immersi nel traffico e nel brulicare della vita che si svolge sotto le cupole di Callisto. E che vita! Che traffico! Farete ben fatica a concentrarvi su quello che dovete fare, perché la tentazione di andare in giro a curiosare o di fermarvi a guardare il panorama sarà fortissima. Date un'occhiata alle foto: eccezionali, vero? E pensate di vedere tutto questo in movimento, con i cartelloni pubblicitari animati, il traffico di una vera città sulle strade e nell'aria! Ma già che ci siamo, approfondiamo l'aspetto tecnico: il motore 3D è assolutamente soddisfacente, sia nella versione accelerata che - piacevole sorpresa - in quella "Pentium liscio". In quest'ultima, ovviamente, la qualità della grafica è inferiore, ed è anche maggiormente avvertibile quello che costituisce l'unico difetto o limite del motore, cioè un certo clipping. Con questo mi riferisco al fatto che il mondo, a un certo punto, "sfuma al nero" ovvero che l'orizzonte è più vicino di quanto dovrebbe, questo ovviamente per alleggerire il carico del processore. Comunque,

Qui si esagera! La citazione da Blade Runner si fa praticamente esplicita: vi ricordate la scena iniziale, con i primissimi piani dell'occhio di Roy Batty/Rutger Hauer e quelle colonne fiammegianti?



te. In una delle missioni più difficili, dovete sorvolare un treno merci, agganciare tre bombe e farle esplodere in un luogo sicuro, indi distruggere il treno stesso - il tutto in una corsa all'ultimo secondo contro il tempo. Come vedete, non correte il rischio di annoiarvi! Un sacco di missioni sono, in un modo o nell'altro, incentrate sulla protezione di qualcuno: sarà la presidentessa della multinazionale Krakov che arriva con uno shuttle, sarà una colonna di colleghi poliziotti in macchina, o ancora un intero quartiere residenziale preso di mira da robot impazziti, fatto sta che spesso ci dovremo preoccupare di salvare la pellaccia altrui più che la nostra. Spesso ho manifestato la mia avversione, peraltro condivisa dai più, per questo genere di missioni. Il fatto è che spesso giochiamo alla grande, facciamo strage di nemici, ci muoviamo proprio com'è giusto, ma la missione fallisce per la palese demenza e la propensione suicida dei nostri protetti. In G-Police le cose non sono comunque così gravi perché, se non altro, la carne da macello ha in media una certa autonomia per quanto riguarda gli scudi. E oltretutto, è anche giusto che la nostra condizione di poliziotti ci ponga spesso nelle vesti dei protettori, tanto più scomode di quelle dell'assatanato devastatore di tutto ciò che si muove.

MA COME TI FACCI MALE? COME TI SFORO LA CARLINGA?

Passiamo ad esaminare le armi che avrete a disposizione: la più canonica è il laser, che ha munizioni infinite ma, come al solito, deve essere usato con parsimonia perché si può surriscaldare. Molto più gusto dà il cannone, che spara tre missili dal bel colore lilla, che fanno veramente malissimo. Se vi incollerete alla coda di un velivolo nemico e comincerete a lavorarlo con quest'arma, potete star certi che non durerà più di qualche secondo! Passando ai missili veri e propri, abbia-



Abbiamo portato a termine con successo la missione! A questo punto, mentre ci dedichiamo a vantarci sguazzando senza ritegno nella nostra vanità, la telecamera compie cerchi sempre più ampi intorno all'havoc... questa è Hollywood, pardon, Callisto!

mo due tipi diversi di razzi a ricerca, uno più potente e l'altro più maneggevole. Qui dovete stare attenti, perché per attivare l'indispensabile funzione di ricerca bisogna prima "locare" il nemico: assicuratevi di avere selezionato il bersaglio giusto, perché è possibile anche colpire gli amici. Per quanto riguarda la possibilità di sparare i missili senza lock, cioè "dumb" o stupidi che dir si voglia, beh, non sono mai riuscito a colpire nessuno in questo modo... forse voi sarete più fortunati.

In questa missione dobbiamo fornire protezione e supporto aereo a questa bella cricca di sbirri... ehm, di colleghi, diretti alla volta di un covo per fare una retata di mentecatti. Eccoli che in fila si accingono ad imboccare un tunnel di collegamento tra due cupole.



Il campionario degli strumenti di morte del G-sbirro si completa con le bombe, che vengono usate come le altre armi (non hanno cioè comandi differenti) e vanno sganciate con l'aiuto di un mirino speciale che compare sull'HUD e indica dove andranno a cadere in funzione dell'altezza e la velocità dell'havoc. Ho trovato l'operazione a dir poco scomoda, ma per fortuna si usano molto raramente.

Come avrete capito, la Psygnosis ha optato per la semplificazione dei comandi, cosa che senza dubbio ha un benefico effetto sui tempi di apprendimento: per dirvi fino a quanto hanno spinto quest'approccio, sappiate che anche il wingman viene considerato un' "arma" e compare nella lista che possiamo scorrere con due pulsanti. Ovviamente, in questo modo possiamo dargli un solo ordine, quello di attaccare il bersaglio che abbiamo correntemente selezionato: per fare questo, dobbiamo solo "spararlo" come fosse un missile. Comodo, anche se certo non permette tattiche complesse; del resto, questa è l'impostazione del gioco - un'impostazione che sicuramente piacerà a moltissimi.

Per concludere, vi informo che in certe missioni sarà possibile ricaricare le armi tornando alla base o utilizzando le piattaforme dislocate all'uopo nelle cupole di Callisto. Questa operazione si rivela talvolta indispensabile, e aumenta la complessità delle decisioni tattiche che dovrete prendere. Per quanto riguarda gli scudi, invece, per la vostra gioia si ricaricheranno automaticamente; certo, ci mettono un

REVIEW

po', ma se le cose si mettono male e non avete proprio fretta, potrete sempre farvi un giro per rinfrancarvi un attimino, prima di rigettarvi nella mischia.

EH SÍ, PROPRIO UNA BELLA STORIA...

Come ho detto, vi troverete ad affrontare una gran varietà di missioni: quello che non ho detto è che per portarle a termine sarà necessaria anche una certa dose di strategia. Infatti, l'utilizzo delle armi, la possibilità di ricaricarle, l'usura degli scudi, eccetera, costituiscono altrettante alternative che dovrete tenere in considerazione in ogni momento, spesso decidendo in un solo istante la strada da seguire. Per farvi un esempio,



Ecco qui, in una bella visione ravvicinata, il mezzo d'elezione dei poliziotti governativi carismatici come noi: l'havoc, l'elicottero jet a cuscinetti di plasma di elettroni ionizzati (mi sto inventando tutto). Appena dietro, potete vedere una piattaforma di ricarica delle armi, vitale in molte missioni.

Ah ah! Questo pivello di un Cobra Fighter non si è reso conto che stava mettendosi contro Stepan Stepanous The Sausage G-Cop, il cannone laser più svelto di Callisto!



ragione della missione! Non vi dico la soddisfazione quando finalmente ce l'ho fatta...
Comunque, la cosa che mi ha sorpreso più piacevolmente è come le missioni siano collegate da una trama che si svolge mano a mano che le superate. Non voglio dirvi troppo, ma guardate che bel mistero si srotola già

Una schermata esemplificativa dello spartano briefing delle missioni. In questa, in particolare, una serie di droidi armati di potenti laser hanno deciso di darsi al vandalismo, e dobbiamo far cambiare loro idea a colpi di missili aria-terra ad alto potenziale (che poi se il danno è potenziale com'è che alla fine esplodono? Mah, chissà...).

nella missione che ho già citato - quella del treno carico di tre potentissime bombe - ho provato varie possibilità: mi sono buttato sulle bombe, fregandomene dei nemici, ma allora finivo invariabilmente ucciso. Ho provato a distruggere tutti i nemici per poi occuparmi del treno, ma mi sono presto reso conto che non avrei mai fatto in tempo. Insomma, alla fine ho dovuto elaborare una precisa tattica che tenesse conto di tutti questi aspetti, per avere finalmente

MISSION 6 READY

UNABLE TO CONTROL THE ROBOTS, SO IT'S DOWN TO US TO STOP THEM. PLEASE BE AWARE OF THE DROID'S LASER AS IT WILL INFLICT SEVERE DAMAGE ON A HAVOC.

LOCATE THE DROIDS, DISABLE THE LASER AND THEN ATTEMPT TO IMMOBILISE THEM.

TIME IS OF THE ESSENCE AS THE REPORTED DAMAGE IS RAPIDLY INCREASING.

CONTINUE ABORT

ID	KRAKOV
TYPE	MINING DROID
WEAPON	LASER
ARMOUR	MEDIUM

TARGET INFO

Due giochi in uno! Infatti, all'interno di G-Police potrete giocare anche a Frogger... a parte gli scherzi, la visuale dall'alto è totalmente inutile, come sempre, però ci si fanno delle belle fotografie.



dopo poche missioni... All'inizio investighiamo delle navi da carico e vediamo che trasportano armi di contrabbando; dopo qualche scaramuccia, parte una colonna di macchine per fare una retata ai magazzini, e la dobbiamo proteggere. Abbiamo appurato che la multinazionale Krakov è profondamente implicata: ma quando arriva la presidentessa della stessa corporazione, viene inspiegabilmente attaccata, per cui dobbiamo proteggere prima il suo shuttle durante l'atterraggio, poi la limousine per le strade. Ma quanto è implicata, e chi la può volere morta? Nel frattempo, dei droidi da lavoro pesante della Krakov impazziscono per un virus informatico e, guarda caso, attaccano gli edifici di un'altra multinazionale, la Nano-

soft (qui c'è un gioco di parole... lo vedete?). Insomma, come vedete, anche dal punto di vista della trama il titolo è assolutamente valido e vi assicuro che questo aumenta non poco il coinvolgimento. Ma sto forse già scrivendo il commento? Ops!
Stefano G-Cop Gaburri

PC

Non c'è dubbio, ci troviamo di fronte a un bel giocone! Tecnica, grafica, velocità e lo Zzappiano fatto di "appetibilità"

sono ai massimi livelli. L'atmosfera, come potete vedere dalle foto, è assolutamente coinvolgente; dovrete poi ammirare la qualità degli effetti di luce colorata che in tempo reale illumineranno l'ambiente quando darete il via ai balli a base di laser, missili e testate varie (no, non mi riferisco ai tamarri in birra). Il fatto che la trama si srotoli con un senso non fa che aumentare la partecipazione, rendendo per una volta utili e funzionali al gioco i molti spezzoni video. La longevità è assicurata da ben 35 missioni, che tra l'altro sono tutt'altro che facili. E qui, se vogliamo, si potrebbe muovere un primo appunto agli sviluppatori della Psygnosis: infatti, la difficoltà non è configurabile e alcune missioni si rivelano veramente dure da superare. Non accade quasi mai che ci facciamo abbattere dagli avversari, che in realtà sono abbastanza babbioni e in uno scontro diretto saranno facilmente irrisi anche da piloti non eccelsi; molto più spesso, tuttavia, capiterà che non riusciremo a proteggere dagli attacchi nemici qualche veicolo alleato che ci metterà del suo (leggi: una buona dose di idiozia) per farsi eliminare, facendo così fallire la missione.

Oltre a questo, ho potuto riscontrare qualche difficoltà nel meccanismo di "lock" dei nemici: spesso, premendo il pulsante apposito, il veicolo "lockato" non sarà quello che abbiamo nel mirino, ma uno di quelli che ci sono sullo schermo, più o meno a caso. Sembra quasi che la lista dei bersagli sullo schermo venga scandita circolarmente, così che spesso dovremo "fare tutto il giro" prima di beccare l'avversario giusto. Questo difetto è abbastanza fastidioso, perché produce il duplice effetto di farci perdere tempo prezioso e - nelle fasi concitate - ci farà rischiare di colpire un veicolo amico.

Ma vedete anche voi che sto cercando il pelo nell'uovo: non c'è dubbio che G-Police meriti largamente lo Star Player. L'avrete capito da soli, ma ve lo dico lo stesso: se vi piace il genere, non potete proprio farvelo scappare!

H A R D W A R E

La versione non accelerata, piacevolmente veloce, gira su un Pentium con 16 mega di RAM. Serve poi un CD-ROM almeno 4X e una scheda sonora a vostro piacere. Ovviamente, vi consiglieri di far vostri 32 Mbyte di RAM e una scheda 3D accelerata: io l'ho giocato con la 3Dfx, ma tramite Direct3D vengono supportate in pratica tutte quelle sul mercato. Inoltre, direi che, se volete evitare di impazzire con i controlli da tastiera, è caldamente raccomandato un joystick con quattro pulsanti e la leva del throttle, quella che Win '95 vers. italiana chiama "manetta" come i bambinetti in sala giochi.

È supportato anche l'MMX (per i filmati) e il force feedback tramite le DirectX versione 5, che sono richieste e ovviamente incluse. Ultima nota positiva: sull'HD vengono installati solo 4 Megabyte. Solli-vo!

PRESENTAZIONE ●●●●●

GRAFICA ●●●●●

SONORO ●●●●●

GIOCABILITÀ ●●●●●

LONGEVITÀ ●●●●●

92

GLOBALE

TUROK

DINOSAUR HUNTER

**Dal fumetto
al PC
passando
per il
Nintendo 64...**

Avete notato la quantità di conversioni da console di cui stiamo beneficiando da quando esistono le schede 3Dfx? Ora che i timori reverenziali nei confronti delle infernali macchinette si sono esauriti, e che il PC è tornato al ruolo che gli compete (ovvero la piattaforma più potente e versatile per i videogiochi), possiamo finalmente goderci alcuni titoli di grande calibro che, per vari motivi, finora ci erano preclusi. Il 64-bit di casa Nintendo ci ha finora regalato il discreto *Shadows of the Empire* (recensito dal partente FBS lo scorso mese), e questo *Turok: Dinosaur Hunter*, all'epoca della sua uscita acclamato come un vero capolavoro. Il gioco, non a caso, è infatti opera della Acclaim, che ha intelligentemente sfruttato uno dei personaggi più noti della sua divisione Acclaim Comics: il nativo americano Turok imperversa sulle pagine dei fumetti da oltre cinquant'anni, e nelle sue ultime riedizioni è anche discretamente popolare tra il pubblico d'oltreoceano. Ora, riguardo al videogioco in sé vi farà piacere sapere che non ho assolutamente idea di come si sviluppi la trama: poco male, così vi risparmierete una sfilza di baggiate di cui nel gioco non rimane mai traccia. Vi basti sapere che Turok sta al mondo per sconfiggere una malvagia stirpe extra-terrestre che soggioga al proprio potere una vasta schiera di razze preistoriche, ovviamente al fine di conquistare il mondo e fare la bella vita a spese nostre. Tutto ciò si traduce nell'andare a massacrare raptor, tirannosauri, triceratopi e affini, oltre ad una serie di altre creature orribili e alquanto

La cascata è uno degli effetti grafici più spettacolari, soprattutto se osservata dal basso in tutta la sua maestosità.



Questo simpatico T-Rex è talmente grosso che sbuca fuori dallo schermo: l'acceleratore di particelle saprà senza dubbio ridimensionarlo...



strane, come per esempio una gigantesca mantide. L'universo di Turok è caratterizzato da ambientazioni piuttosto selvagge, che si dipanano su otto differenti livelli: non si tratta di semplici stage collegati in maniera sequenziale, ma di otto piccoli mondi tutti accessibili da un ammasso di rovine mistiche chiamate "The Hub". In questo luogo sacro si trovano otto portali che, una volta attivati, aprono dei passaggi verso i vari livelli: per farli funzionare occorre recuperare una serie di chiavi che si trovano, manco a dirlo, opportunamente disseminate qua e là per i vari mondi. Si tratta di un particolare non indifferente, perché possono servire fino a otto diverse chiavi per aprire un portale, e quindi i livelli vanno scandagliati a fondo e, se necessario, visitati più volte per recuperare i pezzi mancanti. Ma non solo: anche l'arma più potente del gioco, il terrificante Chronoscepter, è costituita da otto frammenti che vanno rimessi insieme, recuperandoli allo stesso modo delle chiavi: oltre ad esser davvero imperdibile come oggetto pirotecnico, questo aggeggino sarà praticamente indispensabile per superare il mega-supermostro finale, un

I boss di fine livello, seppure enormi come questa mantide, si muovono comunque con una discreta fluidità.

Indovinate un po' dov'è che stiamo sparando a questo tizio?

tizio che si fa chiamare The Campaigner (e sai che paura). Il sistema di controllo di Turok ricorda un po' quello di Quake o Future Shock, ovvero con comandi separati per il movimento del corpo e dello sguardo. Si può saltare, correre, arrampicarsi e nuotare, e si ha a disposizione un completo arsenale composto da ben



Osservate l'allucinante zampillo di sangue che sprizza dalla giugulare del nostro malcapitato avversario.

quattordici strumenti di distruzione: senza dubbio la parte migliore del gioco. Il coltello, la pistola e l'arco non ve li sto neppure a spiegare: sono le armi iniziali e non fanno una grande scena; le cose si fanno interessanti a partire dal fucile d'assalto e dal fucile a pompa, che già regalano parecchie soddisfazioni. Ancora meglio sanno fare il fucile automatico, la mitragliatrice meccanica e il lanciagranate, tutti e tre in grado di farvi davvero intendere il senso profondo del termine "carnaio". A un livello più su stanno il fucile al plasma, la Minigun (un'arma aliena che gode dell'effetto grafico forse più spettacolare di tutto il gioco), e il quadruplo lanciamissili che, seppure lento, è devastante in quanto a danno inflitto. Ma il vero Olimpo della distruzione è rappresentato dalle tre armi più evolute, che meritano una descrizione approfondita: l'Acceleratore di Particelle, un'arma a carica capace di paralizzare letteralmente i nemici sul posto, salvo poi dissolverli in una specie di nuvola atomica ormai priva di alcun senso genetico; il Cannone a Fusione, ovvero la versione portatile della bomba atomica, capace di indirizzare una specie di nocciolo nucleare laddove volete, per radere al suolo tutto ciò che si trova nelle vicinanze, vegetazione inclusa; e infine il già citato Chronoscepter, che addirittura si



Il Chronoscepter, ovvero l'arma che tutti vorrebbero sempre portare con sé.



Ops! Il teschietto in arrivo è piuttosto inquietante se paragonato al nostro misero fucile a pompa...

Quest'arma aliena è abbastanza distruttiva: nello scoppio sono rimasti coinvolti due piccoli raptor, ridotti a carne morta da fare al salto...

tessitura spaziosa, tempo, cancellando praticamente dalla storia l'area oggetto della vostra mira. Il divertimento derivante

dall'uso di queste armi fa di Turok un gioco pesantemente votato al massacro, anche in virtù del fatto che i nemici (soprattutto quelli umanoidi) muoiono in maniera spettacolare e differenziata a seconda di dove li colpite: vedere un raptor che si contorce nel suo stesso sangue o un pover'uomo che barcolla trattandosi zampilli di sangue che provengono dalla sua giugulare non è roba che faccia contenti i parenti, ma è dannatamente divertente. Insomma, tutti gli ingredienti ormai li ho citati: resta da chiarire se la ricetta funziona oppure no...

Jacopo Prisco

PC

Turok è un'ottima conversione, nel senso che è esattamente identico alla versione per N64, fatta eccezione per la

grafica che è di gran lunga migliore se si utilizza una scheda 3Dfx. Il problema è quindi duplice: da un lato rimangono gli stessi "difetti" dell'originale, dall'altro si soffre un po' l'impostazione decisamente in linea con la natura di una console. Il fogging ravvicinatissimo, già a suo tempo oggetto di pesanti critiche, è infatti rimasto là dov'era, ed è soltanto un abile artificio per nascondere evidenti problemi di clipping; i nemici piuttosto stupidi che, soprattutto, saltano fuori dal nulla, sono anche loro perfettamente replicati; una certa tendenza alla ripetitività dei livelli, che pure sono grandi, è anche quella rimasta integra. Nonostante ciò, Turok offre comunque un buon livello di divertimento, soprattutto in virtù delle armi veramente fuori di testa e della già citata grafica, ricca di effetti spettacolari e di numerosi tocchi di classe. Non vorrei ripetere concetti già espressi in altra sede, ma è un po' troppo comodo prendere i grandi successi delle console e convertirli pari pari su PC: purtroppo fanno tutti così, dalla Sega alla Capcom passando per la Psygnosis (solo per citare qualche nome), e neppure la Acclaim sembra fare difetto. Proprio nel momento in cui ci possiamo permettere di vedere giochi che, senza accelerazione hardware, sarebbe meglio non convertire nemmeno, ci tocca lagnarci del fatto che nemmeno un'ora di più è stata spesa per modificare il codice o la struttura di gioco quel tanto che sarebbe bastato a ottenere risultati ben superiori. In definitiva, quindi, Turok è un "giochino" molto bello da vedere, purtroppo dotato di una scarsa profondità, probabilmente divertentissimo per la prima settimana e molto utile per scaldare la vostra 3Dfx, ma un tantino in imbarazzo di fronte alla complessità di giochi "100% PC" come Quake 2 o Hexen 2. Turok è un po' una Ferrari con il motore di una Punto: se per voi l'involucro vale più della sostanza, potrebbe anche essere il vostro gioco; a livello obiettivo, rimane invece un prodotto di classe medio-alta cui manca qualcosa per fare il salto di qualità.

H A R D W A R E

La scheda 3D è necessaria: vi consiglio caldamente una 3Dfx, altrimenti va bene qualunque scheda che supporti il Direct3D, ma il livello di performance è nettamente inferiore (soprattutto in quanto a fluidità). Per il resto, ci vuole almeno un P100 (direi un P133 senza la 3Dfx), 16MB di memoria e un lettore CD 4X. Vi consiglio anche un joystick con tanti tasti se non vi va di impazzire con la tastiera.

PRESENTAZIONE	●	87
GRAFICA	●	
SONORO	●	
GIOCABILITÀ	●	
LONGEVITÀ	●	

GLOBAL

ODDWORLD

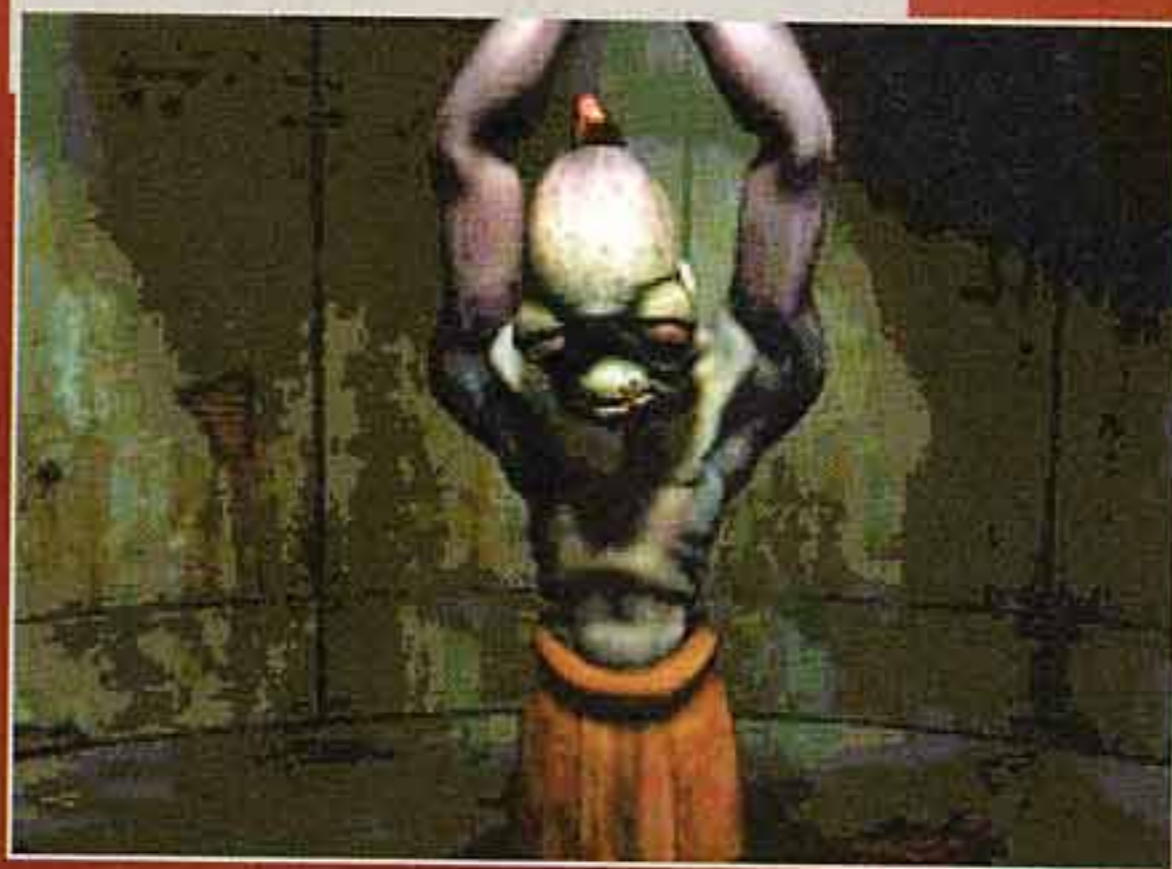
ABE'S ODDYSEE

Ma lo sapete che l'uomo non discende dalla scimmia? Siete al corrente che tutte le teorie darwiniane sull'evoluzione della specie sembrano essere aria fritta? Vi siete resi conto di come il sottoscritto più che una scimmia ricordi un porcello (eppure la peluria che hai addosso è più quella del gorilla che non quella del maiale... NdSS)? Ebbene, anche se potrà sembrarvi incredibile, si sta spargendo la drammatica notizia che l'antenato dell'uomo sia stato il maiale. Qualcuno potrebbe osservare che finalmente si spiegheranno un sacco di cose, date le porcate che generalmente gli esseri umani sono capaci di fare, ma in ogni caso non si tratta di una notizia da poco. Pensate solo al Bossetti e al suo blasfemo modo di interloquire che non avrebbe più senso. Provate solo per un istante a immaginare JP, il Principe (degli imbruttiti va bene, ma sempre di principe si tratta), che scopre un albero genealogico infangato dalla presenza di un suino. La tragedia e l'imbruttimento potrebbe assumere proporzioni planetarie. Se poi si pensa al ridicolo nome di questo presunto antesignano del genere umano, un repentino avvolgimento alla Nikazzi è perlomeno inevitabile. Pensate un po' che questo scherzo della natura si chiama "Litrosauro" e ricorda nell'aspetto un grosso maiale o meglio ancora un grassissimo ippopotamo. Ma perché il vecchio Duspa ci racconta queste bazzevole, vi starete chiedendo (e immagino che se lo chiederà anche un felino di assai poco raccomandabile reputazione e despotismo)(in effetti me lo stavo domandando anch'io... NdSS). Ma è semplicissimo: perché sono matto, ma matto davvero.

Sequenza tratta dall'animazione iniziale. I boss della Rupture Farm sono tutt'altro che contenti: gli affari vanno male e le entrate stanno crollando. E' necessario studiare una soluzione drastica. E che soluzione!

Non sempre le cose andranno per il verso giusto e in una fase del gioco vi ritroverete appesi e legati come un salame. La realizzazione grafica di Abe è a dir poco eccezionale, vederla in movimento poi è zucchero per gli occhi (?).

Secondo un'ormai irrefrenabile tendenza, anche Abe's Oddysee cede al rituale della conversione e, dopo aver stupito su PlayStation, si prepara a bissare il successo anche su PC.



Oddworld è e rimane fondamentale un platform game, dato che sarà strutturato in livelli, pieno di trappole, nemici e piccoli puzzle da risolvere, e che sarà strutturato a piattaforme. Quello che però lo rende unico e diverso dalla grande massa di giochi del genere è innanzitutto la realizzazione tecnica e poi tutta una serie di caratteristiche che influiscono non solo sull'impostazione e sullo schema di gioco, ma anche sullo spirito dell'avventura stessa. La musa ispiratrice di questo titolo è stata quel capolavoro di giocabilità e programmazione che è stato Flashback, platform/adventure della francese Delphine, uscito anni fa sulle orme del capostipite di questa dinastia:

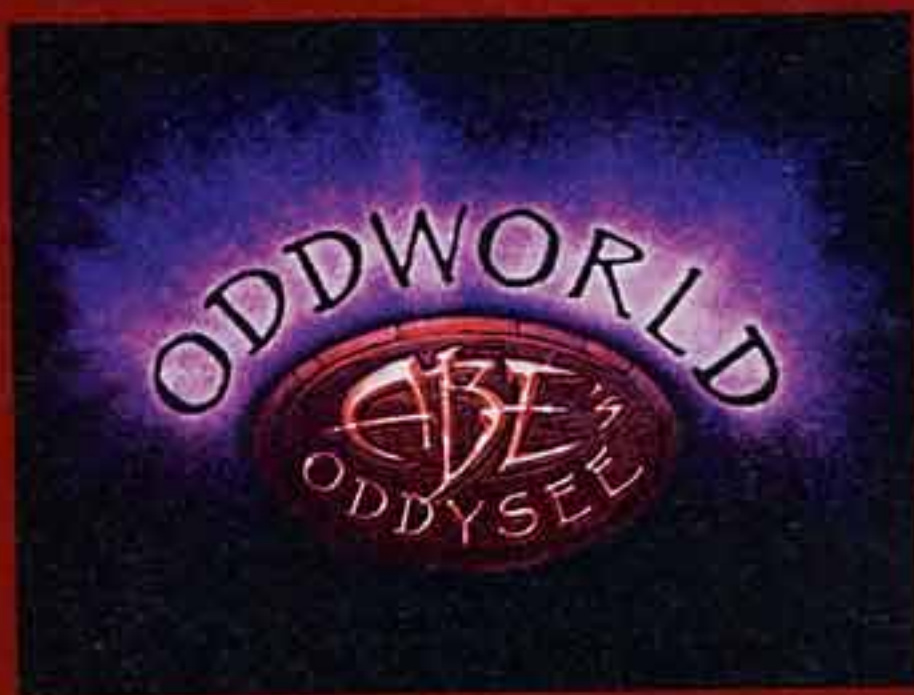
Ce l'abbiamo fatta! Il popolo di Oddworld è salvo e pronto a fare festa al suo campione. Senza armi e senza cattiveria, il piccolo Abe ha sconfitto esseri malvagi e privi di scrupoli. Bella lezione di vita...



Scherzi a parte, questa notizia che da stamani mi martella con passaggi tanto in radio che nei vari TG, è quantomeno curiosa e ben si riallaccia alla trama e alla vicenda del gioco che sto per recensire. In che modo però è tutto da scoprire. Comunque, bando ai ragionamenti cervellotici e alla spremuta di meningi e mano al joypad collegato con la porta gioco del PC. Una delle prerogative di quest'ultimo lavoro della GT è, infatti, quella di essere quasi ingiocabile se affrontato con la fida tastiera. Il complesso sistema di comandi, infatti, costringe a veri e propri contorsionismi articolari e, anche se va notato che la disposizione dei tasti utilizzata è davvero la migliore e la più indolore, siamo lontani anni luce dalla comodità del pad della PlayStation.

Questo stormo di uccellini segna i varchi spazio temporali in cui dovrete liberare i vostri simili. Occhio a non fare troppo rumore o gli uccellini voleranno via lasciandovi con non pochi guai...

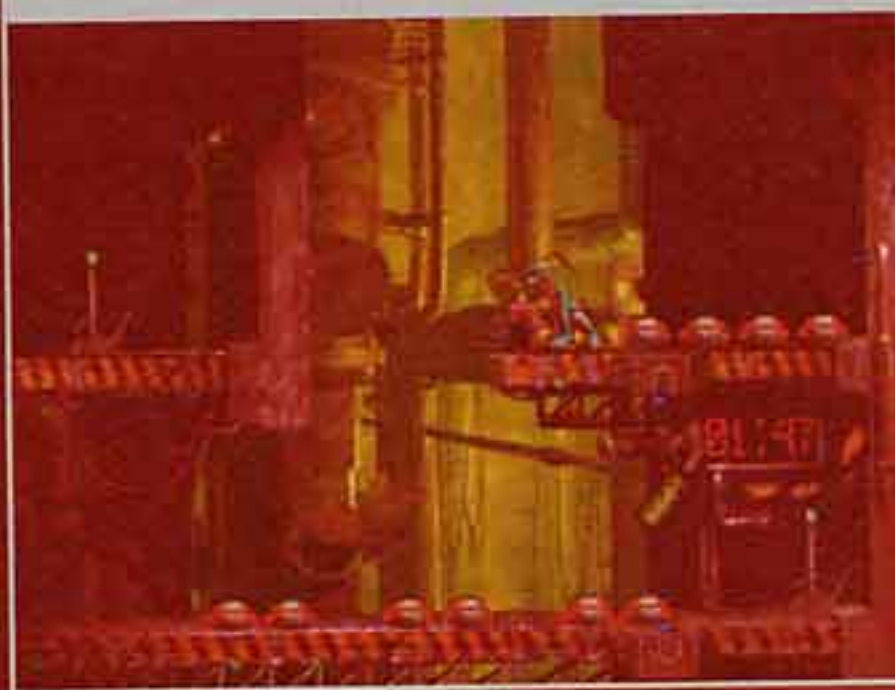




Another World. I più attenti di voi avranno allora ben chiara in mente l'impostazione generale di un titolo con simili credenziali. Schermate fisse, visuale di lato, splendide animazioni, grafica molto dettagliata, varietà di situazioni e di interazione con il mondo virtuale. Bravi, tutto ok. Il succo è più o meno quello, ma in più ci sono un paio di chicche che rendono questo Oddworld particolarmente interessante non solo per gli amanti del genere, ma per qualsiasi videogiocatore. Forse per la prima volta è stato sviluppato un sistema di linguaggio che, per quanto rudimentale possa essere, consente di affrontare diverse sezioni in modi differenti. Abe, il protagonista del gioco, è in grado di pronunciare alcune parole e di emettere alcuni versi, mediante i quali può

tario è il perfido Molluck, un essere senza scrupoli e guidato unicamente dalla sua cupidigia. Assieme ad Abe lavorano nella gigantesca azienda anche centinaia di Mudokon (la razza di Abe), i quali, anche se ridotti in stato di semi-schiavitù, accettano senza troppi drammi il loro ruolo subalterno. Particolarmente significativo, in questo dualismo tra sfruttatori e sfruttati, è il fatto che tutti i Mudokon abbiano le labbra cucite tra loro, in modo che la comunicazione interpersonale sia loro preclusa. Grazie a questo stratagemma i tiranni del consiglio di amministrazione possono dormire sonni tranquilli e il pericolo di rivolte o coalizioni appare lontano anni

Siamo all'ultimo livello e l'effetto "luce rossa" è dato dall'allarme del conto alla rovescia, che ci ricorda che i secondi stanno passando. Riuscirà il nostro fallito, pardon, il nostro eroe a disattivare la sfilza di bombe?



Abe è in grado di nascondersi nell'ombra. Se non si muove o non fa rumore quell'antipatico mostriciattolo non riuscirà a scorgerlo. Avanzare con astuzia e circospezione è una delle prerogative del gioco della GT.



comunicare con i suoi simili o interagire con creature di altre razze. Qui attorno dovrete trovare un box dedicato a questo piccolo vocabolario. Anche la trama è particolarmente approfondita e studiata in modo tale da risultare piacevole e coinvolgente. Gli spezzoni animati che uniscono le varie sezioni di gioco, poi, sono così ben fatti che sembrano essere parte di un vero e proprio film o di un cartone animato di alta qualità. A rafforzare questa sensazione di estremo coinvolgimento contribuisce anche il sonoro, a livelli di assoluta eccellenza sia per quanto riguarda il doppiaggio (splendida anche la versione italiana) che per le musiche e gli effetti. Comunque eccovi una veloce infarinatura della vicenda trainante. Abe è un esserino pacifico e mite, il cui look sembra sprigionare tenerezza da tutti i pixel. La sua occupazione è operaio in una grande fabbrica di cibi in scatola, il cui proprie-

luce. In realtà il popolo del povero Abe ha sviluppato con il tempo un particolare sistema di comunicazione basato su una serie di fischi melodici e poche smozzicate parole. Grazie a questo alfabeto rudimentale i Mudokon riescono a comunicare tra loro e a trasmettersi messaggi anche di una certa complessità. Questo quadro, particolarmente triste e che potrebbe tranquillamente essere paragonato a un qualsiasi capannone aziendale nostrano, diventa addirittura drammatico quando Abe viene a scoprire in maniera del tutto casuale dell'orribile macchinazione di Molluck. Dato il calare dei profitti e l'esaurimento della materia prima, alla Rupture Farm hanno pensato bene di lanciare un nuovo piatto: lo stufato di Mudokon! Orrore e raccapriccio:

l'intera stirpe di Abe rischia di essere barbaramente trucidata e venduta nei supermercati, nemmeno in offerta 3x2! Oltretutto Abe stesso è doppiamente in pericolo, dato che ha scoperto l'orribile segreto. Il vostro compito sarà, quindi, quello di salvare la vostra pelle e quella di tutti gli altri operai impiegati nella lugubre fabbrica. Per fare ciò dovrete girovagare per i livelli, evitare i guardiani e le



L'aspetto grafico è notevole e l'ambientazione dei vari livelli è altamente evocativa. Splendido il gioco delle luci e delle ombre, per non parlare delle incredibili animazioni.



Talvolta incontrerete nemici appisolati. In questi casi muoversi in modalità discreta può essere un efficace mezzo per evitare lo scontro diretto.

trappole più o meno naturali che li riempiono, parlare con i vostri simili, convincerli a seguirvi e quindi portarli in salvo in apposite aree. Contrariamente a quanto avviene normalmente nei platform game, non avrete armi a disposizione e Abe cercherà ogni volta che sarà possibile di non fare ricorso alla violenza. Alla faccia dei soliti bigotti che ce l'hanno con i videogiochi. In particolare, l'unico potere che Abe avrà sui suoi aguzzini sarà quello di utilizzare l'incredibile forza della mente per possederli e per prenderne il controllo. Appare evidente come ciò conferisca una nuova dimensione al gioco, in quanto è possibile utilizzare un perfido alieno per eliminare altri nemici, per provare a

TIENI LA BOCCA CUCITA...

Come vi ho già raccontato, il povero Abe è condannato ad avere le labbra cucite. Tuttavia, con opportuni sforzi, il nostro simpatico eroe è in grado di emettere suoni e rumori vari, e articolare alcune parole. Con queste semplici capacità fonetiche è però possibile costruire quasi un intero alfabeto e comunicare con gli altri personaggi del gioco. Vediamo, dunque, cosa sa dire Abe.



L'utilizzo del fischio è la base del sistema di comunicazione in diverse sezioni di gioco. Abe è in grado di emettere due diversi tipi di fischio: uno breve e intenso e uno più lungo e sibilante. In entrambi i casi si tratta, più che di semplici suoni, di una sorta di melodia. Combinazioni di fischi consentono ad Abe di superare i blocchi delle guardie di Oddworld.



Abe è anche capace di pronunciare alcune parole. Innanzitutto il saluto: "ciao" mi sembra educato e sufficientemente informale; poi i due comandi (anzi forse sarebbe meglio chiamarli consigli) fondamentali: "seguimi" e "aspetta", indispensabili per portare i vostri simili al sicuro.



Oltre al fischio e alle parole, Abe è in grado di emettere alcuni versi che corrispondono a particolari stati d'animo. Tali versi sono la risata (esprime gioia e ilarità), il ringhio (esprime ira e cattiveria) e un non meglio definibile ruminare provocato dall'uscita di gas intestinali, utilizzato per far ghignare i suoi simili e deliziare la platea dei videogiocatori.

REVIEW



Negli osceni panni di uno Scrab ce ne andiamo a zonzo su questo rudimentale ascensore. Spesso prendere il controllo di un nemico è utile e salutare, specie quando si devono esplorare aree sconosciute.

superare una certa trappola o per attivare un determinato meccanismo altrimenti irraggiungibile. L'utilizzo della materia grigia, infatti, in Abe's Oddysee sarà almeno pari a quello di dita e colpo d'occhio, generando un riuscitissimo mix di azione e meditazione. E il ragionamento non sarà necessario solo per risolvere i piccoli puzzle presenti, ma anche per affrontare

nemici e situazioni avverse. Ogni schermata, infatti, potrà essere risolta in vari modi, specialmente considerando le varie abilità e capacità del piccolo Abe. Oltre a poter effettuare quella sorta di controllo mentale sui nemici dotati di una mente, il Mudokon più sfortunato del mondo potrà anche nascondersi nell'ombra, utilizzare pietre o altri oggetti, distrarre con versi e rumori i suoi aguzzini, servirsi di animali o strani mezzi di locomozione e sfruttare in toto quelle che sono le caratteristiche del paesaggio (oltre che alle solite azioni di correre, saltare, avanzare guardingo o accovacciarsi). In tal senso sarà possibile



La strada per scoprire la verità è lastricata anche di momenti difficili e dolorosi, come la fase in cui lo stregone incide sulle mani del povero Abe dei profondi simboli magici. La scena è di quelle che non si dimenticano...



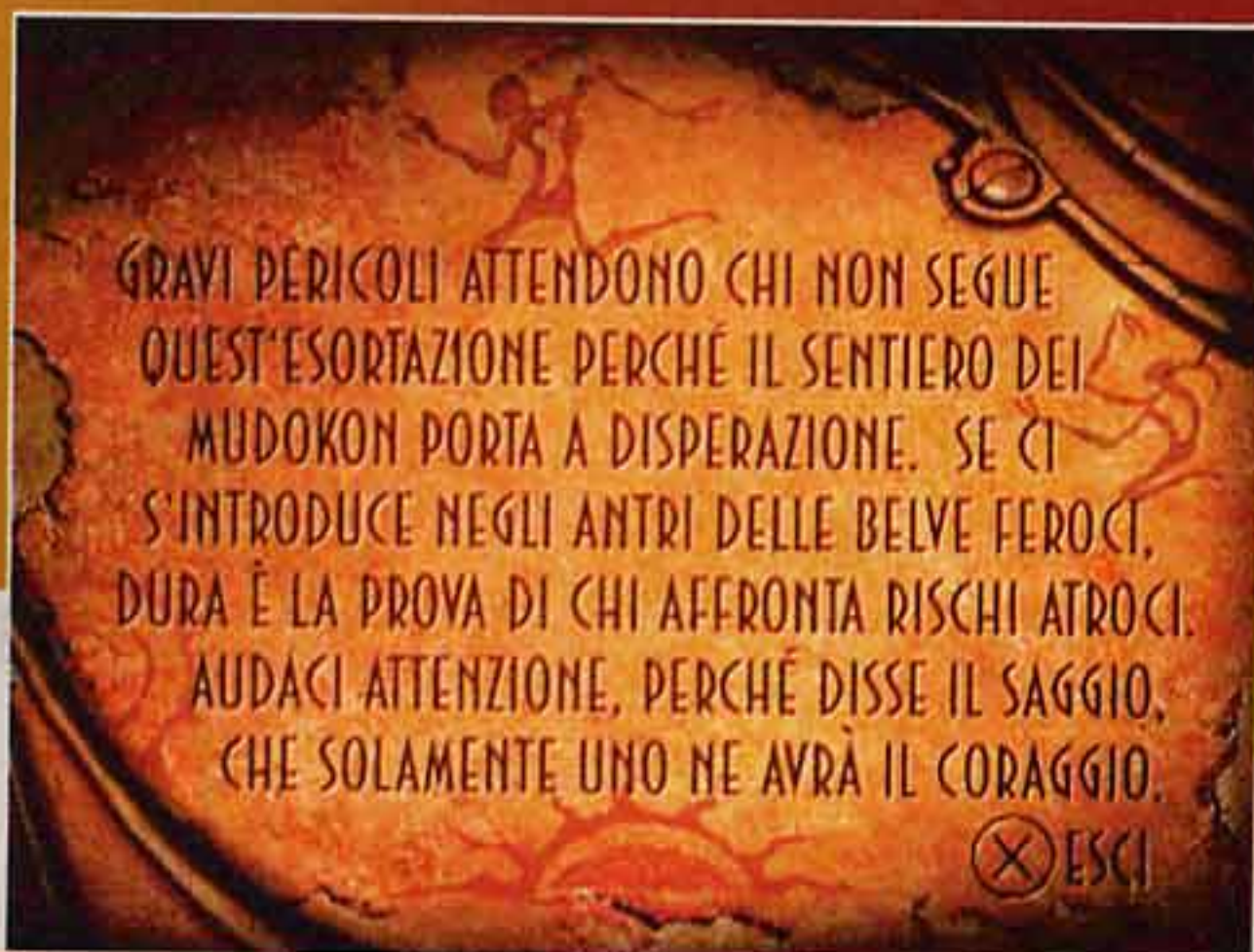
Un cartello "Attenzione: caduta massi" non avrebbe certo guastato! In ogni caso, armatevi di sano tempismo e, manuale del perfetto giocatore di platform game, tenetevi pronti a balzare da una piattaforma all'altra.

salire su rocce e liane, calarsi da una piattaforma all'altra e utilizzare dei condotti cavi che a mo' di scivoli possono condurre da una sezione all'altra. A proposito di sezioni, alcune aree del gioco possono essere affrontate o percorse su piani differenti. Utilizzando opportuni passaggi, infatti, è possibile studiare la posizione di nemici e trappole o addirittura evitarli totalmente. I livelli di gioco sono quindi e tutti abbastanza caratterizzati e vari; le tipologie di nemici sono molteplici e ciascuna è dotata di proprie personalità e capacità di reazione. Insomma, se ancora non lo avete capito, Abe's Oddysee è un'esperienza tutta particolare e difficile da spiegare a parole. Cercate il demo (forse SS riuscirà a inserirlo da qualche parte... il demo e che avevate capito?!?!)(che io sappia



Questo mastino infernale ha deciso di banchettare con i nostri polpacci. Contro questi esseri, dall'intelligenza talmente scarsa che a confronto il Bossetti avrebbe diritto al Nobel, è inutile cercare di eseguire il controllo mentale. Molto meglio una sana ritirata.

Nel corso della vostra esplorazione troverete dei punti in cui è possibile leggere delle pergamene come questa. Si tratta di indicazioni e suggerimenti o semplicemente di informazioni utili per mettere assieme tutti i tasselli della trama.



ne esiste solo il filmato, e da qualche parte l'ho inserito... NdSS) e sperimentate il gioco. Immedesimatevi nella vicenda, ammirate gli scenari, le animazioni, lasciate gioire le orecchie e appagate il vostro sano senso umano e sociale dando una mano ad Abe. Parola della GT.

Stefano "da oggi non mangio più carne in scatola" Lisi

PC

Oddworld non è stato una sorpresa, ma una piacevole conferma. Quando ho recensito qualche mese fa la versione PlayStation

su ConsoleMania, l'impressione avuta è stata di indubbio valore. Adesso questa versione PC si presenta altrettanto interessante e il giudizio finale estremamente positivo lo conferma. A mio avviso la cosa più importante da sottolineare, parlando di Abe's Oddysee, è che finalmente si ha a che fare con un titolo nuovo anche se appartenente a un genere vecchio come il sottoscritto. I platform-game, infatti, per quanto si possano essere evoluti e trasformati nel corso degli anni, in sostanza rimangono sempre la solita solfa: salta di qui, zompetta di là, evita quello spunzone, uccidi quel nemico, raccogli la moneta, sorridi, guarda l'uccellino... insomma, siamo stufi di idraulici, formiche ninja, lecca lecca giganti e torroncini colorati. Abe's Oddysee presenta non pochi elementi di innovazione, a partire dal sofisticato sistema di linguaggio artificiale fino ad arrivare all'elevato grado di interazione con il mondo virtuale in cui la vicenda si svolge. Se poi si considera l'importanza riservata al messaggio sociale nascosto tra le righe, pardon, tra i pixel, si comprende come il titolo della GT Interactive sia da tenere in massima considerazione. L'aspetto grafico è notevole (specialmente per quanto riguarda le animazioni dei personaggi), così come gli effetti di luci e ombre e gli incredibili spezzoni animati che fungono da raccordo tra una sezione e l'altra. Al riguardo mi preme anche sottolineare la più che buona realizzazione tecnica che, anche se in un gioco del genere non è certo l'aspetto più eclatante, presenta non poche chicche da palati fini. Non ho parole per descrivere il sonoro, perfetto anche nella versione italiana, localizzata come ogni titolo dovrebbe essere. Effetti, musiche e soprattutto parlato digitalizzato risultano essere di primissima qualità e assolutamente ben caratterizzate. La giocabilità è elevata e anche se lo schema di gioco a qualcuno potrebbe sembrare alla lunga ripetitivo, la varietà di situazioni e soprattutto l'evolversi della vicenda sono garanzie sicure di ore e ore di sano divertimento. Il controllo del personaggio è pressoché perfetto e occorre solo fare un po' di pratica con i numerosi tasti funzione. Ciò è vero soprattutto se si gioca utilizzando la tastiera. In questo caso, infatti, si è costretti a non pochi contorsionismi e a imparare a memoria la diversa dislocazione dei vari comandi. Nessun problema invece con un pad a quattro tasti. Se adorare i platform e le avventure a lieto fine, se siete stufi di costruire war-factory e se non ce la fate più a inseguire avversari in corridoi labirintici o se cercate un gioco diverso dagli altri, l'odissea di Abelardo potrebbe davvero fare al caso vostro.

H A R D W A R E

Per giocare con il tenero Abe è necessario avere un PC con processore Pentium 120, 16MB di RAM, lettore CD a doppia velocità, scheda grafica e sonora riconosciute da Windows 95 e una manciata di mega liberi su HD. Per questa volta il ratto lo potete anche lasciare nella scatola...



OUTPOST 2

DESTINI SEPARATI

In teoria bisognerebbe imparare dai propri errori... in teoria!

Salve a tutti, bentrovati. Dopo un paio di mesi assenza (i primi in due anni e mezzo, un dispiacere che non vi dico!), e dopo il mio matrimonio (se SS le vorrà, gli darò qualche fotografia per il CD di TGM), mi ritrovo a scrivere su queste gloriose pagine e lo faccio a proposito di un gioco discretamente interessante, uscito un mesetto fa in versione inglese e ora arrivato in versione integrale italiana, parlato incluso. Si tratta di un programma che può essere visto come un incrocio tra gli strategici in tempo reale che attualmente vanno per la maggiore (basta sfogliare il numero scorso di TGM per trovarne a bizzeffe!) e le simulazioni gestionali spaziali, genere che ogni tanto rialza la testa sfornando qualche titolo degno di nota.

"Il tuo comando è saggio, la nostra colonia prospera": la gentile voce del computer serie Savant mi informa che sono riuscito a superare la prima missione, evacuando in tempo tutto il necessario prima che la mia povera colonia venisse sommersa da un mare di lava.



Lo Spazioporto è una delle strutture più importanti, specie per la vittoria finale; è disponibile solo nelle missioni avanzate, per cui non mi vergogno ad ammettere che quello in fotografia l'ho rimediato da uno dei tutorial del gioco. Qui sto costruendo un satellite RADER; una volta terminato, lo potrò lanciare in orbita da un'altra struttura, il Lanciodrom (traduttori fan dei Litfiba?).

I laboratori sono molto utili, in tutte le fasi di gioco; in particolare, quelli avanzati sono indispensabili, perché possono svolgere ricerche molto più complesse e pericolose... Tanto pericolose che proprio in uno di questi laboratori si è verificato l'incidente che ha dato l'avvio a tutti i problemi di Eden e Plymouth.



In bella mostra per i lettori di TGM, l'intero arsenale militare della colonia di Eden; i mezzi, come si può vedere, non sono particolarmente numerosi, le differenze maggiori si riscontrano nell'armamento di cui possono essere dotati. Comunque, almeno in questo settore di gioco c'è una certa differenza tra le due colonie, con armi a disposizione di una sola di esse e, addirittura, veicoli particolari (come i Ragni di Plymouth).



Outpost 2, che ci arriva dalla Sierra e che è il seguito del vecchio Outpost, presenta elementi degni di nota in entrambi i settori; vedremo nel resto della recensione se i programmatori sono riusciti a miscelare il tutto come si deve.

Futuro. La Terra, tanto per cambiare, è condannata: solo pochi esseri umani riescono a salvarsi, fuggendo su un'astronave, la Conestoga. Dopo aver peregrinato per il cosmo, essi trovano una nuova casa, sul pianeta Terra Nova, dove ricominciare a vivere. Purtroppo, il loro nuovo mondo è poco ospitale e le difficoltà sono numerose; ben presto la colonia, chiamata Eden, è in preda a forti tensioni riguardanti il modo di affrontare gli eventi, tensioni che portano alla partenza di una parte della popolazione, che si trasferisce in un'altra parte del pianeta, fondando una seconda comunità: Plymouth.

Gli abitanti di quest'ultima cercano di vivere in armonia con Terra Nova, mentre quelli rimasti a Eden intendono sfruttare le tecnologie portate dalla Terra per modificare radicalmente il pianeta, in modo da renderlo uguale al loro mondo perduto. E qui cominciano i guai, perché durante un esperimento genetico, un terribile microbo killer sfugge al controllo, iniziando a contaminare pianeta e coloni; i sintomi sono gli stessi; tremori ed eruzioni cutanee. Peccato che per quanto riguarda Terra Nova, questi significhino terremoti ed eruzioni vulcaniche!

Così, in pochissimo tempo, sia Eden sia Plymouth si trovano a dover lottare per la sopravvivenza, tra loro stesse e con gli elementi della natura... ma è inutile parlare oltre della trama, anche perché vi rovinerei la sorpresa! Mi fermo qui, e passo al gioco.

Prima di cominciare a giocare dobbiamo scegliere per quale colonia fare il tifo: sarete il capo di Eden o di Plymouth? Una volta deciso, e una volta superati tutti i briefing e i filmati introduttivi (belli, ma decisamente piccolini!), ci troveremo immediatamente a nostro agio. L'ambiente, infatti, è ormai familiare a tutti; la vista del mondo, la minimappa, le icone di produzione e la finestra di informazioni sulle unità. Con questi strumenti a nostra disposizione, dovremo portare a termine tutti gli obiettivi di ogni missione, proseguendo nel gioco fino al suo completamento o, quasi sicuramente, fino alla nostra distruzione.

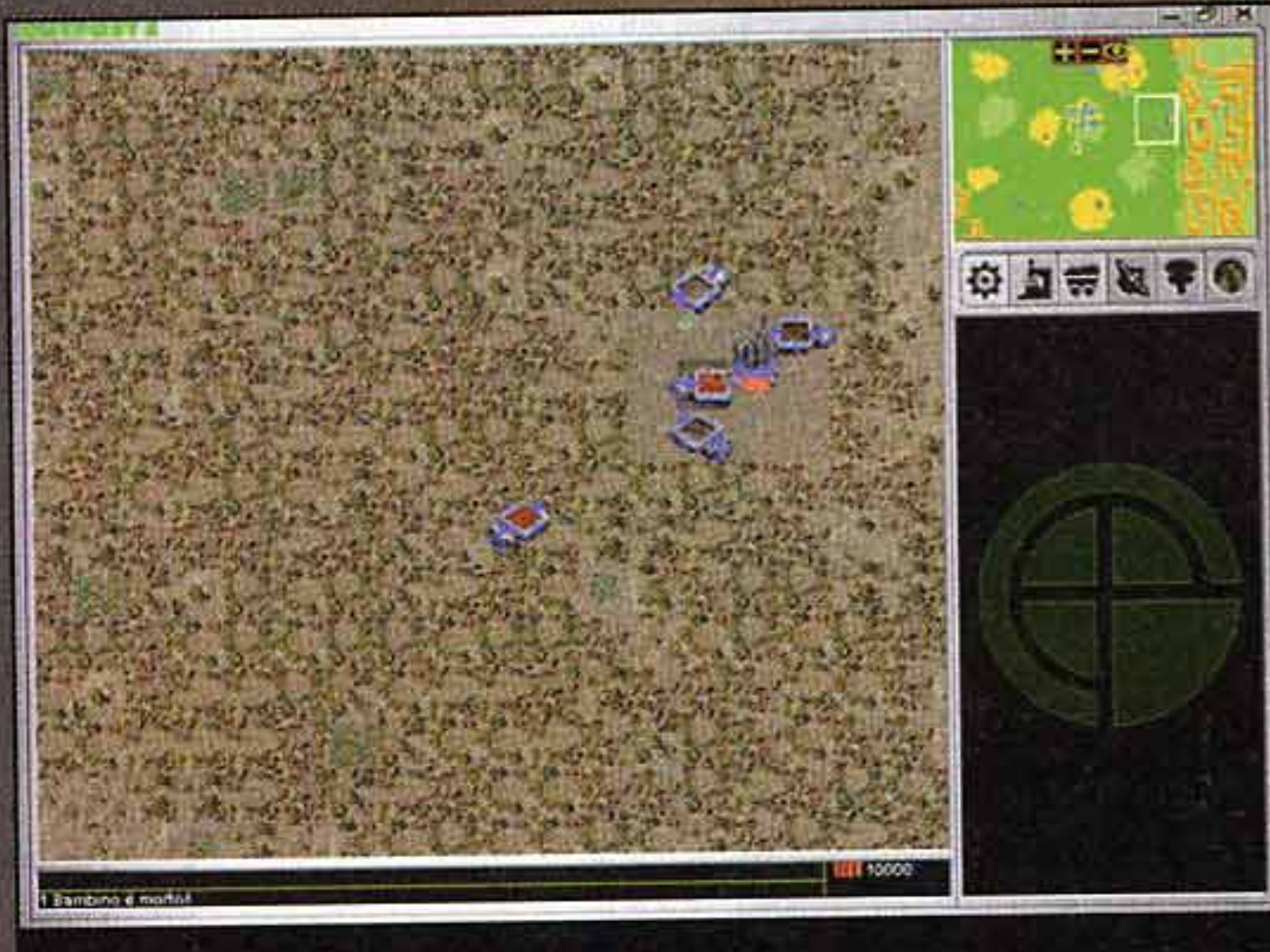
Per superare le varie missioni sarà necessario curare molti fattori; la raccolta delle risorse e

OUTPOST 2

DESTINI SEPANATI

la crescita della popolazione, centrali nelle prime partite, la ricerca scientifica, e, infine, la creazione di un esercito potente a sufficienza da superare quello avversario. Niente di nuovo sotto il sole, finora, ma approfondendo l'esame ci si accorge che ci sono alcuni spunti interessanti. Il primo è che la trama del gioco ci pone di fronte, come avversario, non solo un'altra fazione umana, ma anche un pianeta in grado di fare danni decisamente devastanti. Il secondo è che ogni missio-

Molte volte capita di dover lavorare duramente per costruire una colonia con tutte le carte in regola, solo per poi vedersela distrutta da un simpaticissimo vulcano che ha deciso di svegliarsi: purtroppo non è in alcun modo possibile evitare l'abbattersi di queste disgrazie, al massimo le si può ritardare per qualche tempo. Una cosa davvero frustrante (capirete anche voi dopo che la prima meteora vi avrà spazzato la colonia...).



L'estrazione dei minerali è una componente fondamentale del gioco; ne esistono di comuni e di rari (in fotografia c'è una miniera della prima categoria) e servono per costruire tutto quello che si può costruire. Per velocizzare il processo estrattivo, si può ordinare a un gruppo di trasporti di fare continuamente la spola tra la miniera e la fonderia (e se abbiamo un Centro di Comando Robotizzato, pensa a tutto lui!).

ne è davvero molto complessa, nel senso che la lista di obiettivi da raggiungere è davvero corposa e richiede molto impegno, fin dalle prime battute di gioco: ci sono inoltre obiettivi aggiuntivi, che vengono svelati solo nel corso della missione. Il terzo è che il gioco cambia in maniera notevole mano a mano che si procede, nel senso che si modifica completamente il tipo di azioni richieste per superare tutte le avversità. All'inizio, l'elemento militare è praticamente assente, giusto per dirne una, mentre nelle ultime sfide si dovranno combattere battaglie parecchio accanite. E che dire di un misterioso Morbo, in grado di consumare il pianeta nel giro di pochissimo tempo? Niente! Lascio a voi il piacere della scoperta...

Come si vede, le cose buone ci sono; purtroppo ci sono anche dei particolari meno positivi. Quello che mi ha deluso in misura maggiore è che l'avanzamento tecnologico di strutture e unità avviene 'fuori' dalle missioni, nel senso che, spesso, nuove unità e nuove strutture sono disponibili da una missione all'altra, mentre non raramente vengono introdotti nel corso del gioco, a seguito di una scoperta o di una conquista del giocatore: peccato, perché credo che questo elemento sia di notevole importanza. Altri difetti minori riguardano il sistema di controllo automatico delle unità, che a volte fa cilecca, e un'eccessiva semplificazione della fase più gestionale del gioco, presentata in pompa magna ma, alla resa dei conti, molto, molto schematica (e si che in Outpost, il predecessore, era l'elemento fondamentale!).

Su tutto, poi, incombe il 'difetto' di base, vale

Il combattimento in Outpost 2 non mi ha dato particolari soddisfazioni, vuoi perché i mezzi sono minuscoli, vuoi perché manca la sensazione di infliggere pesanti danni all'avversario. Se devo essere sincero, anche l'intelligenza artificiale degli avversari mi ha lasciato piuttosto perplesso (tutti fermi fino a quando non arrivate a portata di tiro, al massimo qualche percorso di pattuglia...).



Vista la natura molto precaria delle colonie su Terra Nova, tutte le strutture vengono costruite in pratici 'kit di montaggio', che vengono poi posizionati da appositi veicoli. In questo modo, quando bisogna levare le tende in fretta e furia, ci si può portare dietro tutto il necessario per creare una bella colonia in un posticino più tranquillo (ammesso che ne troviate uno).

Cala la notte, ma i nostri coloni lavorano indefessamente. Qui vediamo un Robot-Minatore intento a iniziare la costruzione di una miniera di minerali comuni; prima di procedere, il sito minerario è stato esaminato da un Robot-Rilevatore. In pratica, bisogna prima mandare il Rilevatore sui puntini bianchi che si vedono nella mini-mappa, prima di poterli utilizzare.



Plymouth Parte 1

3: Rivelazioni

L'immagine sgranata era proiettata su tutte le pareti della Sala del Consiglio: gli edifici sventrati senza una logica, i veicoli rovesciati, i rottami sparsi per quella città di morti sembravano prendere qualche tipo di vita oltre la morte e fissare minacciosamente chiunque li guardasse.

"Mi dà i brividi," disse una voce maschile.

Emma riconobbe il Consigliere Koze. "Io l'ho guardata migliaia di volte in questi ultimi mesi," disse Emma, "e continua a dare i brividi anche a me. Il disastro di Plymouth è almeno qualcosa di cui possiamo capire la natura, ma questo... questo è incomprensibile. La colonia è come deserta. Per quanto ne possiamo capire, sembra che distruzione sia stata causata da qualche tipo di follia insensata. E poi ci sono quei veicoli che vagano."

"È sicura che siano amati?" Stavolta era la voce autorevole della Consigliera Salish. Nel buio, Emma poteva scorgere a malapena, abbagliata dall'immagine che le si

SELEZIONA CAPITOLO

MENU MISSIONE

Un elemento interessante, anche se inutile ai fini del gioco, è la presenza di un vero e proprio romanzo, anche questo interamente tradotto. Una lettura piuttosto appassionante, se volete il mio parere, oltre che un di più che non dispiace certamente.

Quando nella recensione dicevo che gli obiettivi sono tanti, intendevo questo: guardate qui, inizio missione e già una sfilza di obiettivi che non rientra nemmeno nell'immagine! Considerate inoltre che, con il procedere delle cose, spesso vengono aggiunti 'in corsa' delle nuove condizioni di vittoria. Mai distrarsi...



Quando si supera una missione viene mostrato un breve spezzone animato, che in genere mostra la solita evacuazione della colonia; la qualità dei filmati, come si vede, è molto alta, l'unico difetto è che questi sono davvero brevi.



a dire quello di aggiungere poco o niente (più niente) ai titoli del genere già esistenti. Non voglio però dire che il gioco è brutto, perché non è vero. Per il mio giudizio vi rimando al commento, adesso voglio dire due parole sugli aspetti tecnici del programma, iniziando dalla sua interfaccia, che mi è sembrata semplice e funzionale, persino troppo, tanto da risultare, nelle fasi di briefing, un pochino scialba. Decisamente migliore invece la grafica in gioco, anche se non è assolutamente 'cattiva', nemmeno quando i combattimenti si fanno intensi; non mi convince del tutto, però, la superficie del pianeta, che a parer mio poteva essere caratterizzata molto meglio. Notevole, invece, il numero di unità ed edifici presenti, tutti ben caratterizzati, e la caratterizzazione dei vari disastri naturali che vi piomberanno sulla testa. Per quanto riguarda il sonoro sono moderatamente soddisfatto: la musica che accompagna l'azione di gioco mi sembra abbastanza evocativa, e inoltre non infastidisce, cosa più unica che rara, nemmeno dopo sessioni intensive. Gli effetti sono buoni, anche se qualche scelta mi lascia perplesso (un laboratorio di ricerca avanzatissimo non dovrebbe avere come effetto il gracidio di una rana, con tutto il rispetto per Galvani!). Insomma, sono senza infamia e con poca lode, tutto considerato. E così siamo arrivati a fine recensione... spero che, prima di prendere la via del commento, vi siate già fatti una vostra idea su questo prodotto.

Davide Solbiati

PC

Quando mi trovo davanti a un gioco che ricalca quasi in toto altri prodotti già esistenti, mi aspetto sempre che ci siano

almeno delle innovazioni tali da riuscire ad attirare la mia attenzione. Tanto per essere chiari, ormai qualsiasi software house è capace di produrre prodotti uguali a Red Alert e soci, ma solo poche case sono in grado di regalarci nuovi elementi in grado di sviluppare, anche di poco, il genere.

Quando ho iniziato a giocare a Outpost 2, non lo nego, mi sono divertito parecchio, perché il gioco ha parecchi fattori interessanti: due fazioni con cui misurarsi, il pianeta infuriato da affrontare, la gestione, seppur semplificata (ed è un peccato, perché poteva aggiungere notevole spessore al gioco), delle risorse. Le cose che più mi sono piaciute sono la diversità fra le varie missioni, non tutte 'distuggi-il-nemico', e il numero molto alto di obiettivi: sono talmente tanti che spesso ne ho dimenticato qualcuno! Inoltre, si può sempre giocare in modalità Colonia, vale a dire fregandosene della trama del gioco, con l'unico obiettivo di spedire un'astronave in orbita prima dei rivali.

Con il passare del tempo, però, l'entusiasmo è un po' scemato... il gioco alla lunga tende ad appiattirsi. Le differenze tra Eden e Plymouth si limitano a qualche unità e alla trama, mentre avrebbero potuto essere approfondite molto di più, e lo stile di gioco è troppo simile a prodotti già giocati fino alla nausea.

H A R D W A R E

Non ci sono particolari problemi per far girare Outpost 2, basta chiamarlo... ehm... basta un computer con almeno un Pentium 120, e non ditemi che non





E' inutile che io scriva un cappello introduttivo con pathos ascendente: tanto, se l'acme narrativo è riservato alle ultime parole, e il grafico come al solito me le taglia, cosa scri



In un tutt'altro che luminoso pomeriggio di Novembre, tre loschi figure si ritrovarono a confabulare nello stesso ufficio. Si trattava del Silvestro redazionale, che del resto giocava in casa sua vista la proprietà dell'ufficio in questione, di Massimo "il webmaster di XOL" Nichini e, ovviamente, del sottoscritto Paolone me medesimo in persona (ebbene sì, adoro i pleonasmii, è più forte di me... anche se modestamente preferisco le donne). Argomento principale della discussione, i CD spediti dalla EA:

SS: "qui c'è l'avventura del Queen e un gioco di pallacanestro, tu Paolone che vorresti fare?"

IO: "mah, io opterei per il gioco di basket... da piccolo giocavo a pallacanestro"

SS: "ma no, secondo me faresti meglio a cuccarti il gioco dei Queen" (e me lo picchia in mano)

NKZ: "Accidenti, ma lo a casa ho tutta la discografia dei Queen, conosco la loro storia a menadito, ho la collezione dei video, un adesivo autografato da Freddy Mercury con sopra scritto 'al mio ciccio con tanto affetto smack!', sono andato a tutti i loro concerti, conosco a memoria le partiture di tutte le canzoni..."

SS: "Ok ok, va bene Nick piantala. Allora fatti tu il gioco dei Queen. A quanto mi pare di aver capito, dovrebbe essere un'avventura tipo Alone in the Dark..."

NKZ: "Bene, quando ti serve la recensione del gioco di basket!?"

IO: "scusami, Massimo, ma se tu sei tanto fan dei Queen, e io da piccolo giocavo a pallacanestro, perché tu ti fai NBA Live e io l'avventura dei Queen?"

SS: "Insomma, basta che vi decidiate, se no si fa notte e io ho ancora il CD di TGM da chiudere..."

E fu così che il buon Paolone se ne andò a casa con la sua bellissima copia di NBA Live 98, gioco che prometteva faville visto il supporto della 3Dfx che, una volta applicata alla tecnologia Virtual Stadium, sicuramente ne avrebbe lenito tutti i dolori (riconducibili essenzialmente a una velocità di aggiornamento ancora ben lungi dall'essere 'soddisfacenteeee', come direbbe il Pastore), e chi come me ha giocato a NBA Live 97 sicuramente può comprendermi con estrema facilità. Il gioco in questione, infatti, aveva dalla sua un incredibile realismo, ma a detta di alcuni redattori (tra cui ricordo MAO, FBS e Marco Auletta) era eccessivamente scattoso (posizione, questa, che non mi vedeva del tutto concorde, visto che

al massimo del dettaglio rullava abbastanza anche sul mio Cyrix 6x86, processore notoriamente bistrattato dalle software house produttrici di videogiochi). Oggi, per fortuna, le cose sono un po' cambiate. Come? Lo vedremo nel corso di questa recensione. Ah, a proposito: NBA Live 98 è precisamente identico, come concezione e rosa di opzioni, ai suoi due illustri predecessori. Di conseguenza, non ho la minima intenzione di proporvi lo stesso testo rifritto: siamo TGM, mica il McDonald! Stavolta, si fa un po' di storia, partendo proprio dalle origini del basket e, più precisamente, a quando...

UNGA E BUNGA TIRAVANO A CANESTRO

...età della pietra, continente eurasiatico. La vita procedeva a stentoni nella giungla della Macedonia Inferiore: nessuna birreria aperta, nessuna discoteca, cacche di dinosauro dappertutto che impastavano l'ambiente... E uomini dediti alla caccia, alla coltivazione della terra, a volte anche ad altre non meglio specificate attività di gruppo (le uniche a cui alle donne era consentito partecipare, con buona pace di Sabina F., che adesso chissà quanto ce la menerà nella posta...) che, però, si rivelavano mediamente più divertenti del solito piattume a cui i trogloditi erano abituati. Un giorno, uno di loro, un certo Unga, si presentò al cospetto di tutti gli altri, sentenziando: "ragazzi, io inventato nuovo divertimento! Guardate qui!". "Bello, ma cos'è?". "Un sasso". "Sasso? E come funziona un sasso?". "oh, è semplice - interruppe Bunga - basta prendere la mira". E così dicendo, iniziò la lapidazione di Unga il quale, colpito a più riprese, prima di cadere a terra privo di sensi ebbe solamente il tempo di pensare "certo, sarebbe bello se i sassi



Tutti a canestro! Ma con un bel boxettone illustrativo trasparente in più!



Siamo al culmine di un'azione: er biondazzo sta per schiacciare il pallone dentro al canestro, con una velocità tale che ne ha risentito persino la nostra scheda di cattura video...



Ecco un'azione particolarmente triste: solo alla meta, il nostro attaccante ha deciso di fermarsi a quattro Km dal canestro prima di tirare... già che c'era, poteva tentare i tre punti, no?

Siamo all'inizio della partita e dobbiamo decidere chi sarà il primo ad attaccare. Tanto per cambiare, hanno avuto la meglio i miei avversari!





rimbalzassero". E, una volta ripresi, dedicò tutto il suo tempo libero all'unica idea che ormai aveva in testa: inventare il sasso rimbalzante. Provò con tutti i materiali, anche con la frutta, ottenendo i risultati più disarmanti coi cachi, e quelli più incoraggianti con gli agrumi, notando però un sensibile deterioramento delle prestazioni con l'avanzare del loro stato di maturazione. L'ideale, per il povero Unga, sarebbe stato un bel sassolone sferico dotato di centinaia di molle ma, per estrema sfiga del povero cavernicolo, le molle non erano ancora state inventate. Alla fine, decise che per il suo diver-

questione s'incassasse, e in questi casi il divertimento per il pubblico pagante aumentava in maniera esponenziale. Via via che i tempi passarono, le regole del gioco si affinarono, il pallone diventò più pratico e maneggevole, i canestri non alimentarono più le proteste della Protezione Animali e intorno allo sport inventato da Unga iniziarono a circolare un mucchio di soldi. Ciò che tuttora non è cambiato, invece, sono le tenute dei giocatori, più leggere ma sostanzialmente simili a quelle già indossate da Unga e Bunga due milioni di anni fa...



Un particolare poco significativo della presentazione, ma abbastanza bello da vedere: con tutti quei giocatori, tutti quegli effetti luce, tutti quei motion blur...



Un primo piano di... di... ok, lo ammetto, da piccolo io ci giocavo a pallacanestro... Ma sinceramente è già tanto se riesco a distinguere i calciatori del nostro campionato, figuriamoci i cestisti americani!

timento il palleggio non fosse di fondamentale importanza, e che sarebbe stato introdotto solo con la versione 2.0 della sua invenzione, che battezzò "pallone".

Quest'ultimo, per quanto non fosse ancora gonfiabile e pesasse intorno ai quindici chili, svolgeva comunque adeguatamente le sue funzioni: poteva essere passato da un cavernicolo all'altro, trasportato in corsa, oppure lanciato da fondo campo direttamente a canestro, ma solo dai giocatori più nerboruti. Scopo del gioco era quello di buttare il "pallone" dentro un nido di pterodattilo posto a fondo campo. Ovviamente, i nidi erano due. Ogni tanto, capitava anche che il rettile in

NBA LIVE, I PRONIPOTI

Passato l'exkursus storico-scientifico, siamo dunque pronti ad affrontare la recensione vera e propria di NBA Live 98, ultima incarnazione digitale dello sport evoluto grazie a Unga e Bunga. Come del resto accadde per i suoi illustri predecessori, datati '97 e '96, ci troviamo di fronte a una simulazione accuratissima, che punta tutto sull'aspetto scenografico ma che, tuttavia, non dimentica di dare il dovuto ai fan della giocabilità. In sostanza, si tratta di un signor videogioco, uno di quelli che oltre a stupire sanno anche divertire. Saltati i dovuti convenevoli a base di presentazione in full motion video (un bellissimo medley d'immagini, suoni, colori e cheerleaders che passano velocemente sul nostro monitor, facendoci pensare a quanto tempo sia passato dai vecchi coin op sulla pallacanestro e a quanto vecchi siamo diventati nel frattempo, ma questo è un altro discorso), NBA Live 98 ci mette di fronte a un nutriente piatto di opzioni, grazie alle quali sarà possibile decidere se disputare una gara

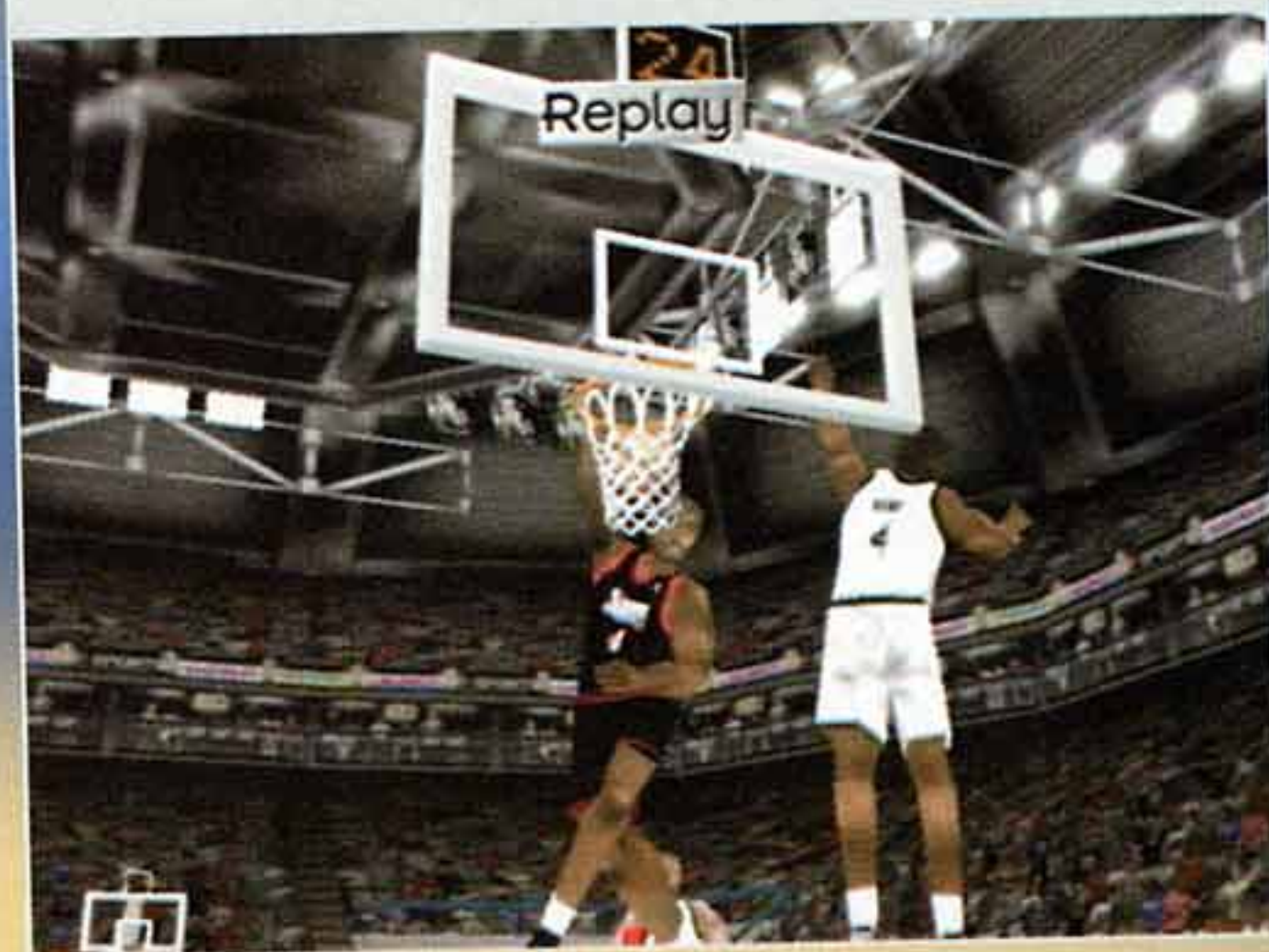
Come si fa a dir loro di sì? Questa è una sottile tortura psicologica, atta a far proseguire il giocatore nel suo ludico divertimento...



Ok ragazzi, tu ti becchi quello, tu curi quello là e te cerchi di bloccare la Montagna. "Ma io sono piccolo e magro!". Appunto, vedi cosa succede a tagliarmi la strada la mattina presto?



Ragazzi, che bella foto! Tutta la poesia di un duello attacco-difensivo sotto canestro: il salto proditorio del bianco difensore nulla poté contro il playmaker che, quasi solitario, si lanciò eroicamente verso la meta...





Ostertag, hai finito di fare Tarzan? Il canestro NON E' UNA LIANA!!!

con macchine di media potenza. Uno strano comportamento che ho riscontrato durante il gioco è che, attivando l'accelerazione 3D, vengono mostrati molto più spesso i replay dei canestri (anzi, praticamente sempre), mentre normalmente il gioco 'standard' sembra optare per una scelta a caso. Tutti particolari, anche questi, che potranno facilmente essere sottoposti alla volontà del giocatore, tante sono le opzioni riguardanti la grafica, il dettaglio, le telecamere e tutto il resto. A proposito di telecamere, NBA Live 98 si comporta esattamente come il

suo immediato predecessore, seguendo con la telecamera il pallone. Qualora il giocatore controllato dall'utente risulti fuori campo, apparirà una freccetta sullo schermo che, spostandosi, potrà farci intuire comodamente la sua posizione, in modo da regolarci di conseguenza. Il gioco, interamente tradotto in Italiano (tra l'altro in maniera apprezzabile), è disponibile nella sola versione Windows 95, richiede l'installazione delle librerie DirectX 5 (fornite di serie), e pone sul desktop le shortcut sia della versione 'plain', sia di quella per 3Dfx: si tratta dello stesso eseguibile a cui, nel secondo caso, viene passato un parametro (l'equivalente Windows di un eventuale comando DOS NBALIVE /3DFX). Bene, credo di aver elencato in maniera abbastanza esauriente tutti gli aspetti del gioco, non vi resta altro da fare che andare a leggere il commento. Leggetelo, mi raccomando, l'ho scritto solo per voi. L'ho scritto in un momento particolarmente delicato della mia esistenza... Leggeteloooo, vi preeeegooooo...

Paolo Besser

La barra verde sotto il nome di Garnett (quello fuori campo) indica la sua energia fisica.



H A R D W A R E

Per tirare a canestro con NBA Live 98, purtroppo, il computer di Unga e Bunga non vi basterà: avrete infatti bisogno di un bel Pentium 120 (o 6x86, o K5) con scheda 3Dfx per poter apprezzare appieno la magia della grafica ai livelli massimi di dettaglio. Le richieste in fatto di processore aumentano se non si dispone del suddetto chipset: la versione 'plain', infatti, per poter andare come si deve ha bisogno di un Pentium 166 con una buona scheda video (4MB di RAM, insomma). Quanto a memoria, stiamo nei 16MB standard, ma come al solito - stiamo parlando di Windows, non dimentichiamocelo - più se ne ha, meglio è. Infine, tenete presente che durante la sua esecuzione, NBA Live 98 prende possesso del computer, azzerando l'attività di qualsiasi altro task eventualmente attivo. Impossibile switchare al foglio di calcolo quando entra il capoufficio, insomma... Le suddette pretese hardware calano quasi a picco mano a mano che si decurta il dettaglio - sono comunque del parere che al di sotto del Pentium non si scenda assolutamente. Consigliati: un joystick ad almeno 4 pulsanti e una buona scheda audio, oltre a un bel lettore CD 8x (ma anche i 4x vanno bene).

PC

Cominciamo da un particolare che mi ha mandato in visibillio: nella documentazione allegata, erano menzionati anche i processori non-Intel, caratteristica questa che molto spesso le case produttrici di software ludico sembrano dimenticare (a volte quasi volutamente), e una volta tanto non si tratta di problemi riscontrati ma, semplicemente, di frequenze minime richieste (si veda il box hardware). La seconda particolarità è che, al momento di funzionare, sia con 3Dfx sia senza, NBA Live 98 offriva le stesse prestazioni sia sul Pentium 200MMX della redazione, sia sul mio bistrattato K6-200, con un leggero vantaggio per quest'ultimo, segno che evidentemente tutti i problemi con la terza dimensione non nascono dalla sua pessima architettura, ma dal cazzeggio programmatico altrui. Infine, NBA Live 98, è gran bello. Sì, mi è piaciuto giocare per la sua accuratezza, mi ha impressionato il modo in cui ogni singolo giocatore è stato caratterizzato sullo schermo, addirittura nei tratti somatici e non solo nel nome e nel numero stampigliato sulla maglietta, mi ha esaltato la possibilità di personalizzarmi squadre, campioni, giocatori e regole come voglio io e, al di là del livello della simulazione (comunque molto alto), è stato molto piacevole attivare la modalità arcade e tornare ad assaporare il gusto di un gioco brioso, fluido, veloce e sostanzialmente privo d'interruzioni. L'unico, vero, grande inconveniente di NBA Live 98 è forse l'invasione dei menu, ereditata dal suo predecessore e - comunque - dagli altri titoli della Electronic Arts: ce ne sono davvero troppi! E' anche vero che le possibilità offerte dai medesimi sono infinite, ma l'unica opzione che manca è proprio "riassumi tutti i menu in una sola pagina", un po' come dire "visualizza con o senza frame" nei siti di Internet. Questo comporta l'impossibilità di un'uscita veloce dal gioco, e una noia mortale prima di iniziare ogni partita. Vabbè, è il prezzo da pagare per un gioco altrimenti perfetto: i caricamenti, anch'essi piuttosto invadenti, possono essere infatti limitati installandosi mezzo CD su disco fisso, ma credo che in pochi - fra voi - opteranno per questa possibilità... Molto più comodo disporre di un lettore 12-16x (o superiore) e poi optare per l'installazione minima... Ah, un'ultima cosa: sui computer di fascia alta (dal Pentium 200 in su), le versioni con o senza 3Dfx sono, quanto a velocità, praticamente indistinguibili: cambia solo il livello di dettaglio dovuto all'attivazione del filtro bilineare e del mip-map. Detto questo, detto tutto: accattatevillo!

PRESENTAZIONE ●●●●●

GRAFICA ●●●●●

SONORO ●●●●●

GIOCABILITÀ ●●●●●

LONGEVITÀ ●●●●●

92

GALE

singola, lanciarsi nell'intera stagione, privilegiare l'aspetto simulatorio di tutto il gioco oppure, per i veri maniaci, creare ex-novo un campionato con le squadre della lega e con le regole che preferiamo. Quest'ultimo aspetto, a dire il vero, è personalizzabile in tutto il gioco: potremo infatti giocare secondo le regole standard, con tutte le infrazioni del caso, i time-out da richiedere, la stanchezza fisica dei giocatori e tutto il resto, oppure privilegiare il puro divertimento arcade, eliminando tutto ciò che potrebbe interrompere un'azione spettacolare (regola dei tre passi, ostruzione, fuori campo, ecc. ecc.), o ancora una via di mezzo, selezionando manualmente cosa mantenere delle regole del basket e cosa no. Se poi volessimo lanciarsi in un piacevole diversivo, potremmo sempre optare per la gara dei tre punti: una rosa di giocatori, che sarete voi a scegliere, potrà affrontarsi in una gara contro il tempo atta a fare più tiri da tre punti e, possibilmente, collezionare il maggior numero di canestri. Insomma, NBA Live 98 cerca di soddisfare qualsiasi palato, anche quello dei possessori di schede accelerate 3Dfx, che potranno godersi, oltre a una maggiore ricerca del dettaglio, anche una fluidità decisamente elevata

Un paio di statistiche...

VISUALIZZA

3 ANDER-STAR, MAHMOUD

KRONE - D

NATCOM/03/69

125 M 73 KG

INDIARATO DA' DEN

INDIARATO 8.7090

ANNO	STA	PO	VAL	VAL	TT	TT%
96-97	IND	6.7	20.2	36.4	48.928	44.5
95-96	DEN	5.7	20.2	35.6	45.868	41.4
94-95	DEN	7.3	20.2	32.5	47.2000	43.2
93-94	DEN	10.0	20.2	32.7	52.8279	44.1

Il sunto delle nostre ultime performances...

STATISTICHE

Jazz vs Bulls

5/9	Tiri fatti	3/7
55.6	Tiri fatti %	42.9
0/2	3 Punti	0/0
0	3 Punti %	0
0/0	Tiri liberi	0/0
0	Tiri liberi %	0
4	Rimbalzi	3
1	Rimbalzi off.	1
3	Rimbalzi dif.	2
0	Blocchi	0
2	Palle rubate	0
3	Assist	3



Gli scacchi sono come la vita: l'imbruttimento è sempre alle porte...

di una modella) gettare in terra un oggetto, chiedere all'alfiere nemico di raccogliergli e, in seguito, ucciderlo senza pietà. La volta successiva, magari disintegrerà un pedone (che è rappresentato dal drago) senza neanche dargli la possibilità di muoversi e via dicendo. Le animazioni sono quanto di più fluido si possa immaginare e passerà molto tempo prima che vi annoiate delle sequenze. L'unico problema è dato dal fatto che, essendo i pezzi molto differenti da quelli classici, ed essendo la scacchiera rappresentata in tre dimensioni, riuscire a capire qualcosa della partita è veramente difficile. Non preoccupatevi: al posto della schermata

Ho sempre sognato di fare una recensione di un gioco di scacchi, forse perché da piccolo ho trascorso centinaia di ore nel tentativo di dare scacco matto al re avversario; non per vantarmi, ma all'epoca (si parla di dieci anni fa) ero diventato veramente bravo e riuscivo a battere anche le scacchiere elettroniche più costose, al massimo livello di difficoltà. Poi giunsero i PC (si parla del 1992) e il grandissimo Chessmaster 3000, che su un 386 era abbastanza malleabile, mentre su un DX4/100 diventava una belva, un mostro in grado di elaborare un'esagerazione di mosse al secondo; la mia più grande soddisfazione fu quando riuscii a batterlo in un incontro a tempo (25 minuti a testa), in una memorabile partita che ricordo ancora oggi. Giusto per la cronaca, all'epoca avevo molta più voglia di studiare rispetto ai giorni nostri, per cui avevo imparato a memoria non so più quanti libri di scacchi, con il risultato di conoscere tutti i segreti dei finali di partita (notoriamente la fase più difficile), le aperture (il mio repertorio consisteva in almeno una dozzina di aperture, con le varie sottovarianti) e via dicendo.

I titoli imperniati sul gioco degli scacchi si dividono in due categorie: quelli seri e professionali e quelli alla Battle Chess, che sono creati apposta per i principianti e coloro che si divertono a veder l'azione (si fa per dire) inframmezzata da spettacolari animazioni; mi riferisco ovviamente al movimento dei pezzi e agli ipotetici combattimenti che avvenivano solo nella nostra fantasia. Questo Combat Chess dell'Empire rientra nella seconda categoria e, fin dalle prime mosse, si capisce che fa sul serio: dal punto di vista quantitativo, le animazioni sono uno sproposito e il numero di fotogrammi è superiore a quello di qualsiasi concorrente; è scontato che ogni pezzo, che graficamente si discosta molto dalla realtà, abbia le sue peculiarità, sia nei movimenti sia durante gli attacchi. Purtroppo, le fotografie non mostrano tutto lo splendore di Combat Chess, ma vi basti sapere che ad azione uguale non corrisponde sempre animazione uguale; in altre parole, ciascun pezzo può combattere in diversi modi, per cui capiterà di vedere la regina (che si muove con l'eleganza

Questo è il mio desktop di Windows 95, sul quale ho attivato tutte le finestre di Combat Chess: in tal modo, posso vedermi una scacchiera in formato canonico e godermi al tempo stesso le animazioni. Per la cronaca: il nero ha scelto un'apertura Est-indiana, una delle difese che preferisco.



Nella colonna 'A' della scacchiera, anche se dalle immagini non si riesce a vedere troppo bene, la regina ha lasciato cadere qualcosa: l'alfiere, cavallerescamente, si china a raccogliergli e viene infilzato come un tordo. Chiaramente, se ci fosse stato il Bossetti, galante come non mai, avrebbe pestato i calli della regina...

intera (640x480), è possibile utilizzare la modalità a finestra, al fine di visualizzare sullo schermo anche una rappresentazione canonica della scacchiera. Chiaramente, questo è possibile se si dispone della risoluzione 1024x768, altrimenti finirà che le finestre si sovrapporranno parzialmente. Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, cominciamo col dire che i parametri di configurazione sono i soliti: durata della partita (si può specificare il totale, il tempo per ogni mossa e così via), livello di difficoltà e possibilità che l'avversario compia qualche errore, esattamente come farebbe un vero giocatore umano. Per quanto riguarda quest'ultima opzione, certamente appetibile, si può impostare addirittura la frequenza con cui il computer commetterà gli errori; tuttavia, sono rimasto piuttosto perplesso dalla qualità dell'engine: pur nelle disastrose condizioni in cui verso ora (l'allenamento negli

Questa immagine ha solamente il compito di mostrarvi un altro spettacolare effetto; purtroppo, le foto non rendono giustizia alle strepitose animazioni.



REVIEW



Il re si è letteralmente imbesuito! In realtà sta arroccando, ma l'effetto è veramente spettacolare.

scacchi è tutto: attualmente sono in giocatore poco meno che mediocre, anche se le conoscenze teoriche mi sono rimaste), sono riuscito a costringere il computer, al settimo livello di difficoltà (su dieci), a un'umiliante patta per ripetizione delle mosse, essendo sotto di un pedone; se anche non conoscesse questa regola, vi basti sapere che un avvenimento del genere è il massimo beffeggiamento possibile negli scacchi. All'ultimo livello le cose cambiano e in ogni caso, per rendere il computer imbattibile è sufficiente prolungare la durata della partita: in tal modo, il programma avrà più tempo per pensare e prevarrà sicuramente; potreste obiettare che le cose stanno così anche per voi, ma la realtà è differente: sulla distanza prevale la capacità di elaborazione della macchina, ve lo dice uno che è riuscito a giocare alla cieca una partita di 38 mosse, e dichiarare alla fine la posizione di tutti i pezzi. Lo spazio è tiranno e non resta che dirigersi al box di commento.

Mauro Bossetti

H A R D W A R E
La configurazione minima prevede ZIN. 95, un Pentium 90 con 16MB di RAM.

PC

Combat Chess è indubbiamente un bel gioco: dal punto di vista tecnico raggiunge livelli d'eccellenza, grazie alla qualità e alla varietà delle animazioni. Chi preferisce qualcosa di più classico può sempre utilizzare la scacchiera a due dimensioni, ma così facendo è chiaro che sfrutta solo una parte delle potenzialità del programma. L'engine non è particolarmente forte, mentre il repertorio di aperture risulta di buon livello; chiaramente, il titolo non è indirizzato agli esperti del gioco, per cui non ci si può aspettare un qualcosa in grado di competere con i grandi campioni. Ottima la sezione dedicata all'apprendimento, che si avvale anche della scacchiera per illustrare molti dei concetti di base e delle tattiche di gioco. Purtroppo, non è possibile organizzare tornei all'interno del programma (che prevede solamente incontri singoli), ma il supporto al multiplayer è ottimo. Avrei gradito anche la possibilità di modificare lo stile di gioco del computer, ma probabilmente questa lacuna si ricollega al discorso di cui sopra: se volete un gioco di scacchi divertente e ben realizzato, scegliete Combat Chess senza alcun dubbio. Se invece volete un programma più "serioso", passate ad altro.

PRESENTAZIONE ●●●●●
GRAFICA ●●●●●
SONORO ●●●●●
GIOCABILITÀ ●●●●●
LONGEVITÀ ●●●●●

83

GLOBALE

SUB CULTURE

**Tuffatevi
in una nuova,
indimenticabile
avventura
sottomarina!**

I Criterion Software sono un gruppo dal futuro assicurato. Già autori del famoso Scorched Planet, questi brillanti programmatori hanno presentato all'ultimo E3 alcune novità che, a causa di tutti i titoli maggiori da tener d'occhio, in quella sede passarono abbastanza inosservati. La mia piccola preview nel marasma dello specialone fu più che altro una constatazione dell'esistenza di Subculture. La situazione è nettamente migliorata sul numero scorso, quando il buon Prisco vi ha finalmente svelato i segreti del gioco. Peccato solo per la data d'uscita, ancora lontana... Beh, per una volta le cose vanno alla rovescia, e un gioco che prevedevamo di vedere l'anno prossimo si rende disponibile con un considerevole anticipo. Potenza della tecnologia, o meglio del personale di Ubisoft che si è fatto in quattro per consegnarci in anticipo le copie recensibili. Mi auguro che vi prendiate il tempo di leggere queste tre pagine, e rimpiango sin d'ora il fatto di non averne quattro.

Per lo schema di Subculture i Criterion si sono ispirati a Elite, cosa che (oltre alla scomodità di scegliere come paragone una pietra miliare della storia videoludica) lo inquadra immediatamente nella categoria dei giochi di esplorazione e commercio. Voi siete infatti Bubba Kosh, un libero professionista dei



L'evento scatenante di Subculture: quella lattina ha appena mandato in briciole la casa di Bubba!

La vedete la luce che proviene dalla navetta? Dove diavolo è il pulsante dell'eiezione?



Finalmente un po' di riposo! Dopo aver attraccato, Bubba abbandona il sottomarino e va a farsi quattro passi.

mari sempre alla ricerca del pregiato Thorium, un minerale utilissimo per la società in cui vive. Ma dove sarà questa società, forse sul classico mondo parallelo? No, Bubba e il suo popolo abitano in fondo al mare, sono alti non più di un centimetro e considerano gli uomini alla stregua degli dei. Qualcosa di simile agli Snorky, per quelli che si fossero abbrustoliti il cervello con un cartone talmente abietto, oppure a Down in the Dumps se ci mettiamo a parlare di PC. Insomma, fate voi, cambiano solo le dimensioni dei protagonisti.

Bubba riesce bene nel suo lavoro e non ha mai avuto niente a che fare con gli abitanti della superfi-

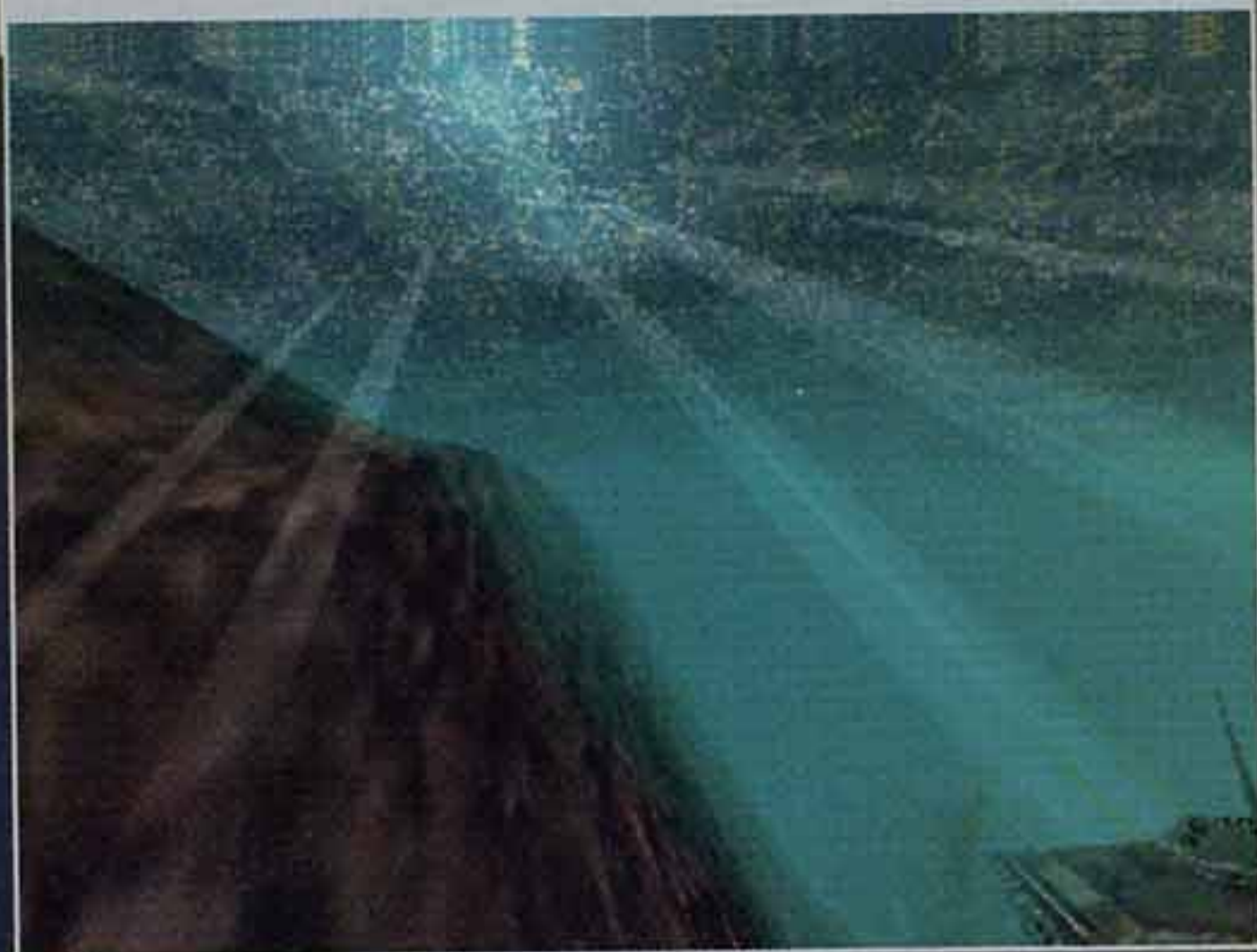
Bubba Kosh non è propriamente un adone, ma vi sfido a trovarvi la casa rasa al suolo e tenere un'espressione migliore di questa...



Su questo fondale ho trovato un bel pezzo di Thorium. Un po' di laserate e andrà in frantumi, permettendomi di risucchiarlo con il Suck-o-matic (non sto scherzando!).



A parole non potevo esprimere la bellezza della risalita in superficie incontro ai raggi del sole. Per rimediare, ne ho scattata un'immagine; tenete presente che quando si muove è ancora meglio.



Il Tryton Institute, che dovrete visitare dopo le fasi iniziali.

cie. Da qualche secolo a questa parte, però, questi "dei" devono essersi arrabbiati con la sua razza, visto che hanno iniziato un bombardamento a base di ogni sorta di rifiuto: sigarette, detersivi, monete, enormi pezzi di metallo, fusti grandi come montagne... È una situazione insostenibile, bisogna che gli umani spieghino chiaramente qual è il motivo di questa punizione o per Bubba e il suo popolo non c'è speranza. Questioni come queste, comunque, non sono

affar suo, si discutono a un livello più alto di chi normalmente raccoglie il Thorium come lui... O meglio, non "erano" affar suo, visto che un bel giorno, una lattina gli atterra dolcemente sulla casa! Inutile dire che di questa casa non resta traccia, l'unica cosa è ricominciare daccapo come un mercenario. Il posto giusto per i disperati come lui è la zona delle colonie, tradizionalmente divisa in due fazioni: i Bohine, più studiosi, e i Procha, più violenti. I due popoli non si vedono di buon occhio, ma Bubba non ha mai avuto problemi con nessuno dei due e quindi il gioco inizia con rapporti cosiddetti "neutrali". Da questo momento in poi il nostro eroe dovrà vivere a cavallo tra Touka city, Velcova station e tutte le installazioni coloniali, esplorando il fondale con il suo sottomarino e trasportando alle

Di notte la visuale è molto ridotta, ma all'interno delle città gli effetti di luce esaltano la potenza del motore Dive.

Di chi saranno quelle due mani? Incredibile a dirsi, forse saranno i capi del Bohine e Procha? Datevi da fare e lo saprete anche voi!

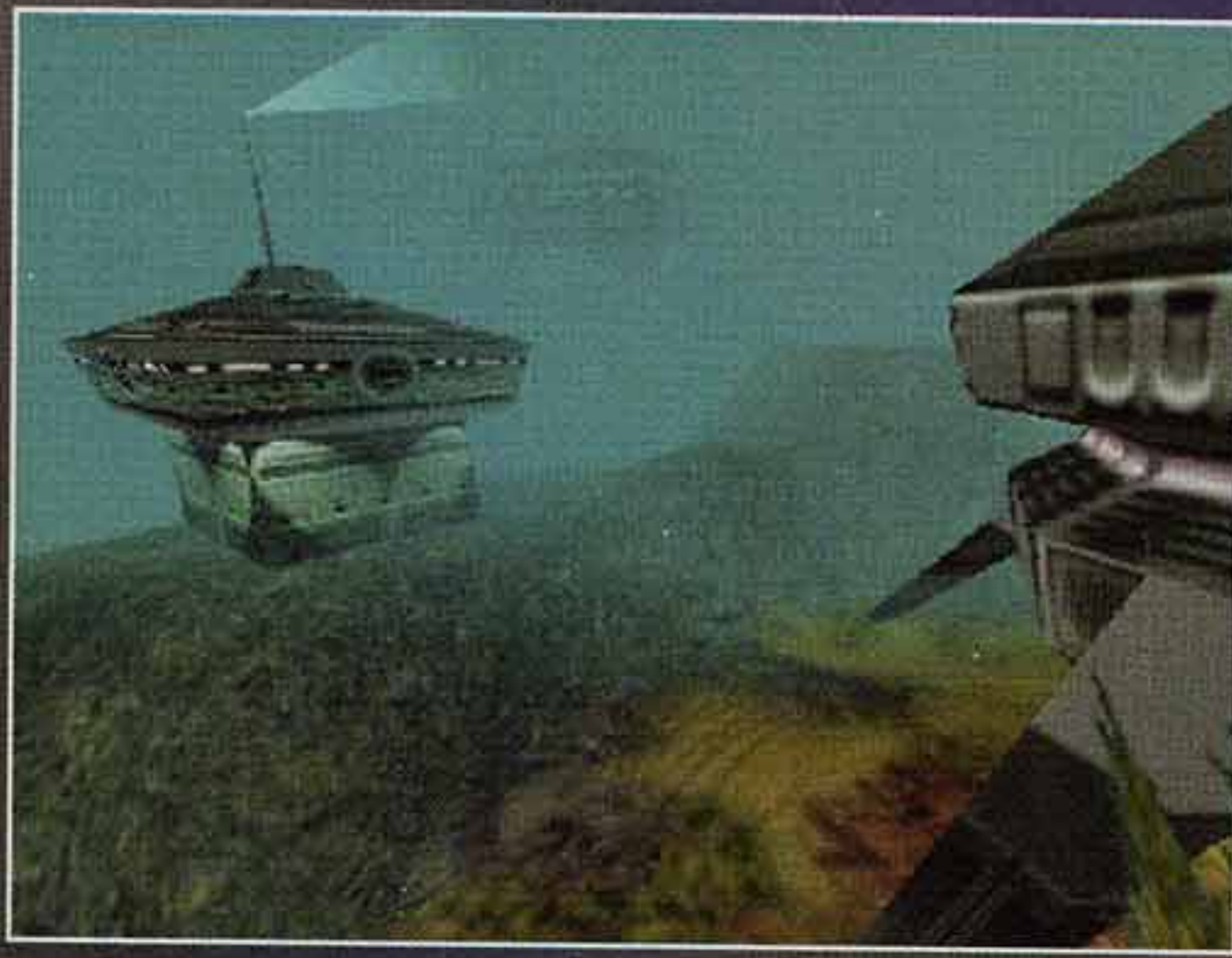


A PRANZO CON UNO SQUALO

Subculture ci è stato presentato nel bellissimo acquario di Genova, dove la Ubisoft ci ha fatto pranzare davanti alla vasca degli squali. I simpatici animaletti ci guardavano con una tale curiosità che mi è sembrato giusto chiedergli se volessero partecipare: naturalmente sì, dovevo solo entrare un attimo a spiegargli come si usano coltello e forchetta. Purtroppo non avevo il tempo di farlo, e ho come la sensazione che mi sia convenuto... Beh, comunque il motivo del box è un altro: alla presentazione ci è stata annunciata una possibile iniziativa di Ubisoft e dell'acquario stesso, intenzionato ad allestire una sala con monitor a 360° e relativo PC, sul quale installare una copia riprogrammata apposta per questo scenario. La fattibilità della massiccia modifica del codice è tutta da verificare, ma sarebbe comunque un bel colpo per l'immagine dei videogiochi: vi faremo sapere.

stazioni gli oggetti ritrovati. Questi comprendono il Thorium, ma anche i rifiuti che, una volta riciclati, si possono usare per un sacco di cose e quindi vengono pagati molto bene. Attraccando a una base, Bohine o Procha che sia, entrate nella sezione manageriale, con a disposizione una serie di schermate per controllare prima di tutto lo status della nave, poi al fine di consultare l'elenco delle missioni disponibili ed eventualmente accettarne una. Le missioni sono il fulcro del gioco, ce ne sono una trentina e vanno affrontate in modo diverso a seconda dell'obiettivo. Si può combattere, esplorare o setacciare una zona alla ricerca di qualcosa; naturalmente, queste missioni si fanno più difficili a mano a mano che proseguite.

REVIEW



A spasso per Velcova Station, una città Procha in cui passerete spesso.

possono spendere per comprare questo famigerato equipaggiamento per upgrade il batiscafo; ci sono il rampino e il magnete, le luci di profondità (alcune zone sono abbastanza oscure e ce n'è bisogno, inoltre quando cala la notte non si vede più niente), lo scudo antinquinamento (!), il cannone sparabolle per confondere l'avversario... Tutti aggeggi più o meno "carini", che alla fine si rivelano anche utili. Un'ultima finestra consente di configurare il batiscafo,

Aiuto, un pirata! Mi sono fatto inseguire per un po' dalla nave che sto fronteggiando, al momento giusto ho fatto dietrofront e... Beh, con quel misero laser mi sa che si farà due risate.



Chissà che prima o poi non si esca anche in superficie: i Criterion, a chi chiedeva se nel gioco si viene prima o poi a contatto con gli umani, hanno semplicemente risposto "Who knows?". Beh, datemi ancora un paio di giorni e lo scoprirò da solo! Ben presto le missioni pongono scelte politiche, che lasceranno il segno nel prosieguo dell'avventura. Ad esempio, uno dei primi incarichi dei Bohine è salvare un sottomarino intrappolato in territorio Procha. Accettando, dovrete acquistare un magnete (tra poco parleremo dell'equipaggiamento), poi raggiungere il posto seguendo la mappa e agganciare il veicolo, trascinandolo in fretta e furia fino a... dove? Questo sottomarino lo vogliono sia i Bohine che i Procha, dandolo a uno vi fate nemico l'altro (occhio a come trattate i Procha, sono i più bellicosi). Molte informazioni interessanti provengono direttamente dalla posta elettronica, consultabile dagli stessi terminali delle stazioni. Il gioco vi segnala quando avete qualcosa di nuovo in casella. Gli stipendi ricavati terminando le missioni difficilmente bastano per sopravvivere, dunque sarete costretti a commerciare. Recuperate il Thorium o i rifiuti, risucchiandoli o agganciandoli con l'apposito rampino o addirittura con un magnete, poi portateli a una base, "droppandoli" nell'apposito centro di raccolta; dal solito terminale potrete consultare il prezzario di acquisto e di vendita. I soldi ricavati si

visto che gran parte dei dispositivi occupano le stesse posizioni e quindi si escludono a vicenda. Avete montato il rampino e vi compare all'orizzonte una moneta, che ha bisogno del magnete? Ricordatevi dove si trova, fate un salto alla base più vicina, montate il magnete e tornate a prenderlo. Non preoccupatevi del tempo perduto, le distanze sono abbastanza ridotte e la navigazione in questo scenario sommerso è assolutamente deliziosa. Anche uno scenario così bello ha i suoi pericoli nascosti, soprattutto in una situazione di guerra latente come quella tra Bohine e Procha. Fioccano i combattimenti, non per niente la navetta di Bubba può salire e scendere verticalmente per schivare il fuoco nemico (oltre che avanzare, frenare e virare). Bubba non è un guerriero Jedi e possiede solo un timido laser, presto migliorabile con cose come i missili a ricerca calorica, la mitragliatrice e il terribile lampo energetico. Hey, cosa sono quelle facce da esaltati? Stiamo parlando di esserini alti meno di un centimetro!

Tutta l'azione che vi ho appena descritto si colloca in un ambiente grafico dettagliatissimo (denominato Dive, evoluzione del Renderware), sensibile allo scorrere del giorno e della notte, con oltre una ventina di tipi di pesci, ciascuno dei quali studiato nei dettagli. Ci sono due tipi di visuale, quella dall'esterno dello scafo e quella in prima persona, entrambe a

Eccoci nella schermata degli upgrade. Ognuno di loro ha la sua brava descrizione ma, come spero constaterete dal testo (dipende da quanto la foto verrà ridotta in fase d'impaginazione), non è che servano a molto.



tutto schermo. La parte superiore potete dedicarla ai monitor di aiuto del pilota come la mappa, l'arma in uso, l'attrezzo in uso e lo stato degli scudi (ve l'ho detto che si combatte, no?). A tenervi compagnia, una musica tranquillizzante che, data la sua dolcezza, potrete ascoltare anche di notte senza provocare le proteste dei vicini. Anzi, se qualcuno dovesse lamentarsi... dategli il joystick e lanciate Subculture, vedrete che si calmerà.

Alessandro La Spada

PC

Tutti i giornalisti incaricati di redigere un articolo su Subculture hanno ricevuto una piccola guida all'esplorazione, guida che io, da buon professionista, ho aperto per la prima volta dieci minuti fa. I Criterion suggeriscono di giocare almeno cinque ore per apprezzare i risvolti strategici... Beh, bontà loro, sono quattro giorni che mi siedo davanti al monitor dopo cena e mi stacco alle tre del mattino! Cosa che, tra l'altro, mi sta facendo ritardare la consegna di tutti gli articoli e mi farà pure perdere il sudato posto di titolare nella squadra di pallavolo, ma questi sono problemi miei... La prima cosa che si nota di Subculture è il motore grafico Dive, potentissimo, un software che fa veramente quello che promette. Dovrete dargli in pasto un acceleratore grafico, ma, credetemi, ne vale la pena: amerete i fondali e le texture dei pesciotti (bellissima la tartaruga), la bocca vi si aprirà da sola quando, risalendo in superficie, vi scontrerete coi raggi di sole che penetrano in profondità! Ottimo il sonoro, coinvolgente durante la navigazione e solo leggermente ripetitivo nelle schermate manageriali, cosa d'altro canto inevitabile, a meno che non vogliate una colonna sonora per ogni pagina di testo. Ma il gioco nudo e crudo è all'altezza di cotante premesse? Eccome! Un esplorativo sulla falsariga di Elite potrebbe facilmente scadere nel dispersivo, invece si rivela coinvolgente grazie alla difficoltà ben calibrata e alla giusta lunghezza delle missioni. Tanto per darvi un'idea, le prime tre portano via un'oretta, dopodiché le cose si fanno progressivamente più difficili. Un applauso alle tematiche ecologiche, che una volta tanto spingono l'opinione pubblica nella giusta direzione: i videogiochi stanno diventando un media importante, è assurdo pensare che godano ad infinitum di leggi particolari per dire e fare (scusatemi il termine) quello che vogliono. Sì, sto parlando dei giochi violenti, questa è la mia opinione e non apriamo un'inutile flamewar... Mi ci vorrebbe un'altra pagina per finire il commento, purtroppo non ce l'ho e devo sintetizzare il resto: di Elite qui c'è al massimo lo spirito, se vi piacciono gli esplorativi non potevate cascare meglio, se non avete la 3Dfx compratela insieme con Subculture, gli unici in dubbio sono i patiti dell'azione. A costoro che posso dire? Provate il demo prima di storcere il naso.

H A R D W A R E
 Requisiti minimi sono un Pentium 90 con 16 MB di RAM, Windows '95 e un lettore CD 4x. Il sistema consigliato invece è un P133, con i suoi bravi 32 MB di RAM e una scheda acceleratrice. Il gioco supporta 3Dfx, Rendition, Power VR e la modalità Direct3D. L'installazione minima occupa 80 MB, 200 quella completa.

PRESENTAZIONE ●●●●●

GRAFICA ●●●●●

SONORO ●●●●●

GIOCABILITÀ ●●●●●

LONGEVITÀ ●●●●●

89

GLOBALE

Overboard!

**Quindici uomini,
quindici uomini
e un montagna
di palle di cannone...
La canzone
non faceva così,
e le palle
di cannone
non si bevono.
Però a lanciare
il rum alle navi
avversarie
vi ringraziano
e basta, mentre
le palle di cannone
le fanno affondare.**

Mettete da parte le vostre armate, i libri di fisica necessari a guidare un aereo, persino la sparachiodi: questa volta avremo a che fare con dei pirati. No, non sto parlando dei tizi che scaricano centinaia di mega di "warez", o quelli che smistano pile di CD dorati contenenti tutto tranne quello che vi interessa; sto parlando di quei poveri sfortunati di qualche secolo fa che credevano che per far soldi bastasse saltare su una barca e cannoneggiare tutti gli altri naviganti.

Certo, se capitava di centrare un bel galeone spagnolo zeppo di dobloni, magari ci si rifaceva di qualche mese di magra, ma senza dubbio i rischi superavano di gran lunga i possibili incassi, tant'è che il pirata medio sfoggia quasi sempre una serie di accessori che vanno dalla gamba di legno alla benda sull'occhio, passando per un uncino al posto della mano. Personalmente, non sono mai stato prigioniero del "fascino" dei pirati, benché da piccolo fossi un discreto fan di Kabir Bedi ne "Il Corsaro Nero", ma sono sicuro che qualcuno trova la faccenda interessante, quindi andiamo avanti.

In Overboard il giocatore prende il controllo di una specie di galeone super-deformed munito di un equipaggio non esattamente di prima classe e dovrà semplicemente aggirarsi molto bizzarramente per fiumi e laghi (i famigerati "pirati d'acqua dolce"); per lo meno tali sembrano i luoghi per i quali gironzolerete, visto che sono composti quasi tutti da passaggi angusti, piccoli spiazzati, cascate e così via (benché la fauna che si può incontrare sia di stampo tipicamente marino), cannoneggiando tutti gli avversari che vi si pareranno davanti, conquistando dei porti

Giù le mani! Quel grosso crostaceo che sta per bucherellare la mia bagnarola è il mostro del primo livello. Bello, eh?

e raccogliendo i tesori disseminati per la zona. L'azione è inquadrata in una specie di visuale "tre quarti dall'alto", che comunque può essere cambiata in "dall'alto (e basta)" o "da dietro", e ricorda molto da vicino... beh, non saprei dirvi cosa: non è uno spara e fuggi, non è un platform, come lo chiamiamo? Torniamo a bomba. Il vostro scopo primario sarà esplorare a fondo ogni singolo quadro, per recuperare dei pezzi di mappa. Quando li avrete trovati tutti si



Un momento tutto sommato poco significativo dell'introduzione animata.



Ormai è fatta, la Coppa America quest'anno sarà mia.



aprirà il passaggio per il livello successivo, e così via fino ad arrivare al confronto con un bestione di fine quadro, che varia di volta in volta. Durante la vostra ricerca sarete ostacolati da navi nemiche, mostri marini, installazioni fisse e persino qualche velivolo (per non parlare dell'ufu - di legno! - che di tanto arriva e vi rapisce l'equipaggio), tutta roba che andrà spazzata via facendo un uso sapiente delle armi a vostra disposizione; la dotazione iniziale comprende un cannone di prua e otto cannoni laterali (quattro a

Una nave armata di lanciammine mi fa gentilmente segno di spostarmi.



Una situazione abbastanza concitata. Non si può dire certo che gli abitanti del posto siano amichevoli.

REVIEW

Il pallone là in alto è un interruttore che va colpito con un missile. Quando si dice le buone maniere...



destra e quattro a sinistra), che però si rivela inadeguata per eliminare chi si trova sotto e sopra di voi. In vostro soccorso, quindi, arriveranno presto mine di profondità e missili terra aria, nonché tutta una serie di gadget per trasformare la vostra imbarcazione in un "terrore tecnologico", quali catrame da sganciare dietro di voi e successivamente bruciare, nonché un micidiale lanciafiamme laterale. Perché micidiale? Perché lanciafiamme? Nonostante la presenza decisamente abbondante



La mia nave, trasformata per l'occasione in un battello a motore, fugge via in fiamme, mentre un marinaio sta per affogare. Che foto ricca di pathos!

(pensandoci voi stessi o "guidando" lo sventurato in mezzo alle difese di terra) potrete effettuare la cosiddetta "manovra dell'avvoltoio", e cioè girargli intorno per raccogliere al volo il suo equipaggio e usarlo per riprendere energia - inutile dire però che questa tecnica funziona in tutti e due i sensi. Quando vi sarete disfatti delle installazioni di terra e delle navi che si trovano in prossimità di un porto, potrete pren-

Ma dove lo prenderà tutto il combustibile per quelle fiamme?



d'acqua, il nemico principale di una nave essenzialmente costruita in legno è il fuoco. I vostri avversari cercheranno in tutti i modi di farvelo capire, grazie a navi sputafuoco, installazioni di terra dotate di lanciafiamme e tutta una serie di dispositivi atti a carbonizzare il vostro vascello. Quando questo prenderà fuoco, avrete solo due possibilità: o girare in tondo e raccogliere al volo l'equipaggio che si getterà oltre le mura in cerca di un po' di refrigerio, o cercare di raggiungere la cascata più vicina e usarla come estintore. L'effetto collaterale del fuoco, quello del far saltare le persone fuori della nave, può essere usato anche a vostro vantaggio: se riuscite ad appiccare le fiamme a una imbarcazione nemica in qualche modo

derne possesso semplicemente avvicinandovi: in questo modo farete apparire un po' di bonus vari (di solito energia e armi) che vi aiuteranno a continuare la vostra ricerca. Ripetete il tutto ad libitum e riuscirete a raggiungere il mostrone finale, che si ritiene sia addirittura Emilio Salgari tornato dall'oltretomba. O almeno così dicono.

MA

H A R D W A R E

Ve l'ho già detto che vi serve per forza una scheda grafica accelerata? Dunque, girando esclusivamente sotto Windows 95, Overboard supporta bene o male tutto quello che riuscite a far girare sotto il suddetto sistema operativo (come schede grafiche e sonore). Per quanto riguarda l'hard disk, il suddetto "giochino" si ingolla circa centoventi mega (alla faccia!) di installazione minima e centocinquanta di massima, quando Duke Nukem al massimo se ne pappava una quarantina (non c'entra nulla ma è bene ricordarlo). Come sistema di controllo è supportata la tastiera, e suppongo funzionino anche joystick e cosine varie, benché non abbia avuto modo di provarlo e nessuno mi abbia fornito questa preziosa informazione.



Quel cannone lì non ha certo una buona mira. Niente paura: con il progredire del gioco i nemici diventano decisamente più carogne.

PC

"Spreco di risorse" è la prima definizione che mi è venuta in mente a proposito di Overboard.

Fortunatamente ci ho ripensato su e ho deciso che l'ultimo e meno pretenzioso titolo della Psygnosis alla fine non è poi così male, ma bisogna davvero dire che i requisiti di sistema (leggi "ci vuole una 3Dfx") siano un po' fuori luogo. Overboard, tolta tutta la confezione delle trasparenze, del supporto per il Dolby surround e tutti gli altri gadget, è un giochino che si trova un po' più a suo agio su console (e infatti la versione Playstation è decisamente più appropriata) e che a voler ben vedere rappresenta comunque un titolo "necessario" nel panorama PC: se vogliamo essere sinceri, a forza di comandare eserciti e sbudellare esseri demoniaci ci si può anche annoiare, e quindi un bell'arcade "come quelli di una volta" ci sta anche bene. La struttura di gioco è molto semplice e la si assimila in una manciata di secondi, così come l'obbiettivo: spara ai nemici, raccogli i power up, recupera i pezzi della mappa, conquista i porti. Overboard è infatti di una semplicità concettuale disarmante, benché i livelli tendano a raggiungere subito un grado di difficoltà non indifferente. Per fortuna che, comunque, per ogni livello si possono solitamente scegliere più strade da intraprendere, in modo da concentrarsi su problemi differenti nel caso in cui una sezione in particolare si riveli troppo difficile (benché alla fine tutte quante vadano risolte). Inoltre, giusto per tenere "alto il morale della ciurma", il gioco è disseminato di segreti e segretoni, come cascate che portano in luoghi altrimenti non accessibili, pareti da abbattere a cannonate e via dicendo. Insomma, a livello di "gioco vero e proprio" Overboard si rivela come un passatempo interessante (benché il gioco in rete sia decisamente più "vivace", anche se non eccezionalmente intrigante), mentre sul piano tecnico mi ha lasciato davvero perplesso: da un arcade tutto sommato così semplice, uno si dovrebbe aspettare una configurazione di basso profilo, e invece no! La Psygnosis deve aver investito tutti i suoi soldi sulla Voodoo, tant'è che tutti i suoi giochi più o meno vanno solo con la 3Dfx (Wipeout 2097 andava senza, ma faceva ribrezzo) - Overboard compreso. Ora, che alla fine la suddetta scheda sia usata abbastanza bene è innegabile - l'acqua è trasparente e parzialmente riflettente, e dappertutto è sparita la scalettatura (tranne che sulla onde che si infrangono sulla costa, lì i pixelloni regnano sovrani), però è altrettanto vero che su Playstation tutto è molto granuloso, l'acqua è trasparente come può ma il gioco è godibile lo stesso. Una bella modalità solo software non avrebbe fatto male a nessuno: la Psygnosis sarebbe riuscita a piazzare più copie del gioco (il bacino d'utenza delle schede accelerate si starà anche allargando, ma non è ancora così vasto da giustificare cose del genere), e gli utenti medio-quattrinati avrebbero potuto giocare a un giochino che non richiede la conquista di nazioni né lo studio di un manuale di trecento pagine. Lasciando stare il discorso grafica, Overboard vanta anche un "bellissimo" supporto del Dolby Surround, che però si traduce in una serie di musicchette abbastanza irritanti e in un set di effetti sonori davvero risibili. Concludendo, per Overboard ribadisco il giudizio di prima, e cioè passatempo interessante: se cercate un gioco leggero ma non per questo troppo stupido o facile, provatelo pure - io però non garantisco nulla.

PRESENTAZIONE	●	●	●	●	●	●	●	●	●
GRAFICA	●	●	●	●	●	●	●	●	●
SONORO	●	●	●	●	●	●	●	●	●
GIOCABILITÀ	●	●	●	●	●	●	●	●	●
LONGEVITÀ	●	●	●	●	●	●	●	●	●

globale

The Great BATTLES OF ALEXANDER

The Great BATTLES OF HANNIBAL

REVIEW

Ma è più forte Hulk o l'Uomo Ragno? Thor o Capitan Harlock? Goldrake o Mazinga? ...Alessandro il Grande o Annibale?

Eh sì, queste erano le domande che tutti ci ponevamo da piccoli. Finalmente possiamo rispondere da soli al quesito, dal momento che questa serie Great Battles si occupa proprio della completa ricostruzione storico-ludica delle battaglie dei tre più grandi condottieri della storia antica. Qui ci occuperemo di Alessandro III detto il Grande e del cartaginese Annibale, tra qualche tempo verrà anche il turno di Caio Giulio Cesare. Due recensioni al prezzo di una, quindi, ma dato che lo spazio stringe e le cose da dire sono molte, veniamo al dunque.

Si tratta, diciamo subito, di wargame: la trasposizione fedele, in ambito videoludico, di quei giochi "esagonali" dalle centinaia di pedine che spopolavano prima dell'avvento del divertimento elettronico, e che vantano un seguito anche tra le truppe videogiochistiche. Le due "Battles" oggetto di questa recensione sono proprio la versione elettronica di analoghi wargame cartacei: da questi mutuano l'impostazione rigorosamente a turni, la maniacale cura per i particolari e la varietà di situazioni strategiche a disposizione dei giocatori.



Ecco qua, vi mostro la funzionalità dell'impostazione a finestre del gioco: potete vedere quella principale, la pergamena "bigino" con la mappa di tutto il campo di battaglia, la finestrella del commento in tempo reale e soprattutto l'help, aperto proprio sul tutorial! Comodo, eh?

Non per questo si deve credere che la realizzazione tecnica sia trascurata, anzi: ho trovato assolutamente soddisfacente l'interfaccia, che permette all'utente di aprire più finestre e gestirle come gli pare e piace. Tutti i comandi sono disponibili tramite menu a tendina, tasto destro del mouse o pulsanti sul bordo superiore della finestra. Più comodo di così! Dai progenitori cartacei, oltre alla ricerca storica e alla realizzazione accurata, i giochi ereditano una documentazione eccezionale: pensate, l'esauriente

Strage! Sangue a fiumi e soprattutto... casino! Io (in questo caso - siamo a Cheronea - interpreto più Filippo II che Alessandro) e Demostene abbiamo cercato di attaccarci a vicenda sui fianchi e ora gli eserciti sono più incastrati delle macchine dei fighetti davanti a un bar di lusso!



La battaglia sul lago Trasimeno! Una delle più grandi vittorie di Annibale: il console Flaminio, colto di sorpresa, si è trovato preso in mezzo tra il terreno montagnoso, il lago e le stesse truppe del cartaginese. Per questo ci ha rimesso la vita, insieme a 30.000 romani.

manuale (più di cento pagine) è disponibile anche sul CD in formato Adobe Acrobat e, inoltre, c'è un help in linea assolutamente soddisfacente. Grazie a questo ho potuto giocare in pochi minuti, impratichendomi con i comandi così da essere in grado di cimentarmi con le battaglie di Alessandro già dopo meno di un'ora (una specie di record per questo genere).

Ma veniamo al gioco vero e proprio: innanzitutto diciamo che l'area complessiva della mappa è abbastanza ristretta. Questo fa sì che, con soli tre livelli di zoom, siamo già in grado di avere l'indispensabile colpo d'occhio sull'intero campo da battaglia, senza per questo trascurare le singole unità. La grafica è molto pulita e chiara: le uniche licenze all'occhio sono le animazioni durante i combattimenti e i vari effetti sonori.

Purtroppo non posso dilungarmi sulla strategia, quindi mi limiterò a indicare i due fattori che ritengo più importanti: la centralità dei condottieri e il peculiare metodo di conteggio del danno subito dagli eserciti.

Per quanto riguarda il primo punto, abbastanza plausibile dato il tema della serie, è da notare il fatto che ogni esercito ha più leader, e ognuno ha ai suoi ordini un numero variabile di unità. Queste rappresentano ognuna circa 500-1000 uomini e non faranno nulla senza specifico ordine. La cosa scoccante è che, ogni turno, i comandi possibili sono contati e comandare un'unità non appartenente al proprio gruppo costa al condottiero due ordini. Questo rende indispensabile poter riconoscere a colpo d'occhio i propri uomini, cosa che viene realizzata efficacemente con gli standardi. Infatti, mano a mano che i diversi condottieri diventano attivi (ovvero cominciano a dare ordini) i loro uomini - e solo loro - inalberano gli standardi, così da essere prontamente riconoscibili. Ovviamente i differenti comandanti hanno un diverso raggio d'azione, numero di ordini e, soprattutto, carisma - e altrettanto ovviamente il più carismatico è Alessandro o, a seconda del gioco, Annibale (no, non il Bossetti, almeno stavolta).

Veniamo ora al secondo punto, ovvero al conteggio del danno delle unità: il metodo utilizzato è particolarmente intelligente perché non indica i soldati morti, feriti o cose simili ma la "coesione". Questo significa che potremo indebolire una coorte facendola marciare attraverso terreno accidentato o sderenare una falange macedone a furia di farle guardare fiumi. Inoltre, il parametro si presta bene a rappresentare anche aspetti come il morale della truppa. Un'ultima conseguenza, nient'affatto secondaria, è

che la coesione (tramite un accorto uso del carisma del condottiero) si può anche ripristinare. Argh, sono già alla frutta: con l'ultimo respiro vi sussurro che l'intelligenza artificiale è all'altezza della situazione è che la difficoltà è del tutto customizzabile, con beneficio del parametro longevità.

Stèphanos 'o Mègas (e Kalos) Gaburri



Ebbene sì, gli elefanti, ma non si tratta di Annibale bensì dell'ultima battaglia di Alessandro che, spintosi fino in India, ha dovuto combattere contro questi pachidermi a Idaspe. Non vi dico quanto mi hanno fatto dannare, perché i cavalli ne hanno terrore - come ho dovuto imparare a mie spese...0

PC

Sarò brevissimo: si tratta di giochi molto ben realizzati, intriganti, complessi e soprattutto - per chi li sa apprezzare - divertenti.

Mi sono potuto cimentare in alcuni non facili scontri già dopo poco tempo, e mi sono divertito un sacco a giocare la campagna di Alessandro. È chiaro comunque che giochi del genere, per loro natura, si rivolgono a una schiera abbastanza ristretta di appassionati: con questo non voglio dire che siano per intenditori, anzi ritengo che possano rappresentare l'ideale banco di prova anche per dei neofiti, ma certo non possono aspirare a essere giochi dell'anno (e il voto, fatalmente, deve rispecchiare anche questo). Ma mai come in questo caso il voto stesso è da prendere con le molle: se siete disposti a esaltarvi per una ricostruzione storica eccezionale e volete qualcosa di più profondo di un arcade frenetico... cosa aspettate? Per quanto vi riguarda, questi potrebbero essere i vostri personali Star Player o Top Score!

PRESENTAZIONE ●
 GRAFICA ●
 SONORO ●
 GIOCABILITÀ ●
 LONGEVITÀ ●

87

GLOBALG



E forza Italiaaaa, che siamo fortissimiii... Alt! Chi è che fa politica su TGM? Nessuno, e se leggete quest'articolo capirte perché.

Da qualche anno anche nel belpaese la distribuzione dei giochi è curata da società serie, che realizzano le traduzioni dei giochi più famosi e ne assicurano un'importazione rapida. Il mercato si è allargato, stiamo uscendo dal terzo mondo informatico e prima o poi le software house più grandi dovranno tenerci in considerazione. Se andiamo a guardare i giochi scritti e prodotti interamente in Italia, però, la situazione si fa più grigia. Curiosando tra i "credits" si vedono spesso nomi italiani come contributori al lavoro di team esteri, ma gruppi nostrani di successo come la Milestone sono ancora abbastanza rari. Ma non disperiamo: c'è un nuovo arrivo, quello degli intraprendenti Pixelstorm (ed ecco spiegato il cappello), e speriamo che Syyrah sia un'altra piastrella sulla strada dell'impero italiano del software.

La storia narra di un sistema stellare molto lontano, improvvisamente preso di mira dal bellicoso popolo degli Zarven. Come hanno intenzione di conquistarlo? Bombardandolo con un sacco di mine e, una volta devastatolo, prenderne facilmente possesso. Fortunatamente gli abitanti possono contare su una risorsa segreta, i Warp Hunter, una specie di supereroi che si risvegliano al momento giusto e levano le castagne dal fuoco. Syyrah, una di questi, deve distruggere un certo numero di mine per ogni livello, a bordo della sua navicella. Se riuscirà a fermare tutte le varie ondate, potrà affrontare la nave madre degli Zarven e toglierli definitivamente dai piedi al suo popolo.

Il gioco riprende il concetto di Puzzle Bobble: l'astronave è ferma al centro dello schermo e può ruotare



Un'altra situazione vista in prima persona. Tanto per darvi un'idea, il numero giallo rappresenta le mine che dovrei distruggere prima di finire il livello. E guardate come sono conciato già adesso...

su sé stessa, sparando a destra e a manca copie perfette delle mine (che si differenziano fra loro per il colore). Quando tre mine dello stesso colore sono adiacenti, esplodono e scompaiono. Se le mine adiacenti sono più di tre, o ce ne sono altri gruppi non ancora esplosi nelle vicinanze, si potranno innescare interessanti reazioni a catena che libereranno intere aree di gioco e vi daranno un sacco di punti. La difficoltà, come avrete potuto intuire, sta nel fatto che le mine avanzano verso il centro dello schermo e, se non le distruggete, prima o poi vi colpiranno. Ogni tanto si attiva qualche oggetto speciale che, se fatto esplodere, vi darà una mano (ad esempio facendo sparire del tutto un colore) o vi complicherà la vita (invertendovi i comandi dell'astronave, di per sé semplici).

Le modalità di gioco sono quattro: la prima è sicuramente lo "story", nel quale giocherete la guerra descritta nell'introduzione, e a intervalli regolari affronterete un livello speciale nel quale le mine avanzano velocissime da tutti i lati. Il modo "scenario" va



Qui siamo in 3D. Abbiamo una mina a due passi che sta per farci perdere la partita. Potete constatare, purtroppo, che la visuale è abbastanza limitata.

bene una volta finito il primo, in quanto dovrete confrontarvi per venticinque livelli con mine piazzate ad hoc e un numero di colpi prefissato: se quando li avete finiti ci sono ancora mine sullo schermo, avete perso. Dovrete giocare ogni livello molte volte per memorizzare l'ordine in cui vi vengono date le mine da sparare, poi dovrete studiare come usarle al meglio. Sono questi, in pratica, i veri livelli-puzzle. Con la modalità "endless" affronterete ondate su ondate di mine per fare più punti possibile e, infine, sarà possibile effettuare un "testa a testa" con un amico tramite split-screen: questa è la modalità più divertente e c'è pure la possibilità di dare fastidio al nostro avversario umano sparando le mine direttamente dalla sua parte.

Tutte queste modalità, tranne l'ultima, si possono giocare sia guardando dall'alto che in prima persona. Ho trovato il treddi abbastanza ingiocabile perché la visuale è troppo ridotta, anche se potete allontanarvi per allargarla. A guardarsi in giro si perde il senso dell'orientamento e, in definitiva, è meglio giocare in 2D. Ciò non toglie che questa modalità sia tecnicamente ben realizzata, come tutto Syyrah d'altronde. La Pixelstorm ha creato delle nuove librerie grafiche per raggiungere obiettivi ambiziosi: sessanta frame al secondo in 2D, "solo" una trentina in 3D. I baldi programmatori sono anche ricorsi a qualche truccetto come non disegnare gli oggetti coperti o parzialmente coperti. Un'ultima notazione interessante sul lavoro dei Pixelstorm riguarda l'astronave madre nemica, quella da superare per raggiungere gli Zarven e debellarli definitivamente: il computer è costretto a usare i vostri stessi comandi, facendo come se dovesse muovere il

Questo è uno dei puzzle della modalità "scenario". Le mine sono disposte in maniera tattica e se ce ne saranno ancora sullo schermo quando i miei colpi saranno finiti... Boom!



La modalità a due giocatori è troppo divertente! Che il fondale psichedelico serva per i messaggi subliminali, tipo "compratevi Syyrah...".

joypad e subendone le stesse limitazioni. Volete sapere come si chiama quest'intelligenza artificiale? Arex, quasi come il linguaggio di programmazione per Amiga famoso per gli script. Lo sapevo che l'Amiga è un computer intelligente! Non a caso lo usavo io... Uhm, questa frase si presta a una duplice interpretazione, sarà meglio tenerla per me.

Alessandro La Spada

PC

La press-release dei Pixelstorm è piena d'entusiasmo e, senza farci coinvolgere, possiamo confermare che Syyrah è un gioco

gradevole. Le tecnologie cui accennavo nell'articolo hanno permesso loro di dare a un concetto semplice (Puzzle Bobble con il protagonista in mezzo allo schermo) un aspetto accattivante. Anche il sonoro è ben fatto, ma una nota la devo assolutamente riservare all'esplosione dell'astronave di Syyrah che precede il "game over", veramente bella: la navetta esplose silenziosamente, proiettando una specie di lama di fuoco nello spazio. Vale la pena di vederla. Venendo al gioco in sé, il discorso è abbastanza facile: Puzzle Bobble era un'ottima idea, chi la riprende e la sviluppa va sul sicuro. Ma allora Syyrah sarà un clone spudorato? Spudorato no, però clone (almeno dal punto di vista del concept) sì. Le differenze riguardano sostanzialmente gli effetti speciali dei power-up e lo scontro con l'astronave zarveniana. Dal punto di vista della difficoltà, infine, la modalità "story" è abbastanza semplice: la si finisce anche troppo in fretta (io ci ho messo una sera e una mattina), anche se potete comunque complicarvi la vita nelle opzioni, rendendo il tutto più longevo. Gli enigmi della modalità "scenario" sono decisamente più duraturi e l'uno-contro-uno è divertentissimo. Il giudizio verbale su Syyrah è facile: onesto. Quello numerico, visto il tipo di gioco, secondo me dipende purtroppo dal prezzo finale. Partite dal voto che gli ho assegnato e togliete due punti per ogni ventimila Lire sopra il cinquantone.

H A R D W A R E

Syyrah richiede un 486 DX2/66 e 8 mega di memoria per girare sotto DOS, con 12 funzionerà anche sotto Windows 95. Servono inoltre un lettore CD 4x e 21 mega sull'hard disk. Il processore consigliato è un qualunque Pentium.





Sette sono stati i re di Roma, sette sono i peccati capitali, sette sono i giorni della settimana e sette sono i saluuti rimediati dal Bossetti questo mese. Perché dunque non fare un gioco chiamato Seven Kingdoms?

E alla Interactive Magic debbono proprio essersi fatti questa domanda, tanto che il loro ultimo parto riguarda proprio le vicende di sette reami tra loro contrapposti. Si tratta di un gioco strategico gestionale di quelli massicci, quelli che per essere portati a termine necessitano litri e litri di caffè, parecchie notti insonni e come minimo un diploma in guerrologia e gestione delle risorse scarse. Per definire propriamente questo Seven Kingdoms dovremmo scomodare due titoli che a mio avviso rientrano in quella ristretta cerchia di giochi con la "G" maiuscola, titoli che hanno saputo mettere d'accordo pubblico e critica e che nessuno,

dico nessuno, dovrebbe far mancare alla propria ludoteca: Warcraft 2 e Civilization.

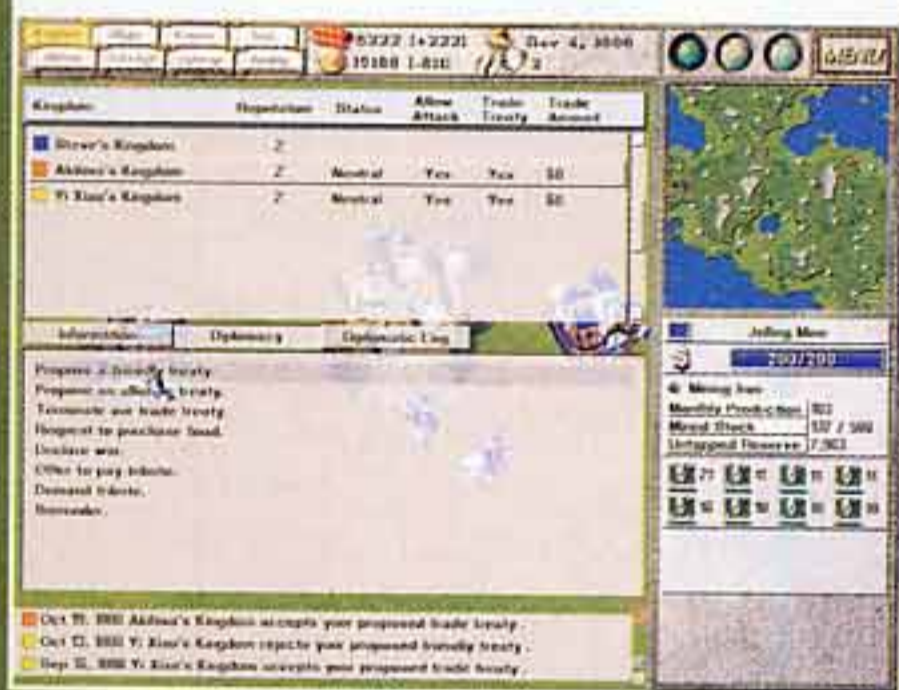
Questa nuova proposta della Interactive Magic vanta similitudini con entrambi, generando uno strano e originale miscuglio. Sono presenti, infatti, tutti i caratteri di uno strategico gestionale del calibro del capolavoro di Sid Meier e allo stesso tempo lo svolgimento della vicenda e l'azione di gioco si susseguono in tempo reale proprio come in Warcraft. Inoltre, l'ambientazione medievaleggiante sembrerebbe ricondurre Seven Kingdoms a un'epoca di stampo prettamente fantasy. La cosa che mi ha maggiormente colpito (e ve ne parlerò anche nel commento finale) è la vastità e la completezza dei temi trattati. In pratica sarete posti al comando di un piccolo villaggio e, utilizzando tutte le mosse, le astuzie, le armi e le conoscenze possibili dovrete sviluppare la vostra brava civiltà fino a conquistare tutti gli altri reami. Non ci sono apparenti limitazioni alla strategia da seguire e potreste optare per lo sviluppo di un regno fondato sul commercio e sulla diplomazia, oppure incentrare la vostra attenzione sull'allestimento di un potentissimo esercito, pieno di spie e agenti segreti da inviare in giro per il mondo. Oppure ancora potreste cercare di imporre la vostra volontà edificando un reame di tirannia e schiacciando i sudditi con tasse e dazi.

In ogni caso il primo passo da fare riguarda la scelta del proprio popolo. Le possibilità sono sette, tante sono le diverse stirpi (dovreste al riguardo trovare un box sparso qui attorno), ciascuna individuata da particolari caratteristiche e attitudini e protetta da una

Sotto una bella nevicata infuria la battaglia. Spesso è cosa buona e saggia eliminare per primo il comandante nemico, in modo da far sprofondare il morale degli avversari.



Il gioco si congela automaticamente ogni volta che si apre il pannello dei messaggi diplomatici.



L'area in arancione è quella ottimale per il posizionamento del nuovo edificio. Le linee tratteggiate, invece, indicano con quali altre installazioni sarà collegato.

Mentre la solita neve continua a cadere sulle terre del nord, date un occhio al pannello di destra raffigurante le costruzioni al momento edificabili. In totale il numero di strutture non è molto alto.





Le condizioni atmosferiche variano in tempo reale con effetti molto realistici e di grande atmosfera. Quel fulmine, per esempio, potrebbe incendiare una casa o una foresta.



Le tipologie di materie prime disponibili sono tre e la loro combinazione consente di produrre i beni di cui il popolo ha bisogno. Se non avete diretto accesso a una delle risorse è possibile far finta di nulla e procurarsela attraverso il commercio. Importantissime in questo caso sono le alleanze e i trattati di scambio. La diplomazia, infatti, riveste un ruolo fondamentale in questo Seven Kingdoms, ma altrettanto importante è la subdola arte dello spionaggio. È possibile assoldare o addestrare delle spie e infiltrarle in paesi stranieri con lo scopo di sabotare o semplicemente di seminare zizzania, decantando le lodi del proprio regno e cercando quindi di portare a voi un maggior numero di sudditi. Nelle locande, luogo di incontro e scambio culturale, oltre che palcoscenico di sbronze d'antologia, è possibile assoldare o reclutare mercenari e altri tipi di personaggi, offrendo un particolare compenso

no. I reami saranno sette e primeggiare non sarà affatto facile. Per guadagnare stima, affetto e costruire la propria reputazione, un bravo regnante può fare un sacco di cose e una di queste è ripulire una valle da questa specie nativa di mostri, crudele e spietata. L'eliminazione di una tana di Frythans, inoltre, potrebbe portarvi alla scoperta di incommensurabili tesori o di pergamene magiche, mediante le quali è possibile edificare i troni del potere, altari consacrati alle divinità in cui evocare gli dei adorati dal vostro popolo. Tutti gli uomini presenti in campo, oltre che da caratteristiche inerenti le loro particolari capacità (artigiani, guerrieri, spie, esploratori, scienziati...) sono contraddistinti da un grado di fedeltà e di contentezza. Se questo valore scende a livelli particolarmente bassi sono dolori ed è assai probabile che i vostri sudditi tentino una bella rivoluzione. Poiché prevenire è meglio che curare, sarà opportuno mantenere il loro grado di soddisfazione e amore verso la corona bello alto, magari diminuendo tasse o elargendo premi e onorificenze. Un altro aspetto che è importante curare è quello della ricerca scientifica. In opportuni edifici (una sorta di torri della scienza), i vostri studiosi possono mettere a frutto anni e anni di applicazione, scoprendo nuove armi, tecnologie e mezzi di trasporto. Sebbene buona parte dello svolgimento del gioco avvenga su terraferma, non è detto che la componente navale non sia di fondamentale importanza, dato che battelli e galeoni possono essere l'unico modo per raggiungere località lontane o semplicemente un modo più veloce e capiente di trasportare beni e merci o soldati.

Ecco l'evocativa e mistica casa degli spiriti della popolazione giapponese. Edificando questo tipo di costruzione è poi possibile evocare la divinità superiore.



Inviare drappelli di esploratori è fondamentale, sia per scoprire nuove ricchezze sia per colonizzare villaggi neutrali. Notate lo scenario semi ghiacciato che complica non poco il movimento degli uomini.

Questi uomini topo non ne vogliono sapere di saaluutare e continuano a difendere la loro orrida tana. Si sta comunque avvicinando un temibilissimo reparto di artiglieria con tanto di cannone lanciafuoco. Se non fosse per il messaggio che informa che uno dei miei avamposti è stato sabotato da una spia...

OGGI VOGLIO ESSERE UN RE...

Giocando a Seven Kingdoms avrete la possibilità di schierarvi con diverse tipologie di popolazioni. Eccovi qui di seguito una breve carrellata sulle stirpi disponibili.

VICHINGHI



Sono dei combattenti nati, particolarmente abili negli scontri corpo a corpo e addestrati sin da piccoli nell'arte della guerra. Resistenti e invincibili con la loro poderosa

ascia bipenne, possono essere accecati dalla furia combattiva e lanciarsi nella mischia anche in condizioni svantaggiose e uscirne vincitori.

CINESI



Abilissimi nelle arti marziali, i Cinesi riescono bene nel combattimento ravvicinato e nello stesso tempo hanno sviluppato un'elevata capacità nell'uso di archi leggeri.

Sono uno dei popoli più equilibrati del gioco, con buona capacità offensiva e difensiva.

PERSIANI



Si tratta di una stirpe di arcieri nati, disciplina che perfezionano fin da piccoli. Non hanno bisogno, infatti, di essere addestrati nell'utilizzo di quest'arma. Non sono

buoni combattenti nello scontro corpo a corpo a causa della scarsa capacità difensiva.

NORMANNI



Il segreto e il grande pregio dei Normanni è la loro versatilità. Sono abili nell'utilizzo di spada e scudo, ma sono in grado di servirsi di altre armi. Un po' lenti, inscatolati nelle

loro armature, hanno una buona capacità difensiva e una buona propensione allo scontro corpo a corpo.

GRECI



Sono guerrieri veloci, protetti da armature leggere in cuoio, abilissimi nell'uso della spada corta e dello scudo. Con l'allenamento non sono in grado di apprendere

nuove abilità, ma solo di rafforzare quelle che sin da bambini sono state loro inculcate.

GIAPPONESI



Un'incredibile combo di velocità e abilità nello scontro diretto, i Giapponesi si armano preferibilmente della loro inseparabile katana. Se motivati in modo appropriato diventano delle incredibili macchine di morte, pronte anche al proprio sacrificio.

MAYA



Si tratta della popolazione meno sviluppata da un punto di vista bellico. Dotati di grande potenza fisica, i Maya prevalgono nel combattimento ravvicinato, in cui le loro clava ferrate sono tremende.



Se i vostri sudditi non sono soddisfatti possono tentare una rivolta. Uno dei miei villaggi ne sta facendo le spese e dato che i soldati sono impegnati altrove sarà dura riportarli all'ordine...



Tutte le armi, le strutture e i personaggi sono abbondantemente descritti nella sezione dell'enciclopedia. Pensate che è perfino possibile trovare informazioni sull'ormai celebre Cagnotto di Trezzano...

Quattro chiacchiere con l'ottavo re di Roma

Non mi sto certo riferendo al Divino (e Max probabilmente sa dove voglio andare a parare...), ma semplicemente a Steve Wartofsky responsabile del progetto Seven Kingdoms e a tutti i diritti definibile come l'ottavo signore dei reami della Interactive Magic. Bando alle chiacchiere e lasciamo parlare l'e-mail.

TGM: Ciao Steve, paraci un po' di te e dei precedenti videoludici tuoi e della Enlight Software.

STEVE WARTOFSKY: Non te la prendere, ma preferirei parlare del mio figlio preferito: Seven Kingdoms.

TGM: Certo, capisco la tua apprensione di padre... Il settore del mercato videoludico occupato dagli strategici gestionali non è mai stato tanto affollato come in questo periodo. Non vi spaventano la competizione e il pericolo che il pubblico sia stufo di questo genere di giochi?

SW: No, ritengo che il successo di questo tipo di prodotti derivi dal fatto che sono i più interessanti e i più coinvolgenti e la domanda è ancora alta. In questo momento i possibili concorrenti di Seven Kingdoms sono numerosi, ma noi confidiamo molto sul fatto che nella maggior parte dei casi si tratta di semplici e spudorate copie di giochi già esistenti. Noi invece abbiamo cercato di creare un titolo nuovo, basandoci sull'esperienza degli altri e su una grande passione. Prima di essere programmatori e artisti, la Enlight è composta da videogiocatori.

TGM: Quali sono stati i titoli che hanno maggiormente influenzato la realizzazione di Seven Kingdoms?

SW: Sicuramente Warcraft 2 e Civilization, anche se il sottoscritto è un incredibile fan di Ages of the Empire.

TGM: Che cosa ha ereditato Seven Kingdoms da questi due titoli?

SW: A Warcraft ci siamo ispirati per il sistema di interfaccia semplice e funzionale, in modo da facilitare l'approccio di qualsiasi giocatore, anche del meno esperto. Inoltre abbiamo cercato di realizzare sprite grandi e ben animati, proprio come nel titolo Blizzard. Un altro aspetto che è stato influenzato da Warcraft è stato l'utilizzo della magia, presente ma non in maniera complessa o esasperata. Da Civilization abbiamo ereditato l'idea di consentire la creazione di un vero e proprio impero e il dettaglio e la completezza della simulazione. L'importanza del commercio, per esempio, è stata implementata dopo aver visto come funzionavano le contrattazioni nel titolo di Sid Meier. In Civilization c'è la possibilità di sviluppare un numero maggiore di civiltà. Noi abbiamo preferito limitare questa possibilità a sette diverse razze, differenziandole però per look sia di uomini che edifici. Per il nostro generatore di mappe casuali ci siamo sempre

rifatti, perlomeno come concetto base, al titolo MicroProse.

TGM: Ma allora cosa differenzia Seven Kingdoms dagli altri giochi?

SW: La cosa più importante è che abbiamo cercato di dare un'anima a ciascun personaggio presente nel gioco. Ciò significa che ogni comportamento ha delle ripercussioni su una marea di particolari, dal carisma del condottiero all'umore del contadino, dall'efficienza delle fabbriche alla disponibilità alle contrattazioni dei mercanti. Un'altra grande innovazione riguarda le abilità delle varie unità. E' possibile insegnare e apprendere cose nuove. Un falegname, per esempio, potrebbe essere istruito nell'uso della balestra e diventare magari un ottimo arciere.

TGM: Ciò significa che l'IA è stata molto curata e deve anche essere di una certa complessità.

SW: Esatto. L'intelligenza artificiale è sviluppata oltre ogni immaginazione e i vostri soldati avranno un comportamento particolarmente veritiero. Si aiuteranno se in difficoltà, proteggeranno particolari locazioni, fuggiranno, agiranno in base agli ordini e al loro morale.

TGM: Ma allora quali sono i punti deboli di questa realizzazione?

SW: I punti deboli? Ehm..., beh... non ci sono, ma è ovvio. Se avessimo notato qualcosa che non funzionava lo avremmo immediatamente corretto, no?

TGM: Seven Kingdoms è stato definito un mix tra uno strategico gestionale e un wargame in tempo reale. Quale delle due anime prevale?

SW: Sicuramente quella strategica. Vogliamo che il giocatore possa avere il tempo di riflettere e che non sia costretto a cliccare furiosamente sul mouse. Ovviamente c'è anche molta azione e ciò rende SK eccitante.

TGM: Ho notato una cosa che non mi è piaciuta molto. Le varie unità di uno stesso popolo hanno quasi tutte un aspetto simile. Come mai non c'è più varietà nel design dei personaggi?

SW: E' stata una scelta voluta, dato che era nostra intenzione distinguere innanzitutto le razze ed evitare confusione. Le razze sono sette e le tipologie di personaggio sono altrettante. Se avessimo realizzato quarantanove personaggi diversi, pensate alla difficoltà di ricordarli tutti e di riconoscere un contadino cinese tra un arciere normanno e una spia maya.

TGM: Quali progetti avete per il futuro?

SW: Si tratta di segreti non rivelabili, a meno che non vogliate assoldare qualche spia in una locanda e inviarla presso i nostri studi...

TGM: Ssaluuto...

e attendendo una risposta. La stessa tecnica è utilizzata per gestire i rapporti diplomatici con gli altri regni. In pratica è possibile aprire una finestra di dialogo in cui selezionare vari messaggi e varie opzioni da inviare in richiesta o in risposta. Questa possibilità è utilissima nelle partite multiplayer (il gioco supporta la rete locale o Internet per sette giocatori), dato che oltre ai messaggi convenzionali è anche possibile interagire con gli altri partecipanti. Insomma, se questo diecimila caratteri sparsi (e devo ancora aggiungere un po' di box e le dida) non vi sono sembrati abbastanza per capire che Seven Kingdoms è un buon titolo leggetevi pure il commento e trate le opportune conclusioni.

Stefano "Seven Duspa" Lisi

PC

Seven Kingdoms è un bel gioco. Su questo credo ci sia assai poco da discutere. Potrà non piacere a tutti, potrà stancare

qualcuno abituato solamente a correre per corridoi imbracciando uno sparachiodi, potrà sembrare ostico ad altri, ma la completezza e l'accuratezza delle varie sezioni è quasi impressionante - e senza che tutto ciò intacchi minimamente la giocabilità. Certo, non si tratta di un titolo semplice e pertanto non sarà alla portata di tutti. Gli appassionati lo adoreranno, mentre i digiuni di strategici gestionali potrebbero trovarlo un ottimo mentore o maestro per avvicinarsi a un genere accattivante, anche se non facile.

L'aspetto grafico, per quanto in un gioco del genere non sia assolutamente fondamentale, è buono, con molte unità, molti edifici diversi e una splendida alta risoluzione che consente di evidenziare anche i più piccoli particolari. Le animazioni sono quel che sono e bisogna ammettere che in giro si è visto decisamente di meglio. Il sonoro è notevole, sia per quanto concerne le musiche che per gli effetti (non solo il grugnire dei vostri soldati, ma anche gli agenti atmosferici e tutta una serie di rumori e suoni che creano la giusta atmosfera).

La giocabilità è a mio avviso molto elevata in quanto, pur trovandoci di fronte a un titolo non semplice, il comodo e completo tutorial, la possibilità di avere un help on line e l'immediatezza del sistema di controllo, conferiscono a Seven Kingdoms un buon feeling anche per lo stratega meno esperto. La longevità è altissima, date le varie tipologie di partita disputabili e le varie campagne predefinite. Inoltre, si tratta di un tipo di videogioco dalla durata praticamente infinita, sempre a patto di riuscire a farsi accalappiare dallo schema e dalla vicenda narrata. Le innovazioni tecnologiche, le alleanze, le scoperte e le guerre si susseguiranno in un crescendo di emozioni che vi inchioderà alla sedia per settimane. Da un punto di vista tecnico, il gioco targato Interactive Magic non fa assolutamente gridare al miracolo, ma quello che gli si chiede di fare viene eseguito senza indugi. L'intelligenza artificiale del nemico sembra ben bilanciata e la sfida non si rivela mai frustrante. Tanto per riprendere le parole iniziali, un bel gioco, non c'è che dire.

H A R D W A R E

Per giocare a Seven Kingdoms avrete bisogno di un processore Pentium (va bene anche un vetusto 90), 16MB di RAM, lettore a quadrupla velocità, Windows 95 e una bella SVGA. Completano la dotazione di accessori il mouse e una scheda sonora Win 95 compatibile.



EAST FRONT

Gli esagoni diventano tridimensionali e si fanno sempre più cattivi: la seconda guerra mondiale è un evento ancora aperto a tutte le possibilità...

East Front è un gioco strategico a turni, con il terreno suddiviso nelle classiche caselle esagonali; essendo lo spazio a mia disposizione quanto mai angusto, eviterò di spiegare concetti sui quali, negli ultimi dodici mesi, sono ritornato chissà quante volte. Vi consiglio di riferirvi alle puntate precedenti, oppure di tenere in mente questo semplice concetto: un gioco "esagonale" si pone sempre l'obiettivo di ricreare il più fedelmente possibile una o più guerre combattute nel passato o in un ipotetico futuro, cercando di riprodurre molteplici fattori quali la stanchezza delle truppe, il logoramento dell'esercito, i problemi strategici e tattici da affrontare durante le battaglie e via dicendo. Alla pari di Panzer General II, East Front offre uno scenario a tre dimensioni (sebbene visto dall'alto), nel senso che il terreno può trovarsi ad altitudini differenti e, come avviene nella realtà, chi si trova su una posizione più elevata può prendere meglio di mira il nemico. Naturalmente, la conformazione fisica del territorio influenza anche l'esito degli scontri, dal momento che attaccare nella boscaglia è indubbiamente differente che non farlo in campo aperto. In ogni caso, la novità più grande introdotta dal titolo della Empire riguarda un concetto che potremmo definire "profondità" della battaglia; in altre parole, solitamente vi viene assegnato un certo numero di unità, che dovete opportunamente gestire al fine di avere la meglio sul nemico. Nel nostro caso, invece, se deciderete di comandare un battaglione dovete affrontare problemi tattici notevolmente differenti rispetto a quelli che riguarderanno un comandante di divisione: nel primo caso, le unità a vostra disposizione sono poche e dovete principalmente preoccuparvi di assaltare un ponte, liberare una postazione e via dicendo; nel secondo, invece, la vostra visione del campo sarà molto maggiore (in effetti, un comandante di divisione ha molte più responsabilità) e gli obiettivi varieranno di conseguenza. In tutto, è possibile giocare le battaglie a cinque livelli di profondità: comandante di battaglione, reggimento, brigata, divisione e corpo, in ordine crescente di complessità. All'ultimo livello, il gioco è a mio parere quasi ingestibile, dal momento che la mappa è piena zeppa di unità

A livello di comandante di battaglione, i problemi che si devono affrontare sono piuttosto semplici, dal momento che il numero di unità a disposizione è sempre basso: assalto a un ponte, assedio di una postazione... Tutti problemi all'ordine del giorno.



Nell'angolo in basso a destra potete osservare un cruento scontro fra alcune delle nostre unità; la rappresentazione della città è graficamente molto gradevole.

e un solo turno può richiedere anche più di mezz'ora. In ogni caso, è bene che vi rendiate conto della straordinaria importanza della novità introdotta: East Front offre un numero di problemi di ordine tattico e strategico semplicemente imparagonabile a quello di tutti gli altri titoli del settore; chi era solito scoraggiarsi a causa del numero di unità da gestire, generalmente troppo alto, troverà finalmente qualcosa che si adatti alle sue ambizioni. Altra novità: potete decidere se guidare tutti i carri oppure la fanteria, con i relativi problemi del caso.

È disponibile un'esagerazione di campagne,



In questa missione stiamo comandando la fanteria e il pericolo di cadere in agguati mentre si attraversa quella boscaglia è notevole.

oltre a un generatore casuale di missioni, quindi sia dal punto della personalizzazione delle partite che da quello della varietà delle stesse siamo a livelli sensazionali. Purtroppo, i programmatori hanno mancato il colpaccio a causa di una manciata di fattori, certamente non trascurabili: anzitutto, l'interfaccia è a dir poco assassina, visto che costringe all'utilizzo pressoché casuale (almeno rispetto a quanto siamo abituati a fare) sia del mouse che dei pulsanti grafici sullo schermo. Non si tratta di una impostazione differente, ma di una irrazionalità presente in molte operazioni che mi ha fatto imbufalire: per effettuare un attacco è necessario cliccare col pulsante sinistro sull'unità, col sinistro su un apposito pulsante, e col destro sul bersaglio; questo non è che un

REVIEW

Non pensate che ho scattato un'immagine di una porzione di area in cui non fosse presente nemmeno un'unità: in realtà, queste ultime si camuffano così bene sul terreno che non le vediamo neanche noi.



pallido esempio, visto che i pulsanti del mouse sembra siano sempre richiesti a casaccio. Dal punto di vista della grafica, non posso esprimere la mia soddisfazione: pregevole la rappresentazione in 3D, peccato che le unità siano pressoché indistinguibili dal terreno al livello massimo di ingrandimento mentre, allargando un po' l'inquadratura, il tutto è talmente piccolo che sembra di giocare su una scacchiera.

Infine, malgrado si sia posta una notevolissima attenzione sulla personalizzazione delle partite, non sono stati riprodotti alcuni elementi che avrebbero certamente aumentato il livello di realismo: parlo della possibilità di tendere imboscate (in modo voluto, non mediante il semplice collocamento a caso di qualche unità), di circondare il nemico e infliggergli pesanti perdite, di trarre giovamento dalla presenza di un generale nei dintorni (soprattutto dal punto di vista dell'organizzazione delle unità)... Per contro, ho apprezzato la presenza dei rinforzi, che giungono in campo secondo il piano programmato, che viene però influenzato da un fattore di aleatorietà.

Mauro Bossetti

PC

East Front ha mancato veramente il colpo: l'orribile interfaccia grafica, la mancanza di alcuni elementi che avrebbero reso i com-

battimenti ben più realistici e l'azione sul campo un po' più varia, nonché la qualità della grafica piuttosto scarsa, riescono talvolta a far dimenticare che le possibilità offerte dal gioco sono infinite. Mi riferisco ovviamente al fatto che è possibile comandare eserciti di proporzioni sempre maggiori, con i problemi tattici e strategici che cambiano di conseguenza. Il problema è che, una volta giunti sul campo, i difetti si fanno sentire. Malgrado ciò, mi sento di consigliare il titolo a tutti gli appassionati del settore - per lo meno in attesa di Civil War 2.

H A R D W A R E

Come al solito, dei requisiti tecnici non se ne parla da nessuna parte, per cui a occhio e croce direi che vi serve un Pentium 90, Windows 95, 16 mega di memoria e da 30 a 300 mega sull'hard disk.



TOCA
TOURING CAR
championship



Dura la vita del pilota di macchine: mai una volta che si possa provocare della sana distruzione senza venire beccati; guardate la Formula Uno, ad esempio: non si può neppure cercare di vincere un Campionato del Mondo a sportellate, che subito tutti mettono in dubbio le doti di un pilota osannato fino a cinque minuti prima. Pazienza, fortuna che esistono i videogiochi, dove possiamo sfogarci anche noi: precedenti illustri, nella storia delle simulazioni del campionato Turismo, mi pare proprio che non ce ne siano, perciò questo TOCA Touring Car dell'amata Codemasters rappresenta, a suo modo, un tocco di novità nel genere abusato dei giochi di guida. A questo proposito, avete notate come questo sia in realtà l'unico genere di giochi che esiste da sempre e che continua ancora oggi a offrire titoli eccezionali senza mai passare di moda? Credo che il motivo risieda nel fatto che, per quanto si possa parlare di innovazione, la guida è sempre la guida, e altro non si può fare che avvicinarsi a una sua perfetta simula-

Ma secondo voi, solo perché ho fatto intenzionalmente saltare il cofano a due macchine avversarie provocando un incidente frontale, è proprio il caso di squalificarmi?

zione: parrebbe che, visti anche i titoli di questo mese (mi riferisco a FI della Ubisoft), non siamo troppo lontani da questo obiettivo. Il suo indiscutibile apporto lo dà anche TOCA, che non a caso offre una riproduzione pressoché inappuntabile del campionato Turismo inglese, con tanto di macchine

e circuiti ufficiali replicati con precisione millimetrica. Personalmente non sono mai stato a vedere una gara di Gran Turismo, sebbene se ne tengano anche da noi; in realtà dovrebbe essere una specialità ben più appagante, per il "common driver" quale tutti siamo, rispetto ai più improbabili rally o alla Formula Uno. Sono pur sempre auto che si può andare a vedere in qualunque autosalone, per quanto pompose e addobbate con minigonne e spoiler manco fossero la macchina del Duxpa (l'unico personaggio che, tra gli optional per la sua nuova macchina, avrebbe rinunciato ad air bag e climatizzatore pur di avere l'alettoncino posteriore). Tuttavia, ho sempre trovato le gare di Turismo un po' noiose, forse proprio perché si vorrebbe guidarle, certe macchine, invece di vederle in mano a qualcun altro: e allora, ecco TOCA!

Afferrate il volante di uno degli otto bolidi, con tanto di colorazioni ufficiali e sponsor vari, e gettatevi nella mischia su nove circuiti inglesi, tra cui alcune piste storiche come Brands Hatch, Doning-



Lo split-screen a due non presenta difetti evidenti: è fluido, giocabile e divertente tanto quanto il gioco in singolo, perciò via alle grandi sfide (anche se necessariamente meno epocali di quelle a Micromacchine). Si può anche giocare in split con tre o quattro giocatori (mai visto su PC), ma ci vuole una workstation per andare fluidi: nemmeno sul P200MMX+3Dfx c'è stato verso.

Con la Ford Mondeo a Donington... I circuiti sono riprodotti con precisione millimetrica, e non è un modo di dire: come per le macchine, sono stati praticamente scansionati al laser per assicurare la fedeltà assoluta della loro controparte digitale.



La visuale interna offre due interessanti spunti: la bellissima animazione delle mani del pilota e lo spettacolare effetto "screen-tilt", che trasmette alla grande scossoni e sbattimenti vari.

ton e Silverstone. Touring Car, pur vantando quel livello di dettaglio al limite della certosità di cui vi ho già detto, non è un gioco che pretende di offrire il rigore simulatorio, ma sceglie una strada ibrida che, secondo me, risulta azzeccata per un gioco di questo tipo. Le macchine, infatti, si comportano con grande realismo (e sono ben differenziate tra loro), ma l'immediatezza del gioco non è compromessa da complicati setup della vettura: in realtà, non si può alterare in alcun modo l'assetto, cosa che potrebbe lasciare un po' seccati i più ingegnerizzati fra di voi. Ciò non significa, comunque, che TOCA sia un gioco "plug & play" perché, come ho detto, lo studio fisico che sta dietro al comportamento delle vetture c'è e si vede: le prime volte si rimane addi-

La mitica Cicciomobile-Audi A4 ingrandita all'inverosimile: non si tratta di una visuale giocabile, ma dello sfavillante screen-grabber del gioco (tutti dovrebbero averne uno così!!)



Neveca e la nostra Honda Accord è uscita un po' malconcia dallo scontro con questa Vectra: notate la quantità di particolari "ammaccabili" di cui è dotata ogni vettura.

rittura sconcertati dalla sensibilità dello sterzo e dalle reazioni giustamente scomposte delle vetture. Le regole ufficiali della Touring Car consentono la partecipazione al campionato ai soli modelli di serie, prodotti in almeno 25,000 esemplari; i motori possono essere al massimo di 2,000cc, il cambio meccanico a sei marce, ed è vietato ogni tipo di dispositivo elettronico e la turbocompressione. Non crediate, comunque, che quelle che si vedono in pista siano neppure vicine parenti delle macchine "ufficiali": in fondo, in comune hanno poco più che la scocca e la carrozzeria. La differenza più sostanziale, più che l'aumentata potenza, la fa il peso, fortemente ridotto: non deve essere affatto male guidare un'elegante modello come l'Audi A4 in una configurazione che permette di raggiungere i 270 Km/h e di arrivare a cento all'ora in meno di sei secondi, non credete? Ma parliamo un po' delle modalità di gioco: il piatto forte è il campionato, imprescindibile soprattutto perché vi fa guadagnare l'accesso a tutti i circuiti del gioco. Inizialmente, infatti, non disponete che di Donington Park e di Silverstone: dovete completare con successo le gare seguenti in modalità campionato per rendere disponibili i relativi tracciati nelle corse a cronometro e nel multiplayer. Per quanto riguarda queste ultime due modalità, c'è da notare la presenza della ghost car (che si può salvare a parte e scambiare con altri giocatori, anche su Internet) e lo split-screen multiplo, fino a quattro giocatori in contemporanea (anche se non mancano le possibilità di collegare due PC in rete, o



L'altra visuale esterna, con la Cicciomobile-Peugeot 406 impegnata sul rettilineo di partenza.

MACROMACCHINE



Il titolo è un ovvio riferimento a Micromachines V3, nella accezione un po' burlesca con cui è stato ribattezzato in redazione: le otto macchine presenti in TOCA ricalcano fedelmente (e quando dico fedelmente, intendo proprio fedelmente...) quelle che gareggiano nel campionato turismo britannico. Si tratta di Ford Mondeo, Honda Accord, Audi A4, Volvo V40, Vauxhall Vectra, Renault Laguna, Peugeot 406 e Nissan Primera. Tutto qui? Come se non fosse abbastanza, si possono anche ottenere due macchine supplementari inserendo l'apposito cheat code: a voi guadagnarvelo, intanto nelle foto di queste pagine potete vedere uno dei due modelli. Vi rivelo solo che le caratteristiche specifiche di queste due macchine sono rispettivamente "Cromo: eccessivo" e "Cannoni: molti": evidentemente alla Codemasters non sanno perdere il tocco goliardico che permea Micromachines... A parte questo, le macchine hanno, ovviamente, differenti comportamenti; la più notevole distanza se la prende la Audi A4 dal resto del gruppo, in quanto unica vettura a trazione integrale. Va benissimo se piove o neveca, ma a causa del suo maggiore peso è svantaggiata in condizioni normali. La macchina più potente è la 406, con i suoi 300 cavalli a 8300 giri, quella più farlocca è la Mondeo, con "soli" 295 cavalli (non un gran differenza, dopotutto). A livello di guidabilità credo che proprio la Mondeo, assieme alla Accord, meriti la palma della stabilità, mentre in quanto a estetica, i colori sgarbanti della Laguna (vero, Marco?) ottengono il nostro plauso.



E queste? Cosa ci fanno due Cadillac rosa in mezzo a una pista da gran turismo? Non posso dirvelo, ma se sarete davvero bravi lo scoprirete da soli...



REVIEW

Poteva mancare la foto di un bell'incidente di gruppo? No, infatti.

sulla guida è realistico e, quindi, non parliamo di semplici ritocchi estetici. Le visuali di gioco sono quattro, due classiche esterne, una dal cofano (piuttosto inutile) e una bellissima visuale interna. La grafica parla da sé e il livello di dettaglio delle vetture (personalizzabili con il proprio nome) è semplicemente eccezionale. Pensate, poi, che i piloti sono modellati sulle loro controparti reali e si comportano con voi secondo quanto voi fate con loro: se buttate fuori qualcuno all'ultimo giro di una gara decisiva, potreste ricevere pan per focaccia al turno successivo. Io vi ho avvisati: la Sacra Sportellata di Hokuto è sempre in agguato.

Jacopo "JPS" Prisco

di giocare tramite modem). Le gare del campionato si compongono di due manche, con le relative sessioni di qualificazione: ci sono 16 macchine in griglia e avete un numero minimo di punti da raccogliere per proseguire, stabilito in base a uno dei tre livelli di difficoltà. Attenzione a fare troppo i ganassa, però, perché durante il campionato si viene sanzionati per la guida pericolosa: andate a sbattere contro gli avversari con troppa violenza e rischiate di perdere punti preziosi. Una delle cose più divertenti del gioco è la possibilità di modificare le condizioni climatiche, che si traducono in effetti grafici davvero fuori parametro: sole, nuvole, pioggia, neve e persino temporale, con tanto di tuoni e fulmini; il riflesso delle condizioni meteo



Il realismo delle immagini in condizioni di pioggia è semplicemente impressionante.

La Cicciomobile-Mondeo si sta facendo giustizia da sola: perché a me è saltato il cofano al primo giro e voi altri siete tutti intatti? Eccovi serviti...



PC

Poteva forse fallire la Codemasters con un gioco di guida? Nient'affatto, e non a caso TOCA è un gran

gioco, in assoluto uno dei migliori di sempre (per quanto concerne le simulazioni automobilistiche) per PC. Pur non essendo del tutto immediato, visto che il controllo delle vetture richiede un certo apprendimento, TOCA è comunque fluido, veloce e divertente. Inoltre, il campionato Turismo è senza alcun dubbio una scelta azzeccata per una simulazione, visto che pur trattandosi di corse sportive non hanno quella "asetticità" che caratterizza la Formula Uno (leggi: vai di sportellate...) e neppure la confusione delle Stock Cars; insomma, un buon equilibrio tra guida folle e traiettorie pulite. Manca però qualsiasi possibilità di intervenire sull'assetto della vettura, e ciò stride un po' con l'aspetto tecnicamente rigoroso del gioco: avrebbe fatto piacere poter smanettare con gomme, alettoni e taratura delle sospensioni, ma pazienza. La grafica è spettacolare, e a questo proposito credo che le foto parlino da sole: i circuiti sono nove e il gioco è una brutta bestia, nel senso che è parecchio difficile e non mancherà, quindi, di impegnarvi a lungo. I tanti tocchi di classe come le condizioni climatiche, le auto segrete e i numerosi trucchi (a voi scoprirli!) sono piacevoli ciliegine su una torta decisamente ben confezionata. Certo, vi vuole un bell'hardware e la 3Dfx è praticamente d'obbligo (e alla relativa versione si riferisce il voto globale), ma state tranquilli che se cercate un bel gioco di guida un po' diverso dal solito, con TOCA andate a colpo sicuro.

H A R D W A R E

I requisiti minimi parlano di un P133: il gioco sfrutta ovviamente l'accelerazione hardware e, anche se è presente anche una versione software-only, non ve la consiglio affatto: assolutamente necessaria, quindi, almeno una scheda compatibile Direct3D (ma in questo caso, aggiungeteci pure un P166) e vivamente raccomandata la 3Dfx. Io ci ho giocato con un P200MMX e una Monster, e in questa configurazione (ci mancherebbe), il gioco era pressoché perfetto: se avete la Voodoo, comunque, credo che il P133 di cui sopra possa bastare. Poi, 16 mega di RAM la scheda audio, il CD 4X e un volante o un buon joystick analogico, che sono caldamente raccomandati.

PRESENTAZIONE	●	93
GRAFICA	●	
SONORO	●	
GIOCABILITÀ	●	
LONGEVITÀ	●	
		GLOBALE

CARMAGEDDON

REVIEW

"Come in Lost World, "qualcosa è sopravvissuto"... E' giunta l'ora di risalire in macchina e porre rimedio a questa incresciosa situazione.

"L'anno è il 2028. Le radiazioni solari hanno contaminato l'atmosfera, trasformando l'80% della popolazione mondiale in una massa di malvagi zombi. E' un'epoca di pace, dove le armi sono una cosa dimenticata appartenente al passato, e la razza umana ha una sola possibilità... Difendere la società, come noi la conosciamo, con le macchine. Tutti i pedoni sono stati evacuati dalle strade. Carmageddon è la nostra sola speranza..." Questa è la ridicola premessa sulla quale si apre la versione "riveduta e corretta" di Carmageddon. Inizialmente, il gioco era molto meno edificante, e la trama era più o meno questa: voi siete un folle maniaco, e correte per le città disseminando morte e distruzione. Poi sappiamo tutti come è andata a finire: insurrezioni di idioti e benpensanti (insieme che si intersecano, spesso e volentieri) hanno virtualmente costretto la SCI a produrre in fretta e furia una versione più addolcita, dove il nostro prode Max Damage era semplicemente un benefattore costretto a ripulire le città dai "pericolosissimi" zombi. Il risultato? Chi non gradiva la violenza del gioco ne è stato alla larga comunque, e chi invece ci voleva giocare lo ha comprato lo stesso, cercando poi di procurarsi qualche programma che riportasse il gioco al suo stato originale. Ma questo è Carmageddon, e noi siamo qui per parlare dello Splat Pack, e cioè un vero e proprio data disk per quello che è il gioco di guida più atipico che si sia mai visto. Dunque, che cosa ci offre questo Splat Pack? Innanzitutto, va chiarito che non si tratta di un Carmageddon 2 (che, peraltro, è già in lavorazione) e quindi sfrutta integralmente il motore del primo. Dimentichiamoci quindi una possibile maggiore fluidità, un utilizzo un po' più sensato delle risorse di sistema o che so io - a meno che non si possieda una 3Dfx. Ebbene sì, miei cari, la prima novità è proprio costituita dal supporto delle varie Monster, Righteous e compagnia bella, supporto che può essere esteso dallo Splat Pack all'originale Carmageddon e che garantisce tanta fluidità



La vecchia Eagle ci ha guadagnato non poco nel passaggio da Carmageddon allo Splat Pack. Per lo meno, non ha quella lama sopra la carrozzeria...



Per lo meno, la macchina di Alfonso Spaghetti non è un catorcio...



Il camion incute un certo timore...

Ma che manifestazioni d'affetto, al nostro passaggio... Siamo portatori di gioia e felicità. Guardate come saltano festanti...



dità e alta risoluzione. Inoltre, la struttura del gioco vero e proprio è rimasta la stessa - si fanno soldi e punti investendo gente e sfasciando gli avversari, si sale in classifica, si affrontano altre piste. A questo punto, le aggiunte rimaste sono quasi di natura cosmetica: ci sono un bel po' di macchine nuove, e cioè ben diciannove (o diciassette, se non contiamo le due Eagle "remixate") che spaziano dall'esilarante camion chiamato Rig 'o Mortis (pilotato da una certa Mother Trucker), alla macchina di Interstate '76, passando per una tristissima sportiva gialla guidata dal gangster Alfonso Spaghetti - e qui siamo proprio tornati ai tempi di Ravioli Mafiosi (il pugile di Frank Bruno's Boxing, se ve lo ricordate siete bravi). Questa è l'immagine italiana nel mondo? Speriamo di no. Comunque sia, le macchine in tutto ora sono 30, e quelle guidabili tramite furto sono ben 14, anche se alla fine si utilizza sempre la Red Eagle perché in fondo è la migliore. Tutta questa bella serie di veicoli può essere utilizzata in un bel malloppone di scenari

Se questa non è la macchina di Interstate '76...



nuovi: ci sono le rovine inca, la pista di Formula 1, Alcatraz (il quadro più brutto del mondo), un complesso di isole, un castello medievale, un quadro tra i ghiacci e addirittura l'inferno. Gli scenari, a loro volta, sono popolati da nuovi pedoni (e non zombi: il CD dello Splat Pack contiene mille cose, compresa una miriade di patch vari per avere sangue, zombi, robot o quello che vi pare), e cioè delle ragazze che assomigliano in maniera sorprendente alle Spice Girls (così imparano a cantare Spice Up Your Life, che fa davvero schifo), qualche strano individuo e addirittura Elvis (che però non muore mai, nonostante lo investiate migliaia di volte, perché lo sanno tutti che "il Re è vivo"). Insomma, tante belle cosine per rispolverare la vostra copia di Carmageddon... E ricordatevi, "solo sul tuo PC, MAI sulla strada!"... Tsè!

MA

PC

Posso tranquillamente ammettere - tanto l'ho già fatto nella recensione di Carmageddon - di essere uno di quei

sadici, maniaci e frustrati che hanno apprezzato il gioco originale. In realtà, non godo particolarmente nell'investire una vecchietta o Elvis Presley o nello sgombrare sul sangue. Semplicemente, mi diverto un sacco a far compiere all'auto le evoluzioni più improbabili, e comunque di solito sono troppo impegnato a speronare gli avversari per inseguire una mucca. Carmageddon è per me un gioco divertente, e questo Splat Pack risulta parecchio utile in quanto introduce qualche elemento nuovo, anche se alla fine codesti elementi sono più di carattere cosmetico che altro. Il supporto 3Dfx (per chi lo può sfruttare) aiuta a smussare molti degli angoli grezzi del titolo originale, anche il gioco accelerato ha comunque problemi di clipping abbastanza visibili e alla fine, il PC che vi serve per far girare il tutto non è che diventi più piccolo, anzi. E' un peccato comunque che i programmatori non abbiano approfittato dell'opportunità di inserire qualche elemento del gioco in più, qualche modalità nuova, qualche bonus inedito e interessante, macché. Insomma, tanto per non farla lunga, installando lo Splat Pack non è che succeda poi molto: se Carmageddon vi piaceva, questo data-disk vi invoglierà a giocarci di nuovo per vedere tutte le piste e tutte le auto, se non vi è piaciuto, invece, non cambierà nulla. Aspettando Carmageddon 2, non mi rimane che proporre la stessa identica pagella dell'altra volta...

H A R D W A R E

Prendete lo stesso PC con il quale avete fatto girare Carmageddon (più o meno un P166 con 16 mega di RAM) e andrà bene. Se poi ci buttate dentro una 3Dfx è anche meglio, visto che potrete giocare in alta risoluzione con una fluidità più che accettabile senza doversi comprare il computer della NASA. Tenete conto però che l'installazione massima si babba complessivamente trecentoquaranta mega di spazio - probabilmente sarete costretti a cancellare tutte le GIF del Papa Buono che tenete sull'hard disk per far spazio allo Splat Pack e a Carmageddon (che è necessario per far girare il "data-cd").

PRESENTAZIONE
 GRAFICA
 SONORO
 GIocabilità
 LONGEVITA'

89

GLOBALE



REVIEW

Una foto ravvicinata per darvi un'idea della grafica eccezionale: guardate un po' gli effetti di luce sulla biglia numero sette! (Certo che da questa visuale sembra un po' Doom... mmmh, magari si potrebbe pensare ad un ibrido... che ne dite?).



Maniaci delle quindici palle, gioite!

Per la gioia degli appassionati, ritorna Virtual Pool: quella che era già la miglior simulazione di biliardo disponibile sul PC si ripresenta con ulteriori migliorie, non solo grafiche.

Cominciamo a parlare proprio di queste, così i possessori del vecchio VP si potranno fare un'idea delle modifiche apportate... dunque, innanzitutto c'è il supporto nativo di Windows 95, comprensivo di Direct3D: a parte questo, la grafica è decisamente più bella, come potete vedere dalle foto. Le biglie sono di un realismo impressionante, il tavolo è texturizzato ed è possibile attivare la simulazione di un ambiente di contorno 3D che, senza ovviamente cambiar nulla del gioco, vi darà davvero l'impressione di essere al bar sotto casa: potrete scegliere tra più ambienti, diversi anche per illuminazione del tavolo!

E' inoltre supportata la profondità di colore a 16 bit (leggi 65.000 colori), che rende tutto veramente più appetibile.

Una delle cose più difficili per un gioco del genere è rappresentare in modo fedele la peculiare meccanica delle biglie, date le complesse interazioni tra loro e con le sponde del tavolo; il tutto è reso più complesso dalla presenza di tiri ad effetto e piacevolezze del genere.

Ebbene, la fisica di Virtual Pool 2 è di un'accuratezza impressionante: tutto è stato preso in considerazione, addirittura la possibilità di schiacciare la palla bianca contro il tavolo, colpendola sul lato per dare origine a tiri curvi e salti degni del film "Lo Spaccone".

Anche qui, notevoli sono i miglioramenti apportati rispetto al predecessore. L'unica cosa che ho riscontrato è una certa ipersensibilità delle biglie, che spesso prendono effetti strani anche se vengono colpite in pieno: credo comunque che sia

dovuto al fatto che stavo giocando su un tavolo professionale (che, devo ammettere, nella vita reale non ho mai provato).

Oltre al gioco vero e proprio sono poi disponibili un sacco di clip video divisi in due gruppi: quelli di Mike Sigel costituiscono un vero e proprio minicorso di biliardo, mentre l'ex campione mondiale Lou "mitragliatrice" Butera (chiude un tavolo in un minuto e mezzo, dalla spaccata!) vi mostrerà alcuni colpi francamente al limite della realtà, che potrete provare voi stessi.

Ci accingiamo a spaccare, ed io ho voluto allontanarmi con la telecamera per mostrarvi l'inedita possibilità di giocare all'interno di un ambiente 3D di contorno al tavolo vero e proprio: ce ne sono diversi, e cambia anche l'illuminazione. Niente di speciale, ma piacerebbe all'ispettore Gadget.



Mi rendo conto adesso che, dato che VP2 è un seguito, ho impostato la recensione sul paragone col predecessore, e chi non conosce l'originale potrebbe avere dei dubbi circa il sistema di gioco vero e proprio.

Ebbene, sappiate allora che l'interfaccia di gioco è incredibilmente intuitiva e che - compatibilmente al fatto che si sta giocando sul PC e non in sala - i movimenti sono del tutto analoghi al vero biliardo e anche la "forma mentis" del giocatore non è dissimile.

Questo è dovuto al sistema di controllo basato sul mouse, di eccezionale sensibilità, ed al fatto che è possibile giostrare a proprio piacere tra più punti di vista, dimodoché vengono minimizzate le limitazioni connesse al fatto che tutto viene visto attraverso un monitor.

Praticamente si può esaminare il tavolo da tutte le angolazioni, né più né meno come nella realtà, per poi colpire la palla con il movimento del mouse che simula quello del braccio quando si muove la stecca.

E' possibile determinare con assoluta precisione la forza del tiro, nonché la posizione precisa d'impatto sulla "cue ball" bianca.

Notevole è poi il fatto che non c'è un solo parametro del gioco che non possa essere customizzato dall'utente: dalle dimensioni alla fisica del

tavolo, alla possibilità di organizzare qualsivoglia torneo (ci sono 128 avversari computerizzati di diversa abilità, tutti con le loro statistiche!), fino a particolari come il colore del panno. Sono alla fine: prima di passare al commento, però, non posso non segnalarvi il numero di giochi supportati: sono nove diversi, dal "125" alle 9 palle al classico "piene contro fasciate", molti dei quali disponibili con una gran varietà di regole diverse. Che dite, questo VP2 meriterà? Mi sembra di essere stato chiaro...

Stefano "Machine gun" Gaburri (figuriamoci...)

PC

Il giudizio su questo gioco è assolutamente facile: si tratta senza dubbio del miglior simulatore di biliardo mai visto.

Bella roba, direte voi, data la carenza di rivali in questo campo; ma anche se ce ne fossero tanti il risultato sarebbe probabilmente lo stesso, vista l'assoluta qualità di Virtual Pool 2 sotto tutti i punti di vista. Fisica delle biglie, grafica curatissima, facilità d'apprendimento, sensibilità di tocco e interfaccia rendono VP2 un piacere senza difetti, i giochi supportati - come abbiamo visto - sono veramente tanti, ed è fuor di dubbio che la longevità sia, come si dice in redazione (locuzione introdotta dallo stesso Shogun) "fuori parametro". Dopo aver a lungo ponderato quali potrebbero essere i difetti di questo titolo, ne ho trovato uno solo: il fatto che, quando vi trovate la "palla in mano", questa sia incollata al tavolo per cui, qualora voleste metterla in un angolo circondato da molte biglie, questo potrebbe rivelarsi impossibile perché non potete passare attraverso le biglie stesse piazzando quella bianca. Ma vedete voi stessi come quest'eventualità sia alquanto remota, tanto che potreste pensare che io stia cercando il pelo nell'uovo. Effettivamente è stato solo per caso che io stesso mi sono accorto di questo difetto.

In definitiva, quindi, se avete voglia di giocare a biliardo sul PC... Virtual Pool 2 fa per voi.

H A R D W A R E

Dal momento che si va dalla classica VGA 640x480 a 8 bit fino ad un'incredibile 1024x768 a 65.000 colori, ce n'è per tutti i gusti: il minimo è un 486 con 8 mega di RAM, fino all'improbabile supporto del Pentium II/Pro. Come se ce ne fosse bisogno... comunque il supporto Direct3D è comodo. Potete intuire, dato il gioco, che la scheda sonora può davvero essere salsiccioclonazza come vi pare, e per quanto riguarda lo spazio su disco ho buone notizie: bastano 4 mega liberi. Sempre più superfluo, infine, segnalare la necessità di possedere un lettore CD-ROM.

Come potete vedere, non è possibile - come nel Virtual Pool originale - far passare la stecca attraverso le biglie o, come in questo caso, le sponde del tavolo.



Guardate un po' che cosa vi ha preparato Stepan "Vincent Lauria" Stepanous: un tiro "a saltare" la biglia numero 1, vista da dietro il bersaglio ovvero la blu. Bello, eh?

PRESENTAZIONE ●●●●●

GRAFICA ●●●●●

SONORO ●●●●●

GIOCABILITÀ ●●●●●

LONGEVITÀ ●●●●●

92

GALEA



Dopo il libro, il film, il videogioco e i pupazzetti di gomma, ci mancava solo il flipper. Che la grande mestizia scenda su tutti noi...

La dinosauromania non accenna a diminuire e puntuale come un orologio svizzero rotto (nulla è più preciso di un orologio fermo...) la Sierra ci propone l'ennesima variante sul tema con questo Ultra Pinball, un gioco di flipper che piacerà ad alcuni e sarà snobbato da altri. Non che il lavoro della software house di Roberta Williams sia così brutto, anzi, ma in tutta sincerità vedo questi giochi come appartenenti a un genere ormai superato e sicuramente di scarsa attrattiva sulla grande massa. A qualche maniaco o a qualche patito potrà anche far salire la pressione, ma il rischio di voltare pagina rimane alto per tutti gli altri. Dopo i fasti dei titoli della 21st Century, caratterizzati da tavole enormi e dallo scrolling ubriacante, nonché da rampe intricate e bonus di ogni genere, i flipper su PC hanno subito una brusca inversione di tendenza ed è cambiato anche lo stile e l'impostazione generale. Non solo tavole fisse e raccolte in un'unica schermata, ma anche una visuale non "piatta" e leggermente rialzata in modo da



Uno dei livelli che mi hanno divertito di più: lo scopo è quello di guidare nel labirinto i vari personaggi, indicando loro la strada colpendo gli appositi segnali.

simulare l'effetto prospettico del 3D. Le tavole, pur essendo limitate all'area dello schermo non sono piccole e spesso e volentieri sono divise in più sezioni direttamente collegate, per la gioia degli amanti delle palline multiple e dell'abbondanza di respingenti. Inoltre, è stata inserita una sorta di story mode che rende un pelino più interessante il gioco. Generalmente l'unico scopo che si persegue giocando a flipper è quello di accumulare punti, oltre naturalmente a passare il tempo e a rompere le scatole a chi sta nelle vicinanze. Nel caso di The Lost Continent, invece, dovrete portare in salvo dei simpaticissimi eroi, facendoli giungere sani e salvi all'uscita dal mondo invaso dai dinosauri. Per fare ciò, dovrete riuscire a passare da una tavola all'altra compiendo determinate azioni. Starete intuendo che tutte queste operazioni equivarranno a colpire determinati oggetti con la pallina, o a percorrere determinate sezioni della tavola. In pratica, giocando al flipper dovrete eseguire delle combinazioni di colpi che si ripercuoteranno su ciò che avviene sullo schermo. Detto così potrebbe anche sembrare una "figata" assurda e certamente un po' di aria nuova in un tipo di gioco finora troppo stantio. In realtà, la realizzazione tecnica non proprio eccezionale e l'eccessiva casualità con cui il tutto avviene tolgono un po' di smalto a un gioco che avrebbe potuto essere ben più interessante. Giocando per la prima volta, senza assolutamente sapere cosa fare, ho terminato in una quindicina di minuti tutto il primo scenario. Certo, lo so che sono un campione nato e che se al mio posto ci fossero stati il Bossetti o il Principe (degli imbruttiti...), ancora staremmo a parlare dell'intro e del fatto che quando si nomina un flipper si pensa subito alle palle, ma questa è un'altra storia. I livelli di difficoltà sono due ed è possibile settare tutta una serie di parametri in modo da personalizzare all'inverosimile ogni singola gara e renderla più o meno difficile, indipendentemente dal livello di abilità selezionato. Per il resto, valgono un po' tutte le solite cose che si

Ecco il livello segreto, la schermata conclusiva del gioco. Colgo l'occasione per segnalare la buona qualità grafica e l'effetto di luci e ombre che, per quanto fittizio, non è affatto male.



L'aspetto grafico generale è più che buono, peccato per le animazioni e la sensazione di astrazione dallo scenario delle stesse



M'è venuta la mappazza...

Chi di voi si ricorda del malessere che affliggeva un ancora grasso Nino Frassica in Indietro Tutta? Ebbene, la stessa triste condizione l'ho provata giocando e ancor di più prendendo queste incredibili strisciate che mostrano proprio le diverse mappazze, pardon mappe di gioco. The Lost World si svolgerà su sedici livelli totali, divisi in tre grandi aree: The Valley Ruins, The Lost Temple e Heckla's Chambers. Ecco in tutto il loro splendore le diverse aree di gioco, con indicati i nomi di ciascuna schermata. Dato che sono buono, eviterò di snocciolarvi le istruzioni riguardo a cosa dovrete fare in ciascuna caso. Vi segnalo, poi, la presenza di un ulteriore ultimo livello segreto, la cui foto dovrete trovare sparsa qua attorno.

REVIEW



L'introduzione è assolutamente da dimenticare, perlomeno nella sua porzione introduttiva. Un pelino meglio le viste di gioco in pseudo 3D renderizzato.

scrivono parlando di flipper elettronici e cioè la presenza di rampe e di respingenti multipli, di sezioni bonus e di elementi da abbattere, di porte da aprire e di chiavi da trovare. Vi segnalo, inoltre, la presenza di alcune sezioni arcade che arricchiscono la realizzazione. In alcuni frangenti, infatti, dopo aver eseguito una particolare combinazione di colpi, è possibile accedere a porzioni di gioco arcade in cui lo scopo, variabile di volta in volta, può essere quello di abbattere un dinosauro impazzito, muovere un personaggio o altre diavolerie del genere.

Stefano Lisi

PC

A essere sinceri, non è che mi aspettassi molto da questo titolo e le mie disillusioni sono state in parte rispettate. Dico in parte in quanto, dopo le prime partite, sono stato tentato a mandare tutto al diavolo per una serie di problemi che vi elencherò di seguito. Giocando un po', tuttavia, e soprattutto facendo il callo con i piccoli difetti presenti, ho finito con l'apprezzare lo schema di gioco e il minimo di varietà intrinseca in esso. Da un punto di vista tecnico, il gioco è senza infamia e senza lode, con una grafica di buona fattura e un'alta risoluzione che sembra svolgere bene il suo dovere: i particolari e gli oggetti disegnati sono molti e anche il livello di dettaglio è più che buono. Non convince la scelta cromatica in alcune sezioni, che risultano molto confuse e di difficile interpretazione. Da dimenticare, invece, tutto ciò che è animato su schermo, dato che i movimenti di oggetti e pallina non mi sono sembrati proprio "naturali". La giocabilità, pertanto, ne risente e se a ciò aggiungiamo il fatto che è quasi impossibile effettuare tutti quei colpi spettacolari che denotano l'abilità del professionista (in pratica il "colpo de bacino" che Verdone decantava in Troppo Forte...), ne consegue una certa piattezza di gioco. Le tavole sono molte, anche se la loro complessità media non è certo elevata, e la longevità dovrebbe essere garantita, perlomeno se vi appassionerete alle vicende dei falliti da competizione che dovrete salvare dai terribili dinosauri.

H A R D W A R E

Per giocare con questo lavoro targato Sierra vi basterà avere un Pentium 133 con 16MB di RAM e lettore CD a quadrupla velocità, scheda sonora Sound Blaster o compatibile e un fantastico ratto con una codina lunga lunga. Per girare su macchine meno potenti, è possibile disattivare le animazioni o limitare il sonoro campionato agli 11Mhz.



TGM HARDWARE

Secundo mese di vita per la nostra nuova rubrica dedicata all'hardware, che sembra aver raccolto impressioni più che positive (ma continuate a farvi sentire). Un secondo appuntamento decisamente pingue,

visto che si avvicinano le feste e con esse il momento dei regali, arricchito da uno speciale "concorso" e da una grande notizia.

Per il concorso vi rimando direttamente all'apposito box: sappiate comunque che ci sono da vincere alcune interessanti periferiche audio per pompare alla grande il sonoro del vostro PC; la grande notizia è, invece, l'annuncio del chipset Voodoo 2, che farà presto diventare vecchie le nostre attuali schede 3Dfx.

C'è da essere contenti oppure c'è da disperarsi per aver appena investito i propri soldi in una tecnologia già sull'orlo dell'oblio? Inutile chiederselo, visto che siamo tutti più che abituati alla rapidità con cui la tecnologia dei computer si evolve, frenetica: resta solo da capire quali sono le potenzialità di questo nuovo chipset, e cercheremo di farlo. In quanto a recensioni vere e proprie abbiamo cercato, e cercheremo in futuro, di andare per temi, così da offrirvi una sorta di prova comparativa di sistemi simili su ogni numero: stavolta tocca a joystick e impianti audio, cui fanno compagnia un paio di schede grafiche molto attese.

pagine, che si completano con uno speciale sul Pentium II, e che spero possano indirizzarvi verso acquisti più ponderati. Prima di chiudere vi segnalo un piccolo cambiamento nella nostra pagella: al posto del dato relativo al produttore, che è già chiaramente indicato nel titolo di ciascuna recensione, ho pensato di inserire quello relativo al distributore italiano, ben più utile per chi intende procedere all'acquisto. Vi ricordo poi il nostro scintillante indirizzo, cui inviare commenti e richieste di qualunque genere, oltre alle domande del Q&A (che manca il debutto per motivi di spazio): tgmmhardware@technologist.com. Anche stavolta è tutto, e non mi resta che lasciarvi con il più abusato degli auguri: buona lettura.

Jacopo Prisco

CREATIVE GRAPHICS BLASTER EXXTREME



Dopo la 3DBlaster, che forse ha fatto il suo tempo, e la Graphics Blaster 3D, che montava il malfamato chip Laguna di Cirrus, la Creative ci riprova con questa Graphics Blaster Exxtreme. Si tratta ancora una volta di una soluzione integrata 2D/3D, che promette ottime prestazioni a basso prezzo. La scheda è frutto della collaborazione di Creative con la 3DLabs e di quest'ultima monta il processore Permedia 2, che è l'evoluzione di un chip

riconosciuta ma le texture non venivano applicate cosicché tutto era bianco latte. Dopo aver letto sul sito Creative come ovviare a questo problema ho potuto finalmente giocare ad entrambi: ah ah, qui la differenza con le varie Monster, Righteous e compagnia Voodoo si è fatta sentire. Comunque, a differenza delle schede 3Dfx, la GB Exxtreme



già usato su alcuni coin-op. Oltre a questo può vantare 4 mega di SGRAM on-board con un DAC a 230 Mhz, e il tutto si traduce in risoluzioni fino a 1600x1200 e frequenze di refresh davvero esaltanti. Tutto bene, quindi, sul fronte di Windows '95 e del 2D in generale, anche se le prestazioni in quest'ultimo campo non sono certo tali da far gridare al miracolo: meglio comunque della 3DBlaster, con la quale non si poteva neppure giocare a giochi Dos come Rayman o Sensible Soccer. Ho riscontrato anche qualche problema di compatibilità: un esempio per tutti Screamer 2, che si è assolutamente rifiutato di girare a 65.000 colori, anche in bassa risoluzione. Passando al 3D vero e proprio, ho fatto un sacco di prove riportando risultati contrastanti. Giochi come Motoracer e altri, tramite Direct3D, hanno funzionato subito e con prestazioni del tutto soddisfacenti. Jedi Knight, poi, uno spettacolo: d'altronde mi sembra di aver letto che la Lucas è una delle poche case a supportare direttamente il chip Permedia. A patto di abbassare leggermente la risoluzione il frame rate è quasi al livello delle schede 3Dfx, non così la qualità della grafica che ha presentato qualche pecca; se infatti l'anti-aliasing non ha dato problemi, ho notato dei difetti di applicazione delle texture e in particolare un inspiegabile warping in molti giochi (anche lo stesso Jedi Knight). Sono riuscito anche a lanciare Resident Evil, impostando la scheda come una 3DBlaster: questo truccetto però è dovuto all'utilizzo di Direct3D, infatti il Permedia non c'entra nulla col Rendition Verité montato sulla 3DB. Questo è un male perché sicuramente esacerba il problema più grave di questa scheda, il supporto software. Ma di questo parlerò alla fine, passiamo adesso all'annunciato supporto OpenGL. Alquanto stimolato da questo, ho subito messo alla prova la scheda con GLHexen e GLQuake: all'inizio non c'è stato verso - la scheda veniva

supporta molte più risoluzioni, anche in finestra: così ho potuto giocare abbastanza bene (sui 16 frame al secondo) a GL Quake in risoluzione 512x384, mentre per Hexen II non c'è stato nulla da fare - troppo lento.

Ma veniamo al punto dolente, quello del supporto software. Più volte ho esortato tutti a prendere in dovuta considerazione questo parametro, a mio parere il più importante in assoluto: da questo punto di vista questa GB esce maluccio, perché molti giochi non supportano Direct3D: tanto per dirne una, gli ipotetici possessori di una Graphics Blaster Exxtreme dovranno dire addio a Screamer Rally accelerato.

In definitiva, le potenzialità ci sono tutte; quando sono riuscito a farlo funzionare il chipset si è rivelato assolutamente all'altezza dei più quotati competitori del Voodoo Graphics, come il PowerVR montato sulla M3D di Matrox. Rimane la pesantissima incognita del supporto software. Se riuscirà a sopravvivere abbastanza a lungo da imporsi come uno dei protagonisti della scena sempre più affollata delle schede accelerate, senza dubbio il Permedia 2 saprà farsi valere.

Oggi come oggi si tratta tuttavia di un acquisto rischioso, a meno che non si punti solo alla performance in ambiente Windows e si consideri il supporto ludico un di più (ma allora non starete leggendo TGM, vero?). Saluto.

Stefano Gaburri

VERDETTO

- ▶ **TECNICA** ●●●●●
- ▶ **BUNDLE** ●●●●●
- ▶ **PERFORMANCE** ●●●●●
- ▶ **ESTETICA** n.d.



DISTRIBUTORE: Creative Labs
PREZZO PUBBLICO: L.299.000 (ind.)

Come per tutte le schede 2D/3D, si tratta di un compromesso: in questo caso, il supporto 2D non si discute, mentre è da vedere quanti giochi 3D gireranno senza problemi. Le prestazioni sono buone ma inferiori al Voodoo Graphics di 3Dfx, il prezzo assolutamente competitivo.

MAXI GAMER 3DFX



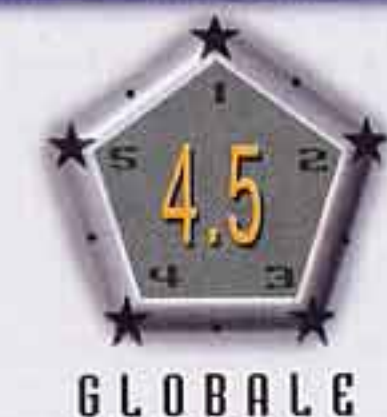
Anche la Guillemot, casa francese affiliata con Ubisoft, si aggancia al treno della 3Dfx, proponendo una delle migliori schede di questo tipo disponibili sul mercato. D'accordo, sappiamo tutti quanto siano semplici, a livello costruttivo, le schede basate sul chipset Voodoo, e quindi le differenze di prestazioni tra un modello e l'altro sono infinitesimali, ma questa Maxi Gamer è una scheda solida, ottimamente assemblata, e dotata di 4MB di EDO RAM da soli 40ns. La distorsione dell'immagine è prati-

via, risultano impercettibili. Ciò che può far propendere per l'acquisto di una particolare scheda 3Dfx piuttosto che un'altra, semmai, sono i fattori bundle e prezzo. Per quanto riguarda il corredo software della Maxi, se amate la quantità non avrete pane per i vostri denti: c'è un solo gioco, ma è Pod Gold. Si tratta ovviamente di un grande titolo, ma è tutto ciò che trovate nella confezione, eccezion fatta per le varie utility e qualche demo. Il prezzo è invece in linea con la concorrenza, anche se naturalmente superiore a quelle delle schede in versione OEM (cioè senza giochi); non ci è dato di sapere se anche la Maxi sia disponibile in tale configurazione. L'assiduo aggiornamento dei driver pare garantito dalla serietà della Guillemot, che dispone di un ottimo sito web in svariate lingue; la versione dei driver che ho potuto provare si rifaceva alle Glide 2.3, e infatti scegliendo di installare quelle più recenti (2.43), il test Wizmark ha dato risultato ancora migliori. In definitiva, se non avete Pod e preferite un solo gioco di qualità a tanti titoli "minori", questa scheda potrebbe fare al caso vostro, sempre che abbiate intenzione di acquistare una 3Dfx. Ribadisco che le differenze con la concorrenza, sia in quanto a performance che in quanto a qualità generali sono minime, ma il fatto di essere apparsa sul mercato molto recentemente garantisce alla Maxi la palma di 3Dfx meglio assemblata, con materiali di indubbia qualità.

camente assente, grazie a un cavo passante anch'esso di buona fattura, e l'installazione è pressoché indolore. Chi, tuttavia, gradisce avere sul proprio desktop pannelli di controlli e fronzoli vari una volta installata una nuova scheda, potrebbe trovare i menu dei parametri della Maxi un po' spogli. Per i più tecnici fra voi, a titolo informativo, sappiate che la scheda ha ottenuto un punteggio di quasi 70fps nel test Direct3D Tunnel, e di 23649.6 nel Wizmark (utilizzando i driver 2.08 della scheda, e un P200MMX con 32MB di RAM). Si tratta di risultati leggermente superiori alle schede 3Dfx dello stesso tipo che montano, però, EDO RAM più lente (45 o 50ns): differenze che all'occhio, tutta-

VERDETTO

- ▶ **TECNICA** ●
- ▶ **BUNDLE** ●
- ▶ **PERFORMANCE** ●
- ▶ **ESTETICA** n.d.



DISTRIBUTORE Ubisoft Italia

PREZZO PUBBLICO: L.399.000

Forse la migliore 3Dfx da 4MB sul mercato per qualità costruttiva, dispone di un bundle che potrebbe fare la gioia di molti, ma anche scontentare chi preferisce portarsi a casa tanti titoli e non uno solo.

GLOBAL E

JP

MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK PRO



Vi abbiamo già parlato di questo joystick, ma viste le sue straordinarie caratteristiche mi è parso giusto trattarlo di nuovo dove è più opportuno, ovvero in queste pagine. Ormai ribattezzato come "il joystick che te lo senti in mano", il Feedback Pro è il primo (e unico, per ora) joystick per PC dotato di force-feedback, ovvero di un meccanismo di movimento che trasmette al giocatore qualsiasi tipo di riscontro motorio proveniente dal gioco. Il cuore di questo sofisticato strumento è un processore a 16-bit da 25MHz, dalla potenza sei volte superiore alla CPU originale del primo IBM PC (il vetusto 8086). In pratica, all'interno del voluminoso involucro ergonomico in robusta plastica nera si trova un piccolo PC, dotato persino di 2KB di RAM e della ventolina di raffreddamento. Un vero proprio

senza della mano, mettendo in funzione i meccanismi di forza che, altrimenti, resterebbero inattivi onde evitare "swing" pericolosi. Potreste obiettare che un apparecchio tanto sofisticato mostri il fianco a possibili rotture e/o cedimenti strutturali: ebbene, oltre a una certa sensazione di solidità, il joystick è stato testato per oltre 1 milione di movimenti completi su entrambi gli assi, e oltre 500.000 rotazioni complete; i tasti hanno subito lo stesso trattamento (1 milione di pressioni ripetute) e anche la manopola d'accelerazione ha resistito stoica (100.000 rotazioni). Il software incluso con il joypad permette una configurazione certosina di qualsiasi tasto (sono otto, raddoppiabili grazie alla funzione shift), e contiene già una trentina di profili predefiniti



mostro, questo Force Feedback, che non a caso necessita di alimentazione autonoma e, pur collegandosi alla normale porta joystick, la sfrutta in realtà in modalità Midi per evitare qualsiasi tipo di lag-time, ovvero ritardo nella risposta, durante le sessioni di gioco. Dotato di un'estetica accattivante e di una cloche che è il massimo della comodità, questo mostro è persino provvisto di una microcamera a raggi infrarossi posta alla base della leva, che determina la pre-

VERDETTO

- ▶ **TECNICA** ●
- ▶ **BUNDLE** n.d.
- ▶ **PERFORMANCE** ●
- ▶ **ESTETICA** ●



DISTRIBUTORE Microsoft Italia

PREZZO PUBBLICO: L.319.000

Un piccolo gioiello, capace di aggiungere davvero un'altra dimensione ai vostri giochi: cruciale per il suo successo (e per un eventuale acquisto) sarà ovviamente il supporto software, ma tecnicamente non c'è nulla da eccepire. Il prezzo, indubbiamente alto, è ampiamente giustificato dal livello tecnologico di un simile mostro.

per diversi giochi. Ovvio che il software deve essere progettato per supportare il Force Feedback, ma il risultato è eccezionale: la trasmissione dei movimenti, degli urti e degli scoppi è davvero realistica. In più, il joystick ha addirittura un corredo software, che comprende InterState '76 e MDK: Mission Laguna Beach. Insomma, è proprio il caso di dire che non c'è da stare con le mani in mano...

LOGIC 3 PHANTOM



Credo che, vista la quantità di joystick disponibili sul mercato, soprattutto quelli dedicati ai simulatori di volo, al di là degli obiettivi discernimenti in termini di valore e qualità, molto facciano le preferenze personali. Alcuni modelli, tuttavia, hanno dalla loro delle caratteristiche vincenti e dunque inappuntabili, come è il caso dell'ottimo Phantom prodotto

visuale. L'aspetto del Phantom dà un'idea di grande solidità, soprattutto in virtù della larga base d'appoggio fornita di quattro efficaci ventose. La presa sulla cloche ergonomica è salda e sicura, ma ciò che conquista è il feeling dell'impugnatura, rivestita con un particolare materiale che offre un grip davvero unico. Si tratta di una particolare miscela di gomma che rende l'uso del joystick molto piacevole, anche per periodi continuati. Il Phantom non è dotato di caratteristiche trascendentali, e testimonia ne sia il fatto che comprende "solo" quattro tasti di fuoco, ma è un mezzo versatile per controllare non solo i simulatori di volo, ma tutti i giochi che richiedano un dispositivo analogico. E' provvisto di una manetta dalla corsa fluida e progressiva, ed è anche bello da vedere. Inoltre, caratteristica non da poco, è proposto a un prezzo davvero invitante, e quindi la cura per i particolari di cui è dotato acquista ancora maggiore rilevanza.

VERDETTO

- ▶ **TECNICA** ●
- ▶ **BUNDLE** n.d.
- ▶ **PERFORMANCE** ●
- ▶ **ESTETICA** ●



DISTRIBUTORE Teknos Trading

PREZZO PUBBLICO: L.89.900

Un rapporto qualità prezzo difficilmente eguagliabile, per un ottimo joystick, versatile e preciso, che è davvero un piacere impugnare grazie all'eccezionale grip di cui è dotata la leva.

dall'inglese Logic 3. Si tratta di un joystick analogico professionale con 4 pulsanti di fuoco a microswitch ad alta velocità, autofire a 2 velocità, controllo della manetta con barra a T e switch a 4 o 8 direzioni di

JP

THRUSTMASTER F-16 FLCS/TQS



Overo Astolfo La Cloche e Norberto Manetta...il problema della tastiera affligge bene o male tutti i giocatori di simulatori di volo. Personalmente, credo di non essere mai andato oltre a Jetfighter (il primo), che tutt'al più chiedeva la pressione dei numeri per aumentare la velocità e di due tasti per la scelta delle armi, benché possa comprendere appieno la necessità di avere tutti i controlli sotto mano SUBITO. D'altronde, saltare dal joystick alla tastiera per scegliere i missili nucleari piuttosto che il tuono spaziale o per cambiare il bersaglio non è che faccia tanto Top Gun, ed è proprio per questo che molte case produttrici di accessori per computer si sono specializzate nella realizzazione di vere e proprie "postazioni di volo" da collegare al PC. Senza dubbio la più prolifica e

configurato tramite un programmino DOS che poi va a elaborare autoexec e config, che per chi è abituato a usare solo Windows 95 risulta un po' un incubo. Quello che è più bizzarro è che il joystick viene riconosciuto solo come una "cloche a due pulsanti" dal sistema operativo del caro Mr. Gates, e questo è un po' strano se pensiamo che di pulsanti il nostro amico ne ha ben cinque più tutta una serie di comandi a quattro posizioni - per non parlare dei vari selettori presenti sulla manetta, che però è un'altra cosa. Se si riesce a superare il non semplicissimo problema della configurazione (assegnando - laboriosamente - un tasto a ogni singolo comando) si ottiene un sistema davvero comple-



to e adatto a tutti i patiti, rovinato però da un fatto abbastanza grave, e cioè l'eccessiva leggerezza della base del joystick (soprattutto se paragonata ad altri modelli). Una virata troppo brusca infatti e la vostra cara cloche volerà centrando in piena fronte

il vostro parente più stretto che in quel momento sarà sopra-giunto per vedere come ve la state cavando. Anche il prezzo non ci è sembrato poi tanto abbordabile, e alla fine viene davvero da chiedersi se non ci siano modi più sensati di spendere i propri soldi.

VERDETTO

- ▶ TECNICA
- ▶ BUNDLE
- ▶ PERFORMANCE
- ▶ ESTETICA



GLOBALE

DISTRIBUTORE Software & Co.

PREZZO PUBBLICO: L.385.000 cadauno (ind.)

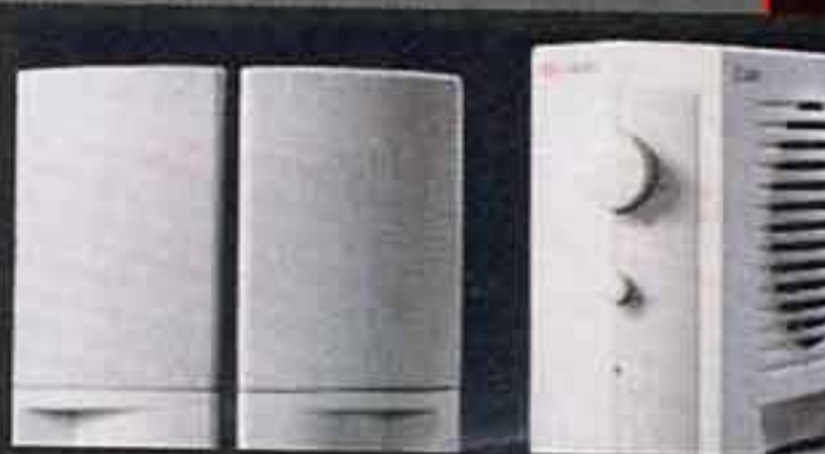
Adatto ai patiti di simulatori di volo con una certa disponibilità economica e tanta voglia di smanettare con le configurazioni. Nel complesso, un prodotto veramente per pochi.

MA

LABTEC LCS-2420

Credo che la grossa differenza tra un buon sistema audio per computer e un ottimo sistema audio per computer, oltre naturalmente alla qualità generale, sia da imputarsi principalmente a una cosa: la presenza del subwoofer. Ormai è possibile acquistare, a prezzi contenuti, sistemi di ottimo livello comprensivi proprio del prezioso addendum, che dona tutta un'altra qualità ai suoni provenienti dal computer, di qualsiasi genere essi siano. L'LCS-2420 della Labtec è proprio uno di questi: compatto e caratterizzato da un design sobrio ed elegante, pur non vantando dati di potenza massima impressionanti né un prezzo da Hi-Fi, è davvero un'ottima scelta per un impianto audio di medio-alto livello, e garantisce prestazioni di grande qualità. Formato da un compatto subwoofer da piazzare indifferentemente sotto la scrivania o alla destra del monitor, e da due diffusori che possono essere montati su qualunque monitor, l'LCS-2420 non manca comunque di offrire caratteristiche tecniche di tutto rispetto: 20 watt di potenza RMS, un circuito interno di equalizzazione dei bassi per una risposta estesa fino a 35Hz, e la tecnologia Max-X per muovere masse d'aria maggiori pur utilizzando speaker piuttosto piccoli, a tutto vantaggio della gamma armonica e della pienezza del suono. Le distorsioni, specie per quelle originate dal subwoofer, sono ridotte al minimo da un meccanismo chiamato Laminar Flow Port, che consente

il passaggio di un flusso di aria lineare attraverso un lungo dotto orizzontale, piuttosto che tramite una tradizionale porta ovale. Ho trovato questo sistema davvero ottimo sotto tutti gli aspetti, e ciò che più conta, a qualsiasi volume: anche con un livello di output minimo, infatti, la resa globale è eccezionale, con bassi ricchi e pieni e frequenze medio-alte pulite e dirette. Mancano le



VERDETTO

- ▶ TECNICA
- ▶ BUNDLE
- ▶ PERFORMANCE
- ▶ ESTETICA



GLOBALE

DISTRIBUTORE RS Ricerca

PREZZO PUBBLICO: N.D.

Un impianto che offre prestazioni degne di sistemi ben più prestigiosi e costosi: bassi eccezionali e distorsioni praticamente assenti, per una ricchezza sonora di grande livello.

tecnologie di tipo surround e qualsiasi controllo diverso da quello dei bassi e del volume (situati sul subwoofer), ma per il resto si tratta di una soluzione ideale per chi cerca un audio pressoché perfetto senza spingersi troppo in là con la spesa. Purtroppo non ho potuto reperire il prezzo di vendita italiano, ma l'LCS-2420 in Inghilterra costa 60 sterline, sicché da noi dovrebbe aggirarsi attorno alle 160.000 lire.

JP

CREATIVE SOUNDWORKS 200



to dei giochi o per capire esattamente a che cosa si stia lavorando con il proprio applicativo musicale. Il sistema Creative Soundworks 200 è il nuovo modello di punta della Creative per quanto riguarda quelle che volgarmente vengono chiamate "casce", ed è composto da un subwoofer omnidirezionale e da due piccoli altoparlanti. Il subwoofer è il cuore del sistema e non presenta nessuna membrana in vista: esaminando il grosso e pesante oggetto in questione, tutto quello che si può notare sono gli attacchi a morsetto per le due casce, le entrate per la tensione e il segnale audio,

nottolino che controlla i bassi nonché un bass reflex (il controllo del volume è sul cavetto che va dalla scheda al woofer, il che significa che può trovare facilmente posto vicino alla tastiera). Le due "cassette" invece si distinguono per le loro dimensioni molto contenute (più o meno dei cubetti di dieci centimetri per lato). L'aspetto non è esattamente dei più gagliardi, ma quello che veramente conquista è la qualità del suono: senza faticare troppo con il posizionamento degli elementi (è sufficiente mettere il woofer per terra e le casce sulla scrivania) si ottiene un suono avvolgente, molto deciso e soprattutto di una potenza e una definizione veramente stupefacenti. Il paragone con le solite casce preamplificate non è nemmeno da fare (la resa media dei sistemi woofer+due satelliti è sempre e comunque superiore), ma il bello è che il CSW200 si comporta e suona molto meglio di sistemi più "blasonati" e ingombranti. Il prezzo è il suo tallone d'Achille, anche se va detto che è più che giustificato dalla resa professionale del suono e dal limitatissimo ingombro.

VERDETTO

- ▶ TECNICA
- ▶ BUNDLE
- ▶ PERFORMANCE
- ▶ ESTETICA



GLOBALE

DISTRIBUTORE Creative Labs

PREZZO PUBBLICO: L.360.000 (ind.)

Un sistema audio compatto di incredibile potenza e precisione. La soluzione ideale per chi non ha spazio in abbondanza ma ambisce comunque a una resa di alto livello.

I PC diventano sempre più veloci, le schede grafiche sempre più potenti, le schede sonore sempre più raffinate... E le casce? Conosco persone che lucidano ogni giorno la propria AWE64 e poi si accontentano di un paio di amplificatori passivi da venti watt. In realtà, a meno che non usiate solitamente delle cuffie, un buon sistema di amplificazione è veramente essenziale per aumentare l'effetto-coinvolgimen-

MA

LOGIC 3 SB MAXIM250



La prima cosa che colpisce riguardo a questa coppia di casse è la loro dimensione, decisamente importante: tale impatto iniziale è ben supportato dalle specifiche tecniche, che parlano infatti di un output nominale di ben 250 Watt PMPO. Prodotte dalla Logic 3, le SB250 offrono anche un avanzato effetto surround, il controllo loudness, e l'alimentatore incorporato, che evita il fastidio legato a un componente esterno (anche se questa scelta fa lievitare il peso del diffusore principale, un vero macigno). Destinati all'uso con un computer, ma anche ad altre applicazioni, queste casse sono dotate di doppio ingresso stereo (cavi a Y), per essere collegati simultaneamente a un PC e a un impianto Hi-Fi: è ovviamente presente anche il selettore dell'input per passare rapidamente da una sorgente all'altra. A dispetto, tuttavia, del look imponente e delle specifiche promettenti, il sound delle SB250 mi è sembrato non esaltante: non essendo un tecnico audio non ho la capacità di sperarvi in termini tecnici questa mia sensazione, ma paragonate ad altri sistemi questi speaker mi hanno sembrato più grossolani nella resa delle frequenze alte, mentre quelle basse, pur essendo piuttosto ricche e corpose, non raggiungono la qualità di un sistema con subwoofer (e ci mancherebbe). Credo che, comunque, il loro uso ideale sia magari come seconda coppia di diffusori, ad esempio da utilizzare come supporto a due speaker più piccoli montati sul monitor, oppure come casse da usare per sentire i CD tramite il computer. In questo caso la loro potenza la fa da padrone, e tutti i watt che hanno da sprigionare si sentono. Come tutte le casse acustiche a marchio Logic 3, anche questi speakers sono totalmente schermati per non interferire con il funzionamento del monitor, e tutto sommato, al prezzo cui vengono proposte, possono rappresentare un acquisto interessante.

JP

VERDETTO

- ▶ **TECNICA**
- ▶ **BUNDLE** n.d.
- ▶ **PERFORMANCE**
- ▶ **ESTETICA**



GALE

DISTRIBUTORE: Teknos Trading

PREZZO PUBBLICO: L.169.000 (IVA esclusa)

Non il massimo in quanto a pulizia del suono, ma di potenza pura ce n'è da vendere e il rapporto qualità prezzo è tutto sommato adeguato. Ottimo a supporto di un impianto esistente.

HARDWARE NEWS

ARRIVA IL VODOO 2

Ormai non possiamo più stupirci del ritmo con cui le tecnologie legate ai videogiochi si evolvono: mentre molti ancora si chiedono se sia il caso di comprare una 3Dfx, infatti, già viene annunciata l'evoluzione di queste schede, il chipset Voodoo 2, che si proporrà di prepotenza sul mercato entro il mese di marzo del 1998. Sono già diverse le compagnie (Creative, Guillemot, Diamond, Jazz) che hanno annunciato l'uscita di schede basate sul nuovo Voodoo, e quindi il naturale scetticismo che aveva accompagnato l'uscita delle prime 3Dfx sembra ormai storia passata. Stando alle specifiche tecniche, questo chipset dovrebbe essere dalle 3 alle 5 volte più potente di quello attuale, ma ciò che più conta sarà compatibile verso il basso, e potrà far girare i giochi attualmente disponibili in versione "potenziata". Ma ecco le principali specifiche tecniche: struttura "espandibile" con architettura della memoria a 192-bit e transfer-rate da 2.2GB/sec, 50BOPS (miliardi di operazioni al secondo), e un incredibile output poligonale di 3 milioni di triangoli al secondo, nonché 90 milioni di pixel al secondo con effetti di dual-texture, bilinear-filtering, MIP-mapping, alpha-blending e Z-buffering (cioè tre volte quanto sappia fare il Voodoo prima maniera). Le nuove schede saranno disponibili sia in versione PCI che AGP, e potranno gestire risoluzioni massime di 1024x768. La velocità di clock del chipset salirà da 50 a 90MHz, e le RAM saranno sensibilmente più velo-

ci (100MHz), in grado così di fornire un fill-rate da 90Mpixel al secondo; la quantità stessa della RAM aumenterà, e ci saranno fino a 12MB di memoria totale per le texture. Pensate che, dalle prime prove su strada effettuate al Comdex di Las Vegas, si prevedono frame-rate da capogiro per le applicazioni Glide e OpenGL esistenti, visto che Quake gira a oltre 110fps, mentre delle prove effettuate con Turok della Acclaim in modalità Direct3D hanno fornito i seguenti risultati: 52fps per le schede Rendition, 80 per le Nvidia 128, 122 per il Voodoo 2. Sarà addirittura possibile acquistare due schede (a patto che siano identiche, cioè prodotte dallo stesso costruttore) e collegarle fra loro in modo da gestire l'output video a linee alternate, con un conseguente aumento di circa il 90% in termini di performance! Insomma, se già le 3Dfx odierne ci fanno ancora gridare al miracolo, con queste nuove schede il PC raggiungerà la potenza delle più blasonate schede da coin-op, confermandosi come la macchina definitiva per i videogames. Non vediamo l'ora di saperne di più. Nel frattempo la 3Dfx Interactive fa le prime rivelazioni ufficiali anche su Banshee, il suo nuovo chipset integrato 2D/3D che sarà disponibile entro il primo trimestre del 1998, ovvero quasi in contemporanea con l'uscita del Voodoo 2. Purtroppo, in questo caso, non esistono dati tecnici precisi, ma appare ormai chiaro che la 3Dfx intende percorrere la strada delle soluzioni integrate fornendo ai produtto-

ri OEM un chipset capace di gestire le applicazioni 3D ai livelli che cono-



sciamo, e contemporaneamente funzionare da scheda grafica 2D ad alte prestazioni, con i conseguenti vantaggi derivanti dal fatto di non dover montare due schede differenti. Soluzioni di questo tipo erano già state tentate (ricordiamo la Hercules Stingray 128) con l'ausilio del chipset Voodoo Rush, il cui livello di performance si è però rivelato inadeguato.

POWERVR RILANCIA L'OFFENSIVA

Le novità in fatto di acceleratori hardware non si limitano alle 3Dfx: anche il concorrente principale di queste schede, il chipset PowerVR, sta infatti per rinnovarsi: nessun nome ufficiale è ancora noto, ma i più probabili sarebbero Highlander, PMX e PowerVR2. Pare che non si tratterà, comunque, di un singolo chipset, ma di una famiglia di chipset che avranno differenti caratteristiche di prestazioni e prezzi. Potrebbero essere addirittura cinque, e si differenzieranno per l'uso cui saranno destinati: dal PC alle console, fino a coin-op. E anche se i dati tecnici ancora latitano, le nuove PowerVR dovrebbero raggiungere il mercato più o meno in concomitanza con

l'avvento del Voodoo 2. Ma per chi. Oggi, possiede una scheda di tipo PCX o PCX2, ci sono altre buone notizie: il supporto software per questo standard sembra essersi risollevato, visto che ben 18 nuovi titoli sono stati presentati e annunciati per l'immediato futuro. Tra gli altri, abbiamo Turok, Heavy Gear, Hexen II, Tomb Raider II, FIFA 98, Actua Soccer 2, Quake 2, Jedi Knight e Messiah. I possessori di schede PowerVR, quindi, potrebbero presto uscire dal limbo in cui si trovano e

POWERVR™

godere finalmente di un supporto più che adeguato, vista la caratura di questi titoli. Che si tratti dell'inizio di un nuovo trend o di un fatto epico lo scopriremo presto.

INTEL PENTIUM II

Nuova generazione o semplice upgrade? Il Pentium II di Intel è ormai entrato stabilmente a far parte del mercato, e più o meno tutti i produttori hardware offrono ormai avanzatissimi modelli basati su questa CPU. Nonostante venga riconosciuta l'indiscutibile valore di questo chip, si potrebbe obiettare che esso appartiene ancora alla generazione corrente di CPU, visto che il Pentium II, a livello di struttura, non è altro che un Pentium Pro potenziato e dotato di MMX. I vantaggi e i cambiamenti che questo processore apporta alla struttura stessa del PC sono però molteplici, e senza dubbio superiori, anche in ter-

mini di prestazioni, al "salto" che ci aveva portato dal 486 al Pentium. AGP, Slot-1, Dual Independent Bus sono i termini chiave

di questa rivoluzione, chirurgicamente mirata a eliminare alcuni dei punti deboli, o colli di bottiglia se preferite, che l'attuale architettura del PC denuncia. La prima novità è rappresentata dall'aspetto stesso del processore, che si presenta come una piccola scatola nera di metallo e plastica chiamata "cartridge": essa viene inserita nella motherboard tramite un singolo connettore (il cosiddetto Single Edge Contact), invece dei tradizionali pin multipli dei chip Pentium e precedenti. All'interno di questa scatola (lo Slot-1) si trova la CPU e anche la cache L2, le quali lavorano secondo il sistema Dual Independent Bus, già sviluppato per il Pentium Pro, che consente al processore di scambiare dati simultaneamente con la cache e la memoria di sistema. Ciò consente un incremento di prestazioni generali, in termini di Bus, fino a tre volte superiore rispetto ai sistemi Pentium, che possono accedere a un solo Bus per volta. In più, la struttura dello Slot-1 permette di utilizzare come cache dei chip di memoria di tipo BSRAM, che evitano la necessità di integrare la memoria cache all'interno della CPU abbattendo i costi di produzione senza intaccare il livello di performance. In più, grazie al Dual Independent Bus il Pentium II è già predisposto a lavorare con un Bus di sistema di velocità superiore a quella attuale, che è di soli 66MHz, ma che presto raggiungerà una frequenza di 100MHz. Ma le prestazioni di un sistema non si limitano al processore centrale, ma devono essere in armonia con il resto del sistema: per questo, il Pentium II lavora con motherboard dotate di un'architettura in grado di supportarlo. Basate su di un chipset prodotto dalla stessa Intel, queste schede offrono una tecnologia chiamata QPA (Quad Port Acceleration) che garantisce prestazioni di sistema in linea con le necessità di oggi, ovvero grafica 3D e multimedialità; la novità più interessante a tale proposito è l'AGP (Accelerated Graphics Port), una sorta di Bus dedicato per la grafica che abbatte il limite storico della memoria RAM video, rendendo disponibile alla schede grafiche l'accesso alla RAM di sistema, tramite la via preferenziale di un Bus ad altissima velocità. Uno dei grossi limiti del PC nei riguardi della grafica 3D è sempre stato rappresentato dall'esigua quantità di RAM di cui le schede video sono dotate: le stesse, potentissime 3Dfx non dispongono che di 4MB, di cui 2 dedicati al buffer e 2 alle texture. Tramite l'AGP, le applicazioni grafiche potranno disporre di memoria in abbondanza, senza la

necessità di montare costosissimi banchi aggiuntivi sulle schede stesse. E' indubbio che il Pentium II rappresenta il prossimo stadio evolutivo del PC, e non a caso la Intel ha recentemente offerto una prima dimostrazione pubblica di quello che ritiene essere proprio il computer di domani: si trattava di un Pentium II da 350MHz con bus a 100MHz, e dotato di lettore DVD. Questo "mostro" è addirittura capace di riprodurre dischi DVD contenenti film senza l'ausilio di nessuna scheda dedicata, proponendo addirittura il computer come nuova meta dell'home video. Per quanto potente, comunque, questo

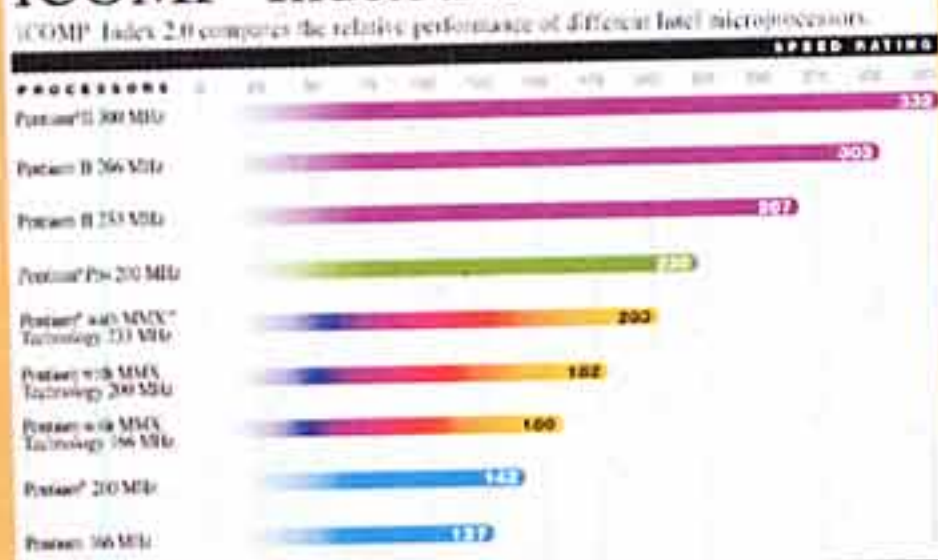
rimane un chip a 32-bit e i cambiamenti che porta con se non consentono di parlare di una vera e propria rivoluzione: questa deve necessariamente passare attraverso nuove tecnologie e nuove tecniche costruttive, che possano davvero cambiare faccia a concetti e meccanismi che oggi ci sembrano efficienti e collaudati. Ma anche in questo campo qualcosa si sta muovendo.

Avete mai visto un'immagine del primo vero processore della storia, l'8086? Ingombrante e costruito con materiali improbabili, questo chip "rivoluzionario" introdotto nel 1978 conteneva 29.000 transistor, ed era formato da strati dello spessore di 3 micron; la memoria massima che era capace di gestire ammontava a 1 megabyte. Un Pentium II da 300MHz contiene 7.5 milioni di transistor, è formato da strati spessi 0.25 micron, e può gestire fino a 64 gigabytes di memoria. Al di là di questi dati tecnici, che segnano la naturale evoluzione della performance, ciò che è importante notare è che questi due processori, seppure lontanamente imparentati, sono stati costruiti e progettati con tecniche si differenti, ma non dissimile nei meccanismi di base. La strada dell'evoluzione infatti, è piuttosto rigorosa: diminuisce la distanza tra i transistor, che quindi aumentano di numero, e si assottigliano gli strati di silicio, che quindi diventano più numerosi. Per fare un vero e proprio salto di qualità, però, è necessario inventare e sperimentare tecnologie del tutto nuove, che vadano alla base dei meccanismi produttivi. Presto infatti (già dalla produzione di Deschutes e Merced, i prossimi processori Intel), si passerà alla tecnologia di assemblaggio da 0.18 micron, che garantirà prestazioni ancora superiori in virtù del relativo aumento della quantità di transistor. Già oggi comunque, almeno sul fronte delle frequenze, esistono cifre da capogiro, come i

600MHz garantiti da un processore di prossima uscita della linea Alpha, prodotta da Digital, o come le 400MHz che il Pentium II dovrebbe raggiungere il prossimo anno. Insomma, stiamo vivendo un periodo dell'era informatica in cui nuove tecnologie e miglioramenti di quelle esistenti stanno rendendo i computer sempre più potenti, in via esponenziale. Benvenuti nel nuovo millennio...

JP

iCOMP Index 2.0

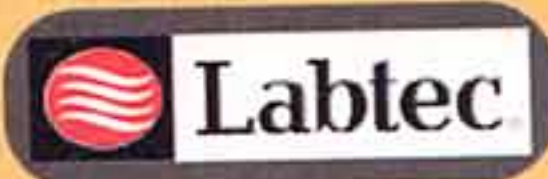


TGM REGALA LABTEC: VINCI UN IMPIANTO AUDIO!

La Labtec, una delle maggiori e più stimate produttrici mondiali di sistemi audio per computer, vi offre, in collaborazione con The Games Machine, la possibilità di vincere uno dei nove premi messi in palio in occasione di questa edizione natalizia di TGM Hardware! Si tratta dei modelli LCS-1224 (2 pezzi), LCS-2408 (3 pezzi), e LCS-1022 (4 pezzi): partecipare è semplicissimo, visto che basta rispondere a una domanda incredibilmente facile, spedire la risposta su cartolina postale, via fax o via e-mail agli indirizzi sotto indicati, ed essere così inseriti nell'estrazione dei premi. Ma, prima, vediamo di capire brevemente quali sono e cosa offrono i prodotti in palio.

L' LCS-1224, che appartiene alla linea Edutainment, è un sistema audio compatto ad alte prestazioni, che racchiude il meglio della tecnologia Labtec in dimensioni ridotte. Dotato del sistema ClearDesk per il montaggio su qualunque monitor, e della tecnologia Max-X per ottenere un suono più ricco tramite circuiti più

piccoli, l' LCS-1224 è in grado di offrire un suono 3D con soli due speaker, grazie a un meccanismo chiamato Spatializer. La resa delle tonalità basse è



ottima anche senza utilizzare un subwoofer dedicato, grazie alla funzione DBBE (Dynamic Bandwidth Bass Equalisation). L' LCS-1022 è il fratello minore di questo sistema, e fa parte della stessa linea: offre caratteristiche simili e un design ancora più filante ed ergonomico. Non gli mancano la tecnologia Max-X e una superiore resa dei bassi, sempre grazie alla funzione DBBE. Per finire, l' LCS-2408 è un subwoofer universale che rappresenta un pezzo unico nel catalogo Labtec: compatibile con qualunque coppia di speaker multimediali, è compatto e facile da piazzare vicino al monitor, per offrire bassi ricchi e direttamente controllati da un volume primario che si trova sull'unità stessa. Questo subwoofer è dotato di un circuito elettronico interno capace di adattarlo alla potenza degli speaker con cui viene associato, e sopprime qualsiasi tipo di distorsione armonica, anche ai livelli di ascolto più alti. Dotato di una potenza nominale di 14 watt e della tecnologia Max-X, l' LCS-2408 è la soluzione ideale per chi vuole aggiungere corpo e prestazioni al proprio sistema audio senza rinunciare alle casse esistenti.

Per partecipare all'estrazione dei premi è sufficiente rispondere a questa domanda (la più facile che la storia ricordi...):

Quale dei tre sistemi in palio è dotato della tecnologia Max-X?
A. Solo l' LCS-1224 B. Nessuno dei tre C. Tutti e tre

Indicate il vostro nome, cognome e indirizzo completo, assieme alla risposta, su una cartolina postale, affrancate (la tariffa è identica a quella per l'Italia) e spedite a:

TGM REGALA LABTEC
c/o Barrington Harvey
33 Market Place Hitchin Herts
SG5 1DY United Kingdom

In alternativa, potete mandare un fax al numero 0044-1462-456781 oppure mandare un e-mail all'indirizzo

helen@bhpr.co.uk. In questo caso specificate chiaramente, nell'intestazione del fax o nel soggetto del messaggio, la dicitura TGM REGALA LABTEC, e non dimenticate di inserire i vostri dati anagrafici completi. L'estrazione avverrà direttamente presso la sede della Labtec, che a suo insindacabile giudizio ci comunicherà i nominativi vincenti: verranno pubblicati sul numero di febbraio, e riceveranno direttamente a casa il premio vinto. Il termine ultimo per partecipare all'estrazione è il 31 dicembre 1997. Buona fortuna!



Seconda puntata delle avventure di Mac nelle pagine di TGM. Edizione ridotta, come potete notare, ma ampiamente compensata dall'abbondante recensione di Riven. Che cosa riserva il Natale agli utenti della mela? Continuate a leggere e lo saprete.



Iniziamo la nostra chiacchierata ringraziandovi per l'entusiasmo dimostrato a questa nuova rubrica. Un saluto a tutti quegli affezionati Mac entusiasti che mi hanno scritto, felici di poter avere qualche paginetta di TGM dedicata al loro computer.

Un ringraziamento particolare va al grande Gabriele Aramu, fedele lettore e giocatore della mela, che mi chiede notizie riguardo al nuovissimo Myth. Myth per Macintosh è finalmente disponibile. La versione regolarmente distribuita in Italia, però, è quella pubblicata dalla famosa software house inglese Eidos e non ha mantenuto la promessa del multiformato: è

solo per PC. La versione per Macintosh è invece pubblicata direttamente dalla società statunitense che ha sviluppato il gioco, la Bungie - quella di Marathon e Abuse. Per poter acquistare il gioco è perciò necessario ricorrere a Internet, al sito stesso della Bungie, o recarsi nell'abitualmente specializzato in importazione. Il sottoscritto l'ha trovato da Melange, ma questa è un'altra storia.

Myth, che meriterà un'ampia recensione nel prossimo numero di TGM (spero di riuscire a vincere la gara di appalto su chi avrà il privilegio di scriverla) pare essere davvero un capolavoro.

Il principio è quello di Warcraft 2 ma il motore grafico, di altissimo impatto, è totalmente tridimensionale. E' stata

data grandissima attenzione ai dettagli grafici più pulp e, ogni volta che nel gioco verrà ucciso qualcuno, il campo di gioco si riempirà gradualmente di frattaglie organiche e liquidi di varia natura. Pur spettacolare, Myth punta moltissimo alla giocabilità, quasi esclusivamente basata sui combattimenti; è stata infatti omessa tutta la sezione strategica che riguarda il mantenimento e l'ampliamento delle proprie forze. I guerrieri di cui disporremo all'inizio del livello non possono essere aumentati di numero o potenziati: devono essere semplicemente gestiti al meglio.

Myth, insieme a Quake, supporta la famosa scheda 3Dfx che tanta gioia ha portato nei cuori dei giocatori da PC. Ebbene sì, l'architettura PCI dei nuovi Macintosh, quelli che non hanno più di due anni di età, permette l'inserimento dell'agognato acceleratore grafico.

Non sappiamo ancora se, visti i pochi giochi supportati, valga la pena dell'acquisto ma l'effetto, almeno per Myth, è impagabile.

Massimo "Ulzi" Triulzi



NEWS DA APPLE

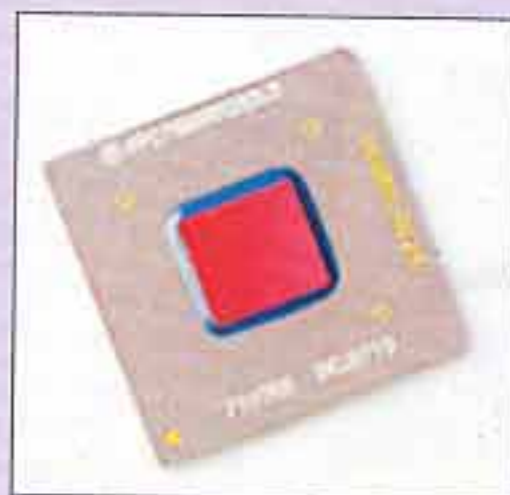
Nella prima metà di Novembre, Steve Jobs, leggendaria fondatore della casa di Cupertino, recentemente tornato al vertice della società, ha tenuto un'importante conferenza stampa sul futuro della Apple. I disastri bilanci della società, seguiti da allarmanti presagi pubblicati dalla stampa mondiale, non potevano essere ignorati ancora a lungo. Due sono le grandi novità su cui si è imperniato il lungo discorso di Jobs: la prima riguarda l'entrata in produzione di nuovi modelli di Power Macintosh dotati di un processore rivoluzionario: il G3.

Questo G3, che verrà inizialmente lanciato sul mercato nelle versioni a 233 e 266 MHz ma che potrà in breve superare la soglia dei 500 Mhz, è capace, benchmark alla mano, di stracciare in velocità un qualsiasi Pentium 2 di pari o superiore clocaggio. La notizia non ci sorprende più di tanto dato che il trio Apple Motorola e IBM aveva investito molto più di Intel nello sviluppo di processori a tecnologia RISC. Il problema, come sempre, è la base di installato: il G3 non disturberà più di tanto il sonno di Intel e di Bill Gates.

La seconda, coraggiosissima, novità è che Apple, d'ora in poi, venderà le sue MACchine su Internet. Inizialmente questa soluzione affiancherà i consueti canali commerciali di vendita ma non si sa che cosa riserverà il futuro. L'operazione, chiamata Apple Store, consentirà agli acquirenti di poter scegliere configurazioni personalizzate del proprio computer, non disponibili in negozio. Una volta spedito l'ordine, i tecnici della casa di Cupertino si apprestano ad assemblare il nuovo Macintosh che verrà spedito a casa del destinatario a breve giro di posta.

L'ovvio motivo che ha spinto Jobs a intraprendere questa strada è un annoso problema di Apple: la gestione del magazzino centrale.

Anche se è presto per pronunciarsi, pare che l'idea funzioni: nelle prime dodici ore dall'apertura del sito, sono stati ricevuti ordini per mezzo milione di dollari.



LUCAS ABBANDONA

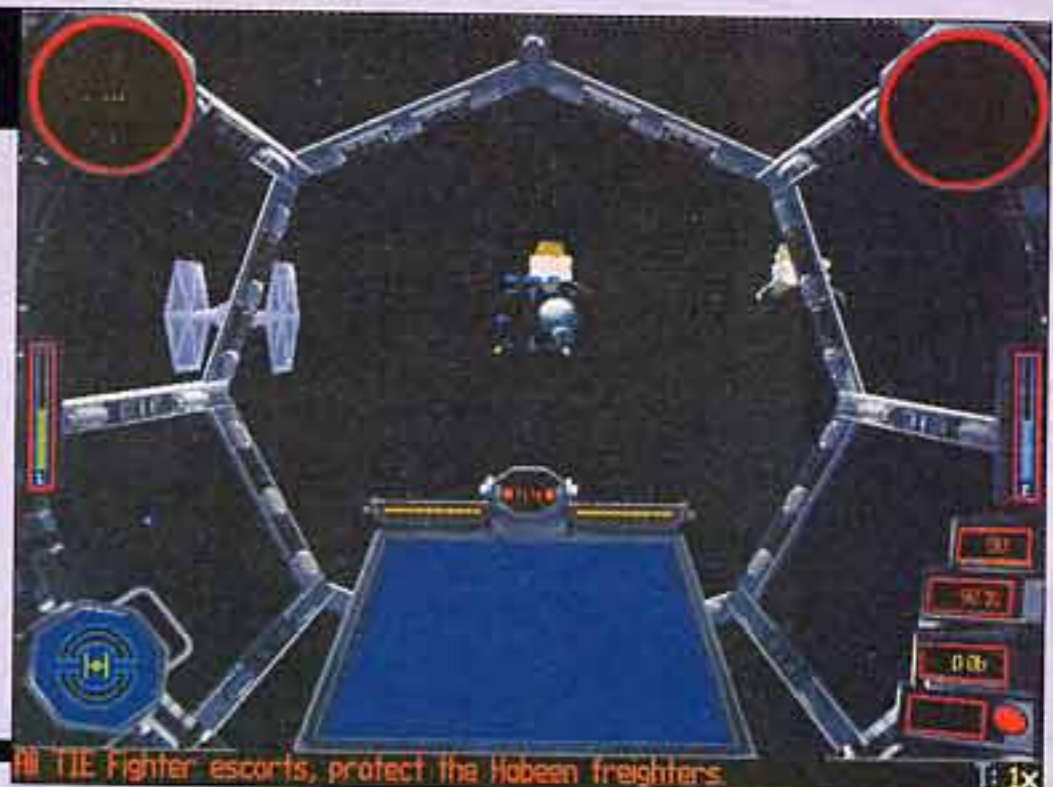
Siamo tristi.

E' recente la notizia che la LucasArts abbia abbandonato la sezione di sviluppo dedicata alla conversione di giochi su piattaforma Macintosh.

L'ultimo titolo ad essere stato sviluppato è il recentissimo, almeno per noi, Tie Fighter Collection.

La Lucas dichiara che l'abbandono è dovuto al mancato raggiungimento di un tetto minimo di vendite per quanto riguarda i precedenti titoli. La decisione, a quanto pare, non è irreversibile e dipende in stretta maniera dall'esito delle vendite dello stesso Tie Fighter. Se le cose dovessero rimanere immutate, né Monkey Island 3 né Jedi Knight vedranno mai la luce sulle macchine della mela.

Gli utenti Macintosh, spinti dalla rivista online Inside Mac Games, sono invitati a scrivere alla Lucas pregando di tornare sui loro passi e promettendo di acquistare i loro giochi futuri.



A LOOK IN THE FUTURE

IL SEGUITO DI TRAPPED 2?

Nei primi mesi del 1998 dovrebbe rendersi disponibile un demo di quello che a tutti gli effetti sembrerebbe essere il seguito di Trapped 2.

Il realtà comunque sarà un gioco completamente nuovo (sempre sviluppato dalla Oxyron) che farà uso di un motore 3D estremamente ottimizzato per garantire un impatto grafico ed una giocabilità nettamente superiori a quanto visto fino ad ora.

Anche se i cloni di Doom iniziano sinceramente a stancarmi, eccovi una primissima immagine trovata in internet.

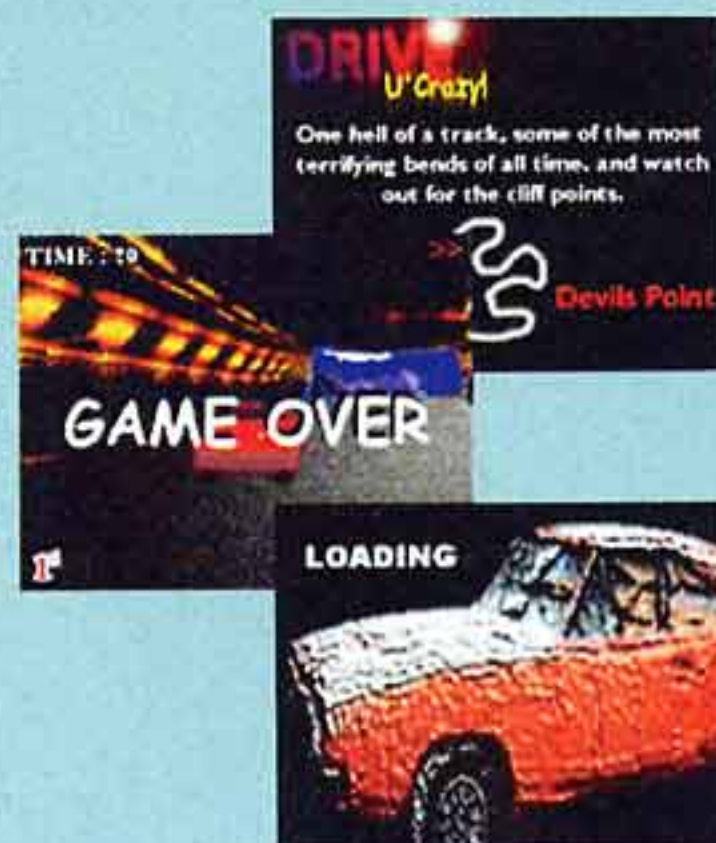


NON SOLO GIOCHI

La Nova Design ha rilasciato la versione 5.0 di ALADDIN 4D, attualmente il più veloce programma di modellazione, renderizzazione ed animazione in 3D su Amiga. Oltre alla nuova e più facile interfaccia completamente configurabile, questa versione 5.0 introduce il supporto di tutte le modalità di visualizzazione (CyberGFX, Toaster, ecc.), nuovi effetti di luce e soprattutto l'importazione di oggetti nei formati Video Toaster e Lightwave 3D. Nel frattempo dovrebbe essere già disponibile la versione 2.0 di FUSION, emulatore Machintosh commerciale che ha apertamente dichiarato guerra all'ormai diffusissimo ShapeShifter. FUSION ha dalla sua una maggiore compatibilità col mondo MAC, un maggior supporto dell'hardware Amiga e può essere

trasformato in emulatore PowerMAC in presenza di processore PowerPC su Amiga (forse, non è ancora certo al 100% NdTMB), ma è sicuramente più difficile da configurare e usare in confronto al suo avversario shareware. Contemporaneamente al decimo anniversario dalla sua nascita, una nuovissima e rinnovata versione di CYGNUS EDITOR PROFESSIONAL è finalmente disponibile solo su CD: questa versione 4.2 include una infinità di nuove caratteristiche, oltre ad un netto miglioramento dello scrolling del testo, delle funzioni di ricerca e dell'interfaccia ARexx. Per chiudere, segnalo l'uscita della versione 5.0 di TURBO CALC, acerrimo rivale del ben più famoso Excel per PC. Tra le numerose novità introdotte, sono sicuramente degni di nota il riconoscimento dei formati di Excel 5 e 7 e la possibilità di salvare i propri lavori in formato html. E anche per questo mese è tutto.

Questo il titolo del promettente clone di Ridge Racer che la Daztechnique Promotions sta sviluppando per varie piattaforme tra cui anche l'Amiga. Nonostante lo sforzo dei programmatori, i quali stanno cercando di ottimizzare il motore 3D il più possibile, pare che DRIVE U' CRAZY girerà esclusivamente su Amiga equipaggiati con processori 68060 e schede grafiche. Le caratteristiche parlano di texture mapping 3D a 16 milioni di colori, 50 frame al secondo, rotazioni di 360 gradi e animazioni in tempo reale per 7 tracciati (+ 3 tracciati bonus) di guerra automobilistica. All'inizio del nuovo anno sarà disponibile un demo al quale (non si sa quando) seguirà la versione finale su CD.



DI TUTTO UN PO'

"spicciolate" di questo mese. La Vulcan ha annunciato una serie di miglioramenti e rifiniture per GENETIC SPECIES, la cui data di rilascio è slittata a Febbraio 1998 (è comunque possibile giocare la nuova versione demo V3 che a tutto schermo non ha fatto una piega sul mio 68030 a 50MHz). Intanto la Alive Mediasoft conferma la sua volontà di rilasciare un gran numero di giochi nel 1998 e così, dopo Blade (recensito su questo numero) ed



oltre a The Haunted, Phantasmagoria e Doom 2, inizierà presto lo sviluppo di ARCAN-GEL, gioco su CD di cui attualmente si conoscono solo alcune richieste di sistema (16Mb di fast e PowerPC raccoman-

dato, ma non indispensabile). La Digital Reality SoftworX continua senza sosta l'immenso lavoro che sta dietro a FORTRESS OF FEAR e, dopo aver preso nel loro team un grafico italiano che li aveva contattati proprio grazie a queste pagine, ha deciso di offrire una copia gratuita del gioco a chiunque manderà loro un oggetto 3D complesso che potrebbe essere usato all'interno di questo fantastico (sulla carta) clone di Diablo. Mandate i vostri mostri, castelli, armi e quant'altro in vari formati (dxf, lightwave, imagine, maxon cinema, ecc.) a dahmen@informatik.rwth-aachen.de e buona fortuna! Al lungo elenco dei giochi rinviati ad altra data si aggiunge FOUNDATION, che sarà disponibile a Gennaio 1998 e non più a Natale: la Sadeness Software ha però deciso di consolarci con un megaincredibilebellissimo demo giocabile che riuscirà senz'altro a farci ingannare l'attesa. Attesa da ingannare anche per DIVERSIA, il cui sviluppo è ormai giunto al 70% e di cui mi premeva mostrarvi un nuovo esaltante screenshot.



UN URAGANO DI PRECISAZIONI

Dopo il mio appello del numero scorso, i ragazzi della Hurricane Software si sono fatti sentire fornendomi nuove notizie circa i loro prossimi titoli. Innanzitutto ho avuto la conferma che i loro giochi sono scritti interamente in C e non in AMOS: ciò in vista della futura compatibilità con pOS e PowerUp. Inoltre ho ricevuto una serie di importanti precisazioni che vado ad elencare: **ESCAPE TOWARDS THE UNKNOWN** non sarà simile a Monkey Island in quanto a grafica, ma nel senso che conterrà delle divertentissime gag umoristiche (per il resto il gioco girerà interamente in 640x480 e supporta senza troppi problemi CyberGFX e Picasso96); **EAT THE WHISTLE** era effettivamente inesistente come codice fino al mese scorso, ma pare che adesso la programmazione sia iniziata, tanto che è già possibile giocare un primitivo demo non ottimizzato; per quanto riguarda, infine, gli altri due giochi in via di sviluppo, si tratta semplicemente di progetti di prova ai quali i coder della Hurricane stanno lavorando col solo scopo di prendere dimestichezza con la gestione "system friendly" di un gioco.



UN UNIVERSO SEMPRE PIU' AFFOLLATO

nella **ENCYCLOPEDIA GALACTICA**, ha due nuovi ospiti di cui già vi avevo accennato qualcosa nel numero scorso. Il misterioso clone di Diablo si chiamerà **THE RIM** e al momento è ancora sulla carta (e addirittura il programmatore è alla ricerca di collaboratori per quanto riguarda il codice, la musica e la grafica: se siete interessati potete scrivere una email a martijns@sci.kun.nl), mentre il simulatore di stazione spaziale si chiamerà **NEW HORIZONS** e sarà ambientato nell'anno 2209 (51 anni prima del gioco **Explorer 2260**), quando cioè l'umanità inizierà ad espandere il proprio impero coloniale attraverso la creazione di colonie all'interno della galassia.

L'universo in cui trovano background i giochi di The World Foundry, dettagliatamente descritto



CONSTRUCTION

den) si sono finalmente fatti risentire confermando il loro rinnovato amore per l'Amiga.

Il loro primo gioco sarà **CONSTRUCTION**, un coloratissimo e veramente ben disegnato platform in cui per portare a termine un livello non basterà evitare i cattivi di turno, ma bisognerà costruire dei veri e propri edifici che riempiranno le nostre tasche di denaro.

Nel gioco vestiremo i panni di due muratori, Sharkey e Snork, il cui compito sarà principalmente quello di fare un lavoro di squadra per il corretto completamento del livello e per ottenere il massimo guadagno possibile.

Il gioco è ovviamente studiato per due giocatori, ma è comunque possibile affidare al computer la guida di uno dei due muratori.

Incredibile ma vero, **Construction** girerà su tutti gli Amiga a condizione di avere almeno 1Mb di chip ram.

Vi ricordate di Donk? Dopo un lunghissimo periodo di silenzio, gli autori di quel giochillo (**The Hid-**



MYST E' PRONTO!!!

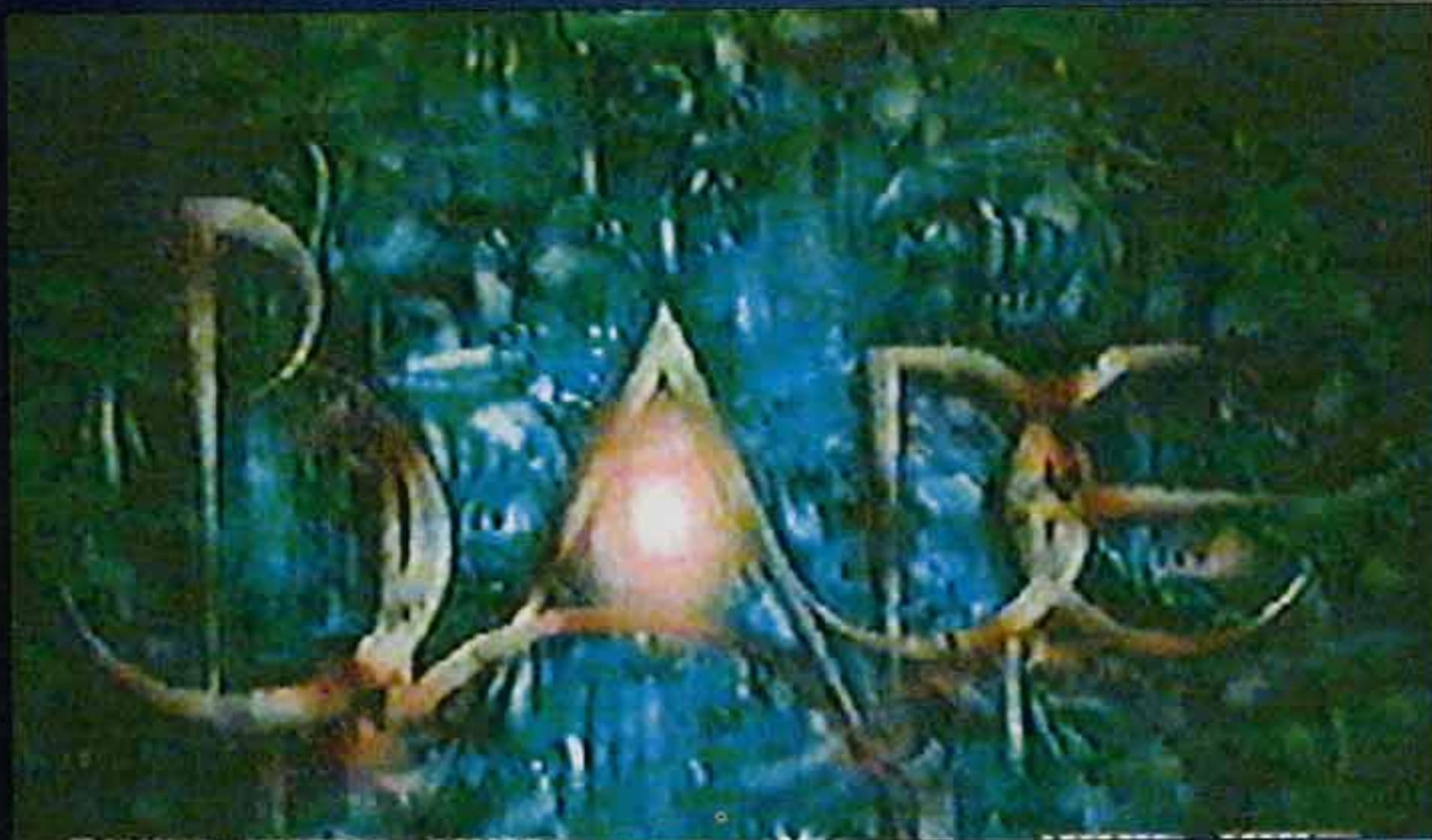
Dopo un periodo di strano silenzio da parte dei ClickBOOM, come una bomba è giunta la notizia che il codice di **MYST** è stato finalmente ultimato ed è entrato nell'ultimissima fase di beta testing prima della masterizzazione selvaggia di tutte le copie che andranno a riempire, nei primissimi giorni di dicembre, gli scaffali delle ditte impegnate nella distribuzione. Il CD di **MYST** sarà disponibile in due versioni, inglese e tedesca, dato che non c'era sufficiente spazio su un solo cd per ospitare entrambe le localizzazioni, anche in considerazione del fatto che la versione tedesca non conterrà una semplice traduzione dei testi, ma sarà adattata al 100% (dalla scatola al manuale, dai menu al parlato). Dal punto di vista grafico, **MYST** uscirà nella sola versione AGA che però includerà anche tutti i files grafici della versione CGFX (16 milioni di colori), utilizzabili in un secondo tempo con un apposito patch di circa 1Mb che sarà reso disponibile gratuitamente sul sito dei ClickBOOM, su Aminet e probabilmente anche sul nostro Silver Disk. Anche la versione ottimizzata per PowerPC subirà un leggero ritardo (indovinate per colpa di chi?) e l'apposito upgrade sarà disponibile presso i soliti canali di distribuzione appena citati. Scaldate i vostri hard disk (l'installazione minima avrà bisogno di 5Mb di spazio, quella massima fino a 310Mb!) e le vostre schede acceleratrici (il minimo indispensabile è un 68020 con 8Mb di fast, ma per giocare in modo ottimale senza scheda grafica le richieste si possono ingigantire fino ad un 68060 con 16Mb di fast!) (finalmente qualcosa degno del mio sistema! NdTMB). Per i maniaci del "dietro le quinte", il cd di **MYST** conterrà anche un filmato di 14 minuti con tutti i retroscena sullo sviluppo del gioco.



TOMB RAIDER SU AMIGA?

Il mese scorso vi parlavo in modo molto scettico delle voci circa un possibile clone di Tomb Raider per processori 68040... alla fine mi sono reso conto che forse c'è un minimo di verità in tutta questa storia. In internet ho trovato la prima versione di un programma sviluppato dal Team Happy (un gruppo di pazzi non meglio precisati) che potrebbe essere un virus o più probabilmente un fake, ma che data la mia configurazione hardware non sono riuscito a provare: si tratta di un motore che permetterebbe di giocare la versione PC di Tomb Raider a condizione di avere un processore 68040, un processore PowerPC e 8Mb di fast ram,

oltre alla scheda grafica che però non è indispensabile. Con tutto questo hardware, il gioco dovrebbe funzionare alla massima velocità (io non ci credo, quindi se qualcuno di voi ha questa configurazione ed è curioso di provare **AMIGA TOMB RAIDER**, è pregato di contattarmi). Una notizia sicura, invece, è l'esistenza di un motore 3D che riesce a far girare scene complete di Lightwave con textures, blur, effetti di luce e tutto il resto a 50 frames al secondo su 68060 e AGA: è stato visto girare all'ultimo Saturne Party in Francia ed è talmente fluido da umiliare il motore di Trapped 2! Chissà se il programmatore deciderà di contattare qualche software house per costruire il tanto atteso clone di Tomb Raider su Amiga sfruttando il suo codice...



La diplomazia vince sempre! La mia, poi...



Certo che Blade non brilla certo per le sue doti grafiche...

Ricorderete che all'interno delle news del numero scorso vi annunciavo l'uscita di Blade, dicendovi però che la Alive Mediasoft non me ne avrebbe mandato una copia se non dietro pagamento di 14.99 sterline. Forse non avevano capito che ero redattore di una gloriosa rivista di videogiochi quale The Games Machine (perdonali, non sanno quello che dicono NdTMB) o forse la mia ulteriore lettera è stata molto convincente (sono famoso per essere uno dei più grandi parac... che la storia ricordi): sta di fatto che ne ho puntualmente ricevuto una copia per la mia e per la vostra gioia. La Alive Mediasoft è una giovanissima software house che non ha mai nascosto la propria simpatia per la nostra gloriosa macchina, se è vero che già da tempo sta lavorando alle conversioni ufficiali di Doom 2 e di Phantasmagoria, oltre a un altro ambizioso e originale progetto chiamato The Haunted. Questo loro primo gioco, secondo la mia personalissima opinione, vuole essere una sorta di "prova tecnica" per toccare con mano l'effettivo mercato di cui una macchina come l'Amiga può attualmente disporre, e vuole soprattutto dare dimostrazione della professionalità e della competenza che i nostri amici inglesi hanno intenzione di dimostrarci: già dalla scatola (un contenitore uguale in tutto e per tutto a quello del doppio cd, in cui trovano però posto quattro floppy disk ed un piccolo manuale di venti pagine) si ha infatti l'impressione di trovarsi davanti a un prodotto che non vuole assolutamente passare inosservato. Fondamentalmente Blade è un gioco di ruolo nello stile dei grandi giochi da tavolo, ma contemporaneamente si contraddistingue dalla maggior parte degli rpg in quanto non c'è uno scopo ben preciso (come magari quello di gettarsi alla ricerca dei quattro pezzi che compongono un amuleto magico o quello di cercare e sconfiggere il malvagio di turno) se non quello dell'esplorazione dei vari mondi in cui verremo di volta in volta piazzati. L'introduzione, da caricare separatamente rispetto al gioco vero e proprio, ci narrerà il prologo di Blade

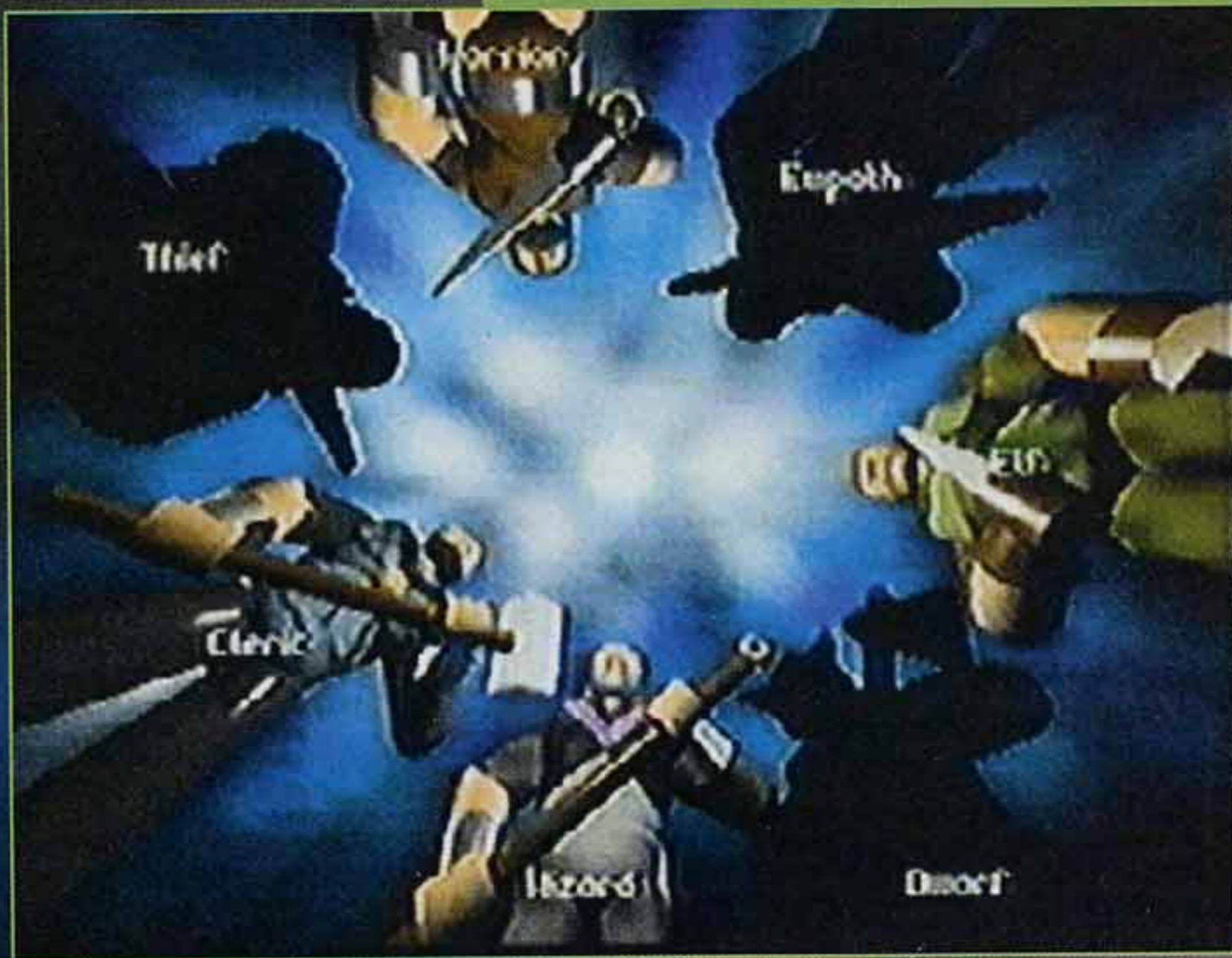
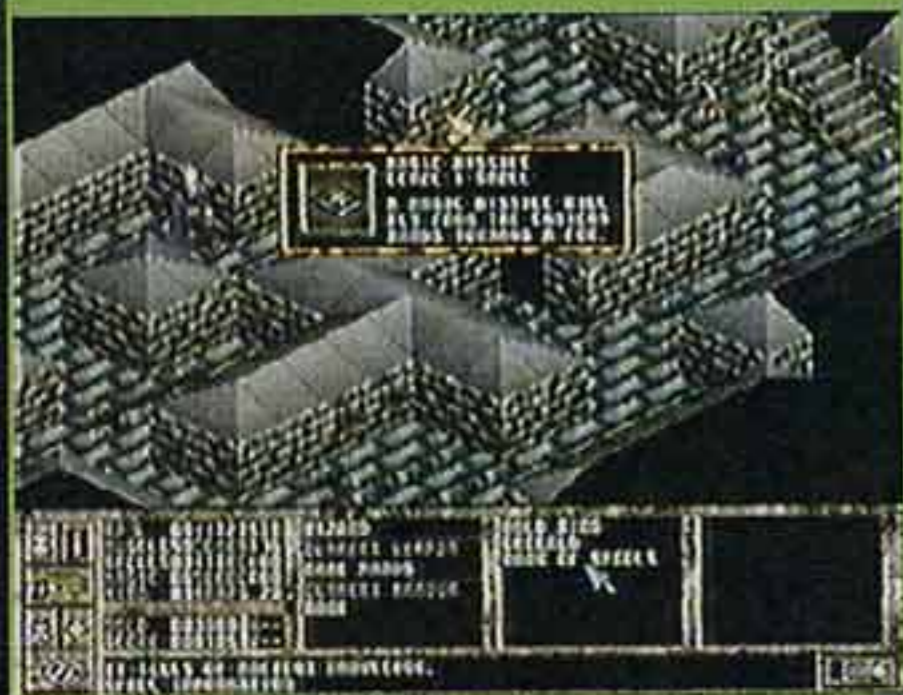
attraverso una serie di immagini statiche di buona qualità, nello stile delle vecchie introduzioni in via di estinzione ormai sostituite dalle gigantesche animazioni su cd dei giorni nostri. Successivamente, caricato il programma principale, ci troveremo di fronte allo schermo delle opzioni, da cui sarà possibile settare i vari parametri di gioco (molto pochi per la verità) e quindi decidere la densità dei dungeon (con il valore minimo i livelli contengono molti corridoi, con quello massimo molti spazi aperti), la difficoltà di gioco, la presenza o meno di sonoro parlato e la possibilità di caricare una partita precedentemente salvata. Oltre a questo, una esplicita icona con la scritta "start" ci condurrà allo schermo di selezione dei personaggi. Inutile dire che la selezione del nostro team potrebbe rappresentare una mossa vincente (o meno) per il completamento dei livelli che ci accingiamo ad affrontare, quindi bisognerà scegliere oculatamente i nostri quattro eroi da una "rosa" di sette, con differenti caratteristiche ed abilità (nulla di differente dai normali rpg, almeno fino ad ora). Il guerriero è sicuramente il più forte (sia dal punto di vista



Questi quattro altari racchiudono energie positive e negative d'ogni tipo. Fate attenzione a non sbagliare.

Quale fra questi sette mentecatti farà parte del vostro gruppo?

Ogni tanto è possibile trovare per terra dei ricettari molto interessanti tipo: "come cucinare con le fireball in cinque minuti".



dei muscoli, che dal punto di vista dei danni arrecati all'eventuale avversario), ma anche il più stupido e il meno accessorizzato in fatto di capacità magiche e visive: sarà quindi il più adatto a trasportare oggetti e ad affrontare combattimenti, ma potrebbe cadere facilmente nelle trappole del nemico a causa della sua ignoranza (è incredibile pensare alla maniacale accuratezza con cui i programmatori sono riusciti a differenziare le figure eroiche presenti in Blade); al contrario il mago, attento osservatore della natura e dei poteri magici da essa assimilabili, è abbastanza intelligente e può fare uso di

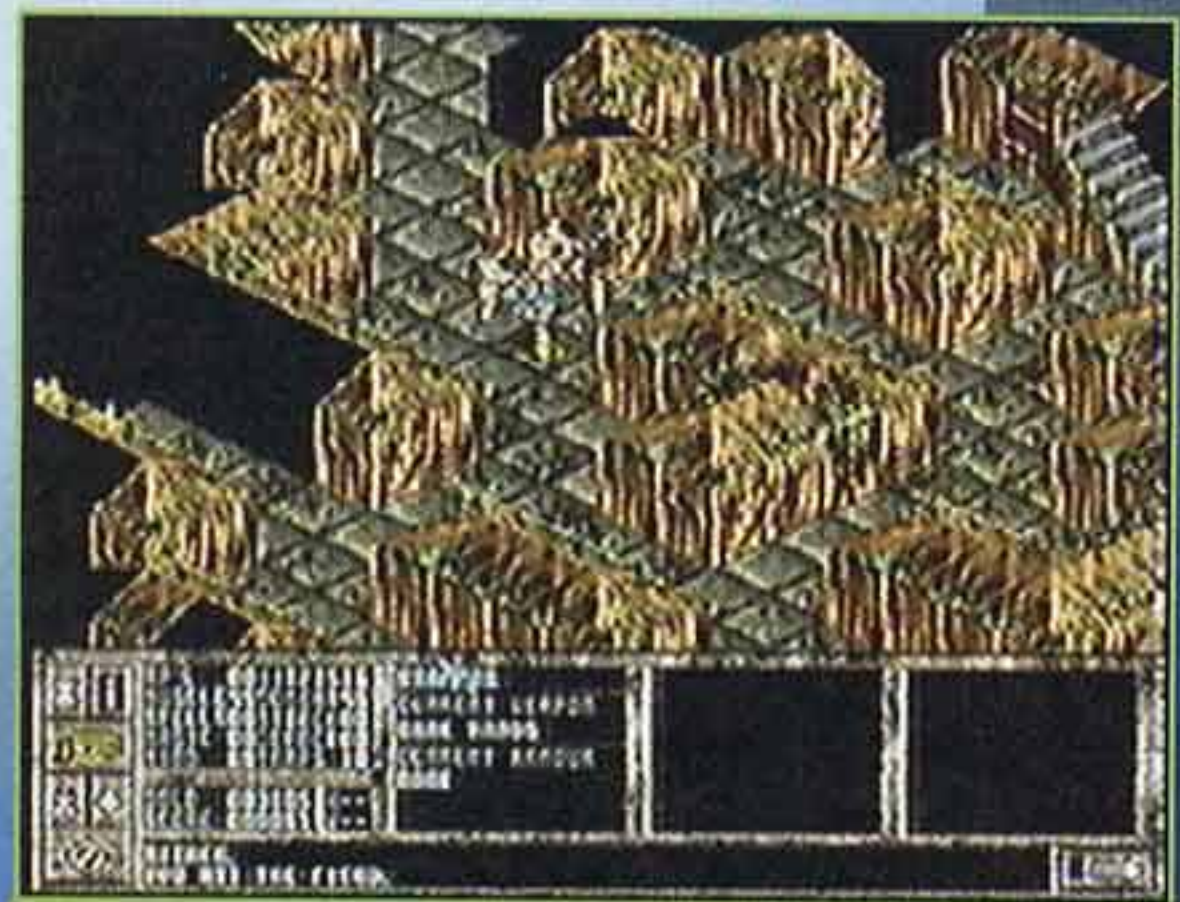


Nei vari negozi è possibile acquistare armi d'ogni tipo a prezzi purtroppo tutt'altro che modici. Cambialletta?

Ma tu guarda se per raccogliere qualche moneta d'oro deve fare lo slalom in mezzo alle trappole.



per avere l'accesso alle aree nascoste. Infine abbiamo il nano (di gesso? NdTMB), il più coraggioso e l'unico in grado di scoprire e annientare le trappole (anche al buio). Ultimata la scelta della nostra squadra, siamo finalmente pronti ad iniziare il gioco e a scoprire la prima grande sorpresa: a parte il primo piccolo villaggio da cui partirà la nostra avventura, i 50 livelli che ci troveremo ad affrontare sono tutti generati a caso ed è quindi impossibile ripetere due volte lo stesso percorso! Per il resto, Blade si riduce alla pura esplorazione del dungeon alla ricerca di oro e di tesori nascosti, magari affrontando e sconfiggendo mostri, accumulando punti esperienza e acquisendo la capacità di usare gli incantesimi, per poi tornare in superficie e scambiare i tesori trovati con nuove e più potenti armi da utilizzare nei livelli successivi. All'inizio del gioco nessun personaggio può fare uso di magie, almeno fino a quando non trova e non legge il grande libro degli incantesimi che può essere acquistato nei negozi o nascosto nel dungeon. Gli incantesimi sono quattro per ognuno dei sette gradi di conoscenza e ovviamente a un livello superiore corrispondono effetti più devastanti: comunque ogni personaggio ha una propria capacità di acquisire i vari livelli (per esempio i folletti non possono andare oltre il primo livello). Non è proprio facilissimo da spiegare, ma poi durante il gioco tutto diventa automatico. Il movimento dei personaggi è comodamente gestibile tramite mouse, come del resto tutto il



I dungeon sono piuttosto intricati e vasti. In questo caso è consigliabile dividere in due il party.

resto del gioco, attraverso un numero fisso di passi o di azioni che ogni personaggio può fare prima di finire il proprio turno: quando tutti e quattro gli eroi hanno esaurito i propri "punti di azione" (così sono chiamati all'interno del gioco), la mossa passa all'avversario (non so se vi ricordate, ma è lo stesso identico metodo usato in UFO - Enemy Unknown). Un altro importante momento di gioco è il combatti-

incantesimi, ma d'altro canto è molto debole e per difendersi potrebbe fare uso solo di un pugnale o un bastone; il sacerdote può disporre di pochi incantesimi, ma al contrario del mago può fare uso di ogni tipo di arma e dispone di caratteristiche bellissime, mentali e magiche nella media. Il folletto è immune ad ogni tipo di veleno, dispone di un'ottima vista (molto utile per esplorare zone non visibili sullo schermo di gioco) e, nonostante la sua statura, ha caratteristiche belliche e intellettive abbastanza elevate. C'è poi l'empath (???) (si vede che non segue la Next Generation NdTMB), un personaggio con forti capacità psicologiche in grado di avvertire forme di vita e quindi accorgersi di eventuali nemici nascosti nelle immediate vicinanze, oltre a prevedere il futuro e quindi i pericoli. Non manca anche il ladro, figura avara con una grande abilità bellica, è l'unico in grado di scassinare le serrature

Com'era il titolo di quel film? La morte ti fa bella? Sarà...



mento, in cui entrano in gioco i valori di abilità bellica propri di ogni personaggio: il computer in questo caso genera dei valori compresi tra 0 ed il valore di abilità bellica di ciascun personaggio (anche questo è difficilissimo da spiegare, ma è estremamente intuitivo all'interno del gioco). Se per esempio il guerriero (abilità bellica 95) attacca un mostro (abilità bellica 110), il computer genererà un numero a caso tra 0 e 95 per il guerriero ed un numero a caso tra 0 e 110 per il mostro: chi otterrà il numero più alto colpirà l'avversario facendo così diminuire i suoi punti vitali (che arrivati a zero ne decreteranno inevitabilmente la morte). Le caratteristiche dei nostri eroi, l'attivazione delle abilità speciali, la gestione delle partite e tutto il resto sono facilmente controllabili e gestibili mediante un comodo pannello di controllo che occupa la parte inferiore dello schermo. Veramente un ottimo esordio della Alive, non c'è che dire!

Massimo "MAXIME" Marino

Amiga 1200

Ho sempre odiato i giochi di ruolo e ho sempre rifiutato di giocarli, ma adesso che per forza di cose sono quasi stato

costretto a provarne uno, mi sono reso conto del lavoro che sta dietro a prodotti di questo tipo. I personaggi rispondono correttamente alle proprie caratteristiche e quindi può capitarti che il guerriero cada come un farlocco in una trappola che invece il ladro avrebbe facilmente annientato. Poi questo Blade non ti lega a una trama e a uno scopo specifico, quindi ti mette nelle condizioni di fare realmente ciò che uno ha voglia di fare, senza parlare dei livelli generati a caso che danno al tutto una longevità potenzialmente infinita. Dico potenzialmente perché alla lunga è stressante andare in giro senza uno scopo preciso e quindi ciò che dovrebbe rappresentare la carta vincente di questo originalissimo gioco di ruolo, alla fine diventa un elemento penalizzante. La grafica a 256 colori della versione AGA è ben disegnata, anche se non presenta particolari tocchi di classe; il sonoro contribuisce a creare l'atmosfera giusta, così come gli effetti e il parlato, sempre all'altezza. La giocabilità è buona, soprattutto per chi è già abituato al sistema di movimento introdotto in UFO - Enemy Unknown.

Insomma, questo primo gioco della Alive Mediasoft ha parecchi punti a suo favore: è gigantesco, permette di utilizzare 28 diversi incantesimi (dalla semplice guarigione fino alla convocazione dei quattro cavalieri dell'apocalisse) e 40 pozioni magiche, è molto curato sotto ogni punto di vista e merita senz'altro di essere acquistato (magari anche da chi, come me, non è un vero appassionato di giochi di ruolo). Se però non possedete un Amiga 1200 o 4000 con qualche mega di fast ram, dovrete rinunciare alla grafica a 256 colori e al sonoro parlato: se questo per voi fa molta differenza, allora pensateci bene e magari date un'occhiata al demo.

H A R D W A R E

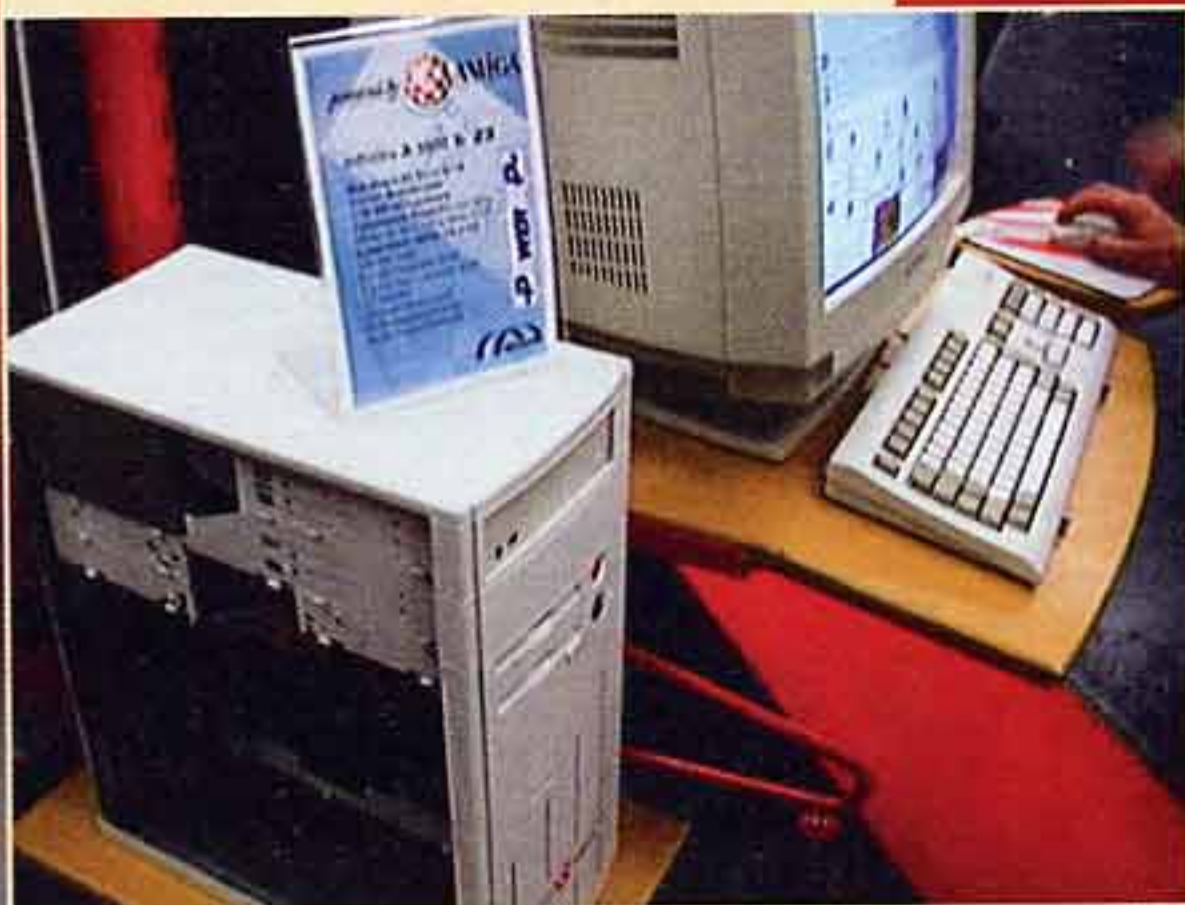
Blade risiede su quattro dischi e può essere giocato su Amiga 500+ e 600 (è quindi necessario 1Mb di chip ram) inserendo il primo dischetto e seguendo le istruzioni. I possessori di Amiga 1200 e 4000 con un minimo di fast ram possono installare il gioco su hard disk e poter così disporre di grafica a 256 colori e del sonoro parlato. Blade si autoconfigura a seconda del proprio sistema.



COMPUTER '97

**Deutschlands
erfolgreiche
Consumermesse vom
14. bis 16.11.1997
Messegelände Köln**

L'A1500 della Micronik sembra stia ottenendo un discreto successo, nonostante si tratti semplicemente di un A1200 infilato in un tower.



agli sviluppatori le loro preferenze a riguardo. Mossa sicuramente molto apprezzata, ma giunta decisamente in ritardo, eliminando immediatamente ogni speranza in miracolosi e definitivi annunci ufficiali.

La conferenza è stata comunque interessante in quanto Schindler ha annunciato l'OS 3.5 (purtroppo ancora sprovvisto di memoria protetta) nei primi mesi del 1998 e ha assicurato che l'OS verrà costantemente sviluppato nel prossimo anno. Da tutta la conferenza, e soprattutto dalle parole di Petro, sprigionava la forte volontà di AI di coinvolgere gli sviluppatori e (parole di AI) "formare un unico grande team"; per concretizzare quest'ideale AI invita a registrarsi come sviluppatori ufficiali e promette molto supporto, tramite documentazione, partecipazione ai progetti, eccetera. Dalle domande

poste dopo l'intervento di Schindler, si capisce che la conferenza non ha convinto completamente giornalisti e sviluppatori, che, tra le altre cose, lamentano la mancanza di scadenze precise e di una decisa campagna pubblicitaria sulla stampa internazionale.

Dal punto di vista del software di intrattenimento, la fiera ha potuto offrire alcune novità interessanti, anche se il più acclamato è stato sicuramente TFX (allegato all'ultimo numero di CU-Amiga). Epic Marketing vendeva la versione tedesca della sua famosa enciclopedia, il gioco "Flying High", e presentava finalmente la nuova avventura grafica "Sixth Sense Investigations" (purtroppo solo in prevendita, ma disponibile da dicembre). Da notare anche il successo ottenuto dalla riproposta di alcuni vecchi titoli (Civilisation è andato esaurito durante il primo giorno della fiera!).

Presentato anche Genetic Species, che, pur essendo decisamente promettente, sarà disponibile solo nei primi mesi del 1998. Dell'italianissimo simulatore di volo in voxel-space, "The Shadow of The Third Moon", abbiamo notato solo alcuni volantini, che però mostravano molto bene l'ottima qualità grafica del prodotto. Presente anche la Vulcan con il suo abituale (e vasto) parco software, e l'immane Schatzruhe, ora distributrice di DirOpus5, TurboCalc5 e il set di emulatori Amiga e programmi di connessione Amiga-PC "Amiga Forever", ufficializzato da AI e prodotto da Cloanto. Di MYST ancora nessuna traccia (è stato ultimato proprio in questi giorni NdTMB), evidentemente è ancora troppo presto, anche per i coraggiosi membri della ClickBOOM.

A completare la fiera c'erano alcuni centri di assistenza che garantiscono pezzi di ricambio e riparazioni per Amiga (decisamente un punto importante per trattenere gli utenti attuali e garantire qualcosa ai nuovi acquirenti), centri di svendita di vecchio software e rivenditori di monitor a prezzi stracciati.

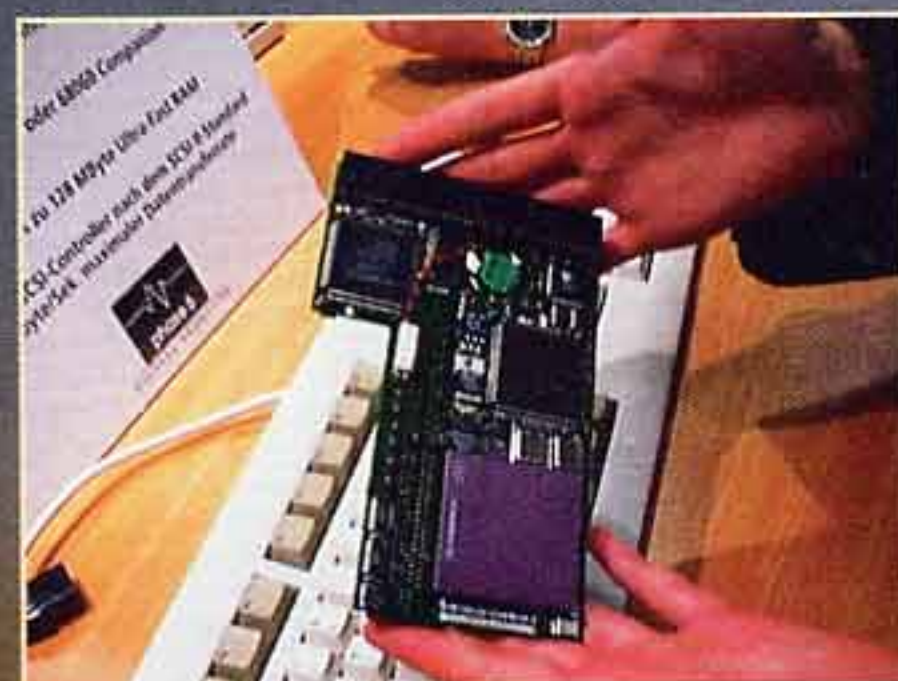
In conclusione, sebbene abbia perso qualche metro quadrato, Computer97 rimane un'interessantissima opportunità per acquistare a buon prezzo hardware&software, rimanere aggiornati sulle ultime novità (spesso provandole direttamente in prima persona) e, soprattutto, una vera boccata di ossigeno per tutta la popolazione Amiga.

Vittorio Ferrari

Anche quest'anno, nel bel mezzo di Novembre, si è tenuta a Colonia (Germania) una delle più importanti fiere informatiche d'Europa: la Computer 97. Autentico pellegrinaggio per molti Amighisti italiani e non, la fiera era decisamente più piccola degli scorsi anni, ma, nonostante ciò, l'afflusso di pubblico è rimasto notevole e le novità (soprattutto in campo Amiga) non sono mancate. Lo stand più grande e più visitato, era sicuramente quello di Amiga International, che racchiudeva anche alcuni tra i più grandi nomi della scena Amiga: Haage&Partner e Phase5 (per non parlare di un Petro Tyschtschenko impegnato a rilasciare un'intervista dietro l'altra). Haage&Partner, dotati di alcuni PPC, mostravano il loro promettente compilatore StormC, la cui comodità sembra sempre in crescendo, specialmente grazie al debugger, tutt'ora ineguagliato dalla concorrenza. Su altre macchine era possibile divertirsi con gli ottimi ArtEffect e FontMachine (che sembrava però il meno coinvolgente, a giudicare dalla reazione del pubblico). Phase5 presentava la situazione del famoso progetto PowerUP, anche grazie ad alcune conferenze che si sono tenute durante la fiera, in un apposito stand situato molto vicino a quello di AI; decisamente un'ottima idea per promuovere i propri prodotti e rimanere quanto più possibile vicino all'utente. Da notare anche lo stupendo poster "Light my fire", raffigurante un PPC-604 in fiamme, che simbolizza molto bene il prodotto (le schede acceleratrici PPC appunto). Piccola delusione è stato l'A/BOX, presente in tracce, solo grazie ad alcuni volantini in bianco&nero. Sempre allo stand di AI, si poteva trovare MakeCD, un interessantissimo software per masterizzare CD; sebbene il panorama Amiga disponesse già di alcuni programmi simili, è un gran bene che AI abbia finalmente rilanciato un prodotto "ufficiale", supportato anche da alcune conferenze. Presenti anche società che hanno ottenuto da AI licenze per cloni Amiga: la più interessante tra tutte era la tedesca Micronik, con il suo A1500, una naturale estensione dell'A1200, dotato di 68030/50Mhz, 16MB di RAM, interfaccia SCSI e Scan Doubler, il tutto racchiuso in tower dal design decisamente attraente. L'A1500 è già in produzione in serie e sarà quindi presto acquistabile.



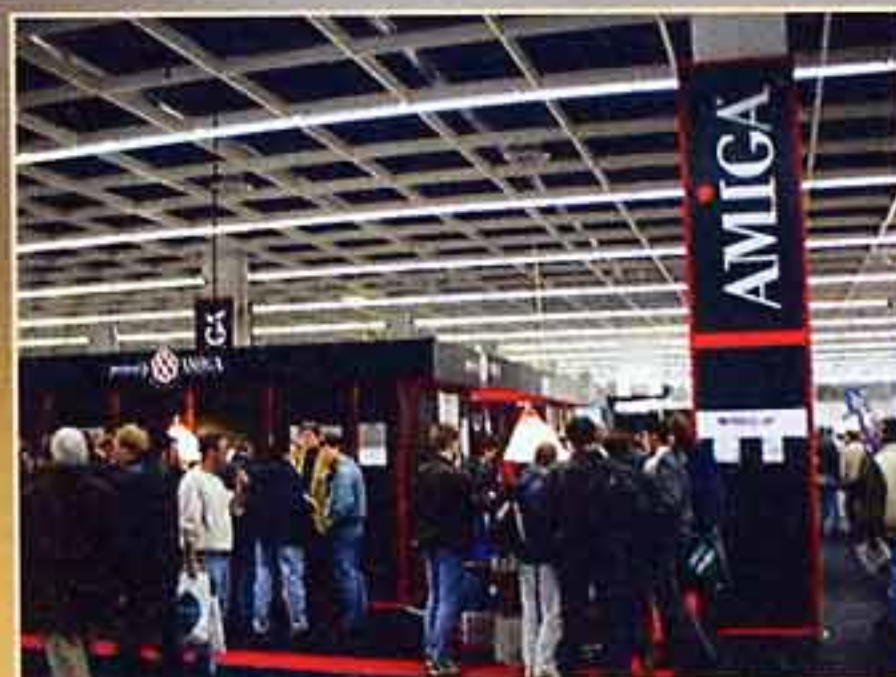
Eccolo il nuovo Amiga 5000, probabilmente il miglior clone che AI potesse desiderare. La versione base, con 68040/40Mhz, sarà presto disponibile a un prezzo decisamente concorrenziale.



L'oggetto del desiderio di tutti i possessori di A1200: la mitica BlizzardPPC, con tanto di 603e al seguito. LA VOGLIO!!!

Tra gli altri espositori, la NovaLogik annunciava cloni di A4000 dotati di PPC, e la ProDAD la pre-release dell'atteso pOS (acquistabile presso Schatzruhe). La vera perla in esposizione rimaneva comunque L'A5000, ciò che ogni amighista ha sempre sognato: dotato di PPC-603e a 200Mhz (anche se inizialmente verrà venduto con un 68040 a 40MHz) e CyberVision3D, faceva girare un landscape frattale (ad opera della Haage&Partner) da 256 colori a 60 frames al secondo! Purtroppo però di prezzi non c'era traccia (pare comunque intorno ai 1500 marchi per la versione base) e inoltre non è ancora stata definita la data d'uscita ufficiale (forse fine gennaio). Alcune centinaia di persone hanno preso parte all'attesa conferenza per gli sviluppatori, tenuta da Petro Tyschtschenko e dal capo del reparto ricerca&sviluppo di AI, Jeff Schindler. A cancellare ogni dubbio riguardo alla tanto attesa decisione di AI sul processore ufficiale dei futuri Amiga, e delle scelte a proposito delle prossime versioni dell'OS, ci ha pensato un completo formulario, depositato su tutte le sedie, nel quale AI chiedeva

Altro giro, altro clone. Questo è l'Amiga secondo Access, che ne ha ridotto le dimensioni fino a farlo entrare in un semplice slot da 5 e 1/4.



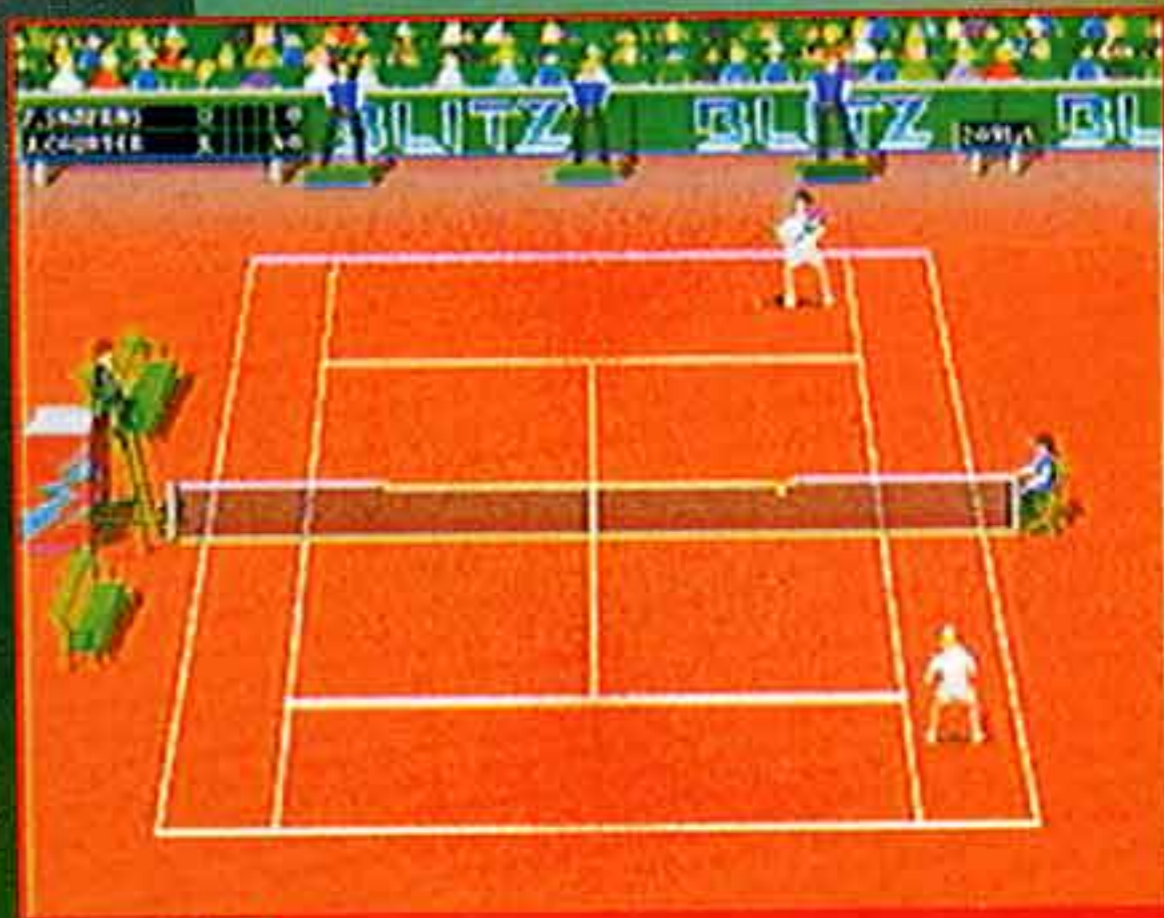
Una panoramica sul ricco stand di Amiga International, ovviamente il più grande della fiera.



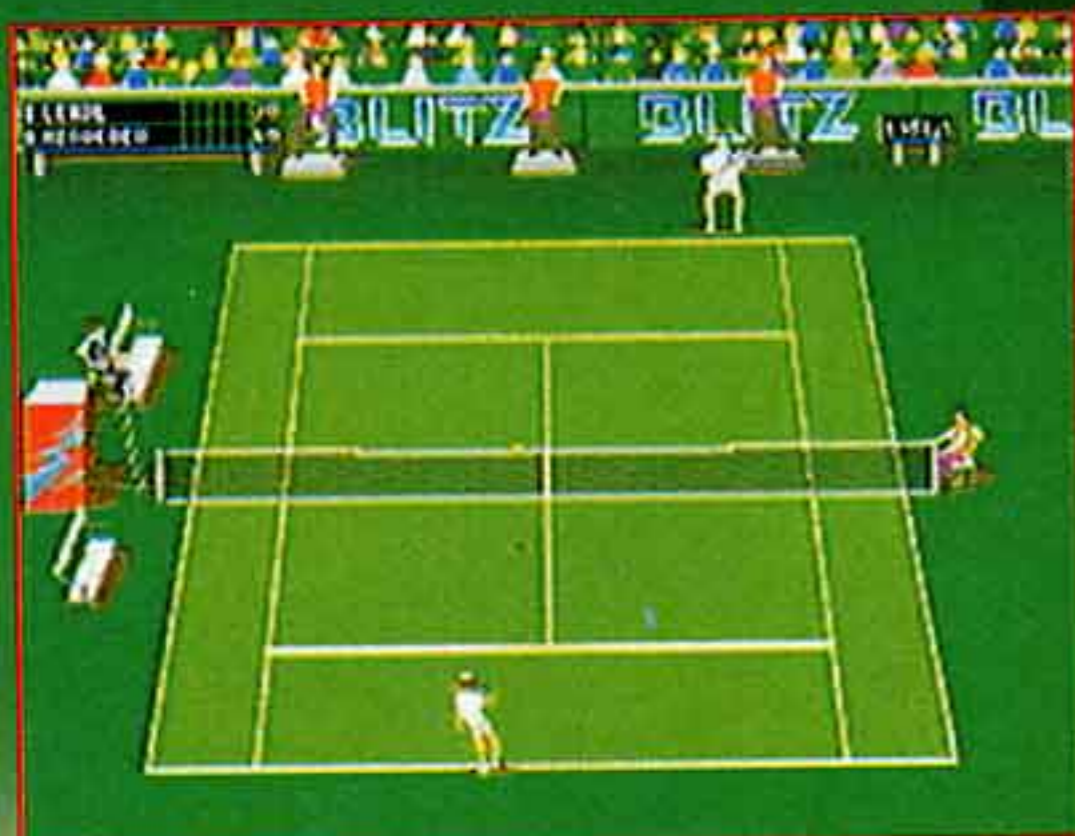
Finalmente qualcuno si è deciso a pubblicare tutti quei giochi annunciati all'età della pietra, già praticamente finiti, ma mai rilasciati a causa del fallimento della Commodore.

Peccato che quel qualcuno è andato a ricacciare anche questo Blitz Tennis (originariamente chiamato André Agassi Tennis, ma poi la licenza è stata persa) che è un vero scandalo e un'offesa al livello di programmazione ormai raggiunto dagli odierni sviluppatori (compresi quelli nostrani, vero Maxime? NdTMB). Spero almeno che giochi di questo tipo vengano venduti come budget, altrimenti potrebbero rappresentare, oltre che un'offesa, anche un furto.

E' inutile che vi dica che parliamo di un gioco di tennis programmato in Blitz Basic: piuttosto è curioso notare che una volta caricato il gioco ci si trova davanti al logo "Centre Court Tennis 97" (ecco perché somiglia così tanto al vecchio Centre Court!) e non a quello "Blitz Tennis". Il gioco è osceno, nel senso che non c'è niente altro da fare oltre ad andare incontro alla pallina e premere fire: il resto viene da sé, né è possibile decidere il tipo e la potenza del tiro. La velocità di gioco è elevata, anche troppo. E' possibile giocare in quattro, ma non nella stessa partita (sono possibili esclusivamente i singoli). L'unica idea carina è quella che permette, nella modalità "carriera", di creare il proprio giocatore distribuendo un numero prestabilito di punti di abilità e modifican-



Il campo marroncino non aiuta di certo a sollevare le sorti di una simile tristezza.



Come dire... abbiamo visto di meglio su Amiga, o sbaglio?

do così le sue caratteristiche. Ma non credo che questo sia sufficiente a salvarlo (vi consiglio di aspettare Quiet Please Tennis, se mai sarà completato) (pubblicità progresso NdTMB). Blitz Tennis è distribuito su due dischetti installabili su hard disk e funziona su qualunque Amiga dotato di almeno 1Mb di chip ram.

MAXIME



APC+TCP per A1200

FLYIN' HIGH DATA DISKS

Dopo lo strepitoso successo commerciale ottenuto da Flyin' High, i ragazzi della PURE Design hanno deciso di rilasciare due dischetti aggiuntivi che non solo vanno ad aggiungere due nuovi mondi ai quattro già presenti nella prima versione del gioco, ma apportano anche notevoli miglioramenti alla giocabilità. I due mondi in questione, ciascuno suddiviso

a sua volta in cinque tracciati, sono il paesaggio spaziale (SPACE) e quello vulcanico (LAVA) e contengono nuove texture e nuove colonne sonore per la felicità di chi si fosse già stancato a gareggiare ripetutamente sulle vecchie piste e con il vecchio audio.

Ma la vera novità non è rappresentata da questi nuovi tracciati, quanto dai miglioramenti apportati grazie al patch 1.05 presente sui data disks (e prossimamente anche su Aminet e sul Silver Disk di TGM): nello schermo delle opzioni è ora possibile scegliere uno dei tre diversi livelli di difficoltà di gioco e quindi la potenza delle macchine avversarie (nella vecchia versione era difficilissimo raggiungere e sorpassare gli avversari perché la loro macchina correva alla stessa identica velocità della nostra), aumentando di gran lunga la longevità (tanto più che è possibile rigiocare i vecchi tracciati usufruendo di questa nuova opzione); inoltre il controllo della macchina è stato interamente riveduto ed ora il nostro bolide risponde perfettamente ai comandi impartiti, garantendo finalmente una buona giocabilità (grosso neo che aveva purtroppo fatto perdere lo Star Player a Flyin' High 1.0). Apparentemente nessun miglioramento è stato apportato al motore grafico, ancora scattoso in 1x1 persino su



Adesso la macchina va davvero dove le dico di andare e recuperare lo svantaggio non è più impossibile come una volta...

68030 a 50Mhz (è però possibile diminuire la risoluzione e giocare ad una velocità più che accettabile), ma anche in questo caso mi preme ricordare che Flyin' High è nato per essere giocato su 68060 ed infatti su questo processore si comporta ottimamente anche in modalità split screen a quattro giocatori. I due data disk vanno installati su hard disk nella stessa directory in cui era stata installata la prima versione e provvedono automaticamente ad aggiornare il file eseguibile con le nuove caratteristiche.

MAXIME



Avevate mai visto qualcosa del genere su Amiga prima d'ora?

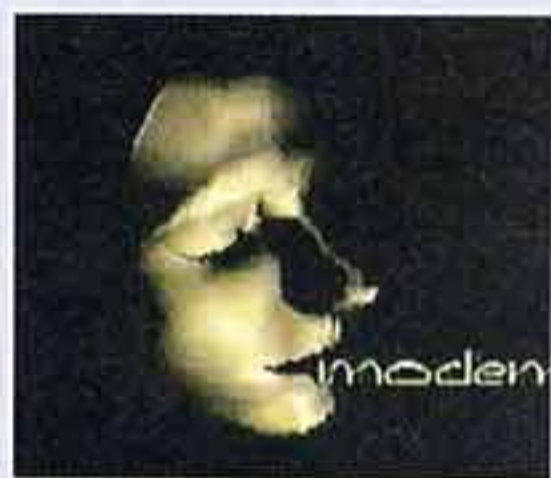


TALENT SCOUT

Il miracolo tanto atteso alla fine si è compiuto! Quale miracolo? Ma quello delle quattro pagine di Talent Scout, che finalmente tornano alla ribalta riportando la rubrica agli antichi splendori. C'è voluto un Paolone chiuso tutta notte nel bagno con il portatile (una volta tanto con Word e non su chissà quale sito Internet), un Manuele alquanto scazzato e un TMB tutto sommato più nero del solito per concludere quest'opera magna. E dove se magna non manca mai il Duspa, l'uomo più citato della storia, quasi peggio di Craxi. Evvai...

[Mi spiace rovinare in parte la festa: l'articolo viene pubblicato nella sua interezza, ma per soprappiù esaurimento di pagine devo necessariamente compattare il tutto in tre facciate - poteva andare peggio. Pardon. NdMax].

SUBLIME by Darkage (Amiga)



L'immane appuntamento con i Darkage! Che dire ormai delle loro produzioni, sempre più raffinate e curate? Sublime è l'ennesima conferma della solidità di questo gruppo, sicuramente fra i più attivi sulla scena italiana, che anche questa volta non ha perso l'occasione per sfornare un intro di tutto rispetto: a farla da padroni troviamo scritte saltellanti, sovrapposte a un classico



tunnel e un impressionante viso in phong-shading illuminato con diverse fonti di luci contemporanee. Notevoli anche gli altri effetti di distorsione, come sempre presentati con un certo stile e non necessariamente fini a se stessi. Un bell'applauso quindi per Modem (coder), Deci-Bel (grafico) e Racoon (musicista) dei C-Lous.

ANIMAZIONI BIFIDE di Alessio Mura (Amiga)

Francamente sono rimasto stupefatto: in tanti anni di onorata carriera non avevo mai visto delle animazioni così bifide (consultare il "Novissimo Bossetti" per la corretta traduzione) e raccapriccianti. A parte che non capisco il perché di tanta violenza, io poi che sono assolutamente contrario a queste forme di rappresentazione artistica... insomma, va bene tutto, ma la mamma non ti ha insegnato il rispetto degli altri? Sai quanti giorni mi ci sono voluto prima di riprendermi dalla visione delle tue animazioni? Sai quanto hai fatto pensare il mio drive interno? Sai che i dischetti HD non si formattano mai a bassa densità? Sai che faresti meglio a cambiare mestiere? Ti piacciono le riviste di meccanica? E i fiori?

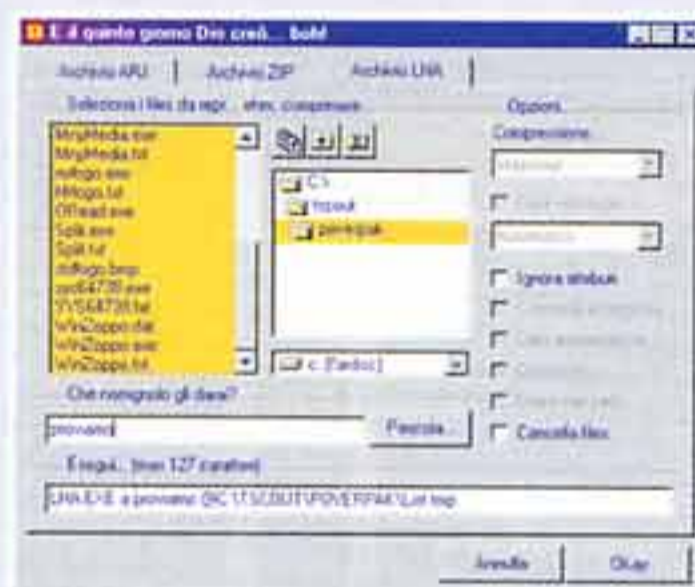
POVER PAK di Giovanni JAX Formentini (Win95)



Dite la verità: non siete forse stufo della formalità di tutti quei compressori per DOS e Windows, che non dicono una parolina allegra nemmeno si portasse loro una vergine in sacrificio? Anzi, se solo provate a chieder loro aiuto con l'opzione /?, ecco che ti sputano fuori almeno tre schermate di parolacce tecniche incomprensibili, un vero e proprio danno per chi ha fatto della serietà un concetto che il pensiero non considera. Per tutti costoro, ecco finalmente arrivare il mitico e unico WinZOPPO!!! WinZoppo è un

front-end per le vecchie versioni DOS di ARJ, ZIP ed LHA, e come potrete ben immaginare ha ancora qualche piccolo difettuccio da limare qua e là (l'autore però specifica che si tratta solo di una beta). WinZoppo, comunque, non è certo l'unico programma di cui parliamo in questo box, visto che lo abbiamo intitolato Pover Pak ci sarà bene un motivo, ed è presto spiegato: trattasi infatti di una raccolta di piccole utility (a volte con la f- davanti) che comprende anche Sys64738, un eseguibile che riavvia la macchina (come gli ex-utenti di Commodore 64 avranno già certamente intuito), Split, un simpatico frammentatore di file (utile per chi ancora si ostina a usare i dischetti...), Mister Logo, un applet in grado di sostituire in

maniera pratica e sicura i logo di apertura attesa e chiusura di Windows 95, Juke Wave, un "randomizzatore del suono d'avvio", Icon Extractor, che non mi sembra nemmeno il caso di star lì a spiegare a che serve, e Font Browse, una veloce finestrella sul mare di font eventualmente installati nel vostro sistema. Che dire... La classica scatoletta degli attrezzi di cui probabilmente non avete mai sentito la mancanza, ma che una volta adottata tornerà utile parecchie volte. Complimenti!



DEMOCRATIA by DeathStar (PC) DEMOCRATIA by DeathStar (PC)

Un altro gruppo italiano molto famoso è quello dei Deathstar, passati alla ribalta grazie a una demo veramente fantastica. Sto parlando ovviamente di Claudia, una produzione che sicuramente resterà



negli annali della scena mondiale, grazie alle sue idee e a una realizzazione tecnica impeccabile. Ovviamente replicare quel successo nel giro di pochi mesi sarebbe stata un'impresa a dir poco impossibile, ma nonostante questo, i risultati ottenuti in Democratia sono indubbiamente notevoli. Gli splendidi effetti di distorsione, il paesaggio marino realizzato in motion-blur, il movimento della manta e di tutti gli altri pesci sono una rappresentazione tangibile della bravura di questi ragazzi, ormai lanciati verso la leggenda. Mi sarebbe piaciuto presentarvi un po' d'immagini del demo vero e proprio, peccato però che il PC non ne abbia voluto sapere di grappare le immagini. Comunque in questi casi ben difficilmente le immagini riescono a catturare la magia del movimento, quindi vi consiglierò di scaricare direttamente Democratia dal sito ufficiale dei Deathstar: www.nigma.it/deathstar/ oppure aspettare direttamente il prossimo Silver Disk.

TUTTI IN TRIP!



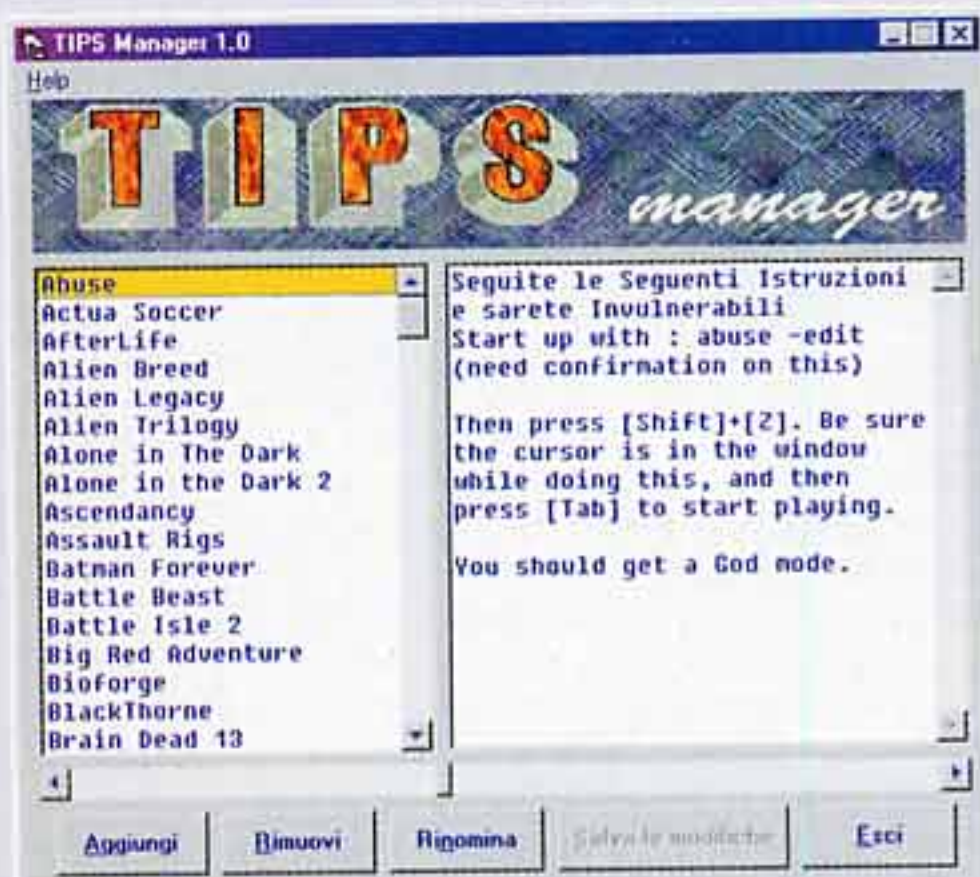
No, non vogliamo fomentare l'uso di droghe e/o simili fra i giovani, ma solo ricordavi che dal 2 al 4 gennaio si terrà uno dei più grandi party italiani che la storia ricordi: il The Trip. Trattasi di un evento a cui ogni musicista, coder, grafico, imbianchino, muratore etc., non dovrebbe proprio mancare, pena lo spernacchiamento totale fino alla fine dei tempi (supplementari). Gli interessati incomincino a prenotare un bel biglietto per Benevento, oppure si rivolgano presso l'homepage apposita per maggiori delucidazioni: <http://www.nigma.it/trip>.

Vi saranno compo per tutti i gusti: demo, intro, 4K, music multi e 4 channel, java e chi più ne ha, più ne metta. Insomma, un grande appuntamento per tutta la scena italiana e, speriamo, anche estera.



TEST di IVAN CENTAMORI (Win95)

Mi spiace davvero moltissimo per il programma Archivio, ma purtroppo non ne ha voluto sapere di funzionare sul mio sistema (continua a lamentarsi di non poter accedere a un file OCX), di conseguenza ho solo potuto verificare la validità del tuo gestore di trucchi: ciò che mi ha favorevolmente colpito, oltre alle sue dimensioni molto contenute, è l'estrema facilità con cui i tips possono essere aggiunti, modificati, eliminati e via dicendo: nella peggiore delle ipotesi, due click del mouse sono sufficienti per portare a termine le operazioni. Ah, se almeno i programmi commerciali fossero così semplici! Non ci sarebbe bisogno dell'Assistente di Office, per esempio... Ho anche ascoltato il modulo screamtracker, ma non è che mi sia piaciuto gran che: dopo tre minuti tende a diventare ripetitivo...



ILYS - StrangeFlower by FBY

Un uomo che ormai non ha più bisogno di presentazioni, la cui fama è consolidata da vittorie e piazzamenti sempre eccellenti, tanto da poter essere ormai considerato un guru della musica elettronica... ok, forse sto un po' esagerando, ma è sempre bello festeggiare un connazionale, che ancora una volta ha ottenuto un gran bel risultato a uno degli eventi più attesi dell'anno. Un secondo posto meritatissimo, anche se, da quanto ho sentito, il Saturne Party ha deluso buona parte delle aspettative, con un impianto elettrico alquanto inaffidabile e un'organizzazione degna del ragioniere Filini. Ciò non toglie che Ilys sia uno dei moduli più incantevoli e deliziosi di questi ultimi mesi: una melodia di rara bellezza, quasi commovente. Finalmente qualcosa di nuovo dopo tonellate di brani drum'n'bass, bellissimi, ma ormai inflazionati peggio delle Spice Girls. Grande prova Fabio, continua così!

NIENTEMENO CHE UN CD MUSICALE by Simone Peruzzi

Incredibile ma vero, abbiamo ricevuto il nostro primo CD musicale! Che bello, per una volta potremo fare a meno di caricare il Mod4Win o l'HippoPlayer. Certo che il CD è una gran bella invenzione, però i masterizzatori lo sono ancora di più!

In ogni caso ho fatto una certa fatica a far digerire il tuo "No One" a quel catorcio del PlayStation (scusate, ultimamente non ho un buon rapporto con la console Sony...), ma fortunatamente sul Pioneer le cose sono andate meglio. Meno male fra l'altro, dato che le nove tracce sono composte con uno stile decisamente interessante, nonostante offrano ben poco d'innovativo. Lo stile alla Rober Miles comunque mi è sempre piaciuto e ho trovato alcuni brani particolarmente orecchiabili, specialmente Dimension X, che secondo me è un remix di un pezzo contenuto nelle Original Songs di Hokuto No Ken (ma potrei sbagliarmi). Forse potresti avere fra le mani un buon successo da discoteca, anche se la progressive, stile al quale ti rifai non poco, è ormai passata di moda.

NOTHING ELSE TO DO by La Panza del Paolone™ (tutti i sistemi)

Carissimi lettori di TGM, so di non farmi esattamente i cavolacci miei chiedendolo, ma... voi, di solito, il sabato sera cosa fate? Uscite con gli amici, andate in birreria, v'imboscate con la ragazza, ballate in discoteca (aaargh! E dire che una volta lo facevo sempre anch'io... NdP), insomma, cercate in tutti i modi di divertirvi, nevero? Bene, il Paolone questo mese ha trovato un'alternativa: scrivere il Talent Scout. Di sabato. Di sera. Quando tutti gli amici sono a fare le cose summenzionate, meno la discoteca. Eroico attaccamento al lavoro? Rimorsi improvvisi per le aspettative del povero Mirko, puntualmente tradite dai miei regolarissimi ritardi? Telefonata assassina del Silvestri con pacco bomba in attach? Niente di tutto questo! Un semplice, banale, fortissimo mal di pancia mi ha costretto a casa tutto il sabato pomeriggio, e la sera sarebbe stato quantomeno da pazzoidi uscire per prendere tutto il freddo notturno della Lomellina, visto poi che per quanto riguarda la ragazza sono in piena fase di upgrade (attento che le beta sono spesso instabili NdTMB)... Bhè, tanto valeva mettersi davanti al monitor e scrivere il Talent Scout. COMUNQUE, già che devo sfogare in qualche modo le mie ire represses, vorrei capire come diavolo sia possibile che, ogni tanto, mi arrivino messaggi in email del tipo: "non sapevo a chi mandare la roba del talent scout e così ho pensato a te", e giù l'attach da cinque megabyte! Ma come diavolo è possibile? Ma insomma, ma la leggete questa rubrica o no? Oppure guardate solo le fotografie? Allora, lo ripeto per l'ennesima volta (non scrivo l'ultima, tanto so che non lo sarà)

1) il materiale per PC va inviato a "TALENT SCOUT PC - c/o Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20121 Milano" e me ne occupo io

2) il materiale per AMIGA va inviato a "TALENT SCOUT AMIGA - c/o Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20121 Milano" e se ne occupa Mirko

3) il materiale per BRAVOSIMAC va inviato a "TALENT SCOUT BRAVOSIMAC - c/o Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20121 Milano", e se ne occupa la Roberta.

4) NON DOVETE MANDARCI NULLA PER EMAIL, solo su dischetto, zipdisk o CD-R, ma, per piacere, non spediteci nulla per posta elettronica, in particolar modo i moduli musicali. Se proprio volete indirizzare qualcosa tramite Internet, mandate prima un messaggio per chiedere la nostra disponibilità, oppure un messaggio con una breve descrizione del pacchetto e un URL da cui scaricarlo. Non è cattiveria, ma ribadisco come molto spesso la favolosa compilation dei "moduli più belli che io abbia mai scritto" da quattro o cinque mega arriva sempre nel momento meno opportuno.

5) Se poi proprio volete insistere, Mirko Marangon (tgmtmb@digibank.it) è la persona a cui rivolgersi per il materiale AMIGA, mentre Paolo Besser (paolone@besser.it) è l'addetto a ciò che riguarda invece il PC. Le immagini del Talent Art non vanno inviate per nessun motivo a uno di noi, ma bensì a Manuele de Lisio (l'indirizzo è nell'apposita rubrica).

6) La rubrica TALENT SCOUT vuole parlare preferibilmente di programmi scritti dai lettori, soprattutto engine grafici, giochi, piccole applicazioni di varia utilità e via discorrendo. I moduli musicali, un tempo graditissimi anche per il loro esiguo numero, sono solo una delle tante tematiche a corredo di cui, volendo, potremmo trattare. Non lo facciamo sempre, se no occupano troppo spazio: meglio fareste a indirizzarli al Silvestri per farli mettere direttamente sul CD di TGM, ovviamente tramite dischetti e NON per posta elettronica.

7) Raccolte di tips, mappe, livelli aggiuntivi per questo o quel gioco, temi del desktop di Windows 95, temi di prima e di seconda elementare e qualsiasi altro tipo di materiale che NON fa parte delle tematiche del Talent Scout va inviato all'attenzione di Stefano Silvestri. L'indirizzo è: "SILVER DISK EMAIL - c/o Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20121 Milano". Non usate la posta elettronica e, se intendete farlo, chiedete prima conferma all'indirizzo ssilvestri@digibank.it

8) il prossimo che scrive "non sapevo a chi rivolgermi" sarà pubblicato in un angolo di questa rubrica chiamato "L'ANGOLO DELLO SFIGATO", dileggiato e schernito da tutti i lettori di The Games Machine, e costretto da me medesimo a scrivere 1000 volte sul quaderno "io sono distratto e beota, ma così distratto e beota, ma tanto distratto e beota che, pur mettendoci il massimo impegno, non riesco a trovare uno più distratto e beota di me".

Sono stato chiaro (in caso contrario vi spelleremo vivi, ma non preoccupatevi, a Natale siamo tutti più buoni... NdTMB)???

Paolone

Mac3DEngine Alpha Demonstration di MacLeod/Motherbrain (Win95+3Dfx)

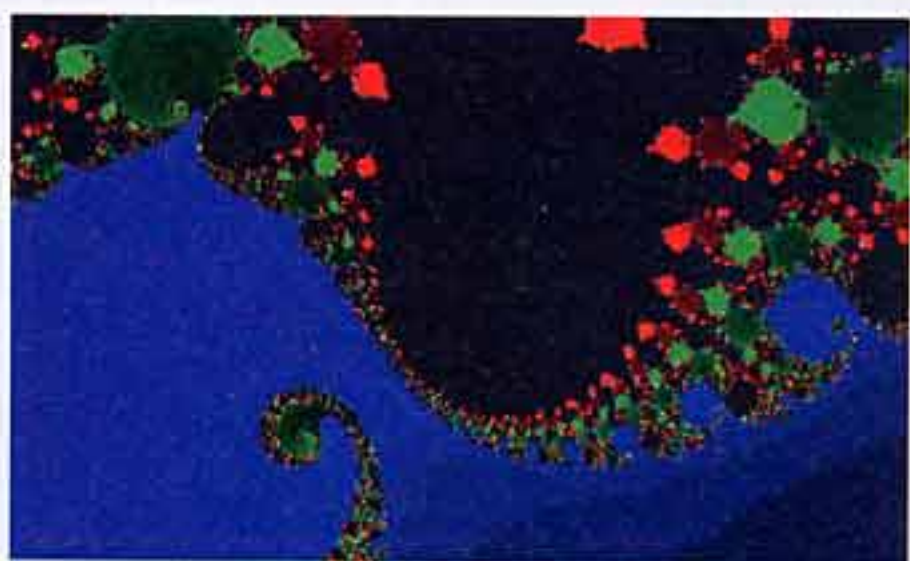
Oooh, ma cosa vedono i miei cerulei occhi azzurri! Il primo demo per il Talent Scout che gira con una scheda acceleratrice 3Dfx: bene, l'inizio è davvero confortante. Sebbene il vostro rolling non permetta allo stadio attuale alcun intervento da parte dell'utente (sarebbe stato bello poter decidere autonomamente dove piazzarsi e lì svolgere tutte le operazioni di ruotazumma preferite), è veramente piacevole da vedere. Tranquilli, siete scusati per aver rippato le texture da Quake (in fondo avete spiegato tutte le comprensibili motivazioni), adesso non vi resta altro da fare che trovare una qualche utilità per il vostro motore 3D. Nel readme avete inserito i vostri numeri di telefono, cosa devo fare, pubblicarli? Sarebbe il caso, e questo lo dico a tutti, che quando ci mandate dei dati personali ci spiegaste anche quale utilizzo dovremmo farne. A presto, per qualcosa di più sostanzioso...



LABIRINTH di David Ciamberlano (DOS)

Ehmm, ok, ammettiamolo, come primo esperimento di programmazione non è affatto male (sicuramente non sarei riuscito a fare di meglio), però come gioco è oggettivamente limitatuccio (un labirinto alla fine del 1997...). Ottima comunque la rotazione delle pareti, un effetto che, in vettoriale, fa sempre il suo... effetto! Dovresti però per lo meno pensare di riempire i poligoni con qualcosa, non dico addirittura delle texture, ma per lo meno qualche simpatico colore in più di sicuro non stonerebbe...

FRATTALI di Rossano Ciribè (DOS)



A prescindere dal fatto che non ho mai capito l'utilità di un visualizzatore dell'insieme di Mandelbrot, e che su tutti i computer che ho avuto ne ho visti girare dozzine, devo dire che i frattali conservano sempre intatto il loro fascino. Un po' come il presepe. Per cui parliamo un po' del tuo programmino che, guarda caso, serve proprio a visualizzare l'insieme di Mandelbrot...

Allora, diciamo subito che i pregi sono due: 1) è scritto in Assembler, e per questo 2) è molto veloce. Peccato però che 3) lavori solo a 320x200 pixelloni (la 640x480 sarebbe stata più lenta, lo so, ma sicuramente l'effetto ottenuto sarebbe stato migliore) e che 4) salvi le immagini in un formato proprietario, quando in fondo una banale bitmap o una TGA sono alla portata di tutti. C'è di buono che i file prodotti sono piuttosto contenuti (ma non troppo, 64k), c'è di cattivo che il visualizzatore dedicato è piuttosto spartano. Per salvare l'immagine che vedi stampata ho fatto molto prima a premere 'stamp' sotto Windows e poi salvarla in GIF col Paint Shop Pro...

HEADMAN by LT Software (DOS)

Ehm... Se proprio devo essere sincero, mi è sembrato di tornare indietro di una dozzina d'anni (beh, dai, facciamo qualcuno in meno). Comunque, correva il 1988 (o giù di lì) e disponevo di un Commodore 64, su cui un giorno feci girare un



gioco di strategia in alta risoluzione (320x200 a 2 per ogni cella-carattere) e l'impressione dal punto di vista grafico non differiva granché da quella di Hangman... Con questo non voglio dire che il tuo gioco sia brutto, anzi, però bisogna capire che la macchina su cui l'hai sviluppato (un 286/16 con scheda EGA) appartiene ormai a un passato magari molto bello, ma che non può tornare... così, certe soluzioni cromatiche a 8 o 16 colori, per quanto sprizzino nostalgia da tutti i pori, risultano purtroppo mooolto desuete. Insomma, si vede tutta la fatica che hai fatto per creare un gioco che faccia il suo dovere (e dal punto di vista del codice, lo fa), ma alla luce degli standard qualitativi audio-video attuali, purtroppo, è davvero impresentabile: l'unico aspetto al passo coi tempi è che supporta il mouse, fai un po' tu... Comunque sia, mi è servito: ho scoperto oggi per la prima volta che lo speaker di sistema funziona. Torna alla programmazione con un computer attuale, possibilmente usando un compilatore moderno sotto un sistema operativo più recente.

THEME INSTALLER 2.0 by Brutto Vanni (Win95)

Piccola notiziola che potrebbe far piacere a tutti gli amanti dei desktop themes: il buon Vanni ha infatti riscritto completamente la sua utility d'installazione in Delphi, ottenendo in questa maniera un codice più veloce e robusto (e finalmente a 32bit reali). Sono stati risolti parecchi dei bachi che affliggevano le precedenti versioni, ma questo non ha ahimè impedito un fragoroso crash di sistema mentre facevo il cretino con la finestra del programma (in sostanza, mi ero messo a giocherellare col mouse mentre cambiavo le sue dimensioni... e si è impallato tutto!!!). Vabbè, se puoi dacci ancora un'occhiata e risolvi gli ultimi "inghippi conosciuti", comunque sia il passo avanti è ben più che evidente. Persevera.

AAA CERCASI DISPERATAMENTE...

- Cerco appassionati/e di programmazione (media esperienza) per scambio di idee e programmi in C/Modula-2. Preferibilmente zona Milano e provincia. (spero di aver scritto giusto il nome del paese... ma perché non scrivete mai in stampatello? NdP)

VALERIO CICCIELLO, via Quasimodo 6, 20030 Cannago Zentate (MI) - tel 0362/563563

- Gruppo rock post-demenziale cerca bravo bassista in zona Vigevano per completare la sua formazione. E' richiesta una certa attitudine alle tematiche non propriamente serie.

SEX@PIL, email Paolo Besser - paolone@besser.it

IL DOTTOR DOICH by CLAUDIO LANZONI

Anche se è argomento da Talent Art, o meglio... sarebbe argomento del Talent Art se solo per i fumetti non esistessero decine di altre pubblicazioni diverse da TGM... comunque sia, visto che il buon Claudio Lanzoni ha ben pensato di chiedere a me delucidazioni sul suo fumetto (di cui riproduciamo una tavola qui in questo stesso preciso medesimo identico box), devo necessariamente comunicargli che mi sono divertito non poco a leggerlo. E' di un sadico pazzesco. Forse non è proprio adatto ai deboli di stomaco, però... divertente, comunicaci il nuovo indirizzo web appena riesci (per ora fate riferimento



a <http://doich.home.ml.org>).

Ovviamente, dateci un'occhiata pure voi!!!

L'ANGOLO DELLO SFIGATISSIMO

- Caro Alessandro Gavetti, mi spiace proprio dirtelo, ma ormai sembri un ospite fisso di questa trista dimora. No, non ti preoccupare, stavolta i dischetti di Bumpy erano perfetti, il gioco si è installato correttamente ma, per tua immensa e incommensurabile jella, non ne ha voluto sapere proprio di funzionare: appena lanciato, lo schermo salta fuori irrimediabilmente spappato. Le ho provate tutte, ho persino cambiato i driver della scheda video... ma nulla, partono le musiche, ogni tanto appare l'animazione iniziale (bellina, tra l'altro), dopodiché tutto s'incasina e non c'è modo di proseguire. Che dipenda per caso dalla mia beta di Windows 98?

- PAOLO QUATTROCIOCCHI: perdonami se non mi faccio i cavoli miei, ma... possibile che a due anni dal lancio di Windows 95, tu te ne esca con un catalogatore di giochi per DOS che, per giunta, si rifiuta di partire se non si hanno a disposizione ben 600K (su 640) di memoria convenzionale libera? Peccato, perché il tuo Game Base sembrava proprio un progetto interessante, peccato che sia del tutto fuori tempo.

- GIOVANNI ZULIANI: Questa è veramente bella... Se il file .zip in cui hai compresso il tuo gioco è multivolume, perché ci hai inviato solo il primo dischetto? Il nostro fido compattatore si è infatti rifiutato di restituire ai nostri hard disk il tuo gioco così come tu l'avevi concepito, e in fondo aveva le sue buone ragioni. Per cui, caro Giovanni, ritenta, sarai più fortunato. Soprattutto se ci invierai anche il disco 2...

- STEFANO LANZA: Giuro, ci ho provato in tutti i modi a far girare il tuo engine TWISTER, ma con entrambi i file di esempio a corredo si è inchiodato, sia sotto Windows che sotto DOS.

EPILOGO

E' passato un altro anno e come sempre, arrivati a questo punto, bisognerebbe guardarsi indietro e cercare di capire se è andata come speravamo oppure no. Nel caso del Talent (sia Art che Scout) direi che si sono fatti dei bei progressi e questo megaspeciale natalizio ne è la conferma. Speriamo solo non si tratti di una fortunata occasione. Per quanto ci riguarda, cercheremo sempre di fare del nostro meglio, ma si sa, il destino è bizzarro... L'oscuro TMB e il metereopatico Paolone

"Il bacio trasmette il virus della gastrite".
 E così, dopo i videogiochi e Internet, ci vogliono togliere anche quello; ma noi, che siamo irriducibili giovinastri scavezzacollo, non ci arrendiamo facilmente e perseveriamo (diabolici) nei nostri passatempi preferiti. Capita allora che, tra un'avventura e l'altra, oppure tra un livello di Quake e il successivo, si incappi in qualche intoppo difficilmente districabile. E' in momenti come questi che il vero avventuriero ricorre al mensile con le dritte che fanno per lui, il National Archaeology. Ehi, ehi, un momento che sta succedendo? Un mese fa il signor FBS si congedava, lasciando intravedere un possibile rientro del MAO "Duro come il marmo" Della Calce (fatevi raccontare da lui stesso l'origine di questo soprannome, se mai dovesse riuscire a risalire a una serata di novembre passata senza la benché minima consapevolezza di un senno decisamente annacquato, per l'addio al milite in partenza) e adesso vi ritrovate quel matto dello Xam.

C'è una spiegazione a tutto. Periodo di grandi transizioni, questo. Il MAO tornerà a quello che si può definire a tutti gli effetti un suo figlio legittimo, ma nei mesi a venire dovrete portare pazienza e vedere se riuscite a sopportare il sottoscritto e le sue divagazioni, in attesa che trovino posto in un angolo più consono. Certo, io non sono capace di prendermi a pedate nel sedere da solo, ma sono in grado di fare molte altre cose utili al mondo; ad esempio esultare in maniera scomposta, giocando a FIFA '98 contro un amico, oppure arrivare in reda in 20 minuti da qualsiasi

distanza. Eccetera eccetera.
 Ma non mi pare il caso di proseguire senza il doveroso trafiletto di ringraziamenti, baci, abbracci e altre varie ed eventuali. Tanto per iniziare, alzatevi tutti in piedi e applaudite all'unisono il Simonetto uscente, responsabile della grafica di queste pagine (quindi, se sarà uscita male, sapete con chi prendervela); seconda menzione va a Livio D'Este che, insieme a Davide 'DGR' Gualano (autore di una stupenda raccolta di cheat; piccola nota: eppure i borlotti imperiali sono sempre stati la soluzione migliore per le traduzioni dal greco!), meriterebbe una statua in piazza del Duomo. Indico sin da ora una raccolta: versate i vostri averi (si accettano anche inviti a cena) al fondo "statua Livio e Davide + compleanno Xam", saranno ben utilizzati. Già che ci siamo, facciamo contento anche Stefano "Goku Son" Perrini (o Verrini), che ha spedito invano la grandiosa guida a Diablo e gabole per PC CALCIO 5 (uno dei giochi più cheatati). Ok, questo è tutto. Vi lascio con il fading di una triste nenia mentre il pensiero vola a sfiorare una ragazza lontana; mi raccomando, se non torno tra un mese, chiamate la polizia...

Massimo Svanoni

Ecco il nuovo indirizzo al quale potrete spedire trucchi, tips, soluzioni (queste ultime è meglio che le mettiate su dischetto, oppure me le spediate via E-mail; mi eviterete la fatica di doverle ribattere a mano e sarà più probabile vederle pubblicate!), richieste (indicando con precisione dove siete rimasti bloccati e magari, se si tratta di un'avventura grafica, gli oggetti che avete nell'inventario) ed eventuali altre corbellerie al seguito, tipo ingenti somme di denaro oppure sorelle carine che vi avanzano:
 Xenia Edizioni - TGM Tips&Xmas Casella Postale 853 - 20128 Milano

LE SOLLE SU CD SOLO PER VOI (V.2.9)

Per poter richiedere, al doppio del prezzo di copertina, le copie arretrate di TGM con CD, dovrete fare un versamento sul c/c postale 19551209 intestato a Xenia Edizioni s.r.l., Via Dell'Annunciata 31 - 20121 Milano, non dimenticando di indicare sul retro, oltre ai vostri dati, il nome e il numero della rivista/riviste che desiderate. Segue la listona tanto agognata (ce la richiedono persino dal Giappone) e ormai in procinto di estinguersi. Chiaro che se il numero che cercate è defunto, posso provare a pregare su vostra richiesta il gatto di pubblicare una seconda volta la solita; non sa resistere al fascino del lettore e non è detto che non vi esaudisca...
 CD di TGM n. 82 (ESAURITO) — Monkey Island; Monkey Island 2; Alone in the Dark
 CD di TGM n. 83 — Indiana Jones 4; Alone in the Dark 2
 CD di TGM n. 84 (ESAURITO) — Maniac Mansion; Zak McKracken; Day of the Tentacle
 CD di TGM n. 85 — Sam & Max; Alone in the Dark 3; tutte le mappe di Rayman
 CD di TGM n. 86 (ESAURITO) — Diskworld; Darkseed
 CD di TGM n. 87 (ESAURITO) — Simon the Sorcerer (con mappe); Woodruff and the Schnibble of Azimuth
 CD di TGM n. 88 — Under a Killing Moon; Phantasmagoria
 CD di TGM n. 89 (ESAURITO) —

Cruise for a Corpse; Cyberia 2
 CD di TGM n. 90 — King Quest 5 (con mappe); Shadow of the Comet
 CD di TGM n. 91 — King Quest 6; Space Quest 4
 CD di TGM n. 92 — Lands of Lore (con mappe); Little Big Adventure; I Have No Mouth
 CD di TGM n. 93 (ESAURITO) — Full Throttle; Beneath a Steel Sky; Indiana Jones 4 (a grande richiesta)
 CD di TGM n. 94 — Kyrandia 2 (Hand of Fate); Kyrandia 3 (Malcolm's Revenge); Goblins 2
 CD di TGM n. 95 — Bioforge; Fade to Black (con mappe); The Spheris Legacy (Amiga); Valhalla 3 (Amiga)
 CD di TGM n. 96 — Dragon Lore; Lezioni sull'uso dell'editor di Duke Nukem 3D+ 2 mappe; Lure of the Temptress (Amiga); Future Wars (Amiga)
 CD di TGM n. 97 — Larry 3; Future Wars (PC); Prisoner of Ice; Operation Stealth (Amiga);
 CD di TGM n. 98 — King Quest 7; Hell; Legends (Amiga); Hook (Amiga)
 CD di TGM n. 99 — Indy 3; Urban Runner; Loom (Amiga)
 CD di TGM n.100 — The Dig; Shivers; Universe (Amiga); Heimdall 2 (Amiga)
 CD di TGM n.101 — Flight of the Amazon Queen; Bad Mojo (con mappe); The Big Red Adventure (Amiga);

LEGGENDARIO SOMMARIO DELLE SOLLE SU TGM (v1.5)

E' chiaro che non può mancare neppure la listona delle solle su RIVISTA. E' altrettanto ovvio che la tecnica per richiedere gli arretrati (importata dall'oriente) è la medesima.
 Alone in the Dark — TGM n.49
 Alone in the Dark 2 —TGM n.62
 Broken Sword —TGM n.93 (ESAURITO)
 Cronicle of the Sword —TGM n.99
 Dark Forces (con mappe) — TGM nn.80, 81
 DreamWeb —TGM n.71
 Fable —TGM n.94
 Full Throttle —TGM n.78 (ESAURITO)
 Gabriel Knight 2 —TGM n.87 (ESAURITO)
 Indy and the Fate of Atlantis —TGM nn.46,47,48
 Larry 7 — TGM n.97

Lighthouse — TGM n.96
 Lost in Time —TGM n.60
 Myst —TGM n.99
 Neverhood —TGM n.95
 Riddle of Master Lu —TGM n.95
 Ripper —TGM n.89 (ESAURITO)
 Sam & Max —TGM n.65
 Simon the sorcerer —TGM n.66 (ESAURITO)
 Simon the sorcerer 2 —TGM n.82 (ESAURITO)
 Spycraft —TGM n.94
 Ultima 7 Serpent Gate —TGM nn.54 (ESAURITO), 55
 Ultima 8 —TGM n. 66 (ESAURITO)
 The Dig —TGM n. 84 (ESAURITO)
 Time Gate —TGM n.86 (ESAURITO)
 Tomb Raider (con mappe) — TGM nn.95, 96
 Zork Nemesis —TGM n.93 (ESAURITO)

THE NEED FOR SPEED II

Qualcuno me li ha chiesti e, dato che siamo sotto Natale, ho deciso per quest'ennesimo regalo. Dite, che mi costa? Beh, vogliamo mettere la fatica di digitare queste due righe alla velocità della luce? Ora vi lascio, che sono completamente sudato e ho bisogno di un sorso di Gatorade: inserite questi codici in una qualsiasi schermata:
 HOLLYWOOD: pista segreta;
 PIONEER: motori più potenti ad ogni macchina segreta;

BUS: pulmino della scuola;
 SEMI: camion senza rimorchio;
 ARMYTRUCK: camion dell'esercito;
 VWBUG: Maggiolino VW;
 VOLVO: Volvo Station Vagon;
 BMW: BMW;
 MERCEDES: Mercedes;
 MIATA: Mazda Miata;
 JEEPY: Jeep;
 QUATTRO: Audi 4;
 VANAGON: VW Combi;
 LANDCRUISER: Toyota Landcruiser.

ALONE IN THE DARK 2 (ancora Roberto Guerrini, per lo stesso Fabio Simoncelli di cui sopra)

Sei veramente un matto: prima di terminare il primo episodio, sei già lanciato sul secondo! Poco male, cercherò di venirti incontro: dunque, per cominciare, vai nella stanza nella quale era stato catturato Carnby. Usando il bastone con la scrivania farai aprire un cassetto segreto nel quale saranno nascoste le chiavi per le catene e un libro. E' la volta della stanza dell'amuleto; appoggia per terra il bastone del capitano che come per magia diverrà un potente artefatto: il bastone di Loah (o qualcosa di simile). A questo punto sarai teletrasportato magicamente al piano terra della villa; entra nuovamente in cucina, attira l'attenzione dell'ennesimo zombie e cerca di farlo scivolare sul ghiaccio che hai lasciato precedentemente (se avessi usato la melassa, a questo punto la sostanza sarebbe già sparita!). Infine sali sul porta vivande e suona la campanella per tornare alla nave. Spero di aver beccato il punto giusto, dato che le informazioni non erano precisissime. In ogni caso buona fortuna per il terzo episodio.

BUBBE BOBBLE (consigli e richiesta di Vik: quasi paradossale)

Qualche piccolo consiglio per un vecchio capolavoro sempre digeribile non guasta, quindi ecco quanto suggerisce l'esagitato Vik: quando finite una partita e fate un record, invece delle vostre iniziali inserite le lettere SEX. Nel primo quadro, dopo qualche secondo, apparirà una forchetta al posto del classico bonus: quando l'avrete presa, dall'alto dello schermo cadrà di tutto, a una velocità paurosa. Se riuscite a non morire per i primi 19 livelli, al 20° apparirà una porta magica al posto del bonus del quadro; entrandovi, sempre senza skiattare, guadagnerete l'accesso a un livello segreto, pieno zeppo di diamanti di cui fare un'unica scorpacciata. Lo stesso vale per il 30°, il 40° e il 50° livello. Ebbrovo Vik, diciamo che ti sei meritato il trucchetto che segue: scrivete 'BABADBSBAB' affinché ogni draghetto parta con tutte le caratteristiche e con le scarpe per correre più veloci. Anche la questione BB, per il momento è chiusa; ora datevi da fare e... occhio ai bruciori di stomaco!

ACE VENTURA (Gabriele Sarlo da Faxas City, nei pressi di San Mauro Torinese e Oscar Ferraro da Trento)

Il problema del totem, eh? Pubblicarne la foto sarebbe un poco ostico, ma vi allungo la dritta: la figura da formare è quella di una donna provvista di gonna, fianchi, poppe, collo lungo e viso con dentoni prominenti. Quanto ai trucchi di Theme Hospital, mi pare di averli scorti su qualche numero fa', quindi, onde evitare la daga del "taglio per motivi di spazio", ti consiglio di dare un'occhiata al recente passato; per gli altri, vedrò quel che riesco a combinare. Saluuuuto.

FULL TROTTELE SPECIAL (Tommaso Zuccon da Vicenza e Nicola Riva da Bergamo)

Orbene Tommaso, ti sei bloccato all'inizio; l'enigma della benza non è poi così complesso, mentre quello della forcina ha impegnato qualche persona in più. Iniziamo dal primo: alla torre della benzina forza il lucchetto grazie a quella specie di forcina che hai preso da Todd, raccoglilo da terra e poi supera il cancello. In cima alla torre c'è la tanica che ti occorre. Toccando la scala, farai scattare l'allarme; senza perdere tempo, nasconditi dietro al silos azzurro a sinistra della torre; di lì a poco dovrebbe giungere un Hovercar della polizia... non vedendo nessuno, il pilota deciderà di atterrare per controllare se sei salito di sopra. E qui lo babbi! Raggiunto il velivolo, apri il serbatoio, infilaci il tubo di gomma, appoggia sotto la tanica vuota e poi, usando le labbra sul tubo, succhia la benzina. La forcina la troverai dallo sfascia carrozze. Giunto qui, per prima cosa metti il lucchetto al gancio situato sotto alla serranda del garage, dopodiché arrampicati sulla catena. Le forcine sono ben visibili ma c'è un cane di guardia: devi fare in modo che entri in un'auto (magari con del cibo come trappola) per poi sollevarlo con la mega-calamita della gru.

Eccomi a Nicola. Devi cercare di recuperare gli occhiali speciali dei Cavefish; grazie alla catena inizia a tirare giù il centauro col pizzetto che avrà sulla sua moto la nitro che ti serve. Quindi, nonostante l'asse di legno possa sembrarvi ridicola, usala per abbattere un Cavefish: cerca di calcolare bene i tempi, comunque, dato che in caso di errore il tuo avversario lascerà giù dell'olio che ti farà cascare come un salame. Il momento giusto è quando il "sabbipode" si alzerà dalla moto.

Una volta avuti gli occhiali, indossali premendo il tasto destro del mouse e gironzolando cerca l'entrata della caverna (quando in basso a sinistra lampeggia la scritta "cave" premi il tasto sinistro).

Se vado avanti, riscrivo la soluzione, quindi vi lascio con una piccola reminiscenza: quando penso a Maureen mi vengono in mente solo due cose, asfalto e guai.

ALONE IN THE DARK (Roberto Guerrini da Faxas City, per un tale Fabio Simoncelli)

Forza Roberto, sei prossimo alla conclusione! Hai visto "Il corvo"? Bene, al grido di "fuoco e fiamme", dopo aver poggiato il talismano sulla fredda roccia, accendi la lampada grazie all'accendino e gettala sul tronco d'albero per incendiare tutto quanto. Ora tutto quello che devi fare è pedalare alla grande verso l'uscita!

DARKSUN 2 (su richiesta di Sergio Stopponi, star del mese)

Fai partire il gioco scrivendo '-k911' dopo l'eseguibile; durante la partita, premendo 'T' aumenterai il numero del gruppo, premendo 't' quello delle persone, con 'm' si avranno tutte le frasi memorizzate e con ALT+F2 tutti diventeranno invulnerabili. Purtroppo non so nulla per quanto riguarda l'ultima reliquia: porcaccia, ma ti dovevi proprio incaponire su questo titolo?

MOTO RACER (da Gianluca Sechi, Varese)

Il gioco per tutti i centauri che non vogliono rischiare l'osso del collo (fatta eccezione per quello che viene tranciato di netto dalla scure dei genitori, in seguito alla spesa 3Dfx),

impennando a manetta sulle emozioni del bilinear-filtering.
CTEKOP: mini moto;
CDNALASI: tutte le piste;
CESREVER: piste rovesciate.

RAMA (Tiberio Zeno, da Faxas City, Milano - Italy)

Come sono rognosi questi sistemi di calcolo numerico! Tutto quello che posso dirti è che quello degli Octospider è basato sui colori dell'arcobaleno, mentre quello dei Myrmicat è un pentadecimale. La spiegazione che hai letto sul libro potrebbe tradursi come segue: stabilisci un ordine tra i simboli (es. numerali da uno a quindici) e moltiplica ciascuna delle corrispondenze dei due numeri per il rispettivo valore della colonna. Quindi il primo a sinistra andrà moltiplicato per 4096, il secondo per 256 e così via. A questo punto somma i quattro risultati ottenuti e otterrai il valore di uno dei due numeri; procedi allo stesso modo per l'altro e somma il tutto. Ti faccio un esempio numerico per capire meglio; supponiamo che i tuoi simboli corrispondano a '2-3-13-7' + '4-2-12-6'. Il calcolo da eseguire per la conversione è: $(4096 \times 2 + 256 \times 3 + 13 \times 16 + 7 \times 1) + (4096 \times 4 + 256 \times 2 + 16 \times 12 + 6 \times 1)$. Tutto ok?

DIABLO (Sergio Stopponi da Matelica)

Uellà, "FBS padrone e signore", qui si va sul pesante; oppure il mio amico Simonetto è sempre stato un mafioso e io non lo sapevo. Vabbè, quanto a Diablo, l'armatura che ti fa dannare (la Arkaine's Valor) la trovi nel livello 5: prima o poi potrebbe apparire una camera con due porte affiancate. Entra e leggi il libro. Secca i demoni e raccogli la Bloodstone, quindi clicca sull'altare. Si aprirà una stanza. Ripeti l'operazione altre 2 volte. Alla fine si aprirà una stanza che conterrà alcuni demoni e la tanto agognata armatura. Un piccolo errore nella tua lettera: non è ripetendo l'intera parola che puoi congedarti come si deve; il segreto consiste nel ripetere esclusivamente la vocale centrale, in questo modo: saluuuuuto.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS (Luca da Faxas City, dalle parti di Bastia Umbra)

Ed ecco che alla sesta richiesta arriva la pubblicazione; stappa pure lo spumante e brinda alla mia salute, che in questo periodo ne ho bisogno. Quanto al problema, invece, intravedo due soluzioni: stai giocando in modalità "Tutta crapa", nel qual caso il piolo e il buco c'entrano poco, oppure non hai trovato né il piolo (che è sul tavolo ed è molto piccolo) né il minuscolo pulsante mascherato da oggetto tondo sull'affresco.

Visto che ci sono ci aggiungo una piccola chicca da Vik di Cologno Monzese: lo sapete che quando fate a mazzate con un nemico potete premere il tasto "Ins" e il poverino che avrete di fronte cadrà al tappeto tramortito da una "cartella" tra i denti di Indy? No?..... provare per credere.

Non mi resta che aggiungere un piccolo consiglio: ricordate che la X non indica mai il punto dove scavare...

PRAY FOR DEATH (su richiesta di Giorgio "Iceman" Prioli)

Purtroppo non ho trovato le fatality, ma ti posso offrire qualche piccolo cheat che potrebbe rallegrarti: per usare La Morte, devi finire il gioco al livello Entity; ora sarà disponibile il Death Mode. Finendo anche questa modalità, otterrai il simpatico personaggio. Inoltre, entra nella schermata dei Crediti e digita uno di seguenti codici:

SEND ME FASTER: se il computer regge, si passa a 50 fps;

BLOOBA BLOOBA: fa giocare

sott'acqua;

MEET THE GUYS: attiva un sottogioco che, se completato, permette di utilizzare Pain;

THE OLD GAME: durante il gioco, metti in pausa: ora potrai fare una partita a Pong! (se non funziona prova con YE OLDE GAME);

NEED NO BATTERIES: giocherai con una parodia del Gameboy;

TOON SOUND: cambia gli effetti sonori rendendoli demenziali.

MASTER LU**(Federico Cratassa, Faxas City, nei pressi di Roma)**

Dunque, parto senza convenevoli, dato che il pezzo è lungo. Devi prendere lo smeraldo nel laboratorio di Von Seltsam. Apri il cassetto del tavolo e raccogli tutto il contenuto. Usa l'impugnatura sul manico della pompa e il tubo chirurgico con i bocchigli sul tavolo. Prendi la leva del rubinetto e usala sulla valvola dell'aria due volte, la seconda per chiuderla. Recupera la barra (sulla sinistra dello schermo) e montala sul perno che si trova sul tavolo. Quindi agguanta la tavola periodica degli elementi e infilala nella giara. E' il momento di attivare la pompa e, una volta riempito il serbatoio dell'aria, aprire la valvola. Solo qualche istante e lo smeraldo sarà nelle tue mani! Ora dovrai uscire dalla stanza.

Raccolti barra, tavola periodica, manico della pompa e impugnatura, combina la prima con il terzo e usa il nuovo oggetto come supporto. Separa lo smeraldo dal tappo di sughero (sul primo c'è un'iscrizione microscopica) e disponi la pietra preziosa sul supporto di cui sopra; a questo punto raccogli la giara e chiudine i buchi rispettivamente facendo uso del tappo di gomma, del tappo di sughero e dell'impugnatura. Ora puoi utilizzarla sulla leva appesa al supporto, prendere il rubinetto e inserirlo nella stessa. Aggancia quindi il tubo per innaffiare al rubinetto e, raccolto il tubo chirurgico, utilizzalo in principio con il primo e successivamente aggancialo all'attacco del rubinetto. Rimontando la leva sul rubinetto e azionando il tutto, la giara si riempirà d'acqua aprendo l'armadietto corazzato. Dopo aver letto la lettera, osserva lo smeraldo con il microscopio, per veder apparire le sigle Ti e Xe (Titanio e Xenio, come scoprirete dalla tavola periodica, numeri atomici 22 e 54). Letti al contrario danno Exit e la combinazione per l'uscita, che è 45-22. Uff!!!

KING'S QUEST VII (ignoto da Sesto S. Giovanni)

La loquacità non è certo la tua forza! Fa nulla, passiamo al sodo: la signora intrappolata nel ghiaccio non è liberabile subito, ma solamente alla fine del capitolo, una volta recuperato il cristallo di luce. Diciamo che è un po' lungo spiegarti tutto il capitolo. Secondo quesito: che fare dinanzi ai due re? Osserva la bacchetta magica per notare i suoi due settaggi: T e F; usa i controlli nella parte bassa della bacchetta per cambiare il settaggio su F, dopodiché punta al falso Re, quello che di tanto in tanto verrà gettato contro la colonna. A questo punto vedrai l'orribile troll trasformarsi in un essere umano: Edgar, il figlio di Oberon... Il resto spetta a te.

WARCRAFT II: TIDES OF DARKNESS

Il buon Sergio Stopponi, questo mese, è avido di cheat e non vedo perché non dovrei accontentarlo: in fondo sul suo oroscopo è scritto che "questo è il tuo mese, Sergio, vedrai che il buon XAM risponderà alle tue richieste". E posso io contraddire l'astrologo? Giammai. Dunque, durante il gioco premi 'INVIO' e digita una delle seguenti frasi:

IT IS A GOOD DAY TO DIE: invincibilità.

GLITTERING PRIZES: 10000 unità d'oro, 5000 di legname e 5000 di petrolio.

VALDEZ: 5000 unità di petrolio.

SPYCOB: 5000 unità di legname.

HATCHET: permette di recuperare il legname in due colpi.

MAKE IT SO: accelera la produzione.

TITLE: incrementa la velocità delle unità.

NOGLUES: disattiva le trappole magiche.

SHOWPATH e ON SCREEN: visualizzano l'intera mappa di gioco.

THERE CAN BE ONLY ONE: la fine.

UCLA: fa apparire il messaggio 'Go Bruins!'

DAY: fa apparire il messaggio 'FIEF!'

NETPROF: display laser (!).

ALLOWSYNC: effetto sconosciuto.

WOODRUFF (Sergio da Milano)

Ehi, come siamo formali, Sergio; dammi pure del tu che non muore nessuno. Dunque, cosa fare dinanzi al muro della torre? Semplicemente devi utilizzare la Formula d'Intuizione. Ma il tuo problema rimane quello di entrare al party di miss Puh-let. Nella Torre del Viaggio Virtuale, devi

usare la Formula d'Intuizione sul tizio con i tre bicchieri: lo smaschererai e, colpendolo, il suo occhio arriverà sino al Vicolo della Scala; inutile dire che andrai di filato a prenderlo, per consegnarlo successivamente al portiere. E' stata sufficientemente fulminea la risposta?

SAM&MAX (Diabolik dal mondo dei fumetti)

Suvvia non disperare, il tuo problema è fondamentalmente questo: non hai recuperato la lente gigantesca al luna park. Torna di nuovo al parco dei divertimenti, dirigi alla tenda con la scritta 'Wak-a-Rat': dando una buona occhiata in giro dovresti riuscire a trovare l'oggetto dei tuoi desideri. Ora sali al ristorante sulla cima della palla gigantesca, unisci i cavi di corrente e la lente d'ingrandimento testé recuperata al cannocchiale; usalo e potrai iniziare a cercare la Rocca Rana. Cliccando col pulsante sinistro del mouse la visuale si sposterà a sinistra, mentre cliccando col destro andrà a destra. Osservando i dintorni vedrai più di una roccia; quella che ti interessa sarà posta tra i due luoghi nominati dall'uomo talpa (con il quale sicuramente avrai già parlato, non è così?). Quando sarai sicuro della posizione, fermati ed essa apparirà sulla mappa (ammesso che sia il punto giusto). Ora puoi tornare a mostrare il tuo demenziale ghigno satanico al mondo!

LBA 2 (Vik da Cologno Monzese)

Vuoi trovare la Perla Incandescente? Non c'è problema, caro il mio risolutore di Druid: tanto per iniziare sappi che è nascosta nelle profondità di una grotta dell'Isola del Deserto.

Vola con l'amico alato sino a qui, Trotterella fino all'area all'estremità sud dell'isola (si passa da una stradina accanto a un alieno nascosto tra alcune casse) e troverai un piccolo pontile di legno con accanto una campanella (non è quella vicino all'oasi di SE). Suonandola arriverà una tartaruga, che nuotando ti porterà proprio nel posto che stai cercando.

Usa il jet-pack per superare le punte e, giunto dall'ostrica, raccogli la perla per poi tornare sui tuoi passi (attenzione però che ci vuole quello potenziato, dato che quello normale non è sufficiente... NdSS).

FUTURE WARS (Simone da Genova)

"I giochi vecchi fanno buon brodo", come dice il saggio, e io sono perfettamente d'accordo. La fiala che cerchi si trova nel laboratorio sotterraneo, accanto al tubo di vetro nel quale è tenuta prigioniera Lara (no, non si tratta della Croft; quella ormai è impegnata in tournée in giro per il mondo e si è montata la testa). Dopo averla raccolta, usa la tessera magnetica sul computer e... beh, non ti posso svelare tutto!

THE DIG**(Franceschina '77, con tanto di bacio con risucchio da Torino - della serie ci crediamo tutti che sei una ragazza!)**

E' nata una polemica giusto su questo argomento nell'ultima settimana di vita del defunto FBS, ma confido nelle sua risoluzione sulle pagine della concorrenza (il mio amico Simonetto ha cazziato personalmente il presunto autore della simpatica presa per i fondelli; vi terrò informati). Comunque propendo per la linea tranquilla, facendo finta di non aver visto nulla e rispondo. Sei bloccata nella caverna della pietra mobile? Tutto ciò che devi fare, dopo aver bloccato la piattaforma utilizzando l'asta già usata per la cattura del roditore, è uscire dalla locazione per dare un'occhiata alla montagna di sabbia sulla sinistra: sarà apparso un altro punto con cui interagire, della polvere; spostala e torna nuovamente nella tomba. Un enorme statua di un essere alato sarà saltata fuori da chissà dove; toccala e sali a tua volta sull'enorme piedistallo. Grazie ad esso discenderai nelle profondità del pianeta alla volta dell'ultimo alieno esistente! Sono troppo buono, voglio un cioccolatino anch'io!

LA SPADA È RIPARATA (PER LA SECONDA VOLTA)

Come non detto. Uno si piglia un nuovo incarico e, quando ancora sta brindando alla salute del suo portafoglio, arriva il capo e lo copre di incombenze. Ok, riposto lo champagne in frigo per evenienze future, vediamo di accontentare il miagolante amico e tutti coloro che si dovessero essere trovati impantanati nell'ultima avventura dei Revolution (che non mi ha fatto impazzire). Consigli? Certo! Fate i bravi figlioli e ubbidite sempre ai genitori... ehm, suavia, che volete che vi dica?

Raccogliere tutti gli oggetti che trovate? Lo sapete già, siete esperti. Cercare di proseguire senza guardare la solla, perché è più appagante? Via, non siete stupidi. Allora vi dico soltanto questo: non dimenticatevi di esaminare gli oggetti con il tasto destro, perché è l'unico modo per far capire a George che esistono. Tutto il resto si chiama buon senso. Nota di chiusura: ringrazio Ivan Passerini e Fabio Ferrari, che hanno tentato di spedire la soluzione per tempo, purtroppo fallendo. Oppure sono io il fallito, che ha passato il weekend del suo compleanno dietro alla stesura del testo per scoprire al lunedì pomeriggio che qualcuno aveva deciso di aiutarmi? Preferisco sorvolare...

Massimo Svanoni

PARIGI

PARIGI: CASA DEL PROF. OUBIER

Credevate di rivedere la vostra ragazza per passare qualche sana giornata in allegria e contenere l'imbruttimento del capodanno imminente? Niente, anche questa volta vi va male; Nico vi invita a un incontro, ma c'è il terzo incomodo, ossia il prof. Oubier. Tutto ha a che fare con una pietra ritrovata dalla ragazza, ma non c'è il tempo di capire che il professore è fuori casa, che un energumeno dalle fattezze sudamericane vi saluuta con una bella mazzata sulla nuca, che vi manda a tappeto, mentre la giornalista viene rapita.

Riprendete i sensi per scoprirvi legati a una sedia nelle vicinanze di un aracnide piuttosto in salute, intenzionato a fare la vostra conoscenza. Esaminate lo scaffale e noterete che uno dei suoi piedi, precisamente quello sotto alla sedia, sta attraversando una fase di avvolgimento pesante. Dategli il colpo di grazia e l'intera libreria rovinerà proprio sul cranio del simpatico ragno, che passerà in anticipo sulle sue previsioni ai pascoli celesti. Per liberarvi definitivamente dai legacci, non vi resta che tagliare la corda grazie al supporto metallico che sorreggeva l'armadio, in effetti piuttosto affilato. Una volta in piedi, esaminate la fotografia sopra allo scrittoio (si tratta del professore e di sua moglie) e aprite il pannello scorrevole di quest'ultimo, prima di dare una buona sorsata alla bottiglia di tequila e sputarne il verme ivi contenuto (che naturalmente dovrete raccogliere). Ora è il turno del cassetto, nel quale troverete un vasetto al cui interno è celata la chiave dell'appartamento. L'uscita della stanza è però bloccata da una barriera di fiamme, che dovrete addomesticare. Raccogliete la borsa di Nico, dalla quale estrarrete ben tre oggetti: un rossetto, una nota e un paio di curiosi slip rossi (ahia, qui

ci scappano le corna). Più a sinistra, invece, troverete un sifone e, provando a utilizzarlo, scoprirete che è finita la carica di gas. Il mobile è chiuso, quindi raccogliete la freccia con la quale Nico è stata avvelenata e utilizzatela per scassinare il portellino dell'armadietto. Troverete un contenitore cilindrico con la ricarica del gas per il sifone, ma non riuscirete a raccogliercelo se non utilizzerete gli slip, dato che scotta. Ricaricate, quindi, il sifone e usatelo per spegnere l'incendio e uscire dalla stanza.

Scese le scale, vi troverete nell'atrio; raccogliete il ritaglio di giornale ed esaminatelo, per trovare una nota del professore. Dovete correre in aiuto di Nico e, per farlo, vi occorre scambiare quattro chiacchiere con Laubinau, presunto amante della vostra ex-ragazza. Telefonategli per fissare un appuntamento a Montfauçon, quindi uscite dalla casa (aprendo la porta di sinistra con la chiave che avete trovato nell'ampolla).



Eccolo il piedino fetente! Il ragnazzo peloso sta per fare una brutta fine...

MONTFAUCON



L'amico sergente sta bevendo del liquore pesante, che vi potrebbe servire; con un piccolo gioco d'astuzia, riuscirete a derubarlo.

Il bar di Montfauçon dovrebbe ricordarvi qualcosa, così come il signore che sorseggia il liquore sullo sfondo. Ma certo, si tratta del sergente che aveva già fatto la sua apparizione nel primo episodio; ora è in crisi, ma non disdegnerà di scambiare quattro parole con voi e facendovi qualche utile osservazione

sulla nota che avete trovato nella borsetta di Nico. Terminato il colloquio, chiamate il cameriere ("garçon"; garçon vuol dire ragazzo) insistendo una seconda volta per ottenere risposta; vi farete portare una tazza di caffè e potrete fargli qualche domanda circa la moglie del professore, morta in circostanze misteriose. Arriverà in quel mentre Laubinau, dopodiché dovrete affrontare un dialogo abbastanza difficile da sopportare; comunque, si renderà utile dandovi l'indirizzo di una galleria d'arte privata, con la quale il professor Oubier collabora. Non appena se ne andrà, un breve filmato vi mostrerà la situazione drammatica in cui si trova Nico: dovrete fare in fretta.

Finite di bere il caffè, per scoprire strani rimasugli sul fondo della tazza; è chiaro che vi conviene lamentarvi con l'odioso cameriere. Tuttavia il vostro scopo è un altro: recuperare la bottiglietta di liquore dell'amico sergente. Dopo un primo tentativo fallito, chiedete al cameriere, quindi parlate all'uomo per farlo intristire; costui abbasserà il capo per qualche attimo, distraendosi e permettendovi di recuperare la bottiglietta. Parlate ancora al triste derubato ed, evitando accuratamente l'argomento relativo alla sua vita, chiedetegli di Carol, la moglie del professore. È venuto il momento di saluutare Montfauçon e i suoi occupanti, alla volta della Glease Gallery.

Gleese Gallery

Parlate alle ragazze, ma otterrete poco, quindi date un'occhiata alle bacheche. La chiave di volta della stanza è l'esperto d'arte ciccione, intento a sorseggiare uno degli orrendi intrugli che vengono offerti. Chiedetegli del professor Oubier e di ciò che sta bevendo, quindi parlategli del vasetto nel quale era celata la chiave; egli, dopo averglielo mostrato, lo getterà a terra mandandolo in frantumi, con l'accusa di essere un falso. Quello che cercate è un indizio, ma anche parlando direttamente con Gleese otterrete poco; desta curiosità, inve-

ce, il gruppo di casse accatastate sul retro. Vi occorre un diversivo; una buona idea potrebbe essere quella di versare del liquore nel bicchiere del critico grassone, ma non sarà sufficiente a farlo rovinare al suolo. Versatene una seconda dose e il panzone, già al limite estremo delle sue capacità di controllo, crollerà mandando in frantumi una teca. Naturalmente, questo richiamerà l'attenzione di Gleese, dandovi qualche libertà di azione supplementare. Esaminate le casse, fino a quando noterete una piccola etichetta; raccoglietela (attenzione, perché si tratta di un oggetto piccolo): vi condurrà sino alla zona portuale di Marsiglia.

MARSIGLIA

PORTO

Che abbiamo qua? Dunque, dunque, un recinto che mi pare inutile tentare di scavalcare, dato che c'è il cane di guardia pronto a muovere ritmicamente le mandibole; poi uno squallido capanno, probabilmente la casa del guardiano del posto. Controllando dalla finestra, scoprirete che le mie deduzioni sono corrette, ma potrete fare ben poco. Proseguite oltre circumnavigando la baracca; vicino all'acqua melmosa del porto, troverete un rampino, che potrete immediatamente utilizzare per recuperare la bottiglia galleggiante. Riempitela di acqua e tornate alla finestra del capanno, per parlare al guardiano. Verrete a sapere che non potrete avere accesso ai magazzini che vi interessano, neppure se gli dimostrate che siete in grado di grattarvi la nuca con le ginocchia. Che fare? Raffreddate la tubatura del comignolo con l'acqua per staccarne la punta grazie al solito paio di slip. Quindi bloccatene l'apertura tramite la bottiglia; il povero guardiano dovrà uscire, per evitare di finire affumicato! Fate di nuovo il giro ed entrate attraverso la botola; tutto quello che dovrete fare sarà rubare i biscotti per cane e un pezzo di carbone dal secchio, prima di uscire dalla stessa via per la quale siete entrati.

L'uomo rientrerà nel capanno e voi potrete scambiare ancora qualche chiacchiera, ma il bello viene adesso. Offrite al cane di guardia (il mitico Twenty e con questa saluto l'amico Sox; lui capirà) uno dei biscotti, quindi lanciatene un secondo sulla piattaforma e quando il povero animale l'avrà raggiunto, utilizzate il rampino per farlo cascare in acqua. Ora potrete scavalcare la rete metallica e raggiungere il magazzino.



Twenty vi cacerà dal recinto con tutta la sua posanza. Questo non toglie che è il cane più simpatico di tutto il panorama videoludico.

MAGAZZINO: ENTRATA

grazie al rampino. La situazione è questa: c'è l'indiano che vi ha cazziato in casa di Oubier, c'è il suo aiutante legato come un salame e qualche cassa. Un buon piano potrebbe essere quello di tirarlo fuori con una scusa e poi segarlo con qualche sistema. Ottimo; scendete e bussate alla porta, per farlo uscire (dicendo che siete della polizia, farete più in fretta), quindi, tornate velocemente al piano superiore e spingete il barile verso l'acqua. Il tonfo attirerà l'attenzione del nostro uomo che si metterà in posizione favorevole per un buon tuffo; spingete una seconda botte per incoraggiarlo e vedrete un campione all'opera. Ora potrete entrare liberamente nell'edificio. Date una veloce occhiata alla scrivania e alla cassetta chiusa, quindi aprite il cassetto e prendete la chiave. Dov'è finito l'aiutante? Nascosto tra le casse; per scovarlo e parlargli, esaminatelo. Ora potrete liberarlo dalle manette e vederlo scomparire, impaurito. Non vi resta che utilizzare l'ascensore per raggiungere il piano superiore.

Esaminato l'esaminabile, salite lungo la scala alla vostra sinistra, quindi date un'occhiata all'interno, attraverso la finestra vicino alla presa d'aria, bloccandola

MAGAZZINO: PIANO SUPERIORE

altrimenti il simpatico del piano di sotto potrebbe rompervi le scatole. Non vi resta che bloccarlo tramite una di quelle casse a portata di mano. Spostate la più piccola e, quando quella grande sarà libera, spingetela dinanzi alla fotocellula per ottenere il vostro scopo. Premete l'interruttore sulla destra e accenderete le luci; in questo modo potrete notare alcuni segni sospetti sul pavimento vicino al muro. Tutti i bravi avventurieri sanno che in questi casi si sta parlando di un passaggio segreto. Aprite la porta e vi troverete nello stanzino dove è tenuta prigioniera Nico. Dopo aver raccolto la statuetta, liberatela dalla corda che la tiene legata e parlatele (quando vi chiederà se vi ricordate dell'ispettore Moue, rispondetele positivamente). Prima di uscire dallo stanzino, recuperate il nastro che serviva per chiuderle la bocca, per utilizzarlo immediatamente sulla fotocellula. In questo modo, potrete riportare la cassa alla posizione originaria e utilizzarla come appoggio per la cassa più piccola, in modo da liberare quella più vicina alla statua. Ora potrete usare il montacarichi per sollevare la statua; per quale ragione? Lo scoprirete legando la corda al collo della statua e appendendola alla puleggia. Come non succede nulla? Provate a spingere la statua. Ancora niente? Va bene, è pesante, chiedete a Nico di aiutarvi e l'ammasso di pietra sfonderà la porta sulla sinistra, creando un'apertura per la vostra fuga. Uscite e utilizzate le manette che imprigionavano il piccolo sudamericano per lanciarvi lungo il cavo alla Indiana Jones (il quale, se non si fosse ancora capito, è uno dei miei personaggi cinematografici preferiti), con risultati decisamente meno spettacolari. Dopo una breve quanto intensa riflessione e una necessaria doccia, vi imbarcherete alla volta di Quaramonte, alla ricerca di una spiegazione logica dell'ennesimo casino nel quale, vostro malgrado, vi trovate coinvolti.

Problema: non potete abbandonare l'ascensore,



Quello evidenziato nell'immagine è il pulsante dell'illuminazione; premendolo, sarete in grado di vedere i graffi sul pavimento.

QUARAMONTE

IL PORTO

della musica oltre a quella di regime e non potrete grattarvi la nuca con le ginocchia. Capirete che la situazione è grave. Ma, senza demoralizzarvi (tanto è un gioco), date una bella esaminata alla capanna (che, in ogni caso, serve a poco), quindi parlate all'uomo nelle vicinanze e al pescivendolo. Il vostro scopo è quello di raccogliere qualche informazione sulla compagnia Condor Transglobal, che dovrebbe essere in qualche modo collegata con la pietra che vi ha condotto qui. Mostrando la statuetta, scoprirete che si tratta di una rappresentazione di Tsecaqualcosa, divinità del male nelle credenze del popolo maya. Parlando, invece, alla banda, scoprirete che un membro del gruppo, Miguel, è stato incarcerato a causa di ciò che suonava. Terminato il colloquio, proseguite verso destra per fare un gradito (!!) incontro; ricordate Pearl, la turista americana incontrata in Siria nell'episodio precedente? Bene, lei e Duane sono in vacanza a Quaramonte, questa volta. Dopo che avrete terminato di parlare con lei (scoprendo che è intenzionata a fare una gita turistica alla piramide, ma non trova un accompagnatore), potrete scambiare quattro chiacchiere anche con il marito Duane (che si ritiene in missione per conto dello stato americano e deve contattare un agente segreto - Miguel: se volete vederlo, date un'occhiata in una delle finestre a sbarre) e infine con l'autoctono senza gambe, seduto a destra, per scoprire di un misterioso incidente, occorso alle miniere. E' il momento di fare un breve giro nella centrale di polizia; non appena sarete entrati, assisterete a un sospettoso colloquio tra il generale e quello che pare il professor Oubier, a proposito della mappa della zona. Quando il professore sarà uscito, parlate con il generale (che si dimostrerà interessato a Nico), quindi a Renaldo. Il prigioniero è sospettato di spionaggio ed è stato condannato alla pena capitale. In ogni caso, non avrete l'accesso alle prigioni fintanto che

Da un breve colloquio con la guardia, avrete subito una chiara panoramica della situazione: non siete autorizzati ad andarcene, non avete il permesso di suonare



Il professore e il generale stanno tramando qualcosa dietro a quella mappa; dovrete darvi da fare per distrarre il secondo e darle una bella occhiata.

Renaldo sarà presente e non potrete esaminare la mappa mentre il generale vi osserva. Parlandogliene direttamente non otterrete nulla, dunque uscite e, dopo un breve scambio di opinioni con Nico e qualche delucidazione da parte di Pearl circa il generale, chiedetene anche alla banda; scoprirete che è il figlio della governatrice dell'isola e che, in effetti, è un burattino nelle sue mani. Poco più a destra, vicino al camion di Duane, troverete il professor Oubier, che non saprà chiarirvi alcuni particolari oscuri (quando gli chiederete di sua moglie, scegliete l'icona della donna, mi raccomando). Dopo un ulteriore scambio di parole con Duane, proseguite verso sinistra ed entrate nell'edificio della compagnia mineraria; all'interno dell'ufficio farete la conoscenza di Conchita, la direttrice, convinta femminista che odia alla follia il generale. Potrete avere qualche chiarimento dai segretari (di cui uno in tanga), ma quello che conta è discutere con Duane a proposito del piano per liberare il prigioniero: sostiene che gli occorre un detonatore per fare esplodere il carico che ha sul camion. Chi può avere un detonatore, se non la compagnia mineraria di Conchita; tornate a parlare alla donna e cercate di convincerla a mollarvi l'aggeggio; naturalmente pretenderà una ragione piuttosto convincente (qualcosa riguardante la discussione tra il generale e il professore), che vi dovrete procurare. Non vi resta che chiedere aiuto a Nico per distrarre il generale; portatela nella centrale di polizia e lanciate lo stimolo al fallitaccio, che non tarderà a proporle la sua collezione di farfalle (TM by Ghisla). Rima-

ne Renaldo; parlategli a proposito della gita turistica alla piramide e si rivelerà essere una guida. Non vi resta che lanciare l'input a Pearl, che lo condurrà fuori dai piedi. Finalmente potrete esaminare la cartina e ottenere le informazioni necessarie a convincere Conchita a mollarvi il detonatore; tornate nel suo ufficio, riferite quello che avete scoperto e impossessatevi del detonatore contenuto nell'armadio, per consegnarlo immediatamente a Duane. Non vi rimane altro che entrare nelle prigioni e riferire l'intera faccenda a Miguel; tuttavia verrete colti sul fatto da Renaldo che, insospettito dalle vostre domande, ha deciso di pedinarvi. Costui vi chiuderà in cella e a voi non resterà altro da fare che rompere le scatole al vostro compagno di prigionia, raccontandogli della vostra vita.

APPARTAMENTO DEL GENERALE (NICO)

Nico, nel frattempo, si sta dando da fare per respingere le avance del generale. Nei suoi panni, date un'occhiata ai particolari presenti nella stanza, quindi chiedetene al diretto interessato. Quando il discorso si sposterà sulla madre, la dispotica signora in divisa apparirà alla porta, iniziando ad avanzare strane pretese.

La signora presidentessa è arrivata al momento giusto, salvandomi dalle avance del figlio; ora però pretenderà il matrimonio.



FUGA DALLA PRIGIONE



Uno scorcio romantico? Non proprio, presto un elicottero dell'esercito farà saltare in aria la barca.

Ora il problema è la fuga di George e di Miguel. Dopo l'inutile tentativo di Duane (il suo camion è ricolmo di fertilizzante, non di esplosivo, come sosteneva), parlate all'agente segreto, chiedendogli di passarvi la corda. Legatela alla finestra e passatene l'altro capo a Duane, spiegandogli la più semplice delle tecniche di fuga imparate dall'A-Team. Con un gran tonfo, il muro crollerà, il generale correrà sul balcone del suo appartamento per capire che è successo e Nico potrà ricongiungersi a George per fuggire. Dove? Miguel aveva preparato un battello sul fiume per l'occasione; questo non vi porterà molto lontano, dato che il generale ordinerà a un elicottero di abbattervi.

NELLA GIUNGLA

LA CASA SULL'ALBERO

Vi risveglierete nei panni di George, accasciati sulla sponda del fiume, con i rumori della foresta intorno a voi. Proseguite lungo il sentiero per ritrovarvi nei pressi di una casa sull'albero dalla quale proviene una nota sinfonia suonata da un organo (in altre parole c'è qualcuno in casa, ma non sentirà mai il vostro richiamo). Tanto per cominciare, raccogliete la liana attorcigliata sulla ruota inutilizzata sulla destra, quindi fate del vostro meglio per creare del fumo che segnali la vostra presenza. Appoggiate il foglio con le note bancarie sul fogliame sotto all'albero, quindi, appoggiando la statuetta sul bordo affilato della ruota in azione, producite delle scintille, che andranno ad alimentare un piccolo fuocherello; il fumo prodotto dalle foglie umide salirà alle narici dell'occupante della casa, che si rivelerà essere padre Hubert. Vi spiegherà che ha rinvenuto sulla sponda del fiume una ragazza avvelenata da un morso di serpente; dopo che avrete spento il fuoco, proseguirà dicendo che l'unico modo per guarirla consiste nel recuperare una radice prodigiosa al villaggio autoctono. Chiaramente non vi indicherà la via, prima che gli abbiate stirato il colletto (e sì, anche Broken Sword 2 sof-

fre della sindrome che affligge la maggioranza delle avventure: la perdita di atmosfera sporadica e incontrollata). Nulla di complicato: poco a sinistra trovate un macchinario che fa al caso vostro. Si tratta di connettere i due cilindri di pietra con la liana, appoggiarvi sopra il collare, quindi azionare la pressa tramite il bastone a croce impiantato nel terreno. Consegnate il risultato dei vostri sforzi a padre Hubert e vi guiderà al villaggio.



Dopo che sarete sclerati dalla disperazione nel tentativo di richiamare l'attenzione dell'occupante della casa sull'albero, la soluzione la troverete con le maniere forti: cercate di accendere un fuoco sotto all'albero.

VILLAGGIO

Il vostro accompagnatore si dileguerà immediatamente, lasciandovi dinanzi a due guardie scarsamente agghindate. Occorre fare un'offerta allo sciamano per poter interloquire con lui. Date la scatola di biscotti per cane (quelli che piacevano a Twenty) a una delle guardie e, dopo una breve attesa, saprete che lo sciamano ha apprezzato e vorrebbe un supplemento. Nascondete la pietra del Coyote (in effetti l'unica che avete sinora; quella che vi ha consegnato Nico e che si rivelerà essere il cuore dell'intera faccenda) nella scatola e consegnatela di nuovo alla guardia (lo

sciamano avrebbe preferito certamente un buon paio di slip dall'aspetto piccante, ma quelli che avete non sono della sua taglia). Ora potrete venire a conoscenza di tutto il mistero che si cela dietro a questo casotto; vi sono tre pietre, che, utilizzate in congiunzione, servono a contrastare la liberazione della divinità del male e dovrete recuperarle entro l'eclissi imminente, durante la quale i seguaci del maligno daranno vita al rito sacrificale di evocazione. Il compito non è facile, dato che le altre due pietre sono andate disperse nei secoli. Ma ora avete un'incombenza più urgente: salvare la vita di Nico. Fatevi consegnare la radice e, dopo la nottata di danze e maialate, tornate di corsa alla casa sull'albero.

LA CASA SULL'ALBERO 2

Correte in casa e parlate a Hubert che confesserà le sue malefatte in una notte bagorda al villaggio e vi consiglierà di dare qualcosa di più digeribile di una radice all'operazione. Portate l'antidoto a Nico e, quando si sarà ripresa, spiegatele l'intera faccenda. Deciderete di dividervi i compiti: lei partirà alla volta di Londra, per seguire le tracce di un avventuriero dei mari (tale Draken, mi pare), che aveva rubato una pietra, mentre voi vi dirigerete ai Caraibi, nei pressi della ex-dimora del defunto Capitano Ketch, pirata che si impossessò dell'ultima pietra.

L'ISOLA DEL CAPITANO KETCH

LE SORELLE KETCH

Non appena sarete approdati sulla spiaggia, parlate all'architetto Bronson, scoprendo che si sta occupando del restauro della casa appartenuta al Capitano Ketch. Non vi ispira fiducia e nemmeno voi gliene ispirate, dato che si rifiuterà di mostrarvi i piani. Proseguite sul molo, fino a incontrare un ragazzino, di nome Rio, intento a pescare. Scambiate qualche parola anche con lui, quindi salite la scalinata lungo la scogliera per raggiungere la villa del capitano. Date un'occhiata al gatto, anche se sarà inutile tentare di rubargli la palla, a causa delle sue unghie

affilate. Le due vecchiette sedute, le discendenti del capitano Ketch, non vi permetteranno di entrare in casa, quindi dovrete sbarazzarvi di loro. Parlando, scoprirete che nutrono una certa avversione per Rio; parlatene al ragazzo, quindi, tornati alla villa, dite alle due rompiscatole che avete visto il ragazzino insieme a Emily, la loro nipote. Le due imbizzarriranno all'istante e correranno a controllare, lasciandovi il campo.

IL GATTO E LA PALLA

Rio, tuttavia, non è stupido; parlando con lui scoprirete che si è nascosto, fino alla rinuncia da parte delle due signore inviperite; avete bisogno di un pesce ma, convincendolo a pescarvi qualcosa, vi restituirà una vecchia ruota di bicicletta (?!?). Recuperatene la camera d'aria e fatevi un giro in attesa di qualcosa di meglio.

Al vostro ritorno vi consegnerà il pesce agognato. Regalarlo al gatto è una cattiva idea: occorre farlo allontanare dalla palla.

Tornati alla villa, appoggiate la scala sulla facciata frontale della stessa, quindi salite e legare la camera d'aria sul pennone più vicino.

Ora, ridiscendete e attaccate il pesce al capo penzolante della camera d'aria. Il gatto abbotcherà al vostro piano sinistro e, tentando di raggiungere il pesce, lascerà incustodita la palla rossa, che potrete prontamente recuperare.

Puntare... fuoco!!! Non c'è che dire, George ha una mira bestiale. Potere delle avventure grafiche.



UN'OCCHIATA RAVVICINATA AI PIANI

Il vostro scopo, comunque, rimane quello di entrare nella villa per esplorarla a fondo; le finestre sono serrate e la porta anche: la chiave è custodita dalle due sorelle Ketch, che si fidano dell'architetto Bronson e non vi lasceranno interferire con il suo operato, finché non sarete in grado di dimostrare i vostri sospetti sul losco figuro. Costui utilizza un teodolite (uno strumento per rilevare misurazioni sugli edifici), con il quale osserva una specie di specchio montato sul pennone che non riuscite a raggiungere. Dovrete

fare appello alla vostra destrezza: recuperate la camera d'aria e legatela al ramo dell'albero, per farne una specie di fionda; scagliate a questo punto la palla del gatto sullo specchietto, in modo da farlo cadere nel cespuglio sottostante. Raccoglietelo, prima che arrivi l'amico Bronson e, quando costui sarà salito sulla scala per controllare, toglietela e lasciatelo appeso al pennone. Ora, finalmente, potrete esaminare i suoi piani: tutto chiaro, voleva costruire un albergo! Raccoglieteli insieme al teodolite e tornate alla villa per mostrarli alle due sorelle; costoro, capito il complotto di Bronson, vi ringrazieranno lasciandovi entrare in casa.

BRITISH MUSEUM



Il professor Oubier, eh? Dopo il breve colloquio, se ne andrà in tutta fretta in direzione porto; scoprirete che le pietre sono misteriosamente sparite...

Ma ecco che un clamoroso colpo di scena vi riporterà a vestire i panni di Nico, in quel di Londra affaccendata. Nella borsetta troverete un fermaglio per capelli, che tornerà utile più avanti.

Dopo aver esaminato tutte le teche, chiedete della pietra al custode e costui vi condurrà dal professor Oubier, per maggiori chiarimenti. Ma il dialogo verrà interrotto dallo squillo del telefono; Oubier è atteso altrove. Il custode vi mostrerà la teca che cercate, ma la pietra è scomparsa! La chiavetta ancora nella serratura, mostra che il colpevole è qualcuno che lavora per il museo, probabilmente il professore. Raccoglietela e mostratela al custode, quindi parlategli per convincerlo ad agire immediatamente; andrà a telefonare alla polizia, ma non potete attendere.

Aprite la teca alla sinistra del telefono con la chiavetta e recuperate il pugnale; ora scostate la tenda sulla destra e usate l'oggetto tagliente per aprirvi una via di fuga verso il porto, dove è diretto Oubier (in base a quanto vi ha detto il custode).

LA CASA DEL CAPITANO KETCH

Di nuovo nei panni George. Dopo aver letto il diario di bordo sotto al modello della nave, prendete la lanterna e posizionala nella sede del calamaio sul tavolo; raccogliete la mappa e posizionate anch'essa sul tavolo: noterete che la penna genererà un'ombra proprio sulla carta, ma non sembra avere alcun senso. Osservando il ritratto del capitano appeso al muro, scoprirete che portava un crocefisso al collo. Aprite il forziere e... sorpresa, salterà fuori Emily, la nipote delle sorelle Ketch. Chiedetegli di lasciarvi il crocefisso che porta al collo (proprio quello dell'antenato pirata); tuttavia, ella pretende qualcosa di interessante in cambio, qualcosa che ancora non avete. Uscendo di casa, mostrate la penna al gatto, che, memore dello scherzo subito, non tarderà a ridurla in brandelli: raccogliete ciò che rimane della penna e andate a parlare a Rio a proposito del regalo per Emily. Il ragazzino vi restituirà quello che cercate, se gli procurate un'esca

per catturare un pesce tigrato. La penna dilaniata servirà allo scopo e voi avrete una conchiglia da regalare a Emily. Ora la bambina non si farà problemi a lasciarvi il crocefisso che, posizionato nella sede della penna, rivelerà l'isola dove è nascosto il tesoro del pirata Ketch, l'isola dei Non Morti. Rio sarà ben felice di darvi un passaggio fino al luogo incriminato con la sua barca.

Sorpresa!!! Nel forziere non c'è il tesoro, ma la nipote delle due vecchiarde. Dovrete convincerla a consegnarvi il crocefisso che porta al collo.



L'ISOLA DEI NON MORTI: SPIAGGIA

Sulla spiaggia non c'è molto da fare, ma non avete mezzi né appigli per scalare la scogliera.

Esaminatela e fate lo stesso con la sporgenza, quindi osservate la barca di Rio (che, impaurito, ha deciso di aspettarvi lì): contiene una rete.

Chiedetela al ragazzo e utilizzatela sulla sporgenza per arrampicarvi.

La vedete quella rete? Era nella barca di Rio ed è l'unico sistema per scalare la rupe.



STAZIONE METROPOLITANA



La strada verso il porto di Londra non è tutta liscia per Nico: la fermata della metropolitana del British Museum è in decadenza e non viene più utilizzata da tempo. Occorre uno stratagemma per fermare il treno. Esaminando la gettoniera della macchinetta delle merende sulla sinistra, scoprirete che una moneta è rimasta incastrata; usate il fermaglio per capelli per sbloccarla e raccoglietela dalla vaschetta sottostante. È venuto il momento di pesarvi: introducete la moneta nella bilancia e vi verrà restituito un biglietto con il risultato. A destra, troverete un pannello che potrebbe contenere qualche pulsante utile; cercate di rimuoverlo con il pugnale, ma ne risulterà solo un piccolo foro. Attraverso quest'ultimo sbloccate il pannello utilizzando il biglietto e, raggiunto lo scopo, premete il pulsante contenuto all'interno: il semaforo diventerà rosso, fermando il treno e permettendovi di salire.

Il vostro scopo consiste nel fermare la metropolitana inferocita; quel pannello in basso potrebbe essere la chiave di tutto.

L'ISOLA DEI NON MORTI



Questa è la schermata giusta con la direzione giusta per raggiungere il promontorio; che volete di più?

Ok, George ce l'ha fatta ed è arrivato in cima al promontorio. Ora sarete alle prese con un piccolo labirinto. Prendete il sentiero in alto per raggiungere una zona di foresta con uno stagno e dei giunchi; raccoglietene uno, quindi proseguite per il percorso in alto a destra. Vi troverete dinanzi a un albero robusto, sotto al quale trovate un piccolo nascondiglio di un roditore; offrite all'animaletto un po' del vostro giunco e, dopo che l'avrà rosicchiato, avrete una cerbottana, che potrete caricare con il dardo avvelenato. Ora che siete armati, tornate sullo spiazzo del promontorio dal quale siete arrivati e prendete l'altro sentiero, proseguendo sino a incontrare un piccolo cinghiale ingrifato (che, tra le altre cose, ha dato il nome a una locanda nel mondo dell'RPG creato da FBS - su, da bravi, trattene i piagnistei), che sarà molto felice di incontrarsi con il dardo appena preparato. Non appena avrà lasciato libero il sentiero, proseguite per trovarvi in una radura, al centro della quale fa bella mostra di sé una strana roccia a forma di ago (ricordate ciò che avete letto nel diario di bordo?). Raccogliete il rampicante, rafforzate con la rete e incastratevi lo specchietto utilizzato da Bronson sul pennone; con un buon lancio, riuscirete a porlo esattamente in cima alla roccia (in modo che sia visibile da lontano). Ora si tratta di raggiungere un buon punto di osservazione, per avere una visuale di tutta l'isola. Seguite attentamente le seguenti dritte per evitare di perdevi: andate verso l'alto, quindi a



Ecco la famosa cruna e il famoso ago; naturalmente la prima è la colonna dove è nascosto il tesoro

destra, ancora alto, sinistra, alto; nella nuova locazione avete tre possibilità. Scegliete la via di mezzo e poi proseguite verso destra, per raggiungere la cima della montagna del cammello. Esaminando le iniziali sulla lastra di pietra, saprete che il pirata è stato qui; posizionate il teodolite sui tre fori e utilizzatelo per esaminare attentamente l'isola. Scorrendo verso destra lentamente, a un certo punto, noterete il riflesso dell'aggeggillo che avete sistemato sulla roccia; bene, la roccia indica l'ago, dinanzi a essa vedrete una colonna a forma di cruna. Esaminatela per constatare che si tratta del nascondiglio del tesoro e levate le tende, ridiscendendo il picco.

IL PORTO DI LONDRA



Scherzetto! Ora la guardia è al sicuro nello sgabuzzino.

Nico s'è cacciata in un bel pasticcio; è nascosta dietro a una cassa nei pressi di un'imbarcazione sorvegliata da un uomo armato e occorre agire in fretta (conviene anche salvare, dato che è possibile morire). Mentre la sentinella non guarda, correte a nascondervi dietro alla cassa successiva, quindi, sempre prestando attenzione a non farvi vedere, salite sulla scala per nascondervi sul tetto della barca. Non appena la sentinella sarà passata sotto alla vostra posizione, aprite la porta dello sgabuzzino (quella sulla sinistra) e tornate a nascondervi. Al successivo passaggio, la guardia, insospettita, entrerà a controllare e voi, con un gesto fulmineo, potrete chiuderla dentro, bloccando la porta con la scopa sulla sinistra. Sempre furtivamente, lanciate uno sguardo all'interno della cabina, per scoprire la conclusione del dialogo tra Karzac e Oubier con l'uccisione di quest'ultimo. Quando l'assassino uscirà, entrate nella stanza e, una volta assicurati della morte del professore, raccogliete la pietra del Giaguaro dalle sue mani. Sarete colti sul fatto da Karzac, che cercherà di strangolarvi: feritegli la gamba con il pugnale e fuggite.



Karzac ha ucciso il professore e ha provato a fare la pellaccia anche a noi; questo è il minimo che potete fargli...

L'ISOLA DEI NON MORTI PARTE SECONDA

SUL SET DEL FILM



I calabroni saranno ben lieti di convincere Bert a fare il saltino; poveraccio.

A quanto pare, la strada verso la terza e ultima pietra è un poco più difficoltosa del previsto: qualcuno sta girando una nuova versione de "L'isola del tesoro" e non avrete il permesso di circolare liberamente. Parlate al regista Hawks, per saperne di più, quindi a Sharon, la protagonista femminile e Haiku, l'interprete di Jim Hawkins. Raccogliete una focaccia, una frittella e lo sciroppo dalla tavolata. Versate un po' di sciroppo sulla frittella e parlate di nuovo a Hawks: le riprese avranno

inizio. Quando sarà il turno di Bert, lo stuntman si lamenterà delle sue condizioni, rifiutandosi di saltare oltre alla cinta del fortino. Per convincerlo, offritegli la frittella; mangiandola avidamente, si insozzerà completamente di sciroppo. Esaminate il cespuglio con attenzione, per scoprire un nido di calabroni incavolati, pronti all'attacco. Tirate la focaccia dura come la pietra nel cespuglio come primo avviso e ripetete il gesto, per fare definitivamente ingrifare i calabroni che, usciti dal nido, se la prenderanno con Bert, convincendolo a compiere il pericoloso balzo, per la gioia di Hawks che riprenderà una scena perfetta. Ora, tutti in spiaggia a girare la prossima!



Questa volta siamo davvero nei guai... no, è tutta una finta, si sta girando l'ennesima versione de "L'isola del tesoro".

IN SPIAGGIA

Parlando a Hawks, scoprirete che gli occorre uno stuntman nuovo, quindi potrete offrirvi per la parte. Ma la telecamera è rotta; osservate quella di riserva e parlatene al cameraman, quindi convincete Hawk a utilizzare la caverna dove è nascosto il tesoro per le riprese e voi come stuntman. Non appena avrete indossato il costume, la scena avrà inizio e, nella caverna, troverete l'ultima delle pietre che cercavate.



Finalmente! Ecco il tesoro del capitano Ketch con l'ultima delle pietre.

IL VILLAGGIO INDIANO

Stacco. Nico è finalmente giunta al villaggio indiano, ma non c'è traccia di George e le capanne sono in fumo. Che è successo? Parlate a Titipoco per cercare di saperne di più e vi consegnerà la pietra che George gli ha affidato. La rimanente è vicino al barile, ma scotta, tanto che non riuscirete a prenderla. Provate a rovesciare il barile e, dato che è troppo pesante, fatevi aiutare da Titipoco. Una volta che la pietra si sarà raffreddata, esaminate le orme sul terreno; insieme alle indicazioni del piccolo amico indiano, vi condurranno direttamente alla piramide per il gran finale.



La botte è troppo pesante, ma Titipoco sarà felice di dare una mano.

LA PIRAMIDE

ALL'ESTERNO



La situazione è critica: una mossa falsa e qualcuno ci lascia le penne. La prima cosa da fare sarà recuperare le munizioni, per creare un piccolo diversivo.

Proseguendo a sinistra, scoprirete che alcuni uomini di guardia bloccano l'accesso alla sommità della piramide. Parlate al capitano, dicendogli che siete venuti per vedere il generale; non avrete ancora il permesso di salire, ma potrete circolare liberamente intorno alla base. Tornate nello spiazzo di partenza, raccogliete la corda e datela a Titipoco, chiedendogli di salire sul traliccio e di collegarla in modo da far funzionare il montacarichi. Quando sarà ridisceso, concludete il collegamento con il motore; ora, tutto

ciò che vi occorre è un poco di carburante per mettere in moto il marchingegno. Poco a sinistra si trova un generatore con una buona scorta; tagliate il condotto del carburante con il pugnale e utilizzate il cilindro vicino per trasportare quello che vi occorre e riversarlo nel motore. Ora il tutto funziona: premete il pulsante di accensione e tirate la leva per fare ridiscendere il montacarichi. Quindi parlate a Titipoco spiegandogli di imitare le vostre

azioni al segnale. Salite sull'ascensore e il vostro piccolo amico si metterà in posizione; dategli il via quando siete pronti e in men che non si dica sarete in cima. Siete arrivati al momento giusto: George giace legato sul tavolo sacrificale, pronto a venire dilaniato in nome della divinità maligna, al sopraggiungere dell'eclissi. Avete bisogno di un diversivo. Impossessatevi di nascosto delle munizioni appoggiate sopra alle casse e, tornati sul montacarichi, fate il segnale di ritorno.

Ora raccogliete la grossa torcia alla base della piramide e porgetela a Titipoco, chiedendogli di accenderla; gettatela quindi sul carburante perso durante il travaso precedente per appiccare un incendio. Non vi resta che lanciare le munizioni sul fuoco, dopodiché le guardie se la daranno a gambe; l'indiano di guardia al piano superiore, invece, non si lascerà spaventare e scenderà per controllare. Ne approfitterete per salire con il solito sistema e cercare di convincere il generale a ragionare (Titipoco vi aiuterà a tenerlo d'occhio). Non sarà difficile liberare George, grazie al fido pugnale, ma il tempo rimasto non è molto e conviene correre all'interno. Nell'atrio, provate a tirare entrambe le leve, quindi chiedete a George di aiutarvi; si aprirà una botola, che vi condurrà direttamente nel cuore della piramide.



Ed ecco il piccolo diversivo; diciamo qualcosa a base di flambeT.

ALL'INTERNO: NICO

Durante la caduta finirete separati e dovrete proseguire per conto vostro, mentre all'esterno si prepara il rituale. Date una buona occhiata alla stanza, prima di agire. Sulla sinistra vi sono due enormi ruote di pietra che giacciono affiancate; poco oltre trovate un gruppo di dieci lastre, seguito da un altro gruppo di quattro. Per aprire il passaggio di uscita, dovrete premere queste ultime; il problema consiste nel fatto che un oscuro meccanismo collega le tre aree. Niente di impossibile: osservando le lastre del gruppo di quattro, scoprirete che le loro raffigurazioni sono ottenute dalla composizione di due tra quelle presenti nel gruppo di otto. Per riuscire a premere le prime, dovrete prima premere le seconde; per premere le seconde dovrete girare le due ruote in modo da fare apparire nella zona centrale i simboli che appaiono nella lastra del gruppo di otto che vi interessa. Nel caso la spiegazione dovesse risultarvi ostica, date un'occhiata a una delle immagini qui intorno per ulteriori chiari-

menti. Fate attenzione, perché solo due lastre del gruppo di otto potranno rimanere premute contemporaneamente, quindi dovrete memorizzare bene la sequenza di mosse, prima di metterle in pratica; in caso contrario, nessuna delle lastre nel gruppo di quattro verrà sbloccata. Una volta premuta anche l'ultima, una passaggio si aprirà sullo sfondo e potrete proseguire oltre.

Eccoci; quello che vedete nell'immagine è un esempio di combinazione per riuscire a premere una delle pietre. Il resto è spiegato nella soluzione (scusate il calo di verve, sono imbruttito)



ALL'INTERNO: GEORGE

Quando avrete terminato di straziare Titipoco con i vostri racconti, costui si appollierà su una sorta di trono (ancora all'oscurità). Raccogliete la torcia dal muro e porgetela all'amico per accenderla; non avrete altro da fare che tirare l'ennesima leva sulla sinistra: si apriranno ben due passaggi che vi condurranno nel profondo della piramide. Nella nuova stanza, accendete la torcia appesa al muro, prima che la vostra si spenga,

Oh, ma che cosa vedo, una leva... proviamo a tirarla.



Tutto ciò non preannuncia nulla di buono. Non preoccupatevi, è solo un gioco...

quindi datevi da fare con il meccanismo a leve (ognuna controlla due entrate). Premendo la prima, si chiuderà la porta frontale e voi potrete proseguire verso sinistra; ora dovrete tirare la leva di destra e uscire anche da questa stanza. Nel corridoio, tirate la leva di destra e, attraverso l'unica apertura rimasta, tornate nella stanza iniziale: un passaggio si sarà aperto e, raccolta la torcia, potrete proseguire. Ennesima leva; tiratela e scendete lungo la scalinata segreta verso morte certa (dicono tutti così prima del gran finale). Che dite, ce la faranno i nostri eroi? In ogni caso non dipende più da voi, quindi prendete i popcorn e mettetevi comodi per il filmato di chiusura. Saluuuuuto.



Il mondo se la sta vedendo brutta e tutto dipende da voi; ce la farete? Certamente, se finite di leggere la soluzione.

LANDS OF LORE

GUARDIANS OF DESTINY

Tanti giudizi controversi su quest'ultimo titolo Westwood che, nonostante il motore grafico non propriamente al passo con i tempi, è riuscito lo stesso a imporsi come avventura di notevole spessore. Aspettando l'uscita della versione italiana e dei patch per le schede 3DFX, cominciamo ad accorrere in aiuto di tutti i lettori che ci stanno già giocando. Prima di lasciarvi alla soluzione (non voglio rubare il poco spazio disponibile), lasciatemi solo citare una famosa affermazione del grande FBS: "Ricordatevi che il nord è sempre davanti a voi". Che vi sia d'aiuto nel gioco così come nella vita.



RED LE CAVERNE DI DRARACLE

Il gioco inizia all'ingresso delle caverne di Draracle (è il vecchio saggio che vi ha già aiutato nel primo capitolo di Lands of Lore, ve lo ricordate?): voi siete appena fuggiti dalle prigioni di Gladstone, tutte le guardie del castello vi stanno cercando e l'unica cosa che vi preme di fare adesso è scovare un rifugio dove i soldati non riescano a trovarvi. Osservate l'agglomerato di cristalli che dovrete scorgere nelle vicinanze e raccoglietene uno da usare come arma (non è molto, ma per cominciare andrà benissimo), poi avvicinatevi alla pozza possono essere spostate (usando il mouse, non spingendole con il corpo) e sarete quindi in grado di passare oltre. Continuate a camminare fino al termine del pavimento levigato e, quando sentirete una guardia sopraggiungere alle vostre spalle, cercate di farle cadere il soffitto addosso, abbattendo il pilastro a sinistra (noterete che è già parecchio malconco): se non sarete abbastanza veloci non riuscirete a liberarvi dell'inseguitore e sarete costretti a estrarre la vostra spada. Una volta che avrete eliminato lo scocciatore scoprirete che poco più avanti vi aspetta un altro bivio: prendete la strada di sinistra per impossessarvi di qualche erba medicinale ma, giunti alle pozze di lava, tornate indietro per svelare i numerosi segreti che si trovano lungo l'altro percorso. Vi imbatterete ben presto nella stanza contrassegnata con il numero 6 e noterete tre differenti uscite (non contando quella da cui siete arrivati voi): a sinistra dovrete costruire una scala trascinando delle casse per raggiungere una locazione troppo alta per voi (guadagnerete solo uno scudo e due mazze rotte ma imparerete a muovere gli oggetti), mentre a destra dovrete aprire una porta chiusa tagliando la catena dislocata nelle vicinanze (potrete così raccogliere una pietra magica antica nascosta vicino a un tavolo). Proseguendo verso Nord, invece, entrerete in un'altra interessante sala circolare. Infilatevi nell'apertura a destra e parlate con l'orco ferito (è nascosto nell'oscurità) che, prima di morire, riconoscendovi per il figlio di Scotia, vi dirà che ha qualcosa per voi (si riferisce alla pietra magica che avete trovato oltre la porta chiusa). Lasciate riposare in pace il povero combattente e aprite la porta a Nord: percorrendo questo sentiero vi ritroverete nuovamente nella grande caverna con le pozze di lava. Non scendete sul fondo (ci



DRARACLE'S CAVE



sono solo due orribili mostri), tenetevi invece sui sottili bordi e imboccate la caverna a Nord. Seguendo questa strada noterete un'apertura nel muro (7) e, avvicinandovi, scoprirete che una guardia è pronta ad attendervi una volta svoltato l'angolo. La sua strategia mi sembra a dir poco sleale ed è quindi lecito ripagarla con la stessa moneta: osservate la pozza d'olio, incendiatela con la magia "spark" e otterrete così un soldato ben cotto. Riprendete il vostro cammino fino a raggiungere un grande corso d'acqua: qui troverete un lungo ponte di legno e una guardiola al cui interno c'è un soldato di nome Kenneth ad attendere il vostro arrivo. Dopo un breve dialogo la porta alle vostre spalle si chiuderà e voi rimarrete intrappolati. Porgete adesso la vostra attenzione alla leva sulla sinistra del ponte, tiratela, e sia la porta alle vostre spalle che il cancello della guardiola si apriranno. Entrando nel piccolo stanzino scoprirete che Kenneth non è più al suo posto e potrete quindi raccogliere i tre utilissimi oggetti posati sul

OGGETTI	DESCRIZIONE
AMULETO DI COLLAN	PROTEGGE DA ATTACCHI MAGICI
ANELLO DI HELIN	CURA DA VELENO E FERITE
ANELLO SFACCETTATO	PROTEZIONE +5
CRISTALLO DI FUOCO	LANCIA FIREBALL
CUBO DI ROCCIA	CREA UNA STALAGMITE
ERBA MEDICINALE	RIPRISTINA L'ENERGIA
FORCE POD	???
FRUTTI DI VELL	CURA DAL VELENO
IRON ROD	???
MANA FOIL	RIPRISTINA IL MANA
PESCE INCANTATO	"SPECCHIETTO RETROVISORE"
PIETRA DEL CAMPIONE	INCREMENTA LA FORZA
PIETRA DEL DRAGO	PROTEZIONE +10
PIETRA DELLA GUERRA	RIDUCE IL DANNO SUBITO
PIETRA DELLA MENTE	MOSTRA L'INTERA MAPPA
PIETRA MAGICA ANTICA	ABILITA IL LIVELLO 5 DELLE MAGIE
PYRA POD	ABILITA L'INCANTESIMO FIREBALL
RETE DELL'ESILIO	DISTRUGGE UNA CREATURA
SANGUE DEL DRAGO	"BOMBA A TENIPO"
SEME DI GHIACCIO	CREA UN BLOCCO DI GHIACCIO
SFERA DEL POTERE	???
SPADA DEI GUARDIANI	SFERRA UN COLPO AL NEMICO
UOVA LUMINOSE	PERMETTONO DI VEDERE AL BUIO
VERNICE VELENOVA	AVVELENA LE ARMI

tavolo: una balestra leggera, una Pyro Pod e una spada dei guardiani.

Tornate al ponte, percorretelo e preparatevi ad affrontare le due guardie che vi inseguiranno. Ci sono tre modi per liberarsi di questi soldati: potete semplicemente completare il livello aprendo la porta e andando da Draracle (ci penserà lui a

scacciarli), potete abbattere il ponte colpendolo con un'arma o lanciando un incantesimo "spark" o "fireball", oppure sconfiggete i due armigeri in combattimento.

Il primo livello è ora completamente risolto, presentatevi dal grande veggente (8), che vi dirà cosa il destino ha in mente per voi.



IL MUSEO DI DRARACLE

Avvicinatevi al cancello chiuso, aspettate che si apra ed entrate nella stanza riccamente arredata. Lasciate perdere lo scheletro (voi non disturbate lui e lui non disturberà voi), accaparratevi gli oggetti appoggiati sul tavolo (una spada lunga, un'armatura e due pietre del campione) poi prendete la vostra decisione: volete passare direttamente al terzo livello o volete esplorare il museo di Draracle alla ricerca di qualche succulenta arma? Se propendete per la prima soluzione non dovete far altro che abbassare la leva accanto alla porta, per poi farvi teletrasportare dallo specchio (1). Altrimenti spostate l'arazzo sul muro (2), aprite il passaggio segreto e continuate a leggere le righe che seguono per sviscerare tutti i misteri del museo.

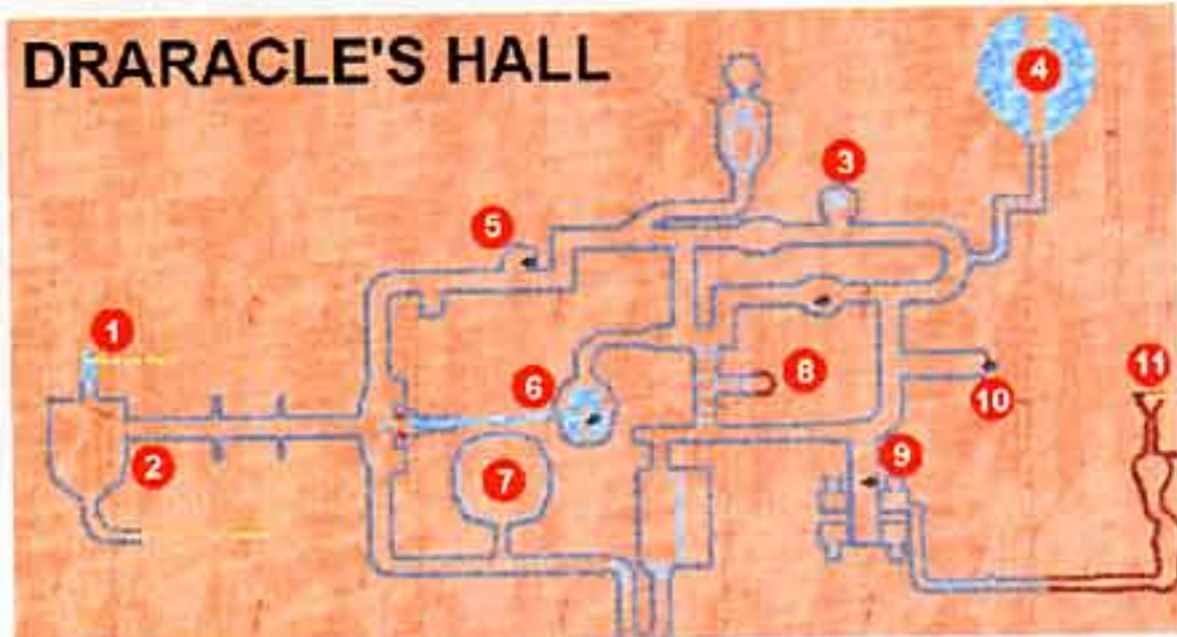
Raccogliete la chiave triangolare che trovate sulla destra alla fine del tunnel (grazie alla quale sarete in grado farvi dare delle spiegazioni su tutti i manufatti che incontrerete) e poi, prestando attenzione agli scheletri e impossessandovi di tutti i tesori nei quali vi imbatteverete, cominciate ad aggirarvi per i corridoi. Prima di darvi le direttive da seguire, lasciatemi fare ancora due precisazioni: per prima cosa state molto attenti durante i combattimenti poiché potrebbe capitare di perdere la chiave (dopo ogni lotta controllate l'inventario e se non l'avete con voi tornate sui vostri passi per cercarla) e, in secondo luogo, mi sembra importante sottolineare che, nonostante il livello possa essere terminato senza chiave, questa potrebbe tornarvi utile nel proseguo dell'avventura.

La spada spezzata del campione del regno (il protagonista del primo Lands of Lore) e la spada Prism possono tranquillamente essere prese dalle stanze 3 e 4 rispettivamente (la prima potrà essere messa a posto più avanti nel gioco, invece la seconda è un'arma molto potente che vi tornerà subito utile), mentre quando vi impossesserete dell'ascia dal lungo braccio (la trovate nella stanza che ho indicato con il 6), finirete in un pozzo e vi trasformerete in lucertola: seguite il corso d'acqua per ritrovarvi in una stanza segreta.

Aspettate qualche istante per riprendere le vostre normali fattezze, raccogliete quindi le varie pergamene che vi permettono di lanciare diversi incantesimi (usate quella del "summoning" per imparare questa nuova magia), infine usate la leva per aprire il passaggio che vi riporterà all'inizio del

museo. Tornate a riprendere la chiave che avete lasciato nella stanza dove c'era l'ascia, poi continuate la visita del museo. Davanti alla stanza chiusa al pubblico (5) usate la magia "spark" per mandare in frantumi una cassa, raccogliete quindi la pietra del drago e, successivamente, recatevi nel locale che ho segnato con il numero 7: colpite per tre volte la grossa pietra che si trova nel mezzo, raccogliete i tre cristalli di fuoco e, dopo aver usato la solita chiave, approfittate delle fiamme che appaiono lungo le pareti per ricaricare i cristalli. Rimangono ancora da localizzare due chip d'avorio e un cristallo lancia fulmini: i primi li trovate spaccando i vasi dislocati per il museo, mentre per il prezioso oggetto incantato dovete recarvi al centro del museo, dove uno scheletro sta muovendo delle pietre (8): aspettate che questo se ne vada (oppure uccidetelo), poi spostate i massi per trovare, sulla sinistra, una piccola cavità contenente il cristallo.

Avete tutto? Perfetto, è arrivato dunque il momento di lasciare il museo. L'uscita è situata nella stanza, ancora incompleta, dei viaggi temporali (9); per avervi accesso avete due alternative: o usate la chiave (ma così facendo non potrete portarvela negli schemi successivi) o tirate la leva nascosta dietro al quadro, raffigurante il vecchio castello di Gladstone esposto nella galleria d'arte (10). In entrambi i casi entrate nella saletta dove si trova l'enorme clessidra, rompetela, poi colpite ripetutamente il pezzo di parete malandato a est: una volta che lo avrete abbattuto, lasciatevi cadere nel baratro che apparirà. Vi ritroverete in un corridoio scavato nella roccia: seguitelo fino ad arrivare a un cancello, apritelo e proseguite. Sbarazzatevi dell'ultimo scheletro, raccogliete le tre pozioni di sangue del drago, aprite la porta (prima spostate l'asse che la blocca) e vi ritroverete nel nido di un drago: chiedetegli di darvi un passaggio e lui vi accontenterà.



LA FORESTA HULINE

In questo ampio terzo livello non vi verrà chiesto di dimostrare le vostre abilità di combattente (non disturbate gli animali che popolano la foresta e loro non vi attaccheranno). Aiutatevi con la mappa per raggiungere le locazioni che vi indicherò, raccogliete tutte le erbe medicinali (le foglie curative sono di un verde particolare, le noterete sicuramente) e la cera (dagli alveari delle api) che troverete, state attenti a non passare sotto i ragni appesi agli alberi (sono velenosi), e potrete portare a termine questo livello in poco tempo. Dimenticavo di un ultimo oggetto che è possibile procurarsi nella foresta: cercate un albero sporco di resina, tagliatelo e potrete procurarvi un po' della sua linfa (in inglese "ironwood sap").

Comincerete al punto 1, inoltratevi nel fogliame, abbattete la pantera a due teste che incontrerete (parlandoci la farete arrabbiare), poi proseguite fino all'ingresso del villaggio degli Huline (2) dove una guardia vi negherà l'ingresso: otterrete il suo permesso solamente se ritroverete Shalla e sua

figlia, due persone scomparse da qualche giorno. Attraversate la foresta (parlate con le donne che incontrerete lungo la strada per ottenere informazioni sulle caverne delle api) e raggiungete la casa di Kit'yara (sulla mappa è indicata con il numero 3): la Huline sarà ben felice di avere visite e, oltre a darvi utili consigli, vi regalerà una spada, l'arco "Defender" e i bracciali dei Gargoyle.

Potete ora passare direttamente alle caverne delle api (4), ma ci sono un paio di locazioni che nascondono degli oggetti preziosi e che sicuramente vorrete visitare. Seguite la sponda del fiume per giungere fino alla locazione contrassegnata con il 6 e accederete così a una schermata statica di una cascata: se frugate nell'acqua troverete un cristallo lancia fulmini. Infilatevi poi nel passaggio a destra (è parzialmente nascosto) per passare a un'altra schermata statica: nella caverna,



HULINE JUNGLE



accanto a uno scheletro, c'è una pietra parlante e, usandola, assisterete agli ultimi minuti di una grande battaglia. L'altra area segreta si trova in corrispondenza del numero 7 e ci si può arrivare passando attraverso un minuscolo passaggio (sulla mappa il cunicolo è quella riga marrone che conduce al lago a est, ma, per percorrerlo, dovrete avere le fattezze di una lucertola). Qui troverete delle erbe medicinali, tre pietre della mente, una pergamena che spiega come ottenere un potente veleno e un'altra contenente l'incantesimo "Summoning". Se volete ottenere quest'ultimo tesoro dovrete però evitare una pericolosa trappola che si attiverà al vostro passaggio: se quindi possedete già questa magia vi consiglio di accontentarvi degli altri oggetti trovati. Volendo essere precisi devo segnalarvi che potete raggiungere questa locazione anche senza trasformarvi ma, dato che dopo non potrete più tornare indietro, l'unica strada veramente percorribile è quella che vi ho indicato.

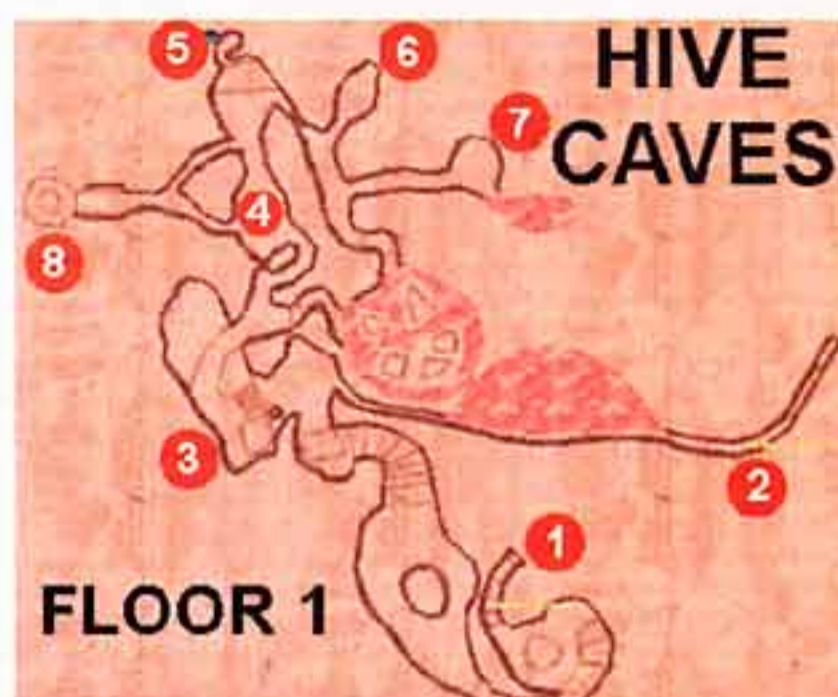
Lasciate perdere il monastero (8) e l'entrata dei territori dei Wild Ones (9) e proseguite per il prossimo livello. Mi rimane solo da dirvi che oltre alla strada principale (lungo la quale dovrete abbattere, con le armi o con la magia, le piante che vi sbarreranno il cammino) ne esiste una secondaria: con le fattezze di una lucertola introducetevi nello stretto tunnel al punto 5 e vi ritroverete all'interno delle caverne delle api.

LA CAVERNA DELLE API

Se siete entrati dal minuscolo pertugio sbucherete al punto 2, altrimenti vi ritroverete alla locazione contrassegnata con il numero 1. Stando attenti a evitare il gas velenoso che esce dal terreno (è quello di colore verde, l'altro, più scuro, è innocuo) e le rocce che cadono dal soffitto, raggiungete il baratro (3). Durante il tragitto raccogliete qualche pezzo d'ambra, non tralasciate per alcun motivo l'armatura nascosta sotto un mucchietto di macerie e, giunti al precipizio, usate uno dei seguenti metodi per raggiungere l'altro versante: se vi ritrovate trasformati in lucertola passate attraverso la piccola apertura nel muro a sinistra, in caso contrario abbattete le pietre che pendono dal soffitto proprio sopra la spaccatura nel terreno. Continuate a camminare fino al bivio e imboccate la strada a sinistra per giungere al nido di un agguerritissimo ragno (4): ingaggiate una lotta all'ultimo sangue e cercate di uscire vittoriosi dallo scontro. Una volta sconfitto l'aracnide, esplorate i dintorni per trovare un piccolo scheletro (è quello della figlia di Shalla), poi proseguite a nord fino a ritrovare la



donna (5): fatele capire che adesso è tutto a posto e si avvierà verso il villaggio. Ora potreste anche lasciare le caverne ma, siccome i veri avventurieri non lasciano nulla di incompleto, tornate al bivio, prendete la strada a destra, saltate da un masso all'altro per non scottarvi con la lava e raggiungete le locazioni 6 (dove si trova una cospicua quantità d'ambra) e 7: in questa seconda caverna dovrete essere decisamente veloci a prendere lo spadone "venerazione del grande orco" (è addirittura troppo grande per voi) per poi fuggire in tutta fretta, evitando così che la caverna vi crolli addosso. Per il momento nella locazione che ho contrassegnato con il numero 8 non potete fare nulla, tornate dunque nella foresta e da lì raggiungete il villaggio degli Huline (sulla mappa della foresta Huline è indicato con un 2).



IL VILLAGGIO DEGLI HULINE

HULINE VILLAGE



Dato che avete salvato Shalla avrete il permesso di entrare nel villaggio (1), dove oltre a ottenere consigli che vi indirizzeranno per la giusta via, troverete numerosi oggetti che potrebbero tornarvi utili. Cominciate a parlare con la guardia che avete incontrato all'inizio (la trovate al punto 2) per ricevere una password ("Ankhman") che vi permetterà di accedere a un negozio di contrabbando, poi recatevi all'edificio abbandonato segnato con il numero 3. Entrate dalla botola che si apre nel terreno, avvicinatevi alla porta, bussate, ripetete la parola d'ordine e verrete ammessi in un piccolo stanzino. Parlate con il commerciante e questo vi dirà di essere disposto a regalarvi la spada "Firestorm" in cambio di un piccolo favore: l'assassinio di Kelsrick, la guardia del re. Per il momento lasciate perdere questa proposta e impossessatevi della vernice velenosa e della chiave appesa alla parete: con questa sarete in grado di entrare in quasi tutti gli edifici del paese. Fate un giro per le varie case e raccogliete tutto quello che trovate (una pietra della guerra, la balestra "snare", un coltello da lancio, della cera, 4 frutti di Vell, 2 porzioni di linfa degli alberi e 4 erbe medicinali), poi fate visita al re (6) e al mago (4): quest'ultimo vi consiglierà di andare dai monaci, vi permetterà di prendere una "Mana Foil", una



pietra della guerra, una pietra parlante (usandola come al solito assisterete a una animazione) e tre cristalli di fuoco e, se gli mostrate la spada rotta, vi dirà che, in cambio di una sfera del potere, ve la rimetterà a nuovo.

Andate nella piazza a sud (5), recuperate della cera dall'edificio a destra, poi entrate nella taverna per incontrare Baccata, uno dei protagonisti del primo Lands of Lore. Il gigante dalle quattro braccia vi dirà che vi stava cercando: è infatti stato ingaggiato dal re di Gladstone per riportarvi in prigione. Comunque, quando gli accennerete del vostro problema di metamorfosi, si dimostrerà comprensivo, vi dirà che Dawn (anche questa è una vecchia conoscenza) sta facendo delle ricerche al monastero e vi lascerà un po' di tempo per cercare una soluzione al vostro problema.

Recatevi al monastero (seguite la mappa della foresta Huline fino al punto contrassegnato con il numero 8), lasciate pure perdere l'uomo nel cortile ed entrate nella biblioteca: qui vi imbatterete in Dawn che vi suggerirà di andare a parlare con fratello Julian. Tornate all'ingresso e finalmente potrete parlare con il capo del monastero: costui resterà impressionato dal vostro racconto e prometterà di aiutarvi. Vi dirà, però, che per farvi tornare alla normalità ha bisogno di una copia in cera delle rune nascoste nella caverna delle api: per aiutarvi in questa vostra ricerca vi regalerà un flauto magico.



Assicuratevi di avere con voi due pezzi di cera (li potete ottenere dagli alveari sparsi per la foresta), poi tornate alla caverna delle api e raggiungete la locazione a ovest del ragno che avete ucciso in precedenza (sulla mappa del primo piano delle caverne è indicata con il numero 8). Osservate i simboli sulla parete a destra (prendetene nota poiché più avanti vi torneranno utili), avvicinatevi al precipizio e usate il flauto che vi è stato donato: così facendo attiverete un ascensore che vi permetterà di esplorare tutti i piani delle caverne.

Le rune di cui avete bisogno si trovano all'ottavo piano sotterraneo (li ho numerati a partire dall'alto) ma sono sicuro che non vorrete lasciarvi sfuggire i preziosi oggetti presenti negli altri piani: seguite quindi le mie istruzioni e tenete a mente che la "A" indicata sulle mappe serve a ricordarvi la posizione dell'ascensore.

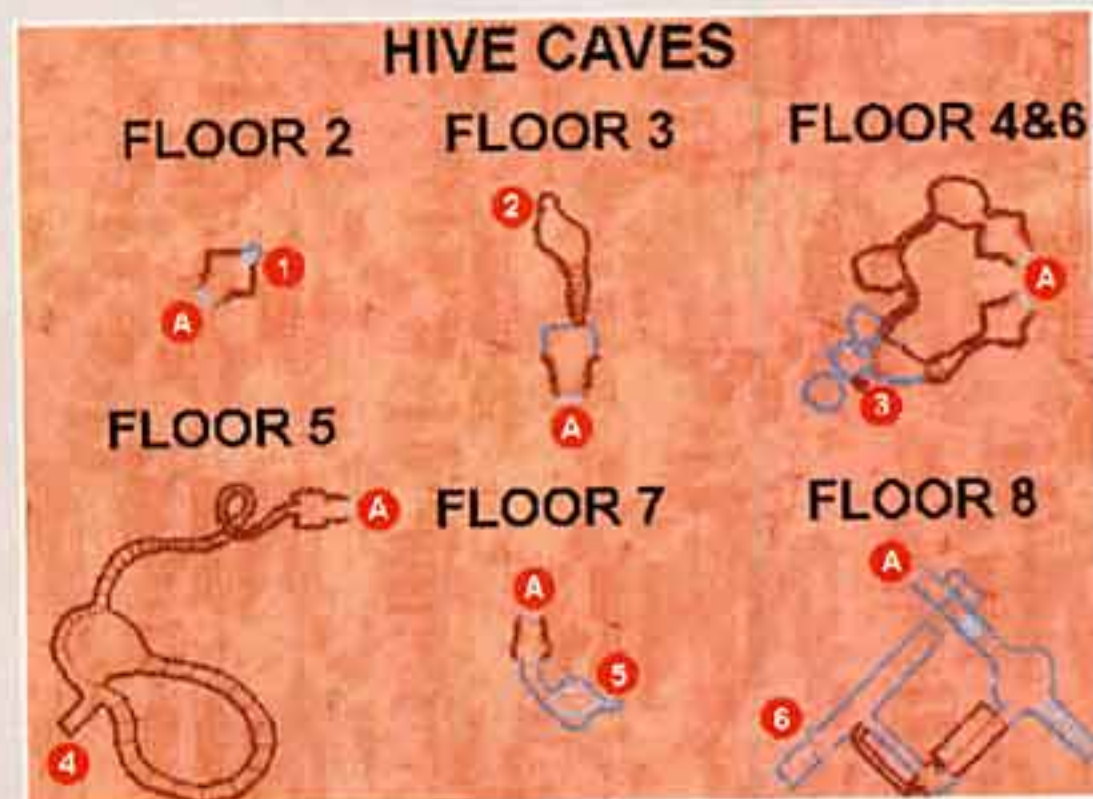
Premete il secondo pulsante a partire dall'alto per spostarvi al secondo piano, fate ruotare le tre pietre raffiguranti dei gatti, dopodiché dissetatevi alla fontana che apparirà (1) per riacquistare tutte le vostre energie. Il terzo piano è altrettanto semplice: disfatevi del ragno che sta ultimando la sua cena, poi abbassatevi e infilatevi nella sua tana (2) dove potrete impossessarvi di due cristalli lancia fulmini e di una rete dell'esilio. Proseguite la discesa, aggiudicatevi la pietra parlante del quarto piano (usate per assistere a un'altra animazione) e, lasciando perdere il passaggio da lucertola (conduce solamente più in basso), passate direttamente al quinto piano. In questa nuova sezione dovrete muovere nuovamente tre blocchi per aprire un passaggio segreto che, scendendo sempre di più nelle viscere della terra, condurrà al nido di un altro terribile ragno: non affaticatevi troppo sconfiggendo l'aracnide poiché, per recuperare un anello che ridà l'energia, dovete semplicemente imboccare il sentiero a destra (sulla mappa lo trovate indicato con il numero 4).

Raggiungete adesso il sesto piano, proseguite fino a ritrovarvi in una stanza (3) e osservate gli strani simboli accanto alla statua del gatto: inserite la combinazione trovata in precedenza (per i più disattenti la ricordo: sinistra, sinistra, destra, su) e si aprirà l'ennesimo passaggio segreto. Introducetevi nella nuova locazione, collocate i tre blocchi di pietra nelle rispettive alcove (dovete abbinare i simboli) e si apriranno due porte: stando attenti agli incantesimi che vi verranno lanciati, agguantate l'arco "Shift" e lo scudo "Death Stroke". Se vi dovesse capitare di trasformarvi in lucertola potete approfittarne per introdurvi in un piccolo tunnel, che trovate in un angolo della stanza con i blocchi di pietra: qui troverete della cera e l'anello di Helin. Se, inoltre, vi trovaste bloccati in questa forma (la porta che si è chiusa alle vostre spalle si riaprirà solamente quando avrete riempito tutte e tre le alcove e la lucertola è troppo debole per riuscirci), potete sempre usare il passaggio collegato al quarto piano per tornare all'ascensore.

Una volta riguadagnata la via d'uscita potete riprendere la vostra discesa e, alla fermata successiva, ruotando altre tre pietre che raffigurano i gatti, indovinate un po' che succede? Si apre ancora un altro passaggio segreto. Entrate nella stanza che è diventata accessibile (5) e correte fino alla parete di fronte per evitare i macigni che cominceranno a rotolare. Il pavimento nel frattempo avrà cominciato ad abbassarsi: aspettate che si fermi e, successivamente, raccogliete la pergamena con l'incantesimo di guarigione. Ora seguite la strada che è apparsa e vi ritroverete all'ottavo piano. Dal punto in cui vi trovate adesso potete scorgere tre uscite: una porta all'ascensore, un'altra sembrerebbe condurre all'aperto (ma il passaggio crollerà se vi avvicinerete), mentre l'ultima prosegue dritta dritta alla locazione 6, dove sono situate le rune che state cercando. Avvicinatevi quindi al corridoio cosparso d'olio ma, prima di percorrerlo, inserite il flauto nella fessura sulla destra: appariranno delle lastre che vi eviteranno di finire carbonizzati. Al termine di questo primo tunnel non siate frettolosi di procedere verso destra, dato che le lame che spuntano dalle pareti impiegherebbero ben poco a tagliuzzarvi per bene. Esplorate invece il muro davanti a voi per scoprire, dietro a una sezione mobile, un sentiero molto più sicuro.

Siete quasi giunti a destinazione, ma vi attende un'ultima prova: dopo l'ultima curva correte come dei centometristi per non farvi seppellire da un enorme masso che rotolerà verso di voi. Adesso prendete fiato, guardatevi alle spalle e scoprirete che il masso ha fatto un buco nel pavimento: accendete la torcia nel muro con l'incantesimo "spark" poi calatevi di sotto. Vi ritroverete nella stanza che contiene le rune (sono sul fondo a sinistra): fatene una duplice copia con la cera e, prima di andarsene, non disdegnate di raccogliere la pietra magica antica sulla destra.

Potete finalmente lasciare le caverne e, giunti all'aperto, troverete ad attendervi Dawn che vi chiederà una copia delle rune: fortunatamente ne avete fatta una di scorta e potete quindi accontentare la leggiadra fanciulla. Se ora volete sapere come combattere le vostre continue metamorfosi, tornate di corsa al monastero, entrate nella stanza di Julian e dategli le rune: aspettate fiduciosi il responso, ma l'unica cosa che il monaco sarà in grado di dirvi è di provare a cercare altre rune nel tempio Huline nella giungla selvaggia (a ovest, nei territori dei Wild Ones). Non vi lascerà comunque andare via a mani vuote e vi regalerà una sfera del potere. Anche Dawn (la ritrovate nella biblioteca) non vi sarà di grande aiuto ma farà la sua parte donandovi un amuleto: quando uscirete dal monastero potrete usarlo per imparare l'incantesimo "Dampen". Terminate la vostra visita andando nel cortile dove il giardiniere vi mostrerà come usare la sfera del potere che vi è stata regalata.



LE SALE OSCURE

Pare che ai Westwood piaccia parecchio creare giochi molto poco lineari, dato che, non ancora paghi delle numerose aree segrete già inserite nel gioco, hanno voluto aggiungere un intero livello superfluo ai fini dell'avventura. Se quindi avete fretta di proseguire, potete saltare tranquillamente questa sezione; se, invece, avete già deciso che volete esplorare ogni minimo angolo di LOL2, continuate a leggere le righe che seguono.

Dall'ingresso del monastero aprite la porta sulla sinistra (fino a questo momento era chiusa a chiave), parlate con Rix, il grande e famoso avventuriero, poi seguitelo oltre la porta che vi introdurrà in un magazzino. Lasciate perdere l'uscita a sinistra che vi riporterà nel cortile del monastero, e cercate invece di aprire il passaggio segreto nascosto dietro gli scaffali sulla sinistra. Per far questo dovete per prima cosa abbattere una porzione della parete. Poi, assemblando una scala di fortuna con le casse presenti nella stanza, sarete in grado di introdurvi nella spaccatura che avete creato.

Vi troverete così nella locazione che sulla mappa è segnata con il numero 1: incamminatevi a destra fino a raggiungere uno spioncino nella parete e, attraverso questo, potrete vedere l'interno della stanza 2. Se ci prestate particolare attenzione noterete una cassa: apritela per scoprire che contiene dei cristalli esplosivi, poi colpitemela con la magia "spark"; ne seguirà una bella esplosione che aprirà un piccolo passaggio nel muro. Abbassatevi ed entrate nella stanza per raccogliere tutte le pergamene (2 "prism", 2 "spark", una "summon" e una "healing") che trovate fra i vari libri. Non dimenticatevi di usare l'incantesimo "prism" per impararlo poi proseguite verso la stanza 3. Durante il tragitto scoprirete però che una porta si è chiusa alle vostre spalle, bloccandovi in questa area: non fatevi comunque scoraggiare poiché basterà qualche colpo ben assestato per scardinarla.

Giunti nella libreria, cercate fra i polverosi tomi per rinvenire un'altra magia "prism" e altre due "healing", poi osservate gli scaffali in fondo a sinistra per aprire un passaggio. Alla seconda intersezione svoltate a destra e continuate a camminare fino a raggiungere uno spioncino nel muro sud (4):





apritelo e usate l'incantesimo "spark" per accendere le candele che vedrete nell'altra stanza: così facendo più avanti nel livello potrete accedere a una zona segreta. Ritornate nel corridoio principale e continuate la vostra marcia fino a introdurvi in un piccolo giardino (5). Azionate rapidamente le catene sulla destra per lasciare entrare la luce dal soffitto e, quando tutti i fantasmi saranno scomparsi, raccogliete i frutti di Vell caduti dagli alberi. La vostra prossima fermata sarà lo spioncino che vi permetterà di guardare all'interno della stanza (6), osservate la spaccatura nella parete opposta a quella in cui vi trovate e lanciate una "spark" di quarto livello per aprire una breccia nel muro.

Al prossimo bivio rincontrerete Rix (7): state molto attenti poiché cercherà in tutti i modi di uccidervi. Sbarazzatevi di lui senza alcuna pietà (non credetegli quando vi dirà di volersi pentire) e rubategli la "plasma staff". Continuando lungo il corridoio esterno, arriverete adesso a una strada che vi porterà esattamente alla spaccatura che avete fatto nel muro della stanza 6. Spostate una delle casse accanto alla breccia, apritela per far apparire i cristalli esplosivi e usate l'incantesimo "spark" per provocare un grosso scoppio: potete finalmente introdurvi nel locale per impossessarvi di una balestra, di un paio bracciali di pietra e dello scudo di fuoco. Finalmente è rimasta solo un'ultima zona segreta da esplorare. Avvicinatevi all'enorme stanza circolare che trovate alla fine del livello (evitate accuratamente di entrarci, dopo capirete il perché) e proseguite verso la porta a nord. Sfortunatamente questa, oltre a essere chiusa a chiave, è particolarmente resistente, e i vostri colpi non riusciranno nemmeno a scalfirla. Nessun problema comunque, usate ancora una volta i cristalli esplosivi e avrete accesso alla stanza che sulla mappa ho contrassegnato con il numero 8: perlustratela attentamente per trovare una pietra parlante, l'amuleto di Collan e un paio di guanti d'offesa.

Entrate ora nella stanza circolare, portate con voi una delle casse (dovete trascinarla) e, cercando di fare il più in fretta possibile (da un momento all'altro la sala si riempirà di spettri), fate esplodere i cristalli accanto al muro a sud-ovest (l'ho indicato con il numero 9: potete anche far riferimento all'automapping per notare che dietro questa porzione di parete non c'è nulla) e saltate nel buco che si aprirà per ritornare nella foresta.



LA FORESTA SELVAGGIA

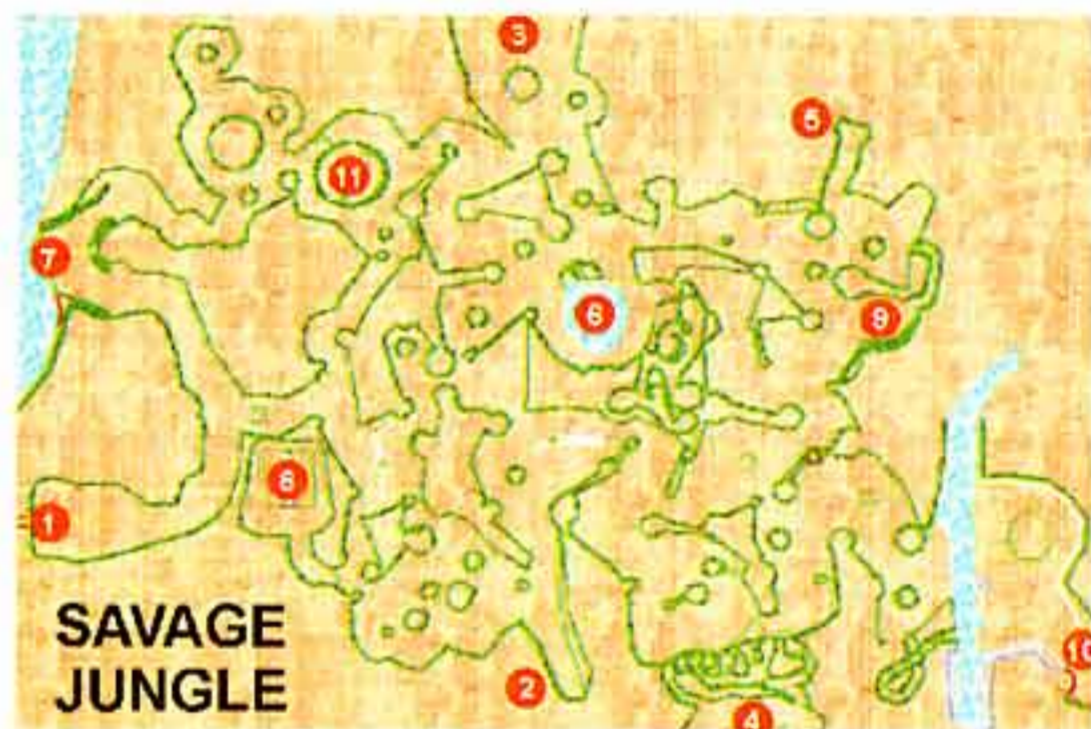
Prima di andare a trovare i Wild Ones rimangono ancora un paio di faccende in sospeso delle quali potete occuparvi adesso.

Per prima cosa è possibile disfarsi del re degli Huline: recatevi sul retro del villaggio dove un corso d'acqua, attraverso una grata, entra nel paese. Distruggete la pietra che trovate nel piccolo canale per far fuoriuscire dell'olio, poi lanciate la magia "spark" e il palazzo reale salterà in aria. Se ora entrate nel villaggio al posto dell'edificio che avete bruciato troverete cinque pietre magiche antiche.

Il vostro secondo obiettivo sarà quello di far fruttare la sfera del potere che vi ha regalato Julian: vendetela a Kit'yara per ottenere in cambio la spada di fuoco o datela al mago che vi aggiusterà la spada rotta trovata nel museo di Draracle (diventerà la famosa spada di Thoehan). Come già accennato, nel livello del villaggio Huline esiste però un altro sistema per ottenere la spada di fuoco: uccidete la guardia Kelsrick e andate dal ladro per ottenere il vostro compenso (vi offrirà inoltre una via di fuga per lasciare il paese).

Preso tutto? Bene, andate da Kit'yara (la trovate lungo la strada per la sua casupola) e questa vi darà una spada (la "warblade") che vi garantirà di essere accettati tra i Wild Ones. Procedete per la foresta selvaggia (sulla mappa della foresta Huline l'accesso è indicato con il numero 8) e poco prima di arrivare al ponte troverete ad aspettarvi Baccata. Naturalmente ora vorrà arrestarvi ma basterà che gli spiegate che dovete cercare altre rune nel tempio nella giungla dei Wild Ones e vi lascerà andare. Purtroppo c'è un altro problema: dall'altra parte del ponte ci sono delle guardie pronte a ricondurvi nelle prigioni di Gladstone. Baccata si offrirà di aiutarvi, vi accompagnerà durante l'attraversamento del fiume e cercherà di convincere i soldati a lasciarvi proseguire. Proprio in quel momento il ponte verrà attaccato da un esercito di aracnidi, i soldati si impegneranno in combattimento e voi potrete approfittarne per entrare nella foresta selvaggia.

Incontrerete immediatamente tre Wild Ones (1) e uno di questi è proprio Daniel, il figlio di Kit'yara che stavate cercando. Dategli la spada e quando, messo in agitazione dagli animali selvaggi, scapperà rapidamente, lasciando cadere l'arma, voi raccoglietela. Inoltratevi adesso nella foresta e tenete presente i seguenti consigli: le strane creature che popolano il sottobosco non vi attaccheranno ma vi disturberanno spingendovi continuamente (state attenti a non avvicinarvi troppo ai precipizi); i frutti di Vell sono molto utili per curarvi nel caso dovessero avvelenarvi; le uova luminose vi permettono di riuscire a capire cosa accade intorno a voi anche nelle zone più buie; per recuperare qualche sacca di veleno potete uccidere le pacifiche creature della foresta; infine state attenti a non cadere nelle trappole che i Wild Ones hanno disseminato per tutto il territorio e, semmai vi dovesse capitare di rimanere imprigionati in una di queste, tagliate la corda che scorderete sicuramente nelle vicinanze per liberarvi.



Tutto chiaro? Allora potete cominciare a consultare la mappa (purtroppo non è chiarissima, ne sono consapevole) e recatevi al tempio Huline (2). Al vostro arrivo troverete un prete che, in cambio dell'accesso all'edificio, vuole da voi una reliquia magica: la pietra dei sogni. A quanto pare la vostra meta sembra allontanarsi nuovamente e, come se non bastasse quanto vi è già successo, assisterete impotenti al rapimento del prete da parte di una terribile creatura che scomparirà all'interno del tempio: una parete di roccia si parerà sulla vostra strada, impedendovi di soccorrere l'uomo. Andate a visitare l'accampamento dei Wild Ones (3).

Giunti sul posto parlate con la guardia, poi mostratele la spada di Daniel per ottenere il permesso di entrare nel villaggio. Una volta al cospetto del figlio di Kit'yara, riconsegnategli la spada e domandategli cosa può fare per curare le vostre metamorfosi: purtroppo i suoi consigli non vi saranno di alcun aiuto. Visitate il resto dell'accampamento e, mentre dalla maga otterrete solamente qualche erba e poco altro, il guru al centro del paese vi dirà che, se volete entrare nel tempio Huline, per prima cosa dovete unirvi alla loro tribù. Ovviamente se volete diventare un Wild Ones c'è un prezzo da pagare e, infatti, il guru vi chiederà di portargli una delle silverleaf che si possono trovare nel cimitero dei dracnici (vi darà una chiave per aprire la grata che troverete all'ingresso). Dopo che vi saranno state dette tutte queste cose, chiedete di visitare il retro del locale, osservate la terribile creatura rinchiusa nella gabbia e fatevi raccontare alcune cose su Belial.

Per il momento in questo livello non rimane molto altro da fare. Se volete visitate i cunicoli al punto indicato con 4 per guadagnare delle uova luminose (ma state attenti poiché quella zona è particolarmente pericolosa) e, sempre che la cosa sia di vostro gradimento, potete introdurvi nella rete di sotterranei che passa sotto alla giungla: sinceramente non ho trovato di alcuna utilità scendere lì sotto e, per evitare di complicare ulteriormente la comprensione della mappa, ho ommesso questa sezione.

Dunque la vostra prossima destinazione dovrebbe essere il cimitero dei draconici (5) ma, per poter

usufruire di un comodo sistema di teletrasporto, conviene cominciare a visitare le rovine al centro della giungla (6). Per raggiungerle esistono due metodi: se vi trovate trasformati in lucertola potete passare dai tunnel sotterranei (il passaggio si restringerà e con le fattezze umane non riuscirete a proseguire), altrimenti dirigetevi nel mezzo della



foresta, percorrete il tronco sospeso per aria (salvate prima di giocare ai piccoli equilibristi) e seguite i pilastri fino al fondo del baratro (troverete inoltre una pergamena con la ricetta per realizzare della "Mana Foil").

LA FORESTA SELVAGGIA



Prima di andare a trovare i Wild Ones rimangono ancora un paio di faccende in sospeso delle quali potete occuparvi adesso.

Per prima cosa è possibile disfarsi del re degli Huline: recatevi sul retro del villaggio dove un corso d'acqua, attraverso una grata, entra nel paese. Distruggete la pietra che trovate nel piccolo canale per far fuoriuscire dell'olio, poi lanciate la magia "spark" e il palazzo reale salterà in aria. Se ora entrate nel villaggio al posto dell'edificio che avete bruciato troverete cinque pietre magiche antiche.

Il vostro secondo obiettivo sarà quello di far fruttare la sfera del potere che vi ha regalato Julian: vendetela a Kit'yara per ottenere in cambio la spada di fuoco o datela al mago che vi aggiusterà la spada rotta trovata nel museo di Draracle (diventerà la famosa spada di Thoehan). Come già accennato, nel livello del villaggio Huline esiste però un altro sistema per ottenere la spada di fuoco: uccidete la guardia Kelsrick e andate dal ladro per ottenere il vostro compenso (vi offrirà inoltre una via di fuga per lasciare il paese).

Preso tutto? Bene, andate da Kit'yara (la trovate lungo la strada per la sua casupola) e questa vi darà una spada (la "warblade") che vi garantirà di essere accettati tra i Wild Ones. Procedete per la foresta selvaggia (sulla mappa della foresta Huline l'accesso è indicato con il numero 8) e poco prima di arrivare al ponte troverete ad aspettarvi Baccata. Naturalmente ora vorrà arrestarvi ma basterà che gli spiegate che dovete cercare altre rune nel tempio nella giungla dei Wild Ones e vi lascerà andare. Purtroppo c'è un altro problema: dall'altra parte del ponte ci sono delle guardie pronte a ricondurvi nelle prigioni di Gladstone. Baccata si offrirà di aiutarvi, vi accompagnerà durante l'attraversamento del fiume e cercherà di convincere i soldati a lasciarvi proseguire. Proprio in quel momento il ponte verrà attaccato da un esercito di aracnidi, i soldati si impegneranno in combattimento e voi potrete approfittarne



per entrare nella foresta selvaggia.

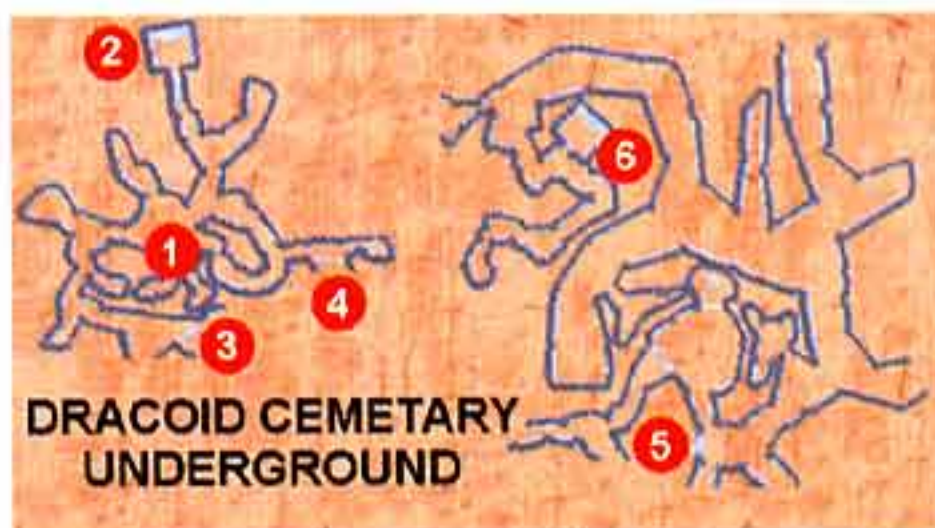
Incontrerete immediatamente tre Wild Ones (1) e uno di questi è proprio Daniel, il figlio di Kit'yara che stavate cercando. Dategli la spada e quando, messo in agitazione dagli animali selvaggi, scapperà rapidamente, lasciando cadere l'arma, voi raccoglietela. Inoltratevi adesso nella foresta e tenete presente i seguenti consigli: le strane creature che popolano il sottobosco non vi attaccheranno ma vi disturberanno spingendovi continuamente (state attenti a non avvicinarvi troppo ai precipizi); i frutti di Vell sono molto utili per curarvi nel caso dovessero avvelenarvi; le uova luminose vi permettono di riuscire a capire cosa accade intorno a voi anche nelle zone più buie; per recuperare qualche sacca di veleno potete uccidere le pacifiche creature della foresta; infine state attenti a non cadere nelle trappole che i Wild Ones hanno disseminato per tutto il territorio e, semmai vi dovesse capitare di rimanere imprigionati in una di queste, tagliate la corda che scorgereete sicuramente nelle vicinanze per liberarvi.

Tutto chiaro? Allora potete cominciare a consultare la mappa (purtroppo non è chiarissima, ne sono consapevole) e recatevi al tempio Huline (2). Al vostro arrivo troverete un prete che, in cambio dell'accesso all'edificio, vuole da voi una reliquia magica: la pietra dei sogni. A quanto pare la vostra meta sembra allontanarsi nuovamente e, come se non bastasse quanto vi è già successo, assisterete impotenti al rapimento del prete da parte di una terribile creatura che scomparirà all'interno del tempio: una parete di roccia si parerà sulla vostra strada, impedendovi di soccorrere l'uomo. Andate a visitare l'accampamento dei Wild Ones (3). Giunti sul posto parlate con la guardia, poi mostratele la spada di Daniel per ottenere il permesso di entrare nel villaggio. Una volta al cospetto del figlio di Kit'yara, riconsegnategli la spada e domandategli cosa può fare per curare le vostre metamorfosi: purtroppo i suoi consigli non vi saranno di alcun aiuto. Visitate il resto dell'accampamento e, mentre dalla maga otterrete solamente qualche erba e poco altro, il guru al centro del paese vi dirà che, se volete entrare nel tempio Huline, per prima cosa dovete unirvi alla loro tribù. Ovviamente se volete diventare un Wild Ones c'è un prezzo da pagare e, infatti, il guru vi chiederà di portargli una delle silverleaf che si possono trovare nel cimitero dei draconici (vi darà una chiave per aprire la grata che troverete all'ingresso). Dopo che vi saranno state dette tutte queste cose, chiedete di visitare il retro del locale, osservate la terribile creatura rinchiusa nella gabbia e fatevi raccontare alcune cose su Belial.



Per il momento in questo livello non rimane molto altro da fare. Se volete visitare i cunicoli al punto indicato con 4 per guadagnare delle uova luminose (ma state attenti poiché quella zona è particolarmente pericolosa) e, sempre che la cosa sia di vostro gradimento, potete introdurvi nella rete di sotterranei che passa sotto alla giungla: sinceramente non ho trovato di alcuna utilità scendere lì sotto e, per evitare di complicare ulteriormente la comprensione della mappa, ho ommesso questa sezione.

Dunque la vostra prossima destinazione dovrebbe essere il cimitero dei draconici (5) ma, per poter usufruire di un comodo sistema di teletrasporto, conviene cominciare a visitare le rovine al centro della giungla (6). Per raggiungerle esistono due metodi: se vi trovate trasformati in lucertola potete passare dai tunnel sotterranei (il passaggio si restringerà e con le fattezze umane non riuscirete a proseguire), altrimenti dirigetevi nel mezzo della foresta, percorrete il tronco sospeso per aria (salvate prima di giocare ai piccoli equilibristi) e seguite i pilastri fino al fondo del baratro (troverete inoltre una pergamena con la ricetta per realizzare della "Mana Foil").





Professionalizzerà la tua esistenza!

L'altro giorno ci siamo recati in redazione per portare al Silvestro-
ne la lieta novella: con il Natale di mezzo e un fumetto da 4 pagine
a disposizione, avremmo avuto pronto un bell'angolone di BovaByte
dallo spazio raddoppiato, esattamente come sul numero estivo.
Giunti però nell'ufficio del potere, osservammo il nostro caporedat-
tore in preda al pianto più isterico: "Aiuto! Ho troppo materiale,
sigh, sob, ma come farò mai a farcelo stare tutto? Bwaaaaah!". Così,
impietositi, abbiamo optato per un'altra soluzione, stipando l'intero
fumetto nella metà inferiore della facciata destra. Che volete che vi
dica, per l'angolone dei Bovas a 4 pagine dovrete aspettare luglio e
agosto...

LA MACCHINA DEL PASTORE



Cari lettori di BovaByte, è con infinita

tristezza che vi comunichiamo quanto segue: per una volta la tradizione è venuta meno, il mito è stato infranto, l'apoteosi massima dell'assurdo momentaneamente ricondotta a più savi consigli. Il Pastore, questo mese, non ha aggiornato NULLA, nada, niet, nothing, rien, 'un casu... Insomma, il suo computer è TALE E QUALE al mese scorso, bordini neri indelebili luccicanti inclusi. Così, nel mese del Natale prossimo venturo, siamo costretti a puntare i riflettori su un'altra realtà misconosciuta, ma non per questo meno rappresentativa: l'automobile del Pastore, ovvero quella cosa che è (era) solito usare per comprare i pezzi nuovi del suo pargoletto.

- Seat Ibiza Blu Elettrico con meccanismo autopulente (funziona così: quando una particella di polvere dovesse disgiustamente posarsi sulla carrozzeria, il Pastore provvede subito a recarsi all'autolavaggio)
- Motore 1.300 CC overclocato a 1.310 CC
- Ventolone fantozziano a sei velocità posto di fronte al radiatore
- Autoradio Sony con frontalino estraibile e display retroilluminato a 5 colori, per intonarsi meglio ai calzini di lana grezzona
- Copricerchioni in plasticina cromata
- Pneumatici Michelin a basso consumo (per risparmiare benzinaaaaa! NdPastore)
- Copriedilli composti da tante palline di legno colorate e tenute insieme da un filo di nylon, per migliorare la circolazione
- Bomboletta autolucidante nel comodo cassetto del cruscotto
- Cruscottone superlucido grazie all'utilizzo quotidiano della bomboletta di cui sopra
- Volantone standard ma superluminescente, grazie alla fantasmagorica bomboletta dell'amore (non chiedeteci cosa sia una bomboletta dell'amore, noi queste cose non le usiamo NdBovas)
- Pirulini della portiera (quelli che servono "a chiudere da dentro") megalucidi per i motivi che potete ben immaginare
- Maniglie interne ed esterne molto ma molto lucide
- Dulcis in fundo, nel bagagliaio trova posto anche la mitica coperta che tutti userebbero ò per ricoprire il computer quando d'inverno è umido e fa freddo.

Ricordiamo che le voci asteriscate (*) rappresentano le new entry.

BovaByte lancia un nuovo progetto di programmazione.

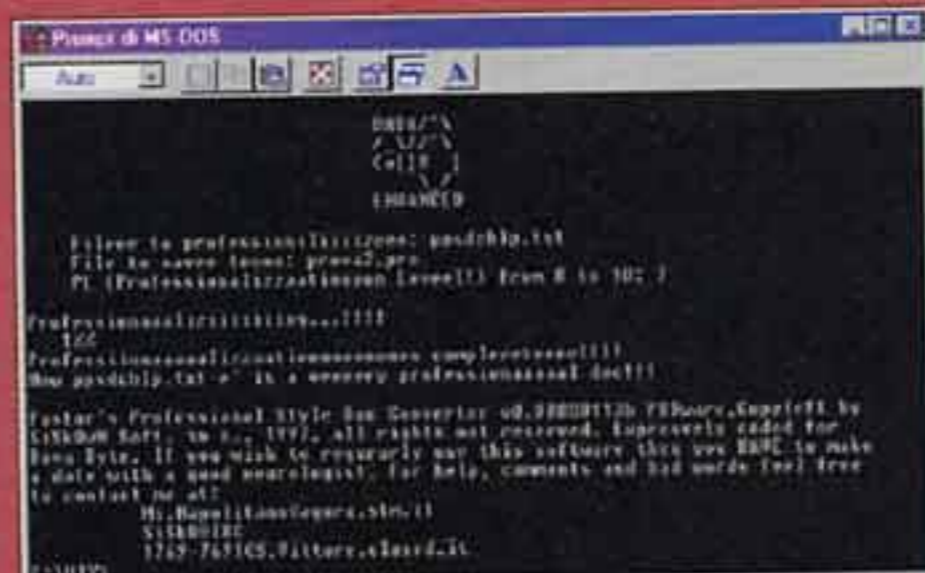
IL PROFESSIONALIZER

Aiutateci a realizzare il programma più inutile dell'universo. Ma non per questo meno bello.

Tutto cominciò una notte buia e dannatamente tempestosa quando, l'altroieri, il simpaticissimo Dave decise finalmente di osservare un programma speditogli tre mesi prima dall'altrettanto simpatico Sisko, un uomo, un programmatore. Di cosa si tratta esattamente? Ma dell'incredibile, unico, imperdibile PROFESSIONALIZZATORE DI DOCUMENTI DI TESTO, un vero e proprio mito. La versione 0.00000113b (scaricabile dal nostro sito, al solito indirizzo <http://www.xenia.it/zzap!/bada>) è in grado di rendere assolutamente professionale qualsiasi tipo di testo ASCII, partendo dalla sua struttura sintattico-grammaticale originaria per arrivare a una forma molto più "avanzataaaa". Il funzionamento è semplice: si lancia il programma con una riga di comando e si dà come parametro il nome di un file *.txt, che verrà successivamente trattato e convertito in un più inutile file in formato *.pro a seconda del "livello di professionalizzazione" preferito. Vogliamo darne un esempio? Prendiamo un articolo a caso di quelli che abbiamo già pubblicato

VERSIONE ORIGINALE

"Per chi non lo sapesse (o quantomeno non lo ricordasse, è passato tanto tempo...), il primo angolo di BovaByte mai apparso "ufficialmente" su di una qualsiasi rivista risale al marzo del 1990 e, guardacaso, parlammo proprio di violenza, presentando in anteprima alcuni titoli che in seguito, probabilmente, ebbero qualche problema in fase di sviluppo. E fu così che giochi come Stuprator (con relativo seguito), Jack the Flipper e l'incredibile periferica Pumarola One non videro mai la luce del Sole (ai soliti di cui sopra, ricordiamo che il primo vi avrebbe messo nei panni di un maniaco sessuale, il secondo in quelli di un pazzo che ama far vittime in sala giochi sfasciando la testa degli avventori - appunto - sui flipper, e il Pumarola One avrebbe dovuto schizzare sangue finto sul giocatore, aggiungendo a giochi come Carmageddon quella punta di realismo in più...). Ma oggi, i patiti del gore potranno fare di nuovo la voce grossa, mettendo le mani su videogame assolutamente innovativi che presto (si spera) vedranno finalmente la luce della realizzazione."



**VERSIONE PROFESSIONALIZZATA
CON INDICE +3**

"Per chi non lo sapesseeeee (o quantooooomene non lo ricordaaaaasse, è passato tantoooo tempo), il primo angolo di BovaByte mai aaaaap-
parso "ufficialmente" su diiiii una qualsiasiiiii rivistaaaaa, risaleeeee aal marzooo del 1990 e, guardacaso, parlammo proprio dii violleenza, preeesentando in anteprima alcuni titoooooli che in seguito, probabilmente, ebbero qual-
cheeeee problema in fase di sviluppo. E fu così che giochi come Stupratoroooo (coon relativo seguito), Jaaaaack theeee Flipper e l'incredibiileeeee periiiiiferica Puuummarola One non videro mai laa luce del sole (ai soliti diii cui soopraa, ricooooordiiaa-
moo che il primoooo vi avrebbe messo neiiiii pannii diii un mania-
coooo sessuuuale, il seeeecondoo in quelli di un pazzo00 chee amaaaaa far vittiiime in sala giochi sfasciando la teesta degli aaaavventori - appunto - suuuuuu flipper, e il Pumarolaa OOOOOne avrebbeeeee dovuuuuuto schizzare saangue finto suul giocatore, aggiungendo a giochi come Carmageddooon quella punta di realismoo in piiiiiù...). Ma ooooggi, i patiiiiiiii deeel gore pooootranno fare di nuuuuuooooo la voocce grossa, mettendo leeee mani suuuu giooooo-chiiiiii assolutaaamente innovaaaativi cheeee presto (si spera) vedranno finalmente laa luce dellaaaa reeeeealiizzazioneeeee."

Come vedete, l'encomiabile lavoro di Francesco "Sisko" Napolitano è davvero fantastico ma purtroppo non è correttamente basato sui preziosi algoritmi della Lingua del Pastore™. Questi, per la gioia di chi volesse tentare una professionalizzazione più precisa, sono i seguenti:

- 1) vanno trascinate solo le ultime due vocali delle ultime due parole di ogni frase o che precedano una virgola, un punto e virgola o una parentesi chiusa. La trascinazione delle vocali deve attenersi a questa regola precisa: devono essere trattate rispettivamente
 - la penultima (e non l'ultima) vocale della penultima parola
 - la penultima a l'ultima vocale dell'ultima parola, es: "voglio andaaaare al maaaareeee!"
- 2) non vanno mai trascinate le vocali di un articolo, di un pronome o comunque di una parola formata da due o tre lettere che non sia a fine frase.
- 3) nel caso dei dittonghi, degli iati et similia, è da trascinarsi solo l'ultima vocale ("aiuooooola" e non "aaaaaiiiuuuuuola")
- 4) le parole "computer" e "professionale" vanno preferibilmente professionalizzate indipendentemente dalla loro posizione.
- 5) "non va beeeeneeee!" si scrive solo così.
- 6) a scanso di equivoci: le consonanti non possono MAI essere professionalizzate
- 7) in caso di finale accentata, si mantiene accentata solo la prima vocale dopo il trascinamento, le altre vanno scritte normalmente ("PerchEeeee!")

Il simpatico Dave s'impegna a realizzare in futuro una versione in C che funzioni sotto UNIX (ma compilabile anche sotto altri sistemi operativi), che lavori con i file di testo ed eventualmente l'RTF. Sono gradite collaborazioni per realizzare moduli di conversione per altri formati (.WRI, .DOC, .WAV...); gl'interessati potranno comunicare col simpatico Dave attraverso la sua altrettanto simpatica casella postale.

BovaByte anticipa e rivoluziona il mercato multimediale
ECCO IL CHIPSET 3Dmfx
 Finalmente l'audio poligonale!!!



Diciamoci la verità: che senso potrà mai avere la grafica tridimensionale accelerata da una scheda 3D, senza il relativo compendio musicale? Sì, sì, lo sappiamo, in giro c'è già la Monster Sound ma, se permettete, l'effetto ottenuto va poco al di là di un misero Dolby Surround, qualcosa che si può già ottenere anche da un banale videoregistratore a 10 testine...No, serve qualcosa di nuovo, e già che ci siamo anche un bel gioco e dello zenzero: ecco dunque arrivare, in anteprima mondiale solo ed unicamente su BovaByte, la contromossa firmata Airons Multimedia alla già citata scheda audio della Diamond. Signore e signori, s'alzi dunque il sipario (rullo di tamburi e di mandolino) sulla Bach 3Dmfx, la prima scheda audio in grado di riprodurre il suono poligonale. In cosa consiste? Facile, tramite questa incredibile innovazione tecnologica vedrete fisicamente uscire dalle casse del vostro computer dei fantastici pentagrammi poligonali, dotati di note poligonali in wireframe, renderizzate o texturizzate secondo le vostre impostazioni (c'è una voce apposta nel pannello di controllo). In pratica non serve a niente, ma aumenta notevolmente il numero di poligoni contemporanei che la vostra macchina potrà gestire senza accusare rallentamenti. Veniamo così alle specifiche tecniche:

- texture animate musicali: crea l'illusione del movimento su note tridimensionali. Effetto molto piacevole all'occhio (ma anche all'orecchio)
- Gouraud Slapping: un bassista in carne ed ossa suonerà alle vostre spalle. E voi direte, "ma che bravo che sei, Gouraud!"
- Sub Tone Correction: possibilità di accordare tutti gli strumenti presenti nella stanza. Anche il campanello di casa.
- Per-scenic Alpha Blending Effects: effetti speciali per il palcoscenico, luci psichedeliche ed effetto nebbia.

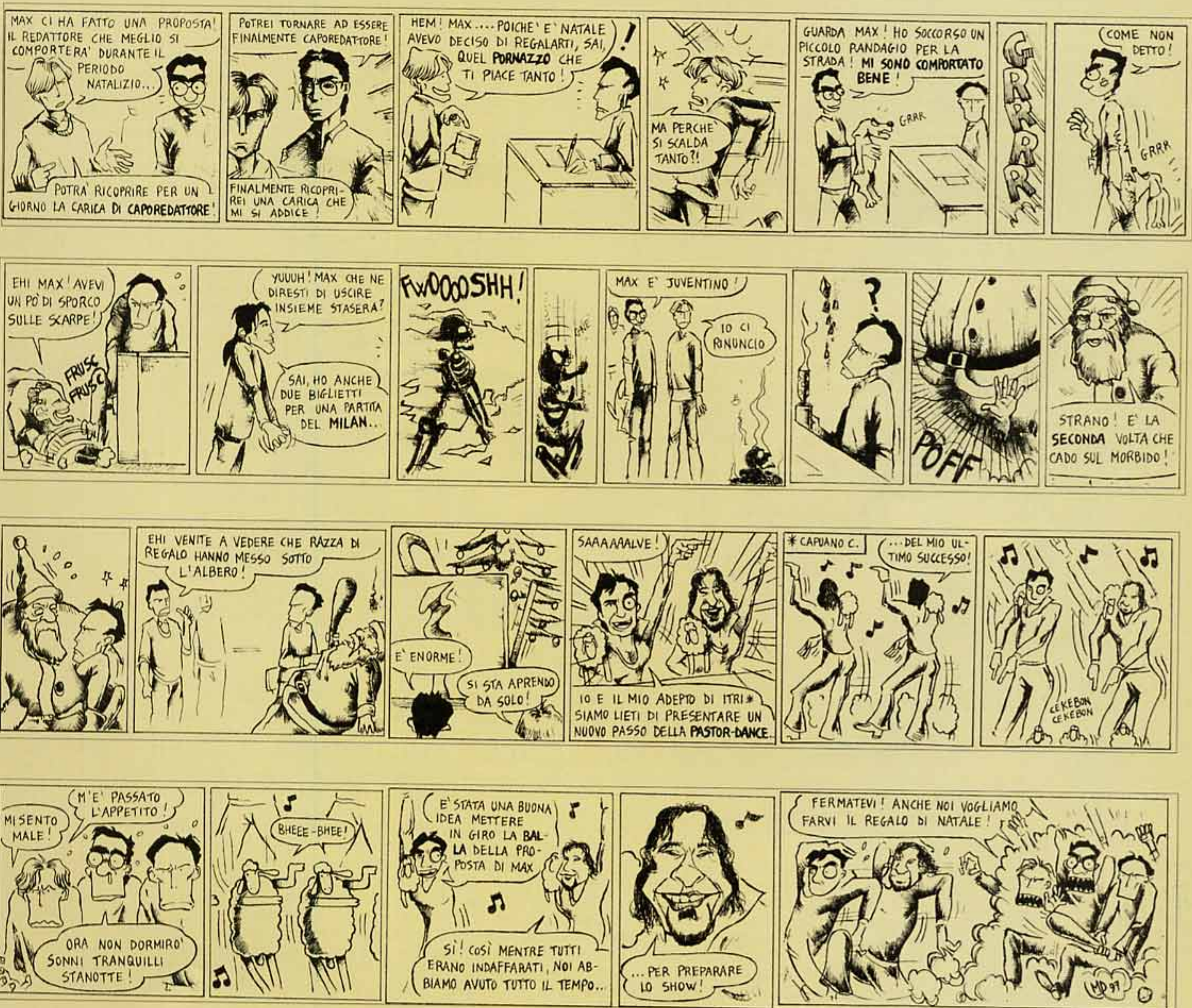
Pieno supporto delle librerie:

- PINA
- GINA
- RINA e CATERINA.
- Supporto parziale per le DirectX



Accelerazione musicale 3D con supporto hardware per:

- Z-buffering della partitura musicale: le note vengono collocate nel pentagramma una dietro l'altra
- Bilinear Filtering musicale: elimina l'effetto gelatina provocato dal cerume nelle orecchie dell'ascoltatore.



CONSOLEMANIA

Se oltre che con il PC giocate anche con le console, precipitatevi in edicola perché è appena uscito l'ultimo numero di ConsoleMania, la rivista che sa tutto, ma proprio tutto su Saturn, PlayStation e Nintendo 64. Se giocate solo con il PC e odiate le console, correte in edicola lo stesso, perché potrebbe nascere un nuovo travolgente amore. Se, invece, non sapete che cosa siano PC e console, spiegatemi come cavolo vi sia capitato per le mani TGM e soprattutto perché vi vedo così imbesuiti...

Stefano "Duspone" Lisi

I TITOLI DEL MESE

GOLDENEYE



Finalmente uno sparattutto in soggettiva diverso dalla solita accozzaglia di simil-Doom! Per tutti i fan del celebre agente segreto, fa la sua comparsa su Nintendo 64 questo Goldeneye, licenza ufficiale dell'ultimo film su 007. Marco si è letteralmente incollato al monitor e anche il buon Alex, caporeda di ConsoleMania, ha perso qualche pomeriggio a giocare. Se non sono garanzie queste...

L'atmosfera c'è tutta, le armi sono varie, gli scenari diversi e l'azione non è solamente arcade. Che cosa volete di più? Che il Bossetti cambi mestiere... sì, anche noi lo vorremmo tanto, ma poi ce lo ritroviamo sempre tra i piedi...



COLONY WARS

In una galassia lontana lontana si richiede la vostra presenza quale miglior pilota di caccia interstellare. Lasciate a casa casco e cinture di sicurezza, dimenticatevi di airbag e ABS, non considerate nemmeno lontanamente la possibilità di forare una gomma, dato che i mezzi che la confederazione metterà a vostra disposizione saranno quanto di più sofisticato si possa immaginare. E che la guerra abbia inizio. Grafica spettacolare, ottimi



effetti di luce e rifrazione, un'introduzione semplicemente splendida e tantissima giocabilità fanno di Colony Wars un titolo imperdibile per chiunque possieda un PlayStation e adori gli sparattutto spaziali. E poi è in arrivo anche per PC, no?

CRASH BANDICOOT 2



Il titolo di copertina è questo CB per PSX, un platform in tre dimensioni vagamente

ispirato a Mario. Il personaggio è un incrocio tra un cane e il Gaburri e quindi un mix devastante, dato che non fa altro che seppellire schede accelerate e rosciare microprocessori. Quando dimena la coda significa che vuole overclockare la scheda madre e quando abbaia significa che si è inceppato il modem a 56bps, magari proprio al 98% di un download di 120MB. Per il resto valgono le solite cose: grafica buffa, colorata e carina, effetti notevoli, evoluzioni da circo, livelli pieni zeppi di nemici e oggetti bonus, la possibilità di utilizzare jet pack e altre diavolerie nonché tanto altro ancora, che non credo sia giusto dirvi per non privarvi dell'incredibile sorpresa...

STEEP SLOPE SLIDERS



Il miglior titolo del mese per Saturn. Veloce, divertente, spettacolare, bello da vedere e bello da giocare, Steep Slope Sliders è un gioco che vi scaraventerà nel biacore delle piste innevate di mezzo mondo. Ma non

inforcherete due comodi e simpaticissimi (?) sci, ma delle tremende e colorate tavole da snowboard, con le quali seminerete il panico tra i presenti. Né più né meno quello che succede la domenica nelle varie stazioni sciistiche d'Italia. Lo scopo del gioco è quello di fare più punti possibile esaltando le vostre doti atletiche e la vostra follia, perché non vedo come potrebbe essere altrimenti definito il saltare sopra i tetti delle case, lo sfrecciare tra rocce e alberi o l'effettuare capriole e salti carpiati nell'aria rischiando di rompersi l'osso del collo. Varie piste, vari personaggi (sono presenti anche quelli segreti) e varie tipologie di gioco. Peccato che manchi una sorta di mondiale o di campionato. Comunque molto divertente.



DEATHTRAP DUNGEON



Una succosa preview di Deathtrap Dungeon è presente su questo numero e ve la segnalo per farvi notare come ancora una volta ci sia ben poco da fidarsi dei game

designer. Pensate un po' che questo gioco venne annunciato più o meno all'epoca del primo Tomb Raider (cui vagamente si ispira) e, mentre la Eidos ci ha già regalato il seguito, dell'uscita di questo titolo ancora non si sa nulla. In pratica si tratta di un'avventura arcade in terza persona, di chiara impostazione fantasy, con dungeon infestati di mostri e pieni di tesori nonché una marea di oggetti e magie da raccogliere qua e là.



CAGNOTTO'S REVENGE



Dopo aver conquistato la scena internazionale, il celebre gruppo rock di Trezzano sul Naviglio capitanato dal nostro Mauro "Carisma" Bossetti sembra lanciato verso orizzonti inesplorati e, dopo il film in proiezione proprio in questi giorni nelle sale di tutta Europa, ecco arrivare puntuale il tie-in omonimo. Si tratta di un titolo che molti hanno accomunato a un picchiaduro tridimensionale alla Tekken 2, mentre altri lo hanno visto più come un'avventura grafica alla Monkey Island. Personalmente Cagnotto's Revenge mi è sembrato un RPG alla giapponese, con alcuni elementi dei platform e dei racing-game, ma quello che conta è l'incredibile feeling e la giocabilità elevatissima, che ne fanno uno dei probabili best-seller autunnali. Tra le sezioni più divertenti c'è quella in cui il fallito da competizione sente continui colpi di tosse e deve mettere a soqquadro l'intero appartamento per trovare la cornetta del telefono da cui provengono i rumori nefasti: in questo caso è necessario il supporto 3Dfx, dato che sullo schermo si muovono molti poligoni e ci sono zoomate continue sul volto assatanato del protagonista (la foto è tratta proprio da questa ignobile sequenza). Interessante anche la sezione alla Puzzle Fighter, in cui i nostri eroi cercano di far combaciare dei mattoncini di purea di patate che, inevitabilmente, finiscono con lo spiacciarsi l'uno sull'altro, generando un mix rivoltante e nauseabondo. Questo è solo il preludio alla tristezza dell'ultima fase di gioco, in cui i vari protagonisti, imbruttiti e avvoltoati più che mai, incontrano il Nikazzi ormai in condizioni psicofisiche drammatiche e assieme sorseggiano un'amara birra al Matricola. Dall'alto li osserva un piccione. Morto...

FORMULA KARTS



Concessa la licenza del suo celebre titolo riservato ai go-kart, la Sega passa il testimone alla Telstar, che presenta su PlayStation un titolo

che altrimenti sarebbe rimasto appannaggio di PC e Saturn. Si tratta di un gioco a due anime, dato che da soli si rivela divertente ed entro certi limiti avvincente, mentre in due diventa quasi ingiocabile. Il miglior pregio è quello di riuscire a simulare abbastanza bene le effettive sensazioni e lo stile di guida dei kart, con derapate continue e ruotate con gli avversari, mentre le pecche più grandi vanno ricercate nella grafica approssimativa e nella scarsa controllabilità del mezzo, che potrebbe scoraggiare i piloti meno esperti o meno avvelenati.



GRAND THEFT AUTO

Bocciato su TGM dal prode e feroce MA, il titolo dei DMA è stato altrettanto trattato male dal sottoscritto su ConsoleMania. La versione PlayStation, infatti, è forse ancor più brutta di quella PC e il divertimento è abbastanza limitato. Lo schema di gioco è ripetitivo, la grafica assolutamente sotto gli standard attuali, il controllo del mezzo è a livelli bassi e poi è un gioco che è piaciuto molto a Mirko, il che è tutto dire. Se poi pensate al fatto che il bambino grasso per eccellenza c'è

rimasto davvero male quando gli abbiamo detto che rubare le auto è peccato mortale e che si finisce in prigione direttamente senza passare dal via, capirete anche voi come sia meglio sfruttare la console della Sony per qualcos'altro, magari per imburrare i panini sotto e sopra, proprio come faceva la celebre Fata Turchina (... se si china la Fata Turchina, sento una forza dentro che neanche io so come...).



RESIDENT EVIL DIRECTOR CUT



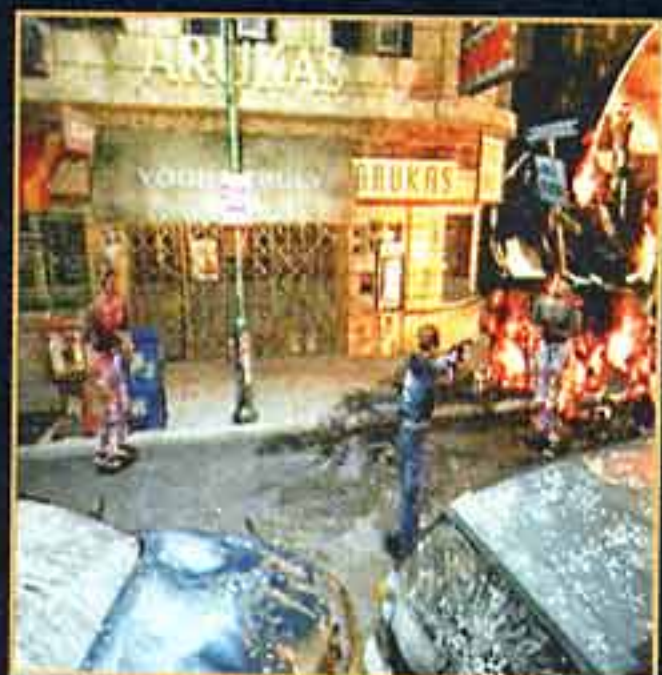
Finalmente arriva su PlayStation la versione non censurata del gioco horror che ha fatto rabbrivire il bambino Mao e mezzo universo conosciuto. Ma non solo: in questo Director's Cut, oltre alle scene censurate del primo capitolo, avrete in omaggio l'intro completa tutta a colori e tre differenti modalità di gioco (normale, facile e difficile) delle quali una particolarmente innovativa, dato che integra nuovi abiti per i personaggi e la disposizione di mostri e oggetti in locazioni differenti dall'originale. Sembra inoltre che alcune visuali siano state cambiate. La perla è però custodita nel secondo CD offerto nella confezione, che contiene un incredibile demo giocabile di Resident Evil 2, l'attesissimo seguito. Zombie avvisato, mezzo... ammazzato.

OVERBOARD!



Titolo anomalo e in contemporanea uscita tanto su PC che su PlayStation. Se amate i galeoni, se da piccoli volevate fare i marinai,

se andare a caccia di tesori per voi è più importante che trovarli, se farvi i cannoni vi esalta più che giocare a Mario Kart, allora Overboard! potrebbe fare al caso vostro. Ma se invece preferite giochi audaci, veloci, frenetici e con una grafica dell'altro mondo, beh, allora dovrete rivolgervi altrove, chiedendo al vostro negoziante di fiducia l'indirizzo del suo fornitore di chip neurali e farvene impiantare uno (si vede che sto vedendo per la terza volta Strange Days: capolavoro...). Scherzi a parte, Overboard non mi è sembrato malaccio e sicuramente è originale e divertente. Che poi sia un giochino è un altro discorso...



NBA ACTION 98



Torna sulla console della Sega il basket a stelle e strisce e il risultato non è poi tanto male: di sicuro in giro si è visto di meglio, specie per quanto concerne giocabilità, velocità di azione e aspetto grafico in generale. Tuttavia assistere alle evoluzioni di Rodman, il rosso fuori di testa dei Chicago Bulls, potrebbe far esaltare anche il Principe degli Imbruttiti e se avete un amico da sfidare il gioco potrebbe anche valere la candela. Ma dato che siamo in tempi di energia elettrica vi consiglio di utilizzare il Saturn per altri titoli e magari buttare un occhio a NBA 98 su PC o su qualche altra piattaforma che in un box per Saturn non si può nominare...



SEGA TOURING CAR

Che brutta delusione che è stato questo Touring Car della Sega: la conversione non è certo delle migliori e lo schema di gioco ripetitivo e poco divertente ne mina inesorabilmente giocabilità e longevità. Se poi a ciò aggiungiamo un sistema di controllo e una guidabilità nettamente al di sotto della media, si capisce come il caro Raffo, redivivo dopo il periodo del CAR, non gli abbia certo affibbiato un



gran bel voto. Anche se si tratta di un titolo di primissimo piano e anche se sono sicuro che venderà una vagonata di copie (non vi dico le telefonate dei bambinetti grassi che riceviamo ogni giorno), a mio avviso non è un bel gioco. Punto e basta.



STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA



Per la gioia di Marco Auletta e di tutti i mentecatti che come lui adorano Street Fighter in tutte le salse, ecco finalmente arrivare l'ultima

conversione del capolavoro targato Capcom su PlayStation. Una vagonata di personaggi interamente realizzati in poligoni ricoperti da splendide texture (anche alcune vecchie conoscenze fanno il loro ritorno) e una giocabilità senza precedenti sono i suoi biglietti da visita. Il gioco è e rimane comunque un titolo bidimensionale e potete anche scordarvi gli spostamenti in profondità o le schivate di Tekken 2. Ciononostante rimane veloce e frenetico e assolutamente imperdibile per chiunque adori Akuma

e conosca a memoria le lune e mezzelune per sparare palle di energia o eseguire combo devastanti.



TENNIS ARENA



Un gioco di tennis assolutamente fuori di testa come questo non l'avevo mai visto. Panzoni incredibili vestiti come Mastro-lindo, bambinette lascive in reggialze, maranza come nemmeno Molella ha mai immaginato e una marea di altri falliti di indubbio spessore come protagonisti di un titolo sportivo non erano mai stati portati sul monitor della nostra cara PlayStation! L'impostazione generale è decisamente arcade, con tanto di colpi segreti e di super combo della morte. Tutto il resto è 3D, a partire dai giocatori fino ad arrivare ai raccattapalle e alle



arene di gioco, molto particolareggiate e strane (pensate che uno dei tornei si svolge all'interno del Colosseo...). Divertente anche se non immediatissimo e particolarmente longevo.

THE Music machine

SPAZIO LIVE

RADIOHEAD -

28/10/97 Milano, Palavobis

Nella cornice non troppo esaltante del PalaVobis, i Radiohead hanno sostenuto la tappa milanese del loro tour con un concerto piuttosto vivace, anche se non certo graffiante, proponendo un sapiente mix di tutti i migliori brani di OK Computer, The Bends e Pablo Honey. Pur mantenendo viva l'attenzione sul più recente album, infatti, la band inglese non ha disdegnato di offrire una panoramica completa della propria discografia, ottenendo il riscontro entusiasta di un pubblico evidentemente ben preparato. Giochi di luce quasi insistiti per tutta la durata del concerto, e poco altro a fare da cornice a Thom Yorke e soci, se non una poco accurata ingegnerizzazione dell'audio che ha costretto proprio Yorke, al termine del secondo brano, a rivolgersi al palco del mixing chiedendo "a little bit more voice, please". In quanto a temperamento, tuttavia, i Radiohead si dimostrano ben più dotati di quanto non si potrebbe intendere dai dischi: pur non essendomi sembrati una "live band" di tutto punto, infatti, hanno comunque mostrato un carattere molto forte, con tutte le movenze e i crismi dell'hard rock "made in USA" più che di un raffinato pop-rock inglese. Poche le concessioni al pubblico: non una parola più del dovuto da parte di Yorke, che si è comunque dimostrato ben all'altezza in quanto a voce. Ottimi anche gli arrangiamenti, specie per i brani di OK Computer per i quali, naturalmente, si è fatto a meno dei vari effetti di sintesi vocale presenti sul CD: anche le rivisitazioni di brani classici tratti da The Bends (decisamente il migliore del tre album, a mio parere) sono apparse piuttosto fresche e ispirate. Insomma, un concerto "onesto", non da lasciare senza fiato, ma comunque più che degno del prezzo del biglietto (ve lo dice uno che non l'ha pagato, quindi...).

Jurassic Park

TGM IN DISCOTECA

La musica dance non si ferma neppure in occasione delle vacanze natalizie e le numerose uscite discografiche di questi giorni ne sono la conferma. Iniziamo la nostra panoramica con **Gala** che, dopo essere arrivata in vetta alle classifiche persino del selettivo mercato discografico inglese, fa uscire in contemporanea il suo primo album e due nuovi singoli: **Come In To My Life** (uno dei dischi che probabilmente balleremo di più durante questo periodo) e **Let A Boy Cry UK-Remix**. Da lodare quindi, oltre la bravura di Gala, l'abilità di Molella e Phill Jay, che la producono, nel realizzare brani in grado di imporsi anche fuori dell'Italia. Esce un nuovo film di Leonardo Pieraccioni? Non c'è problema: **La Fuertezza** è già pronta a sfornare il remix del leitmotiv ed ecco quindi direttamente da "Fuochi d'artificio" **Fandango Night**. Sempre rimanendo su ritmiche pop-latine torna l'artista di maggior successo di quest'estate: **Paradiso**, che ci propone **Vamos A La Discoteca**, non molto originale ma decisamente orecchiabile. Consolidano il sodalizio artistico con la brava **Kimara** il gruppo siciliano dei **TI.PI.CAL**: nasce così il loro nuovo singolo, **Live For Today**, forse meno facile rispetto al precedente. Evolversi artisticamente non è cosa facile, se poi ti porti dietro l'eredità di un nome come quello dei Culture Club diventa veramente un'impresa ardua. **Boy George** sembra invece esserci riuscito e il recente **When Will You Learn** ne è la riprova. Carino il nuovo **Ain't No Need To Hide** di **Sandy B**, uscito a più di un anno dal precedente hit **Make The World Go Round**: non credo però che scalerà mai le classifiche di vendita perché troppo poco immediato, ma resta in ogni caso un ottimo brano. Terzo singolo (molto simile ai precedenti) per **Blackwood**, che ci propone **I Am**. Era dicembre del 1994 quando **Whigfield** entrò direttamente al primo posto della classifica inglese con **Saturday Night**: da allora il successo, almeno in Italia, è andato scemando a causa della scarsa originalità dei brani proposti. Qualcosa ora finalmente sta cambiando e **No Tears To Cry**, tratto dall'album **Whigfield II**, sembra dimostrarlo. Questo mese concludo con il segnalarti il remix del grande **Todd Terry** del brano **Prendimi così** di **Lucio Dalla**, che da sempre riserva grande attenzione nello scegliere i DJ a cui far realizzare i remix dei suoi successi (fra i vari Fargetta e DJ Cerla). Per questo mese è tutto.

Lorenzo Nutini

VIDEO NOVITA'

STING & THE POLICE - THE VERY BEST (Polygram)

Nonostante il buon Sting abbia da anni deciso di perseguire (con enorme successo) la carriera solista, il suo nome resta indissolubilmente legato a quello dei Police, di cui fu indiscusso leader. L'idea di riunire i singoli più belli di entrambi, quindi, non appare così insensata ma anzi, ci fornisce una stupenda selezione di quella che è stata tra la musica più bella dell'ultimo decennio. Godetevi quindi un'ora e mezza di hit tra cui riascolterete (e rivederete) con piacere "Message In A Bottle", "Every Breath You Take", "Walking On The Moon", "Every Little Thing She Does Is Magic", "Englishman In New York", "If You Love Somebody" "Don't Stand So Close To Me", "Roxanne", "Russians" e molti altri.

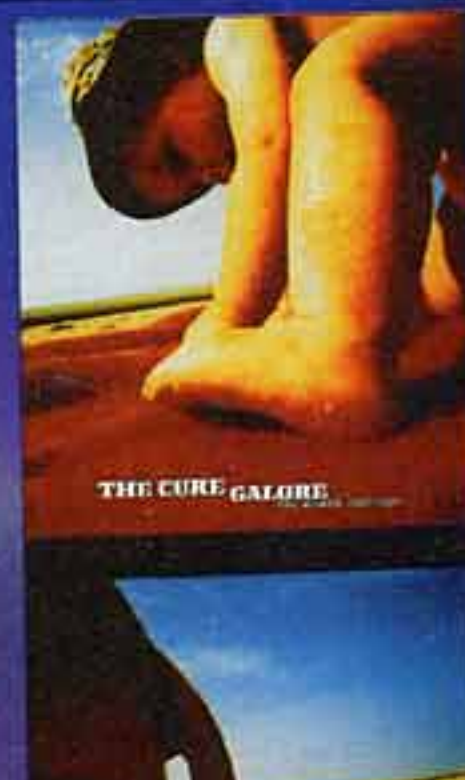
Roberta Zampieri



THE CURE - GALORE (Polygram)

E poiché siamo in tema di greatest hits, ecco a voi una pregevole raccolta di imperdibili video, quanto di più bello e inquietante i mitici Cure abbiano mai prodotto nel corso della loro carriera. Come scordarsi della claustrofobica "Close To Me" in cui il buon Robert Smith e la sua band si dibattevano all'interno di un armadio chiuso e invaso d'acqua? E vogliamo parlare invece dell'enorme e minacciosa ragnatela che faceva bella mostra di sé nel video di "Lullaby"? Non dimentichiamoci altresì di successi quali "Why Can't I Be You?", "Just Like Heaven", "Hot Hot Hot", "Friday I'm In Love", "Catch" ma soprattutto gustatevi l'inedito e delirante "Wrong Number". Un'ora e mezza per sfegatati fan (come il nostro Max...).

Roberta Zampieri



SPAZIO ITALIA

ELIO E LE STORIE TESE - DEL MEGLIO DEL NOSTRO MEGLIO Vol.1 (BMG)

A un anno e mezzo dal successo di "Eat The Phikis", album che li ha finalmente consacrati big della musica italiana, gli EELST propongono questo loro primo greatest hits, che non costituisce la solita raccolta di grandi successi, ma è il risultato di un notevole e geniale lavoro di rimissaggio e riarrangiamento di pezzi, più o meno famosi, uniti ad alcuni inediti. Delle quindici tracce, a parte quella introduttiva al disco, troviamo canzoni nuove quali "L'Astronauta Spaziale", "L'Eterna Lotta Tra il Bene e il Male" e "Sos Epidos", brani mai usciti ufficialmente sul mercato nazionale come "Born To Be Abramo" e "Alfieri" appositamente riarrangiati per l'occasione assieme ai già noti "John Holmes", "La Terra Dei Cachi", "Cara Ti Amo" e "Nubi di Ieri Sul Nostro Domani Odierno". Gli unici brani a non aver subito alcun ritocco sono "Burattino Senza Fichi", "Supergiovane", "Tapparella" e "Servi Della Gleba". Non si può che parlare bene di questo CD: gli arrangiamenti sono, come al solito, assolutamente superiori a qualunque produzione italiana grazie a quel genio di Rocco Tanica (il Maestro Sergio Conforti); tutti i pezzi sono perfettamente eseguiti dai bravissimi componenti della band - che vi ricordo non sono certo dei ragazzini alle prese con i primi accordi ma gente che ha studiato musica per anni e che oggi è considerata tra i migliori musicisti nostrani - e i testi, per chi sia abbastanza intelligente da ascoltarli e capire lo spirito del gruppo senza sparare a zero sulla demenzialità e sulla presunta volgarità, sono divertentissimi e originali. Un consiglio a tutti i fan degli EELST: potete star tranquilli anche se già possedete la maggior parte dei motivi presenti nel disco: i nuovi arrangiamenti e gli inediti (tra i quali spicca la bellissima "L'Astronauta Spaziale") valgono sicuramente la spesa. Uollano...

Nicola Rosa

GIORGIA - MANGIO TROPPIA CIOCCOLATA (Dischi di cioccolato/BMG)

Chi non conosce Giorgia alzi una mano, così riuscirò a prendere la mira per abbatterlo meglio! Giorgia è una delle più importanti rappresentanti della musica italiana all'estero insieme a Zucchero, Eros Ramazzotti, Laura Pausini (purtroppo) e Pino Daniele, e infatti proprio a quest'ultimo ha deciso di affidarsi per la produzione del suo nuovo album. "Mangio troppa cioccolata" è un disco di svolta rispetto a ciò a cui ci aveva abituati la timida ragazzina che nel 1995 aveva vinto il Festival di Sanremo con "Come saprei".

Messo da parte il look molto "casto", Giorgia ha deciso di tornare alle origini e di fare qualcosa di molto Rhythm&Blues, ciò che aveva sempre interpretato fin da quando cantava nel gruppo di cui il padre era il leader. Quindi, chi mai avrebbe potuto produrre questo disco, se non Pino Daniele, uno dei maggiori esponenti italiani di questo genere? Il risultato è molto particolare, e si vede, anzi, soprattutto si sente. L'influenza del cantautore partenopeo è subito riconoscibile, anche nel caso della canzone "Un'ora sola ti vorrei", cover di un vecchio pezzo italiano. Il resto lo fa la voce di Giorgia e così ne risulta un interessante lavoro che, come ho già detto, si discosta decisamente dai precedenti. Lo stile tipico della nostra cantante, invece, è rimasto invariato. Tutti i testi sono infatti abbastanza "melensi" e i ritmi piuttosto lenti, cosa che comunque si addice a una voce particolarmente calda come la sua, che sembra fatta apposta per interpretarli. Non si individua dunque una canzone di particolare spicco, tutte risultano abbastanza "simili", sia per contenuti che per sonorità, e questo forse costituisce un po' un limite dell'album. In sostanza, questo CD potrebbe non essere apprezzato da tutti, perciò il mio consiglio è quello di



ascoltarlo prima dell'acquisto, se ne avete l'occasione (ormai è possibile in quasi tutti i negozi di musica); se invece Giorgia vi piace da morire e Pino Daniele vi dà la massima fiducia, accaparratelo senza indugi...

Marco Prelini

MICHELE ZARRILLO - L'AMORE VUOLE AMORE (RTI)

Quindici anni di carriera e molti dischi di successo costituiscono un buon risultato, un traguardo che giustifica pienamente la decisione di raccogliere tanto lavoro in un unico CD. Per i cuori innamorati e i sentimentali senza speranza ecco dunque riproposti i singoli più belli di questo romantico artista: da "Su quel pianeta libero" (1982) a "La notte dei pensieri" (1987), da "Strade di Roma", scritta da Venditti (1992) a "Cinque giorni" (1994), per concludere con i recenti "Non arriveranno i nostri" e "L'elefante e la farfalla" tratti dall'omonimo e ultimo Lp (1996). Da segnalare anche i due brani inediti inclusi nell'album, "Ragazza d'argento" e "L'amore vuole amore".

Roberta Zampieri

GIOVANNI ALLEVI - 13 DITA (Soleluna)

Salve gente, eccomi qui per parlarvi di qualcosa di davvero particolare. Cominciamo dal principio però, ovvero da quando mi è stato recapitato un invito per partecipare alla presentazione di un nuovo artista della Soleluna, l'etichetta che pubblica gli album di Jovanotti. Immaginate la mia sorpresa nello scoprire che Giovanni Allevi, l'artista in questione, era un pianista! Individuato da Saturnino, bassista di Jovanotti, Allevi è entrato subito nel cuore del nostro rapper, che dopo averlo portato in tournée con sé ha deciso di dargli l'opportunità di mettersi in luce con un CD. All'affollata conferenza stampa, Giovanni Allevi ha spiegato come i brani, tutti composti da lui, siano un tentativo di riunire più stili e di portare una ventata di aria nuova nella musica cosiddetta "classica". Così, mentre in una saletta di un Museo nel centro di Milano, il nostro pianista dava sfoggio di tutta la sua abilità, il sottoscritto aveva l'opportunità di rendersi conto di avere di fronte un vero talento. Pensate, in un pezzo intitolato "il sogno di Bach", Allevi è riuscito a fondere stili quali il Barocco, il Jazz, il Funk e la Dance! Il tutto suonando solo con un pianoforte a coda e ottenendo un risultato di tutto il rispetto. Vi dico soltanto che alla fine dell'esecuzione l'applauso che ne è seguito è durato parecchi minuti! Nel fare i miei migliori auguri a un raro esempio di bravura e consapevole che ben difficilmente, purtroppo, riuscirà mai a scalare le classifiche italiane, vi consiglio di riservare un ascolto a questo album, soprattutto se avete una certa familiarità con la musica di questo genere.

Marco Prelini



FRANCO RICCIARDI + 99 POSSE + SPEAKER CENZOU - CUORE NERO (Idig It)

Rap partenopeo, ma non solo, per questo mini album in cui diverse influenze sonore convergono a dar vita a un prodotto davvero interessante, per gli estimatori del genere. I suoni tribali che caratterizzano la title track nonché primo singolo, "Cuore Nero", lasciano infatti il posto a ritmi più melodici nella seconda traccia, "Vado a dormire", mentre con "Nanni" le sonorità si fanno accattivanti e piacevolmente orecchiabili. Un mix sorprendente che non deluderà chi apprezza l'hip-hop nostrano e le sue varie contaminazioni.

Roberta Zampieri



LE RECENSIONI

AA. VV. - DIANA PRINCESS OF WALES TRIBUTE (Sony)

Ancora commosso dalla drammatica e prematura morte dell'amata Principessa del Galles, il mondo si prepara ad accogliere questo disco commemorativo i cui proventi saranno, naturalmente, devoluti in beneficenza. Grandi artisti di fama internazionale hanno contribuito a questo meritevole progetto e il doppio CD che è nato riunisce 36 brani classici, alcuni dei quali appositamente riproposti in versioni inedite. È questo il caso di "Angel" di Annie Lennox, "Hero" di Mariah Carey, "Love Is A Beautiful Thing" di Tina Turner e "In The Sun" di Peter Gabriel, solo per citarne alcuni. Da segnalare la partecipazione dei Queen ("Who Wants To Live Forever"), George Michael ("You Have Been Loved"), Luciano Pavarotti & U2 ("Miss Sarajevo"), Eric Clapton ("Tears In Heaven"), Bruce Springsteen ("Streets Of Philadelphia"), "Spice Girls" ("Mama"), e poi ancora di Michael Jackson, Bryan Ferry, Whitney Houston, Seal, Simply Red e molti altri. Imperdibile!

Roberta Zampieri

SPICE GIRLS - SPICE WORLD (Virgin)

Ma allora è proprio tutto vero, il sogno si è avverato: il mondo è delle ragazze (sempre che siano tipettine furbette e vivaci... insomma "speziate")! A un anno di distanza dall'uscita dell'irresistibile "Spice" e soprattutto di "Wannabe", definito non per niente, "l'inno del potere alle ragazze", la nostra attesa è stata premiata e finalmente è uscito "Spice World". Contiene dieci brani che raccolgono i generi musicali più disparati (siamo parlando al mondo intero, no?) e che danno spazio a ogni "girl" perché si esprima come cantante solista. "Spice Up Your Life" (ottimo consiglio, grazie!) sta già imperversando sfacciatamente negli angoli più remoti del globo terracqueo ed è, ve ne sarete resi conto, un invito bell'e buono a far festa (senza la vita come te la spezi?). A istigarci ulteriormente ci sono tutti gli altri brani dance, specialmente "Saturday Night Divas", che ci ricorda di andare sempre a testa alta, anche quando il bellocchio di turno ci strapazza, e "Lady Is A Vamp",

che ricrea l'atmosfera delle commedie brillanti della Hollywood anni '50. Essere peperini però non vuol dire disdegnare un sano romanticismo quando si presenta l'occasione buona, e quindi speziatevi pure la vita sentimentale abbarbicandovi al vostro lui sulle note della ballad "Too Much" o delle chitarre spagnole di "Viva Forever", adatta alle più focose, quelle che non conoscono proprio nessuna vergogna! Le date italiane? Tenetevi forte, perché a Bologna saranno il 5 marzo, e a Milano l'8, che è il giorno della Festa della Donna. Inutile dire che io e la Roby siamo già pronte, biglietti alla mano, mimose all'occhiello... e codini in testa! Speziamo il mondo!

Cristiana

QUEEN - QUEEN ROCKS (EMI)

Definire i Queen una rock band potrebbe sembrare fuori luogo, ma non dopo aver ascoltato l'ultima raccolta di Brian May e soci, intitolata proprio "Queen Rocks". Punta di diamante dell'album è la canzone "No One But You (Only the Good Die Young)", scritta in onore di Freddy Mercury e cantata da May e Taylor: si tratta del primo brano inedito inciso da Queen dai tempi dell'ultimo lavoro in studio, "Made in Heaven". Ma oltre a questa canzone, "Queen Rocks" contiene altri 17 brani che ripercorrono le tappe fondamentali della band: non si tratta affatto di un "Best of", ma di un tentativo di proporre la band da un punto di vista innovativo. Non a caso, il CD contiene canzoni non eccessivamente note come "Tie Your Mother Down" (1976), "Stone Cold Crazy" (1974), "Fat Bottomed Girls" (1979), "Sheer Heart Attack" (1977) e "Put on the Fire" (1982). I brani più noti del gruppo sono senz'altro "Headlong", "I Want it All", "Seven Seas of Rhye" e "One Vision": il filo conduttore è comunque quello di sonorità forti e decise, di arrangiamenti quasi tendenti all'heavy (come nel caso di "I Can't Live with You"), di una grande energia musicale. Singolare che, in mezzo a queste premesse, proprio il brano inedito "No One but You" riprenda invece la tradizione sonora dei Queen più famosi e apprezzati, quelli di "We Are the Champions" e "The Show Must Go On". Se poi posso fare un appunto personale, secondo me manca un brano decisivo, visto il tema della raccolta: "Breakthru". In definitiva, un disco che può far scoprire anche ai più decisi fan della leggendaria band inglese alcuni aspetti della loro discografia poco noti, e che rappresenta comunque un piccolo viaggio nell'evoluzione di un gruppo di artisti e, perché no, del genere rock negli ultimi vent'anni.

Jurassic Park

ETERNAL - THE BEST (EMI)

Esce un nuovo singolo di queste tre affascinanti ragazze, nonché ottime vocalist, e quale migliore occasione per approfittarne e lanciare una raccolta di tutti i successi del gruppo? Al di là delle considerazioni sull'alquanto palese mossa commerciale, questo album offre un'ottima panoramica sull'evoluzione musicale di queste tre giovani... Ma partiamo dall'inizio, ovvero dalle canzoni più vecchie dell'album risalenti al lontano 1993... Il CD inizia, dopo "Angel of Mine" (il singolo più recente), con brani vivaci, dai ritmi sincopati e molto orecchiabili, come quelli risalenti al '93 e '94, a partire da "Stay" per arrivare a "Crazy", tutti pezzi di successo (hanno raggiunto sempre i primi posti in classifica) tratti dal loro primo album (l'unico tra l'altro in cui le Eternal erano ancora in quattro), così come la sola ballata tra questi, ovvero "Oh Baby I...". La carrellata si snoda in modo simile tra gli altri album della loro carriera (beh, gli altri due, per ora), spaziando all'interno del loro repertorio e offrendo una panoramica esauriente di musica dance armonica e raffinata, sapientemente condita da musicalità R&B e soul, facilmente riconoscibili specialmente nelle ballate romantiche contenute nell'album. Nel caso abbiate mancato le altre uscite di questo gruppo, a partire dal recente "Before The Rain" (recensito dal sottoscritto qualche tempo fa) fino a risalire la corrente del tempo di quattro anni, questo CD è un interessante complemento alla vostra discoteca...

Alex Rossetto

MICHAEL BOLTON - ALL THAT MATTERS (Columbia)

Lo avevamo visto al fianco di Big Luciano dar prova della sua tecnica canora quando si esibì per i bambini della Bosnia in un difficile brano del repertorio classico. Michael ama i più fortunati così come la buona musica: nel 1993 ha fondato la Michael Bolton Foundation per offrire assistenza all'infanzia e alle donne indigenti. Interprete particolare, sicuramente originale e dotato, non nega un debole per la musica classica ma la sua formazione ha origine in un ambiente totalmente differente. E si sente. Il suo nuovo disco risente da un lato delle influenze R&B della scuola di Ray Charles, da un altro delle tendenze commerciali del pop e della dance. Bolton in questo disco è autore e interprete di musica tendenzialmente soft, scritta su misura del suo timbro vocale, arido e dolce al tempo stesso, che qui non trova però modo di librarsi nei virtuosismi di cui Michael è capace. Quattordici canzoni dall'atmosfera coinvolgente, anche se talvolta scade nei canoni sdolcinati di un certo pop da radio. Mi ha colpito la ballata "Go The Distance", che ricorda un po' il folclore medievale alla Brian Adams che ruba ai ricchi per dare ai poveri. Il tutto per un Bolton che non deluderà certo i suoi fan.

ME



SMOKE CITY - FLYING AWAY (Virgin)

Gli Smoke City sono una scoperta, soprattutto per chi, come il sottoscritto, ha sempre ripudiato questo tipo di musica (sarà anche a causa del mio carattere lunatico che ultimamente mi fa passare dai brani di Spawn a quelli dei Verve con una facilità disarmante). Insomma, diciamocela tutta, buona parte degli ultimi successi di quest'ultima estate si sono rifatti fin troppo alla musica brasiliana e a quella spagnola, senza offrire nulla di realmente innovativo. Un sacco di brani dance, riciclati all'inverosimile e senza il minimo ritegno. L'album in questione invece risulta sorprendentemente originale, con dei ritmi decisamente trascinanti, per nulla legati alla classica impostazione latino/americana come qualcuno potrebbe pensare. Insomma, finalmente qualcosa di alternativo, composto in grande stile e soprattutto cantato da una voce bellissima, quella di Nina Miranda, che in alcuni pezzi, come "Underwater Love" (quella dello spot Levis con le sirene) e "With You", fa letteralmente sognare ad occhi aperti. È interessante notare come diversi stili vengano miscelati con grande sapienza dal gruppo, che prende ispirazione dal jazz, dal soul, dalla musica brasiliana, ma sempre mantenendo un'impostazione piuttosto personale, che difficilmente riesce a stancare. E poi c'è "Jamie Pan", che per quanto possa sembrarvi strano (non è per nulla conosciuta, al contrario di "Mr. Gorgeous") è probabilmente il pezzo più bello di tutto l'album, tanto che potrebbe benissimo figurare come colonna sonora di un film. Insomma un gran CD, consigliatissimo a chiunque voglia immergersi in un'atmosfera onirica, cullato dalle note di "Flying Away"...

TMB

CELINE DION - LET'S TALK ABOUT LOVE (Columbia)

Il nuovo disco di Celine Dion ha sicuramente soddisfatto l'attesa dei fan di tutto il mondo, che si ritrovano sedici nuove canzoni tutte da gustare. Inizierei questa recensione svelando subito le tre perle che caratterizzano questo CD: in primis abbiamo la ballata "Tell Him" in cui Celine duetta soavemente con la splendida Barbra Straisand. Le voci di Celine e Barbra formano davvero un mix importante, ma il pezzo non è grandioso e, a parer mio, manca di quella originalità che è poi il sale dell'arte, di quella vera. C'è poi "I Hate You Then I Love You" (cover inglese di una nota canzone italiana), con un impetuoso Luciano Pavarotti: un pezzo ben cantato, benché la versione della nostra Mina fosse di gran lunga più efficace. Infine troviamo "My Heart Will Go On", che accompagnerà il film più costoso della storia del cinema: "Titanic". Il tema nasce con un'avvolgente sonorità celtica per poi scendere, purtroppo, in una sorta di Madonna b-side. In generale questo album si presenta come un insieme eterogeneo di stili musicali, che toccano ritmi afro, sonorità jazz, sensualità brazil, il tutto perfettamente dominato dalla tecnica dell'eccezionale interprete. Celine è bravissima. Le canzoni sono interessanti, anche se come spesso accade, non si astengono dal cedere alle lusinghe del commerciale. Celine, ribadisco, ha una voce eccezionale e una impostazione perfetta, ma le canzoni, pur nella loro varietà, ricadono un po' in quel vecchio errore...non era finita l'era dell'amore che fa rima con il cuore? A quanto pare no.

ME



MADREDEUS - O PARAISO (EMI)

Quattordici canzoni di atmosfera celestiale compongono il "paradiso" di questi bravi artisti portoghesi, che nascono a Lisbona nel 1985 e devono il nome al luogo dove si incontravano a comporre e provare: il Convento da Madre de Deus. Due chitarre classiche, un basso acustico e un sintetizzatore creano suoni suggestivi che evocano la pace di quando si sta sdraiati sull'erba a guardare le nuvole in movimento nel cielo azzurro d'estate, su cui si alza libera in volo la voce limpida di Teresa Salgueiro, che proviene da mondo del fado, la canzone



tradizionale portoghese che parla d'amore e di nostalgia. Una musica un po' New Age, insomma, che aiuta a ritrovare la serenità!

Cristiana

THE PSYCHO REALM - THE PSYCHO REALM (Columbia)

Lo stile di questo album ricorda molto i primi Cypress Hill e richiama anche le musicalità hip hop latine - la ragione di tutto ciò probabilmente va ricercata (e nemmeno tanto, diciamocelo pure) negli "ingredienti" del gruppo, ovvero B-Real degli stessi Cypress Hill e i Gonzales Brothers, supporter e compagni del Cypress nelle tournée degli ultimi due anni. L'album è caratterizzato da forti testi riguardanti la vita urbana di oggi, all'interno della quale ci dibattiamo, lasciandoci trattenere da regole, pressioni sociali, politiche e popolari di ogni tipo. Dice B-Real, membro anziano del gruppo: "Dobbiamo insegnare alla gente la politica della strada, la politica del governo e magari un po' di spiritualità. Bisogna riconoscere la propria situazione e, una volta fatto ciò, cercare di uscirne. A questo punto non si hanno più scuse se ci si lascia fermare, e la colpa rimane solo nostra". La loro descrizione di tutto ciò, estremamente grafica, unita a testi che in qualche modo si discostano dalla corrente dei "duri" forgiati dalla vita nei ghetti di LA e a musicalità inusuali rendono questo album molto particolare, molto reale. Decisamente appetibile per tutti gli amanti dell'hip hop ma, a mio avviso, difficilmente apprezzabile dagli altri...

Alex Rossetto

I CONCERTI a cura di Roberta Zampieri

SPICE GIRLS

5/3 Casalecchio (BO) - Palasport
8/3 Milano - Filaforum

Per informazioni: Milano Concerti
(Tel. 02/48702726)

C.S.I. + MARLENE KUNTZ

12/12 Milano - Filaforum

Per informazioni: MusicHeadz
(Tel. 039/6901760)

GIORGIA - MANGIO TROPPIA CIOCCOLATA TOUR 97

10/12 Firenze - Teatro Tenda
11/12 Vicenza - Palasport
14/12 Roma - Teatro Olimpico
16/12 Sanremo - Teatro Ariston
19/12 Torino - Palastampa
20/12 Campione d'Italia - Casino Municipale
22/12 Milano - Teatro Smeraldo

Per informazioni: D'Alessandro & Galli
(Tel. 0584/30335)

LOVE MACHINE

11/12 Crespellano (BO) - Tempio
13/12 Zelo (MI) - Robin Hood
18/1 Codevilla (PV) - Thunder Road

Per informazioni: Love Music Agency
(Tel. 02/534296)

BLUVERTIGO

11/12 Roma - Frontiera
12/12 Trani (BA) - Hype Pub

LA CRUS

15/12 Bologna - Arena del Sole
MAO E LA RIVOLUZIONE
12/12 Cortemaggiore (PC) - Fillmore Club
14/12 Torino - Barrumba

SUBSONICA

12/11 Rimini - Slego
19/12 Ivrea - Sueno
31/12 Torino - Barrumba

MASSIMO VOLUME

13/12 Parma - Ribota

PITCH

12/12 Ivrea - Sueno
17/12 Milano - Container

ESTRA

12/12 San Fior (TV) - Sonny Boy
Per informazioni: Esse Musica
(Tel. 02/29530331)

SAMUELE BERSANI

18/12 Cesano M.no (MI) - Jam
Per informazioni: Gael (Tel. 02/57303022)
E inoltre...

PFM

11/12 Bologna - Arena del Sole
13/12 Orvieto - Teatro Mancinelli
15/12 Catania - Teatro Metropolitan
16/12 Palermo - Teatro Massimo
19/12 Catanzaro - Palazzetto Sport
20/12 Bari - Teatro Team

Se questo Natale non trovate regali sotto l'albero, non stupitevi: il ciccone con la slitta avrà probabilmente preferito passare la serata al cinema, a godersi uno dei film in uscita a dicembre.

Sabrina Rossi e Andrea Fattori

Movie

Mr. Bean - L'Ultima Catastrofe

In tutte le sale cinematografiche italiane è approdato il film più catastrofico dell'anno! Protagonista incontrastato di tutte le situazioni più rovinose che si siano mai viste sul grande schermo - dopo aver spopolato sul piccolo - è l'attore inglese Rowan Atkinson, che ancora una volta veste i

panni dell'egocentrico Mr. Bean. Già protagonista della fortunatissima serie TV omonima - che in gran Bretagna ha raggiunto un indice di ascolto del 60% - Rowan, questa volta, si prepara a conquistare le simpatie e le antipatie di tutto il mondo con Mr Bean - L'Ultima Catastrofe, prima apparizione cinematografica del folle personaggio.

Ma quale insolita avventura coinvolgerà Bean per quasi due ore? Tutto comincia quando la Grierson Gallery

riesce, finalmente, grazie a una cospicua donazione da parte di un ricco filantropo (interpretato da Burt Reynolds), a riportare in patria il più famoso dipinto americano. In occasione dell'inaugurazione viene richiesta alla Royal National Gallery la partecipazione del suo più stimato studioso d'arte. Gli inglesi, però, invece di inviare il loro maggiore esperto, mandano l'impiegato più incapace e detestabile, Mr Bean, che una volta sbarcato negli Stati Uniti inizierà a combinare danni irreparabili. Perché dovrebbero fare una cosa simile? Si sa che tra Inglesi e Americani non corre buon sangue... e poi non capita tutti i giorni un'occasione per liberarsi di Bean. Già pochi minuti dopo il proprio arrivo a Los Angeles, il nostro eroe

ha quasi completamente rovinato la carriera del proprio ospite, mentre - quando il direttore della galleria d'arte lo lascia da solo con il dipinto - darà il meglio di sé, regalandoci momenti veramente esilaranti.

Mr Bean questa volta deve confrontarsi con una realtà a lui del tutto sconosciuta, con la grande e stravagante America, ma grazie alla propria genia-

lità riuscirà a superare difficili situazioni in maniera originale e assolutamente catastrofica... soprattutto per chi gli sta intorno.

Per riuscire a mantenere alto l'interesse del pubblico per tutta la durata della pellicola, gli autori hanno dovuto approfondire e ritoccare la goffa figura che tutti conosciamo, in particolare sviluppandone la personalità, attribuendogli uno spessore emotivo che negli episodi televisivi era soltanto intuibile. Nel film Mr Bean è costretto a interagire con altri personaggi, oltre che con il mondo reale, e ben presto si rende conto che le proprie azioni hanno delle forti ripercussioni (negative, naturalmente) sulla vita di chi lo circonda e lentamente, sotto uno spesso strato di cattiveria ed egoismo sfrenato,



compare anche un sottile velo di umanità.

Per coloro che Bean non dovessero ancora conoscerlo, o per quanti ne hanno potuto gustare solo sporadici assaggi nelle erratiche e poco prevedibili programmazioni televisive, ricordiamo che l'intera saga del comico inglese è disponibile in videocassetta, edita da Polygram. In tutto sono al momento presenti otto volumi (sette più un "best of"), con sottotitoli in italiano (una scelta molto azzeccata, che non è stato possibile conservare anche nel film, dove Bean diviene decisamente più loquace).



Homevideo

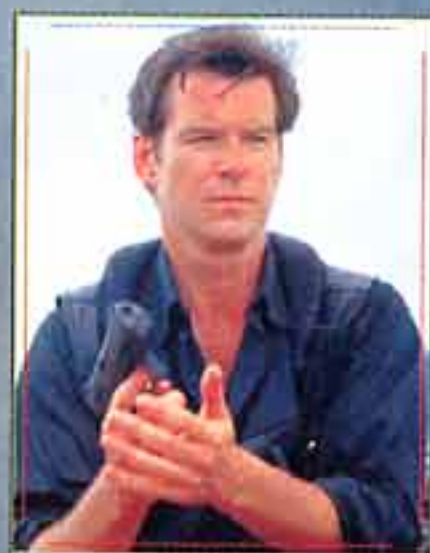
Mentre il successo di Star Trek: La Nuova Generazione e Voyager continua inarrestabile, la CIC Video ci regala un'altra chicca proveniente dalle stelle: si tratta di The Cage, l'episodio pilota della serie classica, mai proposto prima in edizione integrale, con tanto di interviste e libricino fotografico. Per chi non lo sapesse, non è Kirk (William Shatner) a guidare l'Enterprise in questa primissima puntata, bensì il fantomatico Capitano Pike. The Cage fu proposto ben prima dell'inizio della serie classica, ma non ebbe il successo sperato, e solo l'arrivo di Kirk diede

effettivamente inizio alla programmazione. Un pezzo da collezionisti, la cui realizzazione rende indubbiamente merito alla casa editrice. Sul fronte più "terreno" dell'home video, in attesa che a gennaio arrivi il drago più curato della storia del cinema (Dragonheart), vi segnaliamo Reazione a catena, con Keanu Reeves e Morgan Freeman, Un Giorno per Caso (George Clooney e una bellissima Michelle Pfeiffer) e Una Promessa è una Promessa, con uno Schwarzenegger in versione divertente.



Superato con successo il confronto con Sean Connery e Roger Moore, 007 - giunto ora al 18° capitolo della propria lunga saga - avrà ancora una volta il volto di Pierce Brosnan. Accettato dal grande pubblico come degno interprete del mitico James Bond, Brosnan si prepara a questa nuova avventura nei panni dell'agente segreto

più famoso di Hollywood, e si preannuncia un grande successo. In questo ultimo (ma solo in ordine di tempo) episodio, 007 dovrà affrontare un nemico spietato, unico proprietario di un'enorme rete di satelliti per le comunicazioni che, grazie ai poteri dell'alta tecnologia, cercherà di far scoppiare la terza guerra mondiale. Per conquistare il mondo? No, molto più semplicemente per avere un più alto share d'ascolto. Come dite? Vi sembra un'idea piuttosto folle e poco credibile? Signori, stiamo parlando di 007, l'unico, inimitabile, inossidabile... l'agente segreto con i nemici più improbabili (e divertenti) della storia del cinema. In fondo, come tutti dovrebbero sapere (ma se non



un'idea piuttosto folle e poco credibile? Signori, stiamo parlando di 007, l'unico, inimitabile, inossidabile... l'agente segreto con i nemici più improbabili (e divertenti) della storia del cinema. In fondo, come tutti dovrebbero sapere (ma se non



lo sapete, non preoccupatevi: in realtà questo "dettaglio" si è perso nel corso degli anni, Fleming ha creato il personaggio di James Bond come parodia dei classici romanzi di spionaggio, caricandolo volontariamente in modo assurdo ed esagerato. A parte questo, comunque, il cattivo di turno, per quanto folle, è decisamente originale, più dei soliti aspiranti "signori di mondo": nella società moderna, effettivamente, il controllo dei media è effettivamente una delle più alte forme di potere.

007 - Domani Non Muore Mai apre una nuova era per l'immortale figura di James Bond, che con il volto di Brosnan assume un aspetto molto più moderno, senza però rinunciare al proprio carattere anglosassone (ricordate Timothy Dalton? Aveva la faccia da Americano d.o.c... ed era proprio poco credibile).

Insomma, se cercate un film ad alto contenuto di effetti speciali ed emozioni, e siete fan affezionati del mitico Bond, non lasciatevi sfuggire questa nuova avventura, tutta all'insegna delle moderne tecnologie di fine millennio.

Insomma, se cercate un film ad alto contenuto di effetti speciali ed emozioni, e siete fan affezionati del mitico Bond, non lasciatevi sfuggire questa nuova avventura, tutta all'insegna delle moderne tecnologie di fine millennio.



L'Incarico

Annibal Ramirez, ufficiale della marina americana, nonché esatto sosia del terrorista più ricercato del mondo - Carlos Sanchez, conosciuto come "lo Sciacallo", spietato killer che prova un piacere perverso nell'uccidere e mutilare vittime innocenti tra il Medio Oriente e l'Europa - viene accidentalmente catturato in Israele da un agente del Mussad che, ovviamente, l'ha scambiato per l'inafferrabile fuorilegge.



Passato un attimo di confusione, dovuto all'imbarazzante errore, i servizi segreti si rendono immediatamente conto di possedere, finalmente, una carta vincente per mettere definitivamente fuori gioco il vero assassino. Jack Shaw (Donald Sutherland), agente del controsionaggio americano, e la sua controparte israeliana, Amos (Ben Kingsley), cercheranno di usare Ramirez

per impersonare Carlos, nella speranza di stanare il killer e catturarlo una volta per sempre. Ramirez dovrà ora imparare a ragionare e a comportarsi come Carlos, dovrà conoscere la rabbia e l'insensibilità dello Sciacallo e conoscere nei minimi dettagli i mezzi usati dal killer per uccidere e ingannare le persone, divenendo tutt'uno con l'uomo più crudele che si sia mai visto e portare così a termine un compito che rischia di distruggere per sempre la sua anima.

L'Incarico è un thriller psicologico ad alta tensione, che ci propone una caccia al topo che sembra non avere mai fine.

Donald Sutherland veste i panni di un agente della CIA, che pensa soltanto a catturare Carlos, divenuto per lui una vera e propria ossessione, Ben Kingsley, agente del Mussad, taciturno ma allo stesso tempo deciso, è l'opposto dell'americano. Entrambi, per tutta la durata del film, dovranno abbandonare la reciproca sfiducia, unendo le proprie forze per estirpare dal mondo l'assurda follia omicida di Carlos.

Insomma, se siete curiosi di scoprire come sia possibile catturare il terrorista più pericoloso e furbo del mondo, in due ore ricche di effetti speciali e colpi di scena, conditi con un elevato grado di pathos, non perdetevi questo film.

Voci, sussurri e speranze



Visto che questo mese non sono molti i film che ci si presentano (Spawn è stato rinviato a data da destinarsi, sigh), ne approfittiamo per gettare un'occhiata nella solita sfera di cristallo, in THX e Widescreen. Per il prossimo anno, i film da tenere d'occhio sono parecchi, a cominciare da Fanteria



pure rientrare delle spese. Un piccolo balzo in avanti ci scaraventa direttamente tra le braccia di una delle più amate eroine cinematografiche, l'inarrestabile Ripley, che torna ad affrontare gli alieni nel quarto capitolo di Alien. Come? Ma non era morta? Sì, e allora? Non avete mai letto i fumetti Marvel? La morte non ha mai fermato un eroe che si rispetti... Infine, per non andare troppo in là con i tempi, vi preannunciamo sol-

dello Spazio e Titanic. Il primo presenta una quantità di effetti speciali davvero incredibili e, soprattutto, apocalittiche scene di battaglia tra marine spaziali e mega-insettoni: tutta la violenza dell'universo, comodamente nei cinema più vicini! Per quanto riguarda Titanic, dopo che Cameron è riuscito a spendere 200 milioni di dollari per completare questo film, non ci si può certo tirare indietro; in fondo dovrà



tanto Spawn, che come abbiamo detto è stato rinviato a data da definirsi (probabilmente febbraio), e che non dovete (e non volete) perdervi, ed Event Horizon (il titolo italiano non è ancora stato deciso), quello che si preannuncia come il film di fantascienza più spaventoso (nel senso buono del termine, se ne esiste uno) che il cinema abbia mai visto. E per il momento, è tutto.



UN DISCORSO PARTICOLARE IN GENERALE E IN GENERALE SUI PARTICOLARI DEL FUTURO - E SOPRATTUTTO PRESENTE - DEL PC

● Dura la vita del redattore. Giocare, scrivere, giocare, scrivere... avete capito. Una delle poche consolazioni che ci possiamo prendere è quella di giocare, non già ai consueti polpettoni elettronici, bensì al più eccitante gioco del "vediamo se m'acchiappa", qui a TGM anche noto come "altero e guizzante s'aggira il Felino poco lungi, pronto a balzare sulla preda per spolparla". In questo particolare caso ho voluto mettere a dura prova le mie capacità di escogitatore di titoli, avendone partorito uno - esemplare per assoluta mancanza di senso, e peraltro raffinatissima citazione letteraria - che consta della bellezza di 110 caratteri. Per allietare le vostre vacanze potete contare, appunto, il numero di battute che costituiscono il titolo del TecnoTGM natalizio: se è drasticamente calato significa che le impietose forbici, la spietata lama, l'innominabile mannaia del caporedattore si sono abbattute su di lui, altrimenti consideratela una significativa (e ohimè quanto sporadica) vittoria di una specie che dovrebbe essere protetta: la preda redazionale, ora e sempre ultimo anello della nostra peculiare catena ecologica.

Dopo questo calembour, ispiratomi da un fugace momento di frenesia compositiva, passiamo al dunque: questo mese, in ossequio alla stagione ed alle vostre richieste, è tempo di consigli per gli acquisti. Abbandonati gli sproloqui teorici degli ultimi mesi, mi accingo a guidarvi nei meandri delle spese natalizie (che spero per voi succose), non senza prima spendere due parole sull'odierna situazione storica del PC, che si presenta, tanto per cambiare, alquanto magmatica.

In effetti sono annunciate novità che promettono di stravolgere il panorama dell'hardware: una volta tanto, però, penso che si possa stare (relativamente) tranquilli, almeno per qualche mese, e ora vi dirò perché. Il fatto è che, ad ogni Natale, tutti i possessori di PC fremono spauriti, condividendo lo stesso pensiero che squassa loro il cuore, facendogli tremare le vene e i polsi: "ma sarò ancora in grado, l'anno prossimo, di giocare le ultime novità con la mia configurazione hardware?". Ebbene, penso che quest'anno le cose non vadano poi tanto male: infatti le due novità sono il Pentium II e il nuovo slot AGP, che per ragioni diverse ritengo meno minacciosi di quanto sembrino. Il primo è già disponibile, per ora a prezzi tutt'altro che abbordabili: molti lo indicano come una scelta unicamente riservata al mercato server, ma si sa come vanno queste cose... anche i vecchi Pentium dovevano essere appannaggio delle sole aziende, salvo poi - nel giro di qualche mese - diventare la CPU d'elezione degli home PC, poi entry level, e così via. A differenza del passato, stavolta ci sono due fattori che costituiscono un'indubbia "barriera all'ingresso" per queste nuovi processori, e credo che si faranno sentire: innanzitutto la totale incompatibilità con le vecchie schede madri, che costringeranno a cambiare le suddette e in definitiva gli interi sistemi, e soprattutto la sopraggiunta "parallelizzazione" dell'elaborazione ludica tramite schede 3D dedicate. Infatti oggi non si può più negare che, ludicamente parlando, gli effetti benefici di un

upgrade del processore impallidiscono di fronte alla potenza sprigionata da una scheda acceleratrice: per questo, se i produttori di queste ultime saranno così intelligenti da offrire soluzioni PCI anche per le schede della nuova generazione (post-Voodoo Graphics, per intenderci), credo proprio che saranno tempi magri per il Pentium II (e non dimentichiamoci che AMD non starà certo a guardare). Eh già, ma quanto ho appena detto sembrerebbe proprio tirare l'acqua al mulino dello slot AGP: ciononpertanto anche per quanto riguarda quest'ultimo vedo due grosse incognite. La prima è che, con tutta probabilità, l'Accelerated Graphics Port sarà disponibile solo agli acquirenti di Pentium II, con relativa giustificabile riottosità degli stessi a sottostare all'esborso economico connesso. La seconda, più propriamente legata ad un motivo tecnico, è che l'AGP di per sé è una soluzione ad un problema vecchio: quello della scarsità di RAM video. Infatti il problema per cui è stato concepito era il grande costo della memoria video: l'AGP doveva supplire a questo rendendo disponibile al chipset grafico la memoria di sistema ad una velocità tale da ovviare a questo inconveniente (di usare, in pratica, la RAM di sistema al posto di quella video). Ora vediamo tutti come 4 Megabytes siano lo standard per la dotazione di RAM di una scheda video, e ben presto avremo schede relativamente economiche con 8 Mega on-board. Come la mettiamo? Questo



non vuol dire che l'AGP sia una totale bufala, tutt'altro, innanzitutto perché lo dobbiamo ancora mettere alla prova e poi perché un bus veloce non fa certo male. Solamente, non crediate che oggi come oggi giunga a guisa di salvatore della patria per risolverci tutto. In definitiva, per vedere dei miglioramenti eclatanti penso che dovremo aspettare il bus di sistema a 100 Mhz (sussurrato da alcuni in maniera per ora del tutto ufficiosa), ma per questo c'è da far passare un buon numero di mesi, ed è per questo che dovete palesare ottimismo nei confronti dei vostri acquisti di Natale! Detto questo, e sperando di avervi rassicurati, passo ad esaminare uno per uno i tre potenziali protagonisti del vostro upgrade: schede madri, processori e schede video.

Le prime, come ho detto e ripetuto, sono il vero cuore di un sistema: è cosa assolutamente priva di senso risparmiare sulla motherboard, dal momento che comunque il risparmio è di cento o centocinquanta carte mentre le prestazioni ne possono uscire esaltate o, al contrario, gravemente compromesse. Non voglio fare nomi, ma vi esorto a scegliere una marca presente sul web, con una buona assistenza tecnica e di chiara fama. Anzi, dato che comunque me lo chiederete un nome ve lo faccio: la Spacewalker Shuttle Hot 569 (o la più recente 571) è un'ottima scheda, che ha il non indifferente pregio di supportare il bus a 83 Mhz da manuale, per quelli di voi che si sentono in vena di smanettare. Inoltre il chipset TX supporta le DIMM, che adesso sono praticamente una scelta obbligata dato il loro calo di prezzo. Non dico che sia il



massimo, semplicemente l'ho vista all'opera e mi ha positivamente impressionato.

Per quanto riguarda i processori, la scelta è obbligata: se volete stare tranquilli è gioco forza che facciate vostra una CPU Intel. Non voglio passare per acritico e prezzolato, ma fatto sta che se GL Hexen (per fare un esempio a caso) scatta solo a chi ha un K6 una ragione ci sarà. Ancora una volta ribadisco: AMD e Cyrix stanno producendo microprocessori ottimi e competitivi per il lavoro d'ufficio, semplicemente la loro FPU non è all'altezza dei videogiochi moderni, per cui è meglio stare su Intel onde evitare spiacevoli sorprese.

Ma veniamo al piatto forte del cenone, le schede video: non immaginate quanta posta elettronica ho ricevuto, tutta di persone che per un motivo o per l'altro sembravano desiderare che io smentissi ciò che ora è la più semplice e lampante delle verità. Questa verità è che il chipset Voodoo Graphics di 3Dfx non solo è diventato lo standard de facto del settore, ma si mantiene sempre sopra la concorrenza anche in termini di prestazioni. Infatti di volta in volta vengono annunciati chipset e schede destinate a detronizzarlo, salvo poi - alla prova dei fatti - uscire sconfitte dalla prova con Monster, Righteous e consimili. Potrebbe essere un fatto di driver, o di abitudine dei programmatori alle librerie Glide: non lo nego. Ma il fatto è che noi vogliamo comprare delle schede che facciano girare bene i nostri giochi, non qualche benchmark! E senza dubbio le schede basate su Voodoo Graphics lo fanno al meglio. Per questo motivo vi esorto ad evitare le schede dell'ultimora dai chipset esoterici e altrettanti pezzi di hardware dalle non comprovate prestazioni - per tacer del supporto software. Infatti, ancor più delle prestazioni è forse indispensabile che la scheda venga supportata da tutti gli sviluppatori, e anche qui dobbiamo solo prendere atto del fatto che 3Dfx ha accumulato troppi mesi di vantaggio rispetto ai concorrenti, facendone praticamente la "soundblaster" delle schede 3D. Ma a proposito di Voodoo, fatemi sgomberare il campo da un equivoco, che ha fatto accarezzare a molti l'idea di acquistare una scheda 2D/3D basata su Voodoo Rush. Quest'ultimo è sì un'evoluzione del Voodoo Graphics, ma solo perché permette la grafica in finestra e lo sfruttamento su una scheda "ibrida" 2D/3D, NON perché abbia prestazioni superiori! E anzi, le prestazioni sono nettamente inferiori, cose che potrà essere trascurabile per Quake (che gira comunque benissimo) ma certamente non nel prossimo futuro. E comunque non è vero che con una scheda ibrida si risparmi, perché con una scheda 3Dfx (Voodoo Graphics, s'intende) si può benissimo campare - come il sottoscritto - con un'umile scheda 2D, tipo quelle basate sul chip di S3, assolutamente economiche. Qui sì che potete risparmiare! (non a caso la 3Dfx ha imposto di offrire un "rebate" a chi dispone di schede a chipset Rush: ora si può ottonere una vera 3Dfx in cambio della daughterboard Voodoo Rush, NdJP)

Prima di salutarvi un'ultimissima nota, riguardante il PowerVR di Nec: l'abbiamo provato con Quake2 e le sue prestazioni sono state esattamente la metà della gloriosa Righteous redazionale. Meditate... Stefano Gaburri

P.S. Uè, dimenticavo: buon Natale! Statemi veramente BENE!(praticamente uno sciamo)





IL PASTORE RISPONDE

ATTENZIONEEEEE!!!

A scanso di equivoci lo dico adessooooo: se non sapete esattamente dove mettere le mani, fatelo fare da personale specializzatooooo, io DECLINO QUALSIASI RESPONSABILITAAAAA' per eventuali fusioni, ammazzamenti, bruciature, incendi, morti più o meno accidentali ed esplosioni derivantiiii da quanto riportato nella mia paginaaaaaa. Utente avvisatooo mezzo salvatooooo...

Il Pastore
tgmmail@digibank.it

DE OVERCLOCKO (DA: OVERCLOCCUS, OVERCLOCKCHI, M.)

Caro Pastore, ho deciso finalmente di comprarmi un computer. Così non faccio altro che leggere e rileggere i tuoi consigli sull'overclock. A questo proposito credo che avere sul proprio PC schede di ottima fattura, sia in qualche modo una sorta di garanzia. Ti dico questo perché la mia idea (ed è quello che farò) è di comprare la "macchina infernale" già pompata con il bus a 75Mz. Da te vorrei allora un Mega consiglio sulla configurazione che seguente.

- * MB Asus TX97 (bus a 75Mz)
- * CPU K6 233 (75*3=225)
- * RAM 32MB moduli DIMM (tempo di accesso circa 10ns)
- * CDROM 24X Panasonic (o equivalente)
- * HD IBM 3. 2GB ultra DMA
- * Scheda Video Mystique 4MB 220Mz
- * Scheda Audio SoundBlaster 32voci
- * MONITOR NEC C500 (15 pollici)
- * poi quando avrò un po' più di soldi ci aggiungo anche la 3Dfx

Cosa ne pensi? Credi che debba cambiare qualcosa o riuscirò a realizzare così i miei incubi? Devo precisare che la scelta dei componenti è stata fatta proprio sperando che il sistema riesca a sopportare il leggero (diciamo) sforzo che gli chiedo. Vorrei inoltre che mi chiarissi qualche dubbio... perché pompando il bus oltre i 66Mz qualche volta occorre apportare delle modifiche come:

- 1) cambiare i settaggi della RAM
 - 2) aumentare la tensione sulla scheda madre
 - 3) diminuire il PIO MODE dell'HD
- Andrea Salzano (Napoli)

Ummmm, sbav, sbav! La configurazione da te proposta mi piace in mooodooo particolaaareeee, quasi quasi me la comproooo! Un momento! Il mio computer è mooolto meeegliooooo! Mi spiace, sarà per la prossima volta... (SBONK, NdBovas). Ehm, dicevo che la configurazione da te proposta non è davvero niente male: la scheda madre è sicuramente di buona fattura (le Asus sono le motherboard più amate dagli smanettoni), buona anche l'idea di overclocare il bus fino a 75 Mhz a discapito di qualche Mhz del processore, il risultato è sicuramente migliore della configurazione di default... Proverei comunque a portare la CPU ad una frequenza maggiore di 233 Mhz, come ad esempio 249 Mhz (83 * 3) oppure 262 Mhz (75 * 3.5), alzando eventualmente il voltaggio del core e sicuramente ventilando il tutto in modo adeguato (pasta siliconica e una ventola). Ma veniamoooo alle risposte ai tuoi mendaci quesiti: portare la velocità di funzionamento della scheda madre a frequenze superiori ai 66 Mhz è, come ho in precedenza spiegato, una operazione non ufficialmente consentita dai requisiti stessi dei vari chipset (esclusione fatta per il nuovo AMD 640 ed affini), non progettati per lavorare a questo tipo di frequenze. In pratica però tutto funziona in modo adeguato, almeno facendo uso di pochi

accorgimenti essenziali: dal momento che nei chipset Intel (VX e TX) la velocità del bus è quella del chipset dimezzata, l'overclock della scheda madre da 66 Mhz a 75 Mhz comporta ad esempio anche un innalzamento di ben 4.5 Mhz sulla frequenza del BUS. Ora i vari dispositivi PCI (come ad esempio le schede video, i controller SCSI ecc.) potrebbero non gradire questo cambiamento, così come gli hard disk. Si rivela in questi casi necessario, almeno per quanto riguarda i dischi rigidi, abbassare il pio mode degli stessi per fare in modo che possano dialogare con la scheda madre. Per le RAM vale lo stesso discorso: esse funzionano ad una frequenza pari a quella della motherboard (quindi 50, 60 o 66 Mhz); il forzarle ad una velocità superiore potrebbe provocare degli errori di lettura o di scrittura; per risolvere questo problema si può "imbrogliare" il bios impostando le stesse ad un tempo di accesso superiore (esempio: da 60 ns a 70 ns), o ancora inserire alcuni wait states nei tempi di accesso della RAM. Parliamo infine dell'alimentazione core del processore: una buona soluzione alla mancanza di stabilità di una CPU overclocata si è rivelata, in modo sperimentale, quella di innalzare il voltaggio del core. Questa operazione comporta comunque un maggiore surriscaldamento del processore, nonché una possibile riduzione della sua vita media. Riflettendo comunque sul fatto che, oggigiorno, una CPU non viene utilizzata per più di due anni, se anche la durata del processore fosse ridotta da, poniamooo, 10 a 5 anni, nessuno se ne accorgerebbe.

PROBLEMI CON LE DIRECTX

Ciao, ti scrivo (anche se non so se dovrei scrivere proprio a te) perché oggi, non appena ho finito di installare le DirectX5, nel setup è comparso il campo: "Periferica game compatibile (emulazione)" con come commento invece che il solito "Certified" il commento: "Nessun supporto hardware". Mi devo preoccupare? ho sbagliato qualcosa? ti prego rispondimi ho bisogno di certezze!

Siiiiiii certo che ti devi preoccupaaareeee, se il tuo sistema operativo ha qualcosa da lamentarsi, vuol dire che non va beeeeneeee, che la tua periferica non è professionaaaleeee, che la devi cambiaaaareeeee (SBONK!!! NdBovas). Dicevo, tieni presente che le DirectX servono per accedere direttamente all'hardware, quindi, se vanno correttamente in emulazione, non ci sono motivi per preoccuparsi, vai avanti pure ad usarla e cambiala solo se ne trovi una che soddisfa maggiormente i tuoi appetiti di videogiocatoooooreeeee....

ODDIO SI RESETTA!

Egredi redattori, ho questo problema, assai fastidioso invero: il computer mi si resetta all'improvviso, tipicamente mentre uso Winamp 1.51 oppure lo Xing Mpeg player 3.0, oppure quando gioco a Dungeon Keeper (sotto DOS o anche in una shell DOS di Winzozz '95 OSR 2) o Duke Nukem 3D. Dipende sicuramente dal fatto che ho overclocato la cpu (AMD K6 166 portata a 210 [83x2.5] su scheda madre ASUS TX97E). Ho provato ad aumentare il voltaggio da 3.0V a 3.2V e poi a 3.4V. Forse c'è stato un miglioramento (in situazioni <<a rischio>> dura di più prima di lasciarmi a piedi), ma non so se dipende dalla fortuna o da chissà quale fattore. Adesso, mentre vi scrivo, ho settato il tutto a 3.2V e ho alzato i timing della memoria. In background ho Winamp che suona l'MP3 di Nanà supergirl che va avanti a suonare da 5 minuti una playlist di MP3 di cartoni animati nippi. Adesso passa a Pat, la ragazza del baseball, e tutto "sembra" normale... Ho aperto una sessione di Excel 97, prima di aprire il Netscape Communicator 4.03 per scrivervi questa mail. Scusate se sono così particolareggiato, ma è per dire che succede all'improvviso, anche se tutto sembra a posto. Ah dimenticavo: ho 32 mega di EDO

Ram (non so a quanti ns ora ho i setting per quelle a 60) su SIMM, una STB Lightspeed 128, una Sound Blaster Vibra 16C, e una scheda di rete per connessione coassiale/RJ45 di marca sconosciuta che è anche quella che mi collega alla rete locale dell'ufficio e quindi ad Internet tramite il nostro server. I problemi di cui sopra, comunque li riscontro anche a casa mia, dove riporto il mio computer il fine settimana... Al boot carico il Qemm 97 e lo Shitech Display Doctor 5.3a, ma anche senza ho visto che mi succede lo stesso di ritrovarmi al check della memoria senza alcun preavviso (esattamente come se avessi tolto la corrente al computer per un istante)... Non mi viene in mente niente altro che possa esservi utile per emettere una diagnosi, eventualmente posso ulteriormente specificare se me lo chiedete... PLEASE, AIUTO!!!!!!^/ Grazie....

Direi che è proprio il caso che tu rilegga quanto asserito nella prima risposta: il K6 non è esattamente il processore più facile da overclocare, ragion per cui basta un'alimentazione di poco scorretta per trasformare il computer in un pot-pourri di errori di sistemaaaaa. Comunque sia, se i tuoi problemi dovessero persistere, ti conviene provare a montare dei moduli di memoria alternativi, così da verificare che non siano quelli attuali la causa principale di tutti i tuoi grattacaaaaapiiiii...

UN PROCESSORE CHE SI TRASOFRMA COME PER MAGIA?

Caro Pastore, senza nessuna offesa, so che questa domanda te la fanno tutti i santi giorni, ma devo proprio chiedertelo: i Bovas esistono veramente o sono soltanto una tua invenzione? No, perché mi sembra strano che possano esistere realmente degli esseri così insensibili nei confronti dei PC e suoi derivati, loro non sono normali come te. Ti prego rispondimi, perché sono angosciato dal fatto che possa veramente esistere della materia vivente simile. A proposito, volevo anche dirti che al contrario di quello che hai detto una volta, io ho fatto l'overclock al mio Cyrix P166+ ed è diventato un P200+. Da cosa può essere dipeso tutto ciò? Forse dalla Mother Board, una California Graphics Sunray II Pro VX?. Ed ancora a proposito del processore, può dipendere dalla CPU se quando gioco a Screamer 2 il gioco si impalla inderogabilmente alla seconda partita? Io ho già provato a giocarci senza audio, cambiando la scheda video, non overclocando la CPU e facendo il boot con F5 per escludere tutti i driver che potevano creare un conflitto, ma nisba. Come posso fare per poter sbrittare senza problemi con il più bel gioco del mondo? Con un saluto un po' maldestro e un bicchiere di grappa di troppo (senza parlare del mal di testa) ti saluto augurandoti una buona transumanza verso pascoli migliori. CIA!! CIA!! CIA!! CIA!! CIA!!
Andrea "Beethoven" Goffredo.

Ebbene, devo proprio ammetterlooooo, i Bovas esistono davvero, anche se la cosa non dipende da me... Non posso tollerare che persone così poco sensibili possano calcare il suono cibernetico del noostrooo pianeeetaaa, ma, cosa ci vuoi fare, loro c'hanno l'inciucio... Ma parliamo di cose più interessanti, come del perché il tuo Cyrix P166+ sia magicamente diventato un bel P200+: molto semplice, hai semplicemente cambiato le impostazioni di default (66 * 2) in 75 * 2, settaggi che corrispondono proprio al Cyrix P200+. Per quanto riguarda il problema da te riscontrato giocando a Screamer non sono in grado di diagnosticarne la causa, le informazioni in mio possesso sono davvero troppo pocheeee. Comunque se il tuo computer si impalla durante l'esecuzione di un qualsiasi videogioco non è professionaaaleeeeeee!

IL PACCO SOTTO L'ALBERO

Puntuale, come ogni anno, arriva la fatidica domanda "cara redazione di The Games Machine, Natale si avvicina, e io non ho idea di cosa convenga maggiormente acquistare. Potete rispondermi voi?", e noi ci ritroviamo con questa patata bollente fra le mani, eletti oracoli a furor di popolo e senza le specifiche doti di preveggenza. Ma tant'è: se volete andare sul sicuro, pensate prima alla processione della parrocchia piuttosto che al processore del computer, visto che il Natale è innanzitutto una festa Cristiana. Chiusa la parentesi moralista (a dire il vero aperta solo in favore del politically correct dominante), passiamo alla risposta vera e propria. Ormai il mercato è saldamente in mano ai PC, puntare alle alternative potrebbe sempre rivelarsi una scelta costosa e azzardata, per cui tanto vale omologarsi, e scegliere una configurazione che, pur a prezzi accessibili, possa resistere alle bordate lanciate mensilmente da Microsoft, Intel e produttori di videogiochi uniti. Secondo noi, al momento conviene ancora puntare sulle tecnologie basate su Socket-7, ovvero processori quali il Pentium MMX o il K6 di AMD, puntando direttamente al top delle loro frequenze: processori e schede madri iniziano a costare veramente poco, l'overclock è sempre più indolore (male che vada, ci rimettete qualche centone di processore), e la tecnologia PCI è ancora considerata la più "sicura", in quanto vanta ormai diversi anni di sviluppo alle spalle. Per le architetture più recenti, è ancora il caso di aspettare qualche mese, dare il tempo, cioè, che l'hardware e il software siano stati adeguatamente ottimizzati. Puntate tutto sulla RAM, metteteci almeno 64MB di memoria DIMM, dentro, visto che ormai è stato sancito a furor di mercato il declino dei moduli SIMM: costano poco di più, sono più veloci ed egualmente affidabili, e qualora la Intel decidesse che per il suo nuovo processore non vanno più bene, avreste meno difficoltà a rivenderle. Ecco, questo è importante: comprate tutto nell'ottica che presto dovrete rivenderlo, così capite subito perché il "computer vecchiotto, ma da spender poco" si rivela subito un malaffare. Se volete un masterizzatore, valutate attentamente le peculiarità offerte dai due standard: EIDE e SCSI. Il secondo è più costoso, ma vanta anche un (per ora) maggiore supporto software, e l'indiscutibile vantaggio di poter effettuare copie "on the fly" da CD a CD-R (purché anche il lettore CD-ROM sia SCSI), metodo di lavoro, questo, con cui gli EIDE mostrano ancora qualche difficoltà. In ogni caso, avrete bisogno di un hard disk capiente, almeno 3,2 GB. Per l'allacciamento a Internet, si stanno lentamente abbassando i costi delle connessioni ISDN: parlatene col vostro provider ed eventualmente pensate a una bella conversione della linea telefonica in analogica. Il monitor compratelo grosso: se non vi mancano i fondi, un 17 pollici è di rigore. Vanno bene anche i 15" ma evitate accuratamente schermi più piccoli: alle risoluzioni a cui siamo abituati a lavorare, purtroppo, affaticano la vista e basta. Di rigore, infine, l'accelerazione 3D: per ora è meglio andare sul sicuro con la 3Dfx (è quella che vanta il maggior supporto software), ma con il Voodoo 2 ormai alle porte, sarebbe interessante vedere prima le prestazioni e i costi di quest'ultimo. Detto questo, detto tutto. PS: Windows 98 funziona.

Noi Bovas
tgmmail@digibank.it

NOSTALGIA, CHE PASSIONE!

Carissima redazione di TGM, in passato vi ho già scritto molte volte e ho avuto anche il piacere di vedere pubblicate alcune mie lettere. Questa volta vi scrivo per un motivo diverso dai soliti, ovvero per rendervi partecipi di una mia riflessione: sono ormai molti anni che utilizzo i computer e ne ho viste di "cose" passare attraverso il monitor... Proprio ieri stavo dando uno sguardo ai titoli che, come sempre, inonderanno il mercato nei mesi vicini a Natale, ovvero Tomb Raider 2, Quake 2, Fifa 98 e così via... Devo confessare che attendo ogni anno ansiosamente questo periodo: provo una smania incredibile nel leggere le anteprime su quello che ci aspetta, per non parlare del fatto che con l'avvento delle schede 3Dfx questo periodo di fine anno pare essere uno dei più attesi. C'è stato infatti un grande balzo nella qualità realizzativa dei videogiochi proprio grazie a queste nuove tecnologie. E pensare che qualche anno fa ci si divertiva con due semplici bacchettine che colpivano una specie di pallina! (beh, non esageriamo, questo accadeva

almeno quindici anni or sono) Rileggendo il numero 100 della vostra rivista, mi sono scese un paio di lacrime guardando la storia dei videogiochi che hanno contraddistinto gli anni passati: Kick off 2, Another World, Xenon e compagnia. Ad ogni titolo esclamavo: "È stato proprio un gran videogioco! Bei tempi quelli in cui l'Amiga "rullava"! ". Sentivo ad ogni nome ripetuto una fitta al cuore: avete presente quando ascoltate le sigle dei vecchi cartoni animati? Beh, più o meno la stessa cosa.

Ma veniamo alla riflessione che tutto questo mi ha portato a fare: tra qualche anno i miei figli, i miei nipoti che acquisteranno TGM 300, 400 proveranno le stesse sensazioni nel leggere la storia dei videogiochi degli anni passati? Dopo tutto c'è da aspettarsi che in un futuro non troppo lontano i videogiochi raggiungano una tecnica realizzativa paurosa. Ma tutto questo può essere sufficiente? Perché nonostante la tecnica realizzativa sia molto diversa passo i miei pomeriggi a giocare a Kick off 2 invece che a Fifa? Cosa mi sono o ci siamo persi per strada? Forse sono un nostalgico oppure è vero che ci stiamo dirigendo verso una tecnica realizzativa (aridaje) mai vista prima a discapito della giocabilità, delle emozioni? Basti pensare che, almeno secondo me, il videogioco più geniale degli ultimi anni è un certo Tetris, che di grafica non ha proprio nulla. Sono solo io che avverto queste sensazioni? Non lo so. Ora non mi resta che aspettare l'uscita dei mega titoli annunciati per i prossimi mesi, sperando che ce ne sia almeno uno che lasci il segno nella storia dei videogiochi non per la grafica "mostruosa", ma per quello che lascia nell'animo di ogni videogiocatore. Saluti.

DuKeLuKe

Penso che le sensazioni da te riportate siano in modo inconfutabile il sintomo di quella "malattia" a cui ci si riferisce comunemente utilizzando il termine nostalgia. Il malato di nostalgia, ovvero il nostalgico, almeno in ambito videoludico, prova una certa avversione per quanto differisce da ciò a cui era abituato a giocare o con il quale è cresciuto, nel caso dei videogiochi il miglioramento dell'aspetto grafico e sonoro a discapito, almeno a detta del nostalgico, della giocabilità. Non ho mai nascosto la mia appartenenza a questa corrente di pensiero (la nostalgia), anche se l'essere nostalgico da tantissimo tempo (utilizzo i computer per giocare, e non solo, da almeno quindici anni) mi ha portato a riflettere sulle mie stesse posizioni... In pratica mi sono accorto di rimpiangere il passato non tanto perché diverso a livello tecnologico dal presente, ma più che altro per l'atmosfera che circondava il mondo informatico, decisamente differente da quella odierna (so che questo discorso è più volte stato ripetuto nel corso degli anni, ma mi è sembrato giusto riportare i ragionamenti scaturiti dalle discussioni tra il Paolone e me circa l'argomento in questione): una volta il computer lo usavamo in pochi, molto spesso ci sapevamo davvero fare... Ci mettevamo a disassemblare il codice a 8-bit del C64 alla ricerca della locazione in cui veniva memorizzato il numero di vite per fare in modo che fossero infinite e cosette di questo genere. Gli informatici erano allora un gruppo, più o meno incompreso dalla massa, in cui esistevano sentimenti di intesa reciproca ormai andati perduti. Quello che veramente infastidisce il nostalgico è che i computer, e di conseguenza i videogiochi, siano diventati un fenomeno di massa con proporzioni molto differenti da quelle originali... Sul fatto della giocabilità ormai perduta nutro comunque delle riserve: il fatto che ora i videogiochi possano addirittura sponsorizzare una trasmissione (es: Target) portano in maniera inesorabile a una perdita di qualità generale, nel senso che tutti ormai si buttano sul mercato videoludico nella speranza di guadagnare piuttosto che per passione, ma questo da un punto di vista pratico si traduce anche in una produzione incessante di nuovi prodotti, tra cui è possibile distinguere comunque quelli di qualità da quelli mediocri; ora il discorso della giocabilità potrà sicuramente valere per i prodotti fatti per vendere, quelli per la massa di beoni che li acquistano solo perché c'è il loro personaggio preferito o altro... Ciò non toglie tuttavia che possano esistere titoli (e ci sono, basta sfogliare le pagine di TGM e leggerci le pagelle e i giudizi) di inconfutabile qualità, belli per quanto riguarda l'aspetto grafico ma anche dannatamente giocabili e coinvolgenti...

LE TRE GRANDI VERITA'...

Adamitica redazione di TGM, escludo i rituali saluti e leccatine varie che preferisco lasciare ad altri (inutile mentire: siete semplicemente i migliori e noi con voi perché vi seguiamo... ma quanti siamo????) (tanti. NdD). Vorrei invece esprimere la mia opinione su di un argomento che ultimamente ho visto comparire a sprazzi e mozziconi (!! NdD) sulle pagine della posta: i costi dei videogiochi. Tutto è successo l'altra sera, mentre vedevo il mio programma preferito in TV (nonché praticamente l'unico insieme a Ciro - il figlio di Target -, poiché preferisco quello che il mio PC può proporre), condotto da quella bellissima donna che è Gaia De Laurentiis: Target. Momento dello sponsor con pubblicità di Actua Soccer 2. Stupore e divertimento mi hanno per un secondo pervaso, poiché non avevo ancora visto la pubblicità di UN gioco PER PC come oggetto di un "messaggio promozionale" (quindi non un semplice spot) e la cosa mi ha lasciato con una sensazione strana, come se un corto circuito nei miei neuroni non avesse fatto la scintilla. La mattina dopo, poi, la mia ragazza me l'ha fatto fare, il cortocircuito: avendo visto anche lei il programma, nonostante non gliene freggi proprio nulla di videogiochi (eccetto Rayman, Indy 4 e il Talent Art di TGM) mi ha detto: "che strano vedere la pubblicità di un videogioco in TV!... che poi faceva proprio schifo! No?" (!? NdD) Beh, ragazzi, ve lo giuro: ho capito tre cose, una più importante dell'altra (anche se molto probabilmente ho semplicemente scoperto l'acqua calda), visto che di certe cose se ne potrebbe accorgere anche una persona che di videogiochi che non ne capisce nulla, standoci un pizzico attenta:

- 1) L'avvicinarsi dei videogiochi alla TV (ovvero al mercato di massa) non può che far bene al mercato, poiché si tradurrà in più attenzione da parte del pubblico, più richiesta, minori prezzi. Ovvio che verremo bombardati da schifezze, ma anche da capolavori: al cinema proiettavano SCHINDLER'S LIST, ma proiettavano anche OCCHIO, MALOCCHIO, PREZZEMOLO E FINOCCHIO (inutile dire quale tra i due film in questione sia l'indiscusso capolavoro, vero? NdD). Quindi: tocca a noi (grazie a TGM, se no che ci sta a fare???) fare la scelta, scegliere nel migliore dei modi.
- 2) Questa nostra (o vostra, io magari sono solo un incompetente assoluto) posizione privilegiata ci permetterà di risparmiare un sacco di soldi, consentendoci di fare scelte più accorte con una possibilità di errore pari a zero. Quindi: tenete gli occhi bene a terra, schivando la popò di cane che si trova qua e là.
- 3) Questo sovrappopolamento del mercato non deve essere visto da noi come una cosa negativa (c'è sempre quello che...), visto che la stessa cosa è successa con ogni bene che ora ci circonda: una volta la radio era un bene di lusso, poi lo è stato la TV, poi la videocamera, il videoregistratore, il sistema hi-fi da 300Watt 80hm RMS con sistema di 5 casse con decodificatore Dolby AC-3, il computer, Internet... Prendiamo proprio quest'ultimo: certo, c'è traffico, ma proprio grazie a questo traffico in Rete oggi abbiamo un navigatore grafico che ci permette di spostarci comodamente da un sito all'altro, un client di posta elettronica gratuito a cui non manca nulla, un account di accesso praticamente da ovunque con una telefonata al più settoriale e a prezzi bassissimi (TIN esclusa, scusate, ma devo proprio dirlo! Avevano la possibilità di fornire ottimi servizi a buoni prezzi, e invece hanno preferito dare solo i servizi!!! Io, personalmente, ho scelto chi mi ha dato entrambi). Poi: anche noi siamo stati degli "intrusi": ai tempi del C64, dell'Amiga, del PC, a qualcuno abbiamo sicuramente fatto pensare: "che palle 'sto qui, non capisce proprio nulla di computer! ". Ancora: grazie a questo mercato di massa, i prezzi hanno visto un calo della miseria. Prendiamo i masterizzatori: un anno fa con un milione si comprava un 2x4 (scrittura e lettura), ora allo stesso prezzo si prende un 2x4x6 (riscrittura, scrittura, lettura). Quindi: evitiamo di sputare sentenze. Dando il nulla osta alla pubblicazione del mio indirizzo di posta elettronica (destena@see.it), vi saluto e vi bacio tutti quanti, dal Duspa alla pecorella del pastore che grazie al disco argenteo cammina allegramente per lo schermo beelando e producendo secrezioni a tutto andare... ehm! CIAO!

Marino de Stena.

PS: voci di corridoio: siete l'unica rivista di INFORMATICA (non solo di videogiochi) che spiega i retroscena

del mercato, non riducetele!

PPS: rileggendo: non ho nulla contro Actua Soccer 2, ho raccolto solo l'opinione di una persona che ha visto una pubblicità (a suo dire brutta, viste le immagini).

Ho volutamente posizionato qui questa missiva in quanto le conclusioni a cui il nostro Marino giunge sono in netta contrapposizione con quelle di Duke-Luke. E dove starà mai la verità? Probabilmente nel mezzo, almeno secondo la mia opinione: se da una parte mi fa piacere vedere che i videogiochi si stiano diffondendo un po' a macchia d'olio attraverso il mercato dei mass media, anche per i vantaggi che potrebbero derivarne in termine di costi (per lo meno lo spero per il futuro), dall'altra mi rattrista profondamente che certi idioti (per la cronaca quelli che mi giudicavano sfigato negli anni '80 perché passavo il mio tempo libero a studiare il basic o l'assembler) oggi-giorno dispongano di macchine killer molto più potenti della mia (per la cronaca un bel Pentium 150 (75 x 2) con 32 Mega, computer che per altro soddisfa pienamente le mie necessità del momento!) da utilizzarsi esclusivamente per giocare... Bah, comunque questo ha contribuito a farmi pagare il mio attuale microprocessore solo L. 150.000... Per il resto lascio che si strozzino con il loro Pentium 2 a 266 Mhz...

UN ALTRO STUFO

Cari Lettori di TGM eppoi cara Redazione, cheppalle! Bando ai convenevoli: scrivo per lamentarmi del tenore della posta del suddetto giornalaccio di computer-building e pattume a sei milioni e rotti di colori che "rulla di brutto" (hey se non sapete stare a uno scherzo, beh avete presente Cane Pazzo in Cannonball). Che palle leggere apologie della propria mentalità aperta: "se voglio la violenza per computer, televisione, radio, sono cavolacci miei ma rispetto il tuo modo di pensare e non verrò a giocare a Carmageddon - vedere Harry pioggia di sangue - ascoltare i Dead Kennedys a casa tua" accompagnate da soverchianti grida di sdegno divino e dolore modello "Populous II mentre sadicamente faccio piovere fuoco su chiunque" per dire che la gente è superficiale e tonta ecc. ecc. Voi (cioè i tanti lettori che più volte ne hanno scritto) l'avete dichiarato, come risultato di ragionevoli esposizioni: l'etica non si può basare su assoluti, perché gli assoluti non sono materia di giudizi logici, e pertanto ciascuno, nella libertà consentita e tutelata dalla legge, eserciti, è imperativo, il suo libero arbitrio. Bene. Lo faccia. Ora, comprendo lo sfogo di videogiocatori frustrati, ma in tal caso che credete? che i detrattori del vostro media preferito (e non solo dello scannamento digitale) leggano TGM, e per di più con equilibrate capacità critiche? I preti (e grazie al capperò) leggono Le Ore? Chiamiamoci: l'unico problema, al di là di quello di una eventuale interdizione fisica, è se vi sentite in colpa di fare e pensare secondo quella che voi dite essere la vostra etica socialmente non limitativa; non è detto che sia questo il caso, ma allora perché ripetersi con così poca fantasia sulla posta? Credete che i Bovas abbiano una risposta a tutte le vostre domande? (È tra l'altro, Dave e Paolone, ma quando omettete di rispondere a un paio di punti di una lettera, ve ne accorgete?) (sì, a rivista pubblicata e rileggendo la posta... sigh! NdP). Va bene la dialettica, ma tutto ciò è triste, come i genitori che parlano di sesso ai figli per una corretta educazione sessuale. Più in generale l'evoluzione di qualsiasi cosa: specie, gusti, galassie, vicende umane, è caotica e quindi a noi che viviamo all'interno delle cose, non è lecito produrre giudizi di qualità, ma solo di quantità; non buono o cattivo, giusto o sbagliato ma questo prima di quello ecc. Tuttavia, ci formiamo categorie per tutti i movimenti che ci circondano, perché di carne siamo fatti, luoghi comuni a volte: "la tv fa male", "La politica è corrotta" "I videogiochi se li giri al contrario senti il Diavolo che dice che non ci sono più le mezze stagioni". Giusti o sbagliati, ma comuni: insomma se sono così comuni e vi sentite di dovere dire la vostra, fatelo, ma nella vita di tutti i giorni, non intossicate la posta. Mah, se la gente secondo voi è disinformata, beceramente ignorante, pervicacemente stupida, ed è probabilmente vero perché la 'ggente non ha faccia, siate più costruttivi, chessò, indottrinatela, diventate capi popolo, bruciata, se questo soddisfa il vostro bisogno di consenso, basta che di questo siate consapevoli. Insomma siate solo più costruttivi, visto che a meno che non uccidiate tutti, non siete soli sulla terra. Giusto per essere cattivo, vorrei estendere il mio appello a non tritare la fava, ai tizi che si lamentano con vena nostalgica di programmatori inani, di Bill Gates che, dannatamente pieno di soldi com'è se ne frega, bambini

laidi ecc, non perché possiate non avere le vostre ragioni, ma perché repetita non iuvant e soprattutto pallosae sunt.

La posta non è come un pagina pubblicitaria uguale tutti i mesi, chiaro? E giusto per andare di controtendenza, porgendo pure il fianco alle mie stesse critiche: sì, il computer fa male. Scrivere 'sta cosa sul video m'ha dato il mal di testa, e già che ci sono mi sento anche un po' alienato e totalmente senza entusiasmo, tutto solo per dover restare seduto a vedere il cursore andare avanti, figuriamoci perciò dover giocare a Carmageddon. E ancora: cerco su Internet intavolature per chitarra, e non avendo una stampante a portata di cavo, mi tocca leggerli, chitarra in braccio, sulla ridente faccia di teschio del bidone di scorie tossiche, e questo mi intristisce parecchio. Ma chi l'ha detto che il computer è l'alternativa alla carta? Io voglio dar fuoco alle foreste di tutto il mondo. Senza contare che sull'internet-coso non esiste neppure un mezzo sito sui Green On Red mentre ce ne sono un mucchio su cacchine come [inserite il nome del/la vostro/a cantante/gruppo preferito] (e allora, invece di lamentarti, perché non me realizzi uno tu? NdP). Questo vi da fastidio? Affari vostri. Questo non vi interessa? Beh prima l'avevo detto.

Veramente: tutto ciò mi fa sentire stupido; ma quello che conta è che siete sempre liberi di pensarla come me e quando sarete abbastanza potrò impadronirmi del mondo e schiacciarlo sotto il mio tallone; magari diventare Dio e istituire sacrifici umani. Femminili. Di vergini. Già. Sentitevi liberi di rispondermi. you 're under my power - W. L. Coyot

Marco Pedrana

P. S.: Ho scritto stavolta per un fastidio non necessariamente condiviso da alcuno: spero di tornare a farlo solo per sparare stupidaggini

P. S. 2: Sono riuscito ad arrivare in fondo senza prodigarmi in complimenti. Sono bravo.

Eh no caro Marco, mi spiace proprio dirtelo, ma se qui c'è qualcuno in lizza per diventare il Padrone Assoluto sono io, e, in questo caso, ti assicuro che l'obbligatorietà del sacrificio femminile è un vero e proprio surplus. Scherzi ed eccessivi maschilismi a parte (già vedo gl'insulti delle lettrici - di una in particolare... Suvvia, non siate permalose, sapete che vi amo tutte), lasciami spezzare una lancia in favore dei nostri lettori: che ti piaccia o meno, ci sono sempre quelle due/tre tematiche che riescono a solleticare, meglio di molte altre, la fantasia o lo sdegno del nostro pubblico che, come reazione, prende carta e penna (o apre il mail-client) e ci scrive le sue impressioni. Del resto, non mi pare che tu abbia brillato particolarmente per la novità delle tue argomentazioni: dopo la pars destruens, per capirci, manca la pars construens, la proposta di nuove tematiche su cui discutere. Oddio, a dire il vero ci sarebbe da scrivere un vero trattato sui preti che leggono Le Ore, ma non mi sembra questa la sede adatta (varie ed eventuali vanno indirizzate a Famiglia Cristiana o a L'Aurora della Lomellina, non a The Games Machine). Per cui, caro Marco, scrivici ancora, parlati di qualcos'altro, basta che possa interessare tutti e sicuramente ti pubblicheremo. Dici che vuoi tornare a scrivere per sparare stupidaggini, ok, fallo: il TGM Mail accoglie critiche, lamenti, complimenti, lettere serie e, perché no, anche parecchie stupidaggini, purché siano scritte con intelligenza (a chi intravede una contraddizione, ricordiamo che per scrivere coscienziosamente delle stupidaggini - nel senso di cose che facciano ridere - è richiesta molta meditazione NdBovas). Una cosa però te la salvo: dicevano che il computer avrebbe ridotto l'ingombro della carta. E allora come mai, da quando il PC alberga fieramente sulla mia scrivania, la presenza di fogli, appunti, stampati, depliant e tutto il resto è aumentata vertiginosamente? Colpa mia che non metto mai in ordine?

A PROPOSITO DI KILLER BOY...

Come predetto il mese scorso, l'articolo di cronaca nera scritto da Romagnoli per "Il Giorno" (poi riprodotto anche sulle pagine della nostra posta) non ha mancato di suscitare le prime reazioni, a partire dall'incredulità per arrivare ai primi tentativi di una più profonda interpretazione. Da chi si pone domande sull'opportunità di proporre un argomento simile, si

passa a chi addirittura cerca di andare un po' più in là, d'ipotizzare su quanto possa essere capitato in quella casa "come mille altre", apparentemente normale "come mille altre". Anche questo mese noi Bovas non interverremo (se non con qualche noticina qua e là), perché pensiamo che la cosa debba rimanere in pasto a voi per qualche tempo ancora...

(1) Ehilà, ragazzacci (con questo inizio mi sono giocata la pubblicazione) come già vi sarete resi conto da soli non sono ancora guarita (vedi TGM n. 102). Vi scrivo semplicemente per ricambiare i saluti di ByeR & Danke; mica posso fare la figura della maleducata, no? Ma già che ci sono ne approfitto per dire anche qualche altra cosa. Questo mese, come gli altri del resto, dopo aver trascinato il mio edicolante sull'orlo di una crisi di nervi a furia di domandargli "È uscito TGM?", sono riuscita a venire in possesso della vostra più che ritardataria rivista. E, data una rapida scorsa generale al suo contenuto, mi sono tuffata nelle pagine della posta, un po' per vedere se c'ero anch'io (grazie, troppo buoni), ma soprattutto perché mi diverte curiosare intorno a quel che frulla nella testa degli altri lettori, gustare i relativi giudizi di voi Bovas e, last but not least, riflettere e possibilmente discutere sui diversi argomenti trattati. Solo che stavolta qualcosa non ha funzionato: quando ho finito di leggere il pezzo riguardante Good Boy e Space Boy (ovvero: Allarme negli USA) e la vostra risposta, in cui chiedevate a noi lettori di vestire i panni di "postaioli", ammetto di essermi trovata un po' a disagio; non so se avete presente la sensazione che si prova quando ci si accorge che evidentemente ci è sfuggito qualcosa... Il problema è che non sono riuscita a capire su che cosa dovremmo discutere: sul ruolo che ha avuto il computer nell'episodio in questione? Perché se è così dovremmo parlare anche di quello che hanno avuto la televisione, la radio e i libri, poiché credo che l'incidenza di questi mezzi di comunicazione sull'intelletto umano sia analoga. Space Boy infatti è stato lasciato libero di navigare in Internet, ma anche di guardare qualunque cosa trasmettesse la TV, di leggere ciò che gli capitava tra le mani, di ascoltare indiscriminatamente quel che voleva, e di fruire di ogni cosa a suo piacimento. Più che libero è stato lasciato solo. È dunque ovvio che il problema non è da cercare negli oggetti sopraccitati (che facciamo, li censuriamo tutti?), ma nell'(ab)uso che se ne fa. In questo modo però si torna al discorso della mancanza di criterio nella creazione o scelta dei metodi interpretativi, i famosi schemi mentali che voi condannate e che io invece ritengo utili per riuscire a trovare un equilibrio in questo mondo caotico, purché presi per quel che sono: degli strumenti, e non dei dogmi, da analizzare e modificare volta per volta a seconda delle esigenze. Mi sembra ripetitivo parlarne ancora, come pure trovo infruttuoso continuare a dibattere sull'assenza (in questo specifico caso anche fisica) degli educatori, che ostinatamente si rifiutano di accettare il cambiamento che c'è innegabilmente stato nelle nuove generazioni (a cui il "perché si" non è più sufficiente) dal momento che significherebbe mettersi in discussione, e di adeguarsi ai loro interessi (per poter condannare bisogna prima conoscere). Vi prego di fare un po' di luce, perché l'articolo messo così non ha molto senso, almeno per me. Baci baci

Sabina F. - Roma

P. S. Riguardo alla risposta che mi avete dato sempre sul n. 102: a) provo a indovinare qual'è stato il vostro primo pensiero?; b) deduco che voi maschietti non solo non volete tutto, ma non lo volete neanche subito (hehehe) (tsk tsk, hai mai sentito parlare del semplice concetto di "ci vuole pazienza"? NdP); c) ma chi frequentate, oltre a Biancaneve e Cappuccetto Rosso? (non lo so, io non le ho mai viste: sono sempre uscito col Lupo Cattivo NdP); d) di solito non nasce interesse per cose che non si conoscono affatto, e le bambine è difficile, data la cultura vigente, che abbiano mai avuto un incontro ravvicinato di nessun tipo con computer e videogiochi; perciò se voi bambini vi sforzaste di coinvolgere le femminucce evitando di farle sentire dei pesci fuor d'acqua... ("vieni a vedere la mia collezione d'immagini GIF con tutte le farfalle"? NdP)

(2) Ciao Bovas. Ho letto la lettera intitolata "Allarme negli USA", e ne sono rimasto molto colpito. Ho allora deciso di riscriverla ma capovolgendone le intenzioni. Credo di aver fatto un buon tentativo e così ve la posto. I complimenti non ve li faccio, anche perché li ho fatti in tutte le altre mail che non mi avete mai pubblicato. Ah, vi autorizzo a rendere pubblico il mio indi-



rizzo e-mail. Buona lettura.

Era un normale pomeriggio a Jackson Township, in New Jersey. Edward, Good Boy d'ora in poi, era uscito presto di casa, alle tre di pomeriggio, per andare a vendere delle caramelle e riuscire così a vincere un walkie talkie messo in palio dalla scuola. Sam, per noi Space Boy, era solo in casa, i suoi genitori tanto per cambiare erano andati fuori per il week-end, e, come spesso faceva di pomeriggio, si era collegato a Internet, in cerca di una chat room in cui trovare qualcuno disposto a parlare con lui, e non a prenderlo in giro per la sua goffaggine o per i suoi brufoli. Non trovava mai nessuno con cui parlare, il suo unico amico lo aveva abbandonato tre anni prima, schierandosi dalla parte degli altri, quelli che lo sottevano vedendolo giocare a basket nel cortile di casa, quando il pallone andava dalla parte opposta a quella verso cui lui lo tirava e lui si chiedeva come mai si rifiutasse di obbedirgli, dimostrandosi invece docile nelle mani degli altri ragazzi. Gli altri ragazzi che non si sedevano mai accanto a lui in autobus, perché lui aveva la giacca, e sembrava un damerino e un secchione, e rimanevano dietro a sbotterlo e a ridere alle sue spalle. E non lo lasciavano in pace neanche quando giocava a hockey per strada, e non riusciva a segnare un punto per la sua squadra, mentre invece quelli per la squadra avversaria era bravissimo a farli. Così aveva pensato che non ci fosse niente da fare, e aveva gettato la spugna. Non cercava più di piacere agli altri, ormai convinto di essere lui l'incapace a farsi accettare, e non gli altri gli incapaci ad accettarlo. E da tre anni l'unico disposto ad ascoltarlo era il mondo elettronico con cui parlava ogni giorno, trovando sempre argomenti interessanti, e il suo unico mezzo di comunicazione era diventata la tastiera del computer; era capace di passare delle ore lì davanti, ad aggiustare e modificare, anche leggermente, la sua home page, a cambiare la sua vecchia foto con una scattata durante l'ultima estate, che raffigurava lui, solo, e un lago sullo sfondo. Quel pomeriggio passo da casa sua Boy. Suonò il campanello. Gli si aprì la porta. Space Boy gli chiese cosa volesse, e Good Boy rispose chiedendogli se volesse qualche caramella. Gli spiegò allora che se avesse vinto una gara indetta dalla sua scuola, gli avrebbero regalato un walkie talkie, e con quello si sarebbe messo in contatto col mondo intero. Space Boy rise per l'assurda idea di mettersi in contatto col mondo intero solo con un banalissimo walkie talkie; invitò allora Good Boy a vedere cosa poteva veramente annullare a pochi secondi le distanze fra i cinque continenti. Lo fece entrare e gli fece vedere il suo computer. I due cominciarono a parlare, a fare conoscenza. Ma dopo un po' anche Good Boy decise di prenderlo in giro: non voleva restare in casa davanti a un computer che si collegava con dei caratteri che rispondevano a delle domande, caratteri senza consistenza, senza voce, completamente anonimi. Space Boy, si sentì deriso, si sentì ferito; ma ancora di più la sua rabbia fu accresciuta quando Good Boy cominciò a confutare il ruolo del computer nella vita di Space Boy. Il discorso si protrasse per alcuni minuti, poi Space Boy non ebbe più la forza di resistere; la sua coscienza si annullò, in balia della sua ira. Violentò Good Boy e lo uccise, poi, sotto la pioggia, lo andò a seppellire, proprio come facevano i killer nei telefilm. Fece ciò che fece senza coscienza, senza capire di farlo; era tutto come una storia, come quelle immagini che si possono cambiare nel suo sito. Da quel momento tutta la sua vita si trasformò in qualcosa che non lo riusciva a toccare, ormai lui viveva solo nel mondo digitale, e ciò che riguardava il reale non lo coinvolgeva minimamente. E quando vennero a prenderlo i poliziotti e gli dissero che non avrebbe potuto portare con sé il computer, fu come se qualcuno avesse spento l'interruttore: non l'avrebbero condannato a morte, e quell'interruttore, prima o poi sarebbe stato riacceso, e lui sarebbe tornato a parlare con gli altri computer, con gli altri suoi simili, gli unici che capivano ciò che diceva, ciò che provava, e, soprattutto, ciò che era, cosa che nessuno, mai, neanche i suoi genitori, avevano mai capito.

Andrea JPS Caponio

OSSIMORI

C'era una volta un giovane vecchietto, astuto quanto stupido, che viveva in una lussuosa baracca. Un giorno, dopo essersi svegliato felicemente con un conato di vomito, decise di dare una svolta alla sua piatta, avventurosa vita. Prese la valigia, la riempì di nulla, e andò in una metropoli, un paesino di campagna; era la prima volta che si spostava da casa, ed era così felicemente triste, che non sapeva cosa fare. Ormai depresso da una gioia assurda, solo come uno stormo di uccelli, iniziò a farla finita. Si arrampicò fino alla cima di un profondo fossato, e cominciò a urlare un silenzio pieno di sofferenza, frasi senza senso, ma molto logiche, tipo: "Voglio morire, ridatemi la vita". Naturalmente, però per caso, passava di lì una bellissima bruttona, vestita a festa come ci fosse un funerale. La ricca disgraziata, si innamorò subito di quell'orrendo individuo, tanto che cercò di aiutarlo alla discesa, sollevandolo, o comunque, soffocandolo da quel magnifico, piccolo, dolore, immenso che provava. Non ci riuscì. Il bambino decrepito, ora era lì, senza morte, in fondo alla cima di un colle. L'anziana ragazza sentì allora un vuoto colmabile scendere giù per la testa, una sensazione di tristezza così grande che la felicità mai le aveva donato; tutti potevano sapere cosa non pensasse, perché ognuno e nessuno di noi capisce cos'è la vita, non capisce cos'è la morte.

Indescrivibili Bovas, sono un vostro "affezionatissimo lettore che visse quando avevate undici anni" (totale 8 anni, visto che ora ne ho 19). Volevo solo dire la mia per quanto riguarda il tema: "opinione pubblica verso il computer". Beh, quale è il mio pensiero? Ragazzi, questa è la vita!!! Nulla di più semplice; noi siamo i primi che identificano una persona, che giudicano e quindi classificano qualcuno, solo, ad esempio, per la musica che ascolta, per i vestiti che indossa... i pregiudizi fanno parte della realtà sociale. Perché arrabbiarsi!? (o, non capite male, non si deve "abbozzare", ma capire che spesso, la gente parla per ignoranza o per paura). Ora la smetto con queste frasi fatte (anche se la semplicità va spesso in sintonia con la verità...), continuate a passare il

THE BEST JAPANESE ANIMATION



SOLO NELLE MIGLIORI VIDEOTECHÉ E FUMETTERIE

© & © 1995 Tatsuya Egawa/Shuei-sha-KSS



DYNAMIC ITALIA

PRODOTTO SOLO PER LA VENDITA - VIETATO IL NOLEGGIO
Distribuzione: Terminal Video-Italia - Via Larga, 15/E - 40138 BOLOGNA - Tel. 051/735319

tempo davanti un monitor, se volete, o a uscire con qualche amico e/o ragazza, sempre se volete, fregandovene altamente di chi vuole ad ogni costo standardizzare ogni cervello umano (ecco spiegato il significato della precedente storiella) (non è vero nulla perché è frutto della mia febbre, e basta.....). Vi ringrazio per l'attenzione concessa

Daniele F.

P.S. Complimenti per il lavoro, continuate così, siete grandi, love and peace, bye bye, T.V.T.T.T.B. (controllatina al termometro... però! 39°, altri due e vinco un paio di scarpe...)

Nella speranza che la febbre nel frattempo ti sia passata, posso solo farti i complimenti per la genialità del pezzo sovrastante, limitandomi a dire che concordo sostanzialmente con tutto il resto. L'unica perplessità che permane, è che non hai minimamente incoraggiato nessuno a fare ciò che, forse, migliorerebbe un po' la situazione: educare il vicino. E' facile dire "siamo tutti razzisti..." (perché in fondo chi classifica gli altri in base a QUALSIASI termine di paragone, è un razzista: non si chiameranno "bianchi" e "neri", ma "metallari", "discotecari", "liceali", "laureati", "ricchi", "poveri", "redattori di riviste di videogiochi", ma sempre razze sono), diventa più difficile aggiungere "...l'importante è tollerarsi a vicenda". piuttosto che "...fregiamocene" come hai fatto tu. E si comincia proprio discutendo con l'amico o con il vicino di casa...

DIRITTO E ROVESCIO

Testing memory ... OK CPU 8086 - 8087 ... FOUND (maybe) Loading Windows 95

Comiciissimi Bovas, Mi piacerebbe rispondere a Michel "MJL" Lotti riguardo alla lettera pubblicata sul numero 102. Vorrei citare una nota pubblicità (peraltro tremenda) con un "prevenire è meglio che curare", infatti, cercando di non perdersi nella morale di stato, il compito di una legislazione è quello di evitare i problemi e non di metterci sopra una pezza. Mi spiego meglio: se io mi impasticco e, uscendo dalla discoteca, stendo un tipo perché voglio mostrare agli amici i cavalli del mio Cosworth (ma una Uno 45 è più che sufficiente), io vado in prigione e l'altro va sottoterra. La legge mi ha punito, ma... La stessa cosa la posso fare con l'alcool, è vero, ma questo (a dosi moderate) non implica una perdita del controllo e di conseguenza una pericolosità per gli altri o per sé stesso, per le droghe non ci sono vie di mezzo, o sei fatto o non lo sei. Riguardo ad aborto ed eutanasia (non dico di esserne contrario) il problema è l'affermazione che riguardino solo il singolo individuo ("Dei delitti e delle pene" di Beccaria, per la seconda). Non è vero che una persona dev'essere libera di scegliersi una strada qualunque purché non arrechi danno agli altri, uno spacciatore, seguendo questo ragionamento, non compie niente di male, infatti lui reca danno solo in potenza (nessuno ti costringe a comprargli la roba), allora gli spacciatori sono legali??? Per la censura il discorso è diverso: tralasciando il fatto che Carmageddon deve una grande fetta delle copie vendute alla pubblicità dei media lontani dal campo informatico, nessuno monterà un tridente sulla propria Panda, ma l'argomento è trattato in maniera volutamente troppo forte. Se io programmassi un gioco in cui bisogna tirare i sassi dal cavalcavia o, meglio ancora, un clone di Doom dove i mostri sono gli extracomunitari cosa diresti? Tu sicuramente non imiteresti l'eroe elettronico che impersoni nel gioco, ma non penso che ciò sia palesemente vero per un ragazzo di 12-13 anni. Molte volte la censura è ridicola (gli OAV di Kimagure Orange Road trasmessi dalla Mediaset per esempio), ma non è inutile, una canzone che dice: "Auschwitz è stata la più grande opera dell'uomo" non la censureresti? Io non ci penserei due volte. Uno degli Oasis (purtroppo non ricordo chi) ha detto che si droga abitualmente perché gli piace e si sente meglio, dopo averlo sentito io non ho iniziato a farmi canne, tu forse neanche, ma i loro fans più giovani che cosa possono aver capito se non che la marijuana non è poi quel grande male, uno spinello non ha mai fatto male a nessuno anzi ci si sente più in forma, allora perché non provare?

Guru meditation Software failure.

Bjorne

Caro Bjorne, mi sembra che tu, nelle ultime righe e più in generale in tutta la lettera, abbia dimenticato una questione fondamentale: la libertà, prima di tutto, significa parlare. La democrazia, poi, è un concetto di società fondato proprio sulla libertà, di conseguenza

affinché una legge sia considerata 'giusta' è necessario che sia approvata da una larghissima maggioranza del popolo, di chi, cioè, quella legge dovrà rispettarla e farla rispettare onde proteggersi dagli abusi. Questo, in generale. Veniamo ai casi particolari. Droghe leggere: per quanto io (Paolone) sia fondamentalmente contrario all'uso delle medesime, e mi dia anche particolarmente fastidio vedere qualcuno "farsi" o, peggio ancora, vantarsi di farlo abitualmente (per tutta una serie di motivi miei che non è la sede giusta per spiegare), non posso essere contrario di principio alla loro liberalizzazione, previa, ovviamente, valutazione di tutti i rischi (fisici e morali) che essa potrebbe comportare. In sostanza, se 1) l'uso di droghe leggere riguardasse solo l'individuo, 2) non arrecasse nessun tipo di pericolo per tutti gli altri, 3) lo Stato ci guadagnasse pure, alleggerendo un po' il carico fiscale a chi come me ha deciso di "non farsi", non vedo perché la vendita di certe sostanze debba restare in mano a organizzazioni criminali. Si faccia una seduta in parlamento, si valutino attentamente tutti i pro e i contro, si faccia una giusta campagna di sensibilizzazione, si chieda alla gente cosa ne pensi, e si agisca di conseguenza. Costa tanto? Meno di qualche morto ammazzato da un racket o da un'overdose di chi "ha iniziato per provare, con un semplice spinello". Idem sulla censura. Se ne deve parlare. La domanda è: "un film, un videogioco, una canzone, possono essere considerati istigazione a delinquere?". Avrà ragione il buon senso della stragrande maggioranza degli individui, o dovremo per forza ascoltare i deliri degli psicologi, degli intellettuali politically-correct, dei moralisti in erba e dei giornalisti alla ricerca dello scoop (a proposito, leggetevi su PC Action la mia rubrica "Game Over", potrebbe essere rivelante...)? Come sempre, la parola a voi lettori.

NON SOLO I VIDEOGIOCATORI SI DROGANO...

Stramiticissimissima compagine, sono ancora io, il prode Pepo! Spedisco questa missiva per segnalare un altro caso di dannosa pubblicazione. Ricordate quel bell'articolo sui cartoni che portano alla droga??? Bene, ho individuato un caso analogo, stavolta riguardante la poesia italiana, un caso eclatante, seppur espresso velatamente... Qui di seguito riporto la famosa (ma quando...) poesia di Umberto Saba "Il ritratto della mia bambina" seguita dalle delucidazioni dei messaggi con cui il poeta induce i ragazzi alla droga e alla prostituzione...

La mia bambina con la palla in mano,
con gli occhi grandi colore del cielo
e dall'estiva vesticciola: "Babbo
- mi disse - fammi uscire oggi con te".
E io pensavo: Di tante parvenze
che s'ammirano al mondo, io ben so a quali
posso la mia bambina assomigliare.
Certo alla schiuma, alla marina schiuma
che sull'onde biancheggia, a quella scia
ch' esce azzurra dai tetti e il vento sperde;
anche alle nubi, insensibili nubi
che si fanno e disfanno in cielo;
e ad altre cose leggere e vaganti.

Sul primo verso non mi sembra che ci siano bisogno di chiarimenti. I successivi due sono direttamente subordinati al primo in quanto l'autore descrive l'espressione della bambina dovuta al suo dilettersi con l'oggetto di cui sopra e il suo abbigliamento alquanto povero (praticamente non ha niente addosso). Nel discorso diretto viene espresso chiaramente il desiderio della lasciva bambina a cui il padre reagisce pensando proprio a cosa può assomigliare la sua bambina... (un aiutino: inizia per P, finisce per A e sono sette lettere). Riguardo alla SCHIUMA poi tutti avranno capito a cosa il grande (ma perché scrivo tutte queste cretinate???) poeta faccia velatamente riferimento. Ma ora la storia si fa sempre più bella. Come si può vedere il fumo azzurro se non assumendo qualche sostanza non bene identificata? Il riferimento a queste sostanze è ripreso in seguito nel verso in cui Umberto afferma che le nubi si FANNO e DISFANNO in cielo... Non ho parole poi per descrivere l'ultimo verso in cui si fa chiaro riferimento agli spinelli (che sono appunto droghe leggere e vaganti, nel senso che girano come non mai per le strade e le scuole) e in cui il poeta si scopre definitivamente. Avete visto a cosa può arrivare la mente umana? Sono senza fiato...

Pepo.

Sono davvero senza parole, ma tuttavia fiero che il nostro esempio possa portare allo smascheramento di queste nefandezze anche da parte dei lettori... Anzi, vi dirò di più: stiamo valutando l'ipotesi di creare un numero verde attraverso il quale anche voi possiate informarci di questi veri e propri abusi intellettuali... Il materiale pervenuto finirebbe direttamente tra le pagine di BovaByte, vero e proprio strumento di destabilizzazione e di denuncia delle ingiustizie nelle mani sapienti dei vostri Bovas preferiti...

TRUFFE CHE CORRONO SUL FILO DEL TELEFONO...

Eccomi qua. E' un anno giusto che leggo TGM (sono un ex lettore di Console Mania) e sono alla mia prima lettera. Tralasciando i lecca lecca, vi scrivo prendendo spunto da un fatto che mi è capitato pochi giorni fa: verso il 15 di Ottobre ho ricevuto una lettera alquanto fantasiosa, che mi spiegava come poter guadagnare fino a 100 milioni mandando 5000 lire a vari indirizzi, i cui destinatari avrebbero mandato i loro soldi ad altri, seguendo elenchi di indirizzi ai quali sarebbero stati aggiunti i propri nomi. Ovviamente (o no? Magari qualcuno purtroppo ci casca) mi sono fatto una sonora risata, avrei scritto una miriade di insulti a chi mi ha mandato quella scemenza di mail, ma ho creduto meglio ignorare tutta la questione. Pochi giorni dopo me ne arriva un'altra, che mi racconta di gente che non ci credeva e che ha guadagnato parecchi milioni. E giù a ridere. Quello stesso giorno mi arriva un'ennesima mail, dove un gruppo di fantomatici difensori degli scemi che abboccano a queste mail mi avvertono del pericolo che sto correndo. Passano due giorni ancora e arriva un'altra mail di questi ultimi, con pesanti insulti a me e ad altri, perché secondo loro abbiamo aderito. Infine giunge alla mia mailbox una lettera di scuse, perché chi ha scritto gli insulti ha scoperto di essersi sbagliato. Tra gli indirizzi a cui questi hanno scritto la mail offensiva scorgo per caso l'indirizzo di LaSpada, così ho pensato di chiacchierarne un po' su TGM segnalando questo caso. È possibile che ci sia gente che si collega a Internet per fare questi giochetti stupidi e fregare le persone? Ora mi chiedo se quello che mi è capitato sia stato solo uno scherzo (come facevano i "difensori degli indifesi" a sapere esattamente a chi venivano scritte le lettere dopo soli pochi giorni?) oppure purtroppo esistono delle persone che credono di truffare così facilmente la gente? Mi piacerebbe che anche altri lettori intervenissero, e vorrei sapere cosa ne pensa LaSpada, cui credo siano capitate le mie stesse cose. Ciao a tutti, siete fantastici.

Simone.

Beh, cosa dovrei dire io? Ogni giorno mi arrivano mail dell'ipotetica catena di S. Antonio, molto probabilmente spedite da tanti simpatici lettori della rivista, a cui ho provveduto a rispondere con il giusto carisma... Non mi intendo in modo particolare del giochetto delle liste da te riportato, alcune persone mi avevano perfino giurato che la cosa funzionasse ma non mi sono mai fidato e di conseguenza non ho mai aderito a cose di questo genere... Per quanto riguarda il comitato di salvaguardia degli allocchi lecito pensare che siano le stesse persone, come cavolo avrebbero in altro modo fatto a conoscere i destinatari delle missive? Ti informo, oltretutto, che è possibile indirizzare mail fasulle (sfalsando l'indirizzo del mittente) in modo che sembrino del tutto autentiche (non chiedetemi comunque come si fa, spiegandovelo contribuirei solamente ad accrescere questo fenomeno). Il consiglio che posso dare a tutti è di interrompere questo tipo di catene mediante il simpatico cestino di Windows...

CONCLUDENDO

Una posta finisce, un anno finisce... presto finiranno anche il secolo e il millennio, per non parlare del decennio! Ma noi saremo sempre qui, anime dannate, anche dopo l'apocalisse. E, con quest'immagine allegra, auguriamo a tutti un felice Natale e un altrettanto probò 1998! Augurz!!!

Noi Bovas