

NUOVA INCARNAZIONE PER LA
SENTINELLA DI CRAMMOND

THE GAMES machine

POPULOUS 3

Intervista esclusiva
per il nuovo gioiello Bullfrog

THE RING

Dalla Slovenia
il nuovo progetto Cryo...

STAR TREK - KLINGON GUARD

Sotto il segno di Unreal

THE FIFTH ELEMENT

Dal film di Besson
ai nostri monitor

MAX 2

L'ennesimo contendente
al trono di Red Alert?

MICROMACHINES V3

Anche su PC un pezzo
di storia Playstation

Earthworm Jim 3D developed by VSI Interactive plc. Software Engine copyright © VSI Interactive plc. Software Engine copyright © VSI Interactive plc. All Rights Reserved. Earthworm Jim 3D additional characterisation by VSI Interactive plc © Interplay Productions Ltd. Interplay and Interplay logo are trademarks of Interplay Productions. All Rights Reserved. All other trademarks are properties of their owners.



EARTHWORM JIM 3D



REQUISITI DI SISTEMA PER VERSIONE PC

- Pentium 133 Mhz con scheda 3D
- Pentium 166 Mhz senza scheda 3D
- 16 Mb di RAM
- CD ROM 4x



E' Lui! E' tornato!

E questa volta è fuori controllo!

Il signore degli anellidi ha letteralmente perso la testa!!

Earthworm Jim si presenta alle nuove generazioni con una prorompente grafica 3D, incredibili puzzle e una comicità senza precedenti.

- 13 nuove armi originali per sbarazzarsi anche dei nemici più agguerriti.
- 6 ambientazioni uniche per esplorare la mente di Jim e aiutarlo a ritrovare il controllo.
- Incredibili e strampalati nemici in sintonia con l'atmosfera dei livelli.
- Completa libertà di movimento e di interazione con gli scenari di gioco.



HALIFAX SpA - Via Biscoglio, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

CONFLICT: FREESPACE THE GREAT WAR™



"Avere a disposizione 11 wingmen non è da tutti i titoli".
"Le possibilità di interazione che trovate in Freespace non le trovate in nessun altro titolo in questo momento".
"Un simulatore spaziale dallo storyboard dinamico, dalla grafica mozzafiato e dall'incredibile interazione".

PC Game Parade giugno votazione: 92/100

"...si tratta di un ottimo titolo, in grado di insidiare il trono dei simulatori spaziali, sul quale sono adagiate le serie di Wing Commander e di Tie Fighter..."
"...sicuramente un titolo imperdibile..."

ZETA luglio votazione: 8/10

Interplay

REQUISITI DI SISTEMA

MINIMI:

- Pentium 133 con scheda acceleratrice 3D o Pentium 166 senza scheda acceleratrice 3D
- Windows 95/98 con DirectX 5.0 o Windows NT 4.0 con DirectX 3.0
- 32 MB RAM
- 45 MB di spazio libero su HDD
- 100% mouse Microsoft compatibile

RACCOMANDATI:

- Pentium 200 con scheda acceleratrice 3D
- 48 MB RAM
- Joystick
- Scheda video PCI o AGP con 2 MB di RAM



Chi non ha mai sognato di salire a bordo di un caccia dei ribelli, lanciandosi in una missione ai limiti dell'impossibile per sconfiggere i malvagi guerrieri dell'impero? O meglio ancora, impersonare i cattivissimi seguaci dell'imperatore e spazzare via tutti quei debolissimi e patetici umanoidi della federazione galattica? Con Conflict: Freespace tutto questo diventa realtà!

Salta a bordo di una astronave intergalattica, ce ne sono 60 tipi diversi, ognuna con le sue caratteristiche peculiari di velocità, resistenza, scudi e armi. Questa volta non sarà così facile: l'intelligenza artificiale dei piloti avversari è stata curata fin nei minimi dettagli, cosicché i nemici non attaccheranno a testa bassa, ma cercheranno il modo migliore per eludere i tuoi attacchi e per rispondere al fuoco...e se si troveranno in difficoltà, potranno chiamare rinforzi!

Ma non disperare, anche tu potrai fare altrettanto: i tuoi compagni saranno pronti a venire in tuo aiuto quando ce ne sarà bisogno. Decine e decine di missioni ti permetteranno di salire di grado, scalando le vette della gerarchia spaziale fino all'ambito posto di ammiraglio.

- Grafica totalmente in alta risoluzione, con incredibili effetti sonori e visivi.
- Avanzatissima intelligenza artificiale, i piloti eseguiranno manovre evasive per evitare i tuoi attacchi.
- Moltissimi filmati e una storia dinamica e coinvolgente.
- Editor delle missioni! Crea le tue missioni per una giocabilità infinita!
- Fino a 12 giocatori contemporaneamente in rete tramite IPX e TCP/IP.
- Conquista il primato mondiale, una speciale statistica verrà aggiornata quotidianamente in internet!



Conquistati il tuo spazio!

MICRO PROSE
www.microprose.com



X-COM INTERCEPTOR

Per chi ancora non lo sapesse, X-COM è l'unità da combattimento che ha l'ingrato compito di difendere i pionieri dello spazio. E questa è la quarta edizione di una fortunata serie che ha portato l'uomo nell'universo e gli ha dato spettacolari scontri stellari e ardui compiti strategico-gestionali da cui dipende la sua sopravvivenza...

Il genere umano, infatti, è stato costretto a lasciare la Terra in seguito ad apocalittiche catastrofi ambientali e ora sta cercando nello spazio... uno spazio in cui vivere. Ma si deve scontrare contro gli alieni più feroci e le loro incredibili astronavi in 3-D, in asprissime guerre spaziali e su cinque livelli di difficoltà. Chi vincerà?

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Pentium 133 (scheda 3D) oppure Pentium 166 (senza scheda), 16 Mb RAM (raccomandati 32 Mb RAM), Win '95.



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde
167-821177

www.leaderspa.it

©1998 MicroProse Ltd. X-COM è un marchio registrato di MicroProse Limited. X-COM Universe e gli altri elementi sono copyright MicroProse.



Qualità Interattiva.

EDITORE:

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

DIRETTORE RESPONSABILE:

Roberto Ferri

ferrixol@galactica.it

DIRETTORE ESECUTIVO:

Massimo "Max" Reynaud

lestat@digibank.it

CAPOREDATTORE:

Stefano Silvestri

ssxol@galactica.it

REDATTORI:

Marco Auletta
Alex Rossetto
Andrea Della Calce
Mirko Marangon
Massimo Marino
Massimo Nichini
Massimo Svanoni
Marco Re Depaolini
Mauro Bossetti
Alessandro La Spada
Davide Solbiati
Davide Corrado
Paolo Besser
Stefano Lisi
Jacopo Prisco
Stefano Gaburri
Claudio Todeschini
Massimo Triulzi
Andrea Fattori
Matteo Esposito
Raffaele Sogni, Fabio Simonetti

rullaxol@galactica.it
alexol@galactica.it
maoxol@galactica.it
tmbxol@galactica.it
maxime@webzone.it
nkzxol@galactica.it
xamxol@galactica.it
red@digibank.it
bossxol@galactica.it
alaspadaxol@galactica.it
shazam@galactica.it
konradxol@galactica.it
paolone@besser.it
duspaxol@galactica.it
sandman@galactica.it
stepanxol@galactica.it
ciccio@infosfera.it
triulzi@planet.it
ook42@hotmail.com
teosoft@tin.it

TGM MAIL:

Tgmmail.xol@galactica.it

SEGRETARIA DI REDAZIONE:

Roberta Zampieri

REDAZIONE:

Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20121 Milano
Tel. (02) 87 85 12 (6 linee r.a.) - Fax (02) 87 85 67
Videotel Mailbox: 221707460

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE:

Bellafante Designer
Via Pordenone, 15 - 20132 Milano
Fax (02) 215 56 62

FOTOLITO:

IPS S.r.l.
Via Mincio 20/1 - Milano

STAMPATORE:

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

DISTRIBUZIONE:

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

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ:

SpazioTre - Piazzale Archinto, 9 20159 Milano
Tel. (02) 69 00 12 55 - 69 00 12 77

ARRETRATI E ABBONAMENTO:

Solo con versamento su c/c postale n. 19551209 intestato a
Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Tel. (02) 87 85 11
Arretrati: il doppio del prezzo di copertina

Abbonamento a 11 numeri:
Versione su carta £ 60.000
Versione con CD-ROM £ 149.000

Registrazione NUMERO 597 DEL 19/09/1988
presso il tribunale di Milano

12 luglio 1998. Il solito afoso pomeriggio che ti si appiccica addosso, mentre la città si riprende sonnolenta dai bagordi del sabato sera e Schumacher viene fuori vincente, seppure con una doppia botta di fortuna da vero campione, dall'inondazione di Silverstone; il mondo intero, nel frattempo, attende uno di quegli appuntamenti che segnano un quadriennio: la finale mondiale fra Francia e Brasile. Nessun pronostico - è un periodo che proprio non c'azzecca - nessun tifo particolare, speriamo solo in una bella partita. L'Italia ha già salutato, questo si sa. La Coppa da vincere, e secondo me a mani basse, era quella di 4 anni fa, per quest'edizione potevamo solo sperare in una serie di circostanze fortunate. E invece... Ancora ai rigori, doveva essere destino... Così come, forse, era destino che proprio il da me tanto bistrattato Albertini si segnalasse per una delle più belle prestazioni che gli abbia mai visto fare e andasse a tirare quel rigore che, statisticamente, più pesa ai fini del successo finale: il secondo tiro, tantopiù dopo un errore degli avversari, è in assoluto quello che per nessuna ragione va sbagliato, quello che può davvero rompere gli equilibri psicologici... Ed ecco che il buon Demetrio, reinventatosi calciatore, decide di tirare da fermo, alla Maradona, perché è così che calciano i più grandi campioni di quello sport che, a mio avviso inspiegabilmente, gli ha concesso fama, successo e soldi... Inutile recriminare per gli errori dal dischetto, o per la pressapochezza tattica ma soprattutto intellettuale del nostro esimio allenatore, la squadra non c'era e la meschina sofferenza contro la Francia avrebbe potuto essere una delle più sonore batoste della nostra storia calcistica se solo contro avessimo avuto un attaccante che potesse essere chiamato tale. Sarà per la prossima volta, con tanta mestizia nel cuore.

Cambiamo discorso e arriviamo a quella che, per la storia di TGM, è una novità assoluta: il numero di agosto! Come già anticipato, per quest'anno non si tratta di un'uscita "in numerazione regolare", ma soltanto di uno speciale pensato per tenervi compagnia fino al prossimo settembre. Dando però un rapido scorcio al timone, considerato anche il tempo che abbiamo avuto a disposizione, mi sembra che non ci sia di che lamentarsi, visto che a una serie di anticipazioni piuttosto importanti (vedi quella di Populous 3) siamo riusciti ad aggiungere tutte quelle recensioni che per ragioni di tempo o di spazio sono saltate sul tradizionale numero doppio estivo.

Cos'altro aggiungere? Ah, una cosa molto importante: allegato a questo speciale troverete anche un numero arretrato di PC Force, la nuova testata della Xenia Edizioni dedicata principalmente a trucchi e soluzioni, ma comunque interessante fonte di informazioni di compendio a TGM. Quale modo migliore per scoprire insieme cosa è in grado di mettere assieme ogni mese il prode Della Calce? Buona - doppia - lettura a tutti e ancora buone vacanze.

Max Reynaud

VOCI DI CORRIDOIO	8	PC	
PREVIEW	14	ARMY MEN	59
REVIEW	51	BURNOUT	79
AMIGA NEWS	81	MAX 2	54
HARDWARE	86	MICROMACHINES V.3	71
TALENT SCOUT	88	NAM	75
TIPS	90	PANZER COMMANDER	67
BOVABYTE	104	REDNECK RAMPAGE RR	77
MUSIC MACHINE	109	SENTINEL RETURNS	51
TGM MAIL	113	XENOCRACY	63
		AMIGA	
		FOUNDATION	84
		MOBILE WARFARE	83

NEWS

LA THQ COMPRA LA MICROPROSE?

Le voci di mercato continuano a rincorrersi, e ora sembra proprio che dopo la vicenda Virgin Interactive, le luci della ribalta siano della MicroProse. La THQ è interessata ad acquisire la compagnia, e non a caso i dirigenti delle due software house stanno portando avanti trattative segrete. Tanto segrete che Steve Race, CEO di MicroProse, ha rilasciato dichiarazioni stizzite al settimanale inglese CTW riguardo alla fuga di notizie che ha investito l'affare. Ciò potrebbe determinare un ennesimo fallimento; appare sempre più chiaro, comunque, come sia ormai difficile vedere le grandi etichette passare di mano. Al tempo, la Sony non trovò alcun valido acquirente per *Psygnosis* e lasciò cadere l'offerta, e più recentemente non c'è stato alcun grande nome del videogaming che non sia stato additato come probabile acquirente della Virgin Interactive. Anche la pressione della stampa, ormai, gioca un ruolo decisivo. JP

VERGIN INVENDUTA E SCONFITTA

Non solo la Virgin Interactive rimane in bilico sul baratro e non riesce a trovare un acquirente (è fallita anche la trattativa con GTI), ma ora riceve un altro duro colpo: la compagnia ha infatti perso la licenza di distribuzione dei titoli LucasArts di cui godeva in Gran Bretagna, Scandinavia e altri territori. Dando un'occhiata al line-up delle Lucas per i prossimi mesi (*Grim Fandango*, *Force Commander* su tutti), non si tratta certo di una notizia piacevole. Ora, i diritti di distribuzione dovrebbe finire nelle mani della Electronic Arts, o più probabilmente della Activision, che in quanto a licenze di questo tipo è assai abile nel superare la concorrenza (vedi *Quake II*). Le relazioni tra Lucas e Virgin rimangono buone, ma la decisione è stata presa proprio per il periodo confusionario della sussidiaria Viacom, che evidentemente non garantiva più la necessaria stabilità. Avvenimento curioso, tuttavia, viste le dichiarazioni entusiastiche rilasciate all'indomani della distribuzione di *Masters of Teras Kasi*, di cui Virgin si è occupata a livello pan-Europeo. Tornando alla questione della vendita di Virgin Interactive, un nuovo nome sta affiorando in questi giorni: quello della Hasbro Interactive (mi sembra di vedere l'espressione dei poveri dipendenti Virgin). Torna stranamente in auge anche le Eidos, e non perde troppo terreno, nonostante il recente fallimento, neppure la GTI. JP

IL PARCO GIOCHI DI RESIDENT EVIL

Un parco di divertimenti di Osaka, in Giappone, aprirà una nuova attrazione basata su *Resident Evil*. Si chiamerà *Biohazard Nightmare Attraction* (dal titolo giapponese del gioco), e sarà curata da una compagnia cinematografica nipponica, la Toei. In sostanza dovrebbe essere una specie di casa del terrore piena di scene terrificanti; attori professionisti gireranno truccati da zombie, attaccando gli spettatori. L'attrazione ha persino goduto della supervisione del team di sviluppo del gioco, che assicura si tratterà di un'esperienza "sconvolgente" al pari del videogame. Il prezzo d'ingresso sarà di 800 yen (circa 9.000 lire), e l'attrazione rimarrà aperta per un anno. Se passate da Osaka, chiedete indicazioni per "Expo Land" e poi raccontateci com'è. JP

SIN DIVENTA UN FILM?

Mentre tutti (tutti?) aspettiamo il film di Lara Croft, un altro promettente videogame si trasforma in un altrettanto promettente lungometraggio. Si tratterà però di un OAV, e verrà distribuito unicamente in videocassetta. La Ritual Entertainment, che ha sviluppato il gioco, pare abbia stretto accordi con una compagnia giapponese di animazione per la realizzazione del video. A conferma della notizia un distributore americano, la AD Vision, sostiene che co-produrrà l'opera e ne curerà la commercializzazione negli Stati Uniti. Film o non film, comunque, Sin sembra veramente un gran gioco. JP

È TEMPO DI TORNARE NELL'ABISSO

C'è stato un tempo, in gioventù, e parlo di un anno fa, quando potevo affermare con assoluta certezza il nome del mio regista preferito: egli era James Cameron, che tutti conoscono come l'autore del *Titanic*. Dopo lo strepitoso successo della pellicola in questione la certezza cui facevo riferimento poco prima è un po' diminuita, se non altro perché il film non mi ha entusiasmato particolarmente, lasciandomi solo il desiderio di rivedere sul grande schermo il Cameron che ho sempre amato, quello degli action movie e dei fanta horror: *Terminator*, *Aliens*, *True Lies* e *Abys*. Questo è il motivo per cui attendo con ansia che finiscano le riprese di *Terminator 3*. Ma potrò ingannare l'attesa parlandovi di un nuovo gioco della Sound Source Entertainment, software house californiana dedicata prevalentemente al settore infantile, come libri animati, avventure di apprendimento, e titoli analoghi. Bene, direte voi, tutto questo è molto interessante, ma non vediamo il nesso tra l'inizio dell'articolo e queste ultime frasi. Il punto di incontro tra i due mondi, così distanti tra loro, è un accordo siglato tra i due soggetti per lo sviluppo di un'avventura grafica in soggettiva su CD-ROM intitolata "*The Abyss: Incident At Europe*". Come avete intuito, la storia è ambientata nello stesso mondo del celeberrimo subacqueo film di Cameron, e riprende esattamente da dove finiva il film, con l'incontro tra i terrestri e la



misteriosa quanto buona e affascinante razza aliena che popolava le profondità dell'oceano. La casa di sviluppo si è avvalsa della collaborazione del regista per poter sviluppare una storia che riprendesse, senza falsarli, i personaggi del film, i suoi misteri (chi sono questi benedetti alieni, chi c'era davvero dietro i marine cattivi, ecc.) e gli stessi incredibili effetti visivi (premio Oscar) per dar vita a un prodotto che sembra avere le carte in regola per far parlare ancora di sé. La storia racconta di una terribile e sconosciuta malattia mutante che ha colpito la Deepcore e

l'intelligenza extraterrestre residente nella fossa delle Cayman. Il vostro compito (probabilmente nei panni dello stesso Virgil "Bud" Brigman (un vero eroe) sarà quello di scoprire un modo per arginare e controllare il diffondersi dell'agente virale prima che l'intera umanità (senza contare tutti i non umani) possa perire sotto i suoi colpi. Che poi l'agente mutante sia in realtà una sorta di "ariete" genetico mandato da una specie aliena con intenti assai meno socievoli dei loro soci visti nel film lo scoprirete man mano che vi addenterete nei misteri di questa avventura grafica in soggettiva, che però pare non disdegnerà momenti prettamente di azione. Trattandosi di Cameron, non ci saremmo potuti aspettare niente di diverso... Il soggetto non è particolarmente originale ma è quantomeno intrigante. La mia smodata fiducia nel talento di James mi fa ben sperare. Un P133 con tutte le carte in regola è il minimo previsto per apprezzare il gioco che dovrebbe vedere la luce alla fine dell'estate.

Claudio Connor

UNA VOLTA SI CHIAMAVA ATLANTIS...

Del Game Boy a colori si parla da almeno un paio d'anni, ovvero da quando il "progetto Atlantis" venne tirato in ballo da qualche rivista specializzata, che annunciava appunto l'inizio dello sviluppo di un nuovo Game Boy. All'E3 il Color Game Boy c'era, ma mostrato sotto una specie di teca di vetro: non si poteva toccarlo, non si poteva giocare. Mancano però pochi mesi alla sua commercializzazione e finalmente ne conosciamo per intero le specifiche tecniche: a dire la verità non si tratta certo di un mostro, visto e considerato che il nuovo portatile ha diverse cose in comune con il suo predecessore, vecchio ormai di nove anni. La CPU è la stessa, ovvero il glorioso chip Z-80, cui però è stata raddoppiata la frequenza; ugualmente raddoppiato è il buffer video, che passa da 8K a 16K, mentre la RAM è cresciuta di quattro volte, passando da 8 miser Kbyte a 32. Naturalmente



l'innovazione più sostanziale è lo schermo LCD a colori prodotto dalla Sharp: purtroppo la risoluzione del gioco rimarrà la stessa (160x140), ma in linea teorica si potrà ottenerne una doppia (320x280) via software, al costo di una riduzione dei colori su schermo. Questi saranno al massimo 56, scelti da una palette di 4096. Più precisamente, 32 per il background e 24

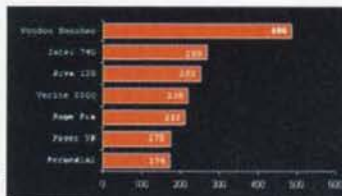
per gli sprite. Raddoppiano anche i punti da cui potranno essere costituiti gli sfondi (da 256 a 512), mentre rimane invariata la limitazione sul numero degli sprite stessi, sempre 40 (di cui massimo 10 sulla stessa linea orizzontale). L'aspetto del Color Game Boy è soltanto leggermente dissimile dal fratellino monocromatico ma nasconde alcuni particolari interessanti, primo fra tutti una porta di comunicazione a raggi infrarossi che eliminerà la necessità del cavo di collegamento per le sfide a due. Poi, un curioso jack di ingresso audio, che potrebbe servire per qualche tipo di registrazione o per un microfono: che la Nintendo voglia utilizzare il riconoscimento vocale anche sul Game Boy, dopo averlo sperimentato con il 64DD? Certo può darsi, anche se si tratterà necessariamente di sistemi molto rudimentali, vista la scarsa potenza della CPU per applicazioni di questo tipo. Sinceramente trovo che si sarebbe potuto fare di più in termini di hardware, visto che tecnicamente questo nuovo GB è inferiore persino al vecchio Atari Lynx; le cartucce saranno tuttavia più capienti (4Megabit e oltre), e considerando i titoli che la Rare e la Nintendo saranno capaci di sfornare, sarà probabilmente un nuovo grande successo.

JPS

LA STREGA CATTIVA DELLA 3DFX

Le banshee sono streghe o spiriti che vivono in Irlanda o nelle Highlands scozzesi, non sono esattamente simpatiche e bonarie e anzi il loro lugubre urlo che le contraddistingue è solitamente presagio di morte per chi lo ascolta. Curiosità a parte, questo è anche il nome della nuova scheda video della 3Dfx Interactive (non scelto a caso, evidentemente), venuta alla ribalta negli ultimi anni con il chip grafico *Voodoo*, in entrambe le incarnazioni, e subito impostosi come leader del settore per le ben note caratteristiche del processore. La Banshee è, al contrario delle sorelle *vudù*, una scheda sia 2D che 3D, in grado quindi di soddisfare tutte le esigenze dell'utente. E dalle prime voci che circolano sul prodotto in questione, parrebbe essere anche la migliore scheda 2D del mondo. Una tale affermazione, che potrebbe far storcere il naso ai possessori delle blasonate Matrox e colleghe, nasce dall'analisi della struttura della scheda stessa. Come ben tutti sappiamo, ogni scheda (video e non) montata in un PC necessita degli opportuni driver, ovvero quei programmi che via software permettono agli applicativi di dialogare con l'hardware perché esegua le funzioni per cui è stato progettato. Ad esempio, senza un adeguato driver che spieghi alla scheda video come disegnare le finestre di *Windows95*, difficilmente potremmo lavorare al PC. Questo passaggio applicazione-driver hardware richiede tempo, non fosse altro che per permettere al driver di convertire in opportuno linguaggio macchina le istruzioni del programma che stiamo utilizzando (ad esempio l'Explorer di *Windows 95*, conosciuto anche come *Gestione Risorse*). La soluzione ideale sarebbe quella di avere un null-

driver, che è come dire non aver alcun driver, cioè nessun passaggio intermedio tra l'applicazione e la scheda, in modo che l'esecuzione dei comandi proceda senza interruzioni. La Banshee realizza proprio questo null-driver (o quasi - sicuramente ci si avvicina moltissimo) avendo implementato via hardware tutte le funzioni grafiche cui fanno riferimento le applicazioni che girano sotto *Windows95* (e 98), le GDI. Tutte queste funzioni (tra cui *Direct Draw*) sono scritte direttamente sui circuiti del chip grafico a 128 bit della scheda, la loro esecuzione risulta quindi più veloce delle altre schede, e si parla di ordini di grandezza di differenza. E questo solo nel 2D.



La sezione più ludica prevede invece, saldato sulla scheda, il core (ovverossia il nucleo) del *Voodoo2* medesimo, che permette prestazioni appena inferiori alle schede *Voodoo2* tradizionali (anche per via del fatto che il V2 utilizza 2 unità fisiche per le texture, mentre la Banshee una sola): la scelta di ridurre, seppur di poco, le prestazioni del 3D è stata dettata dalle considerazioni che i risultati danno comunque a tutti gli altri concorrenti nel settore delle schede acceleratrici 3D, e che in questo modo è stato possibile tenere più basso il prezzo della scheda, che dovrebbe aggirarsi intorno ai 200 dollari (circa 400 sacchi, da noi: affarone!).

Tecno Claudio

CRONACHE DI BRITANNIA (Diario di Ultima Online, capitolo VI)



Il sesto capitolo delle Cronache va necessariamente aperto con le mie scuse per le mancate immagini del numero scorso. Nel momento in cui scrivo la rivista non è ancora in edicola ma non credo che Lord British abbia fatto un miracolo apposta per salvare le foto delle Cronache di Britannia...



Il fatto è che da qualche tempo un giovane mago ha scoperto un nuovo incantesimo, chiamato

"interdimensional eye", che consente di vedere cosa succede nelle altre dimensioni. In una dimensione molto vicina alla nostra stanno disputando un torneo di un gioco strano, dove ventidue persone prendono a calci una palla piena d'aria per buttarla dentro un rettangolo messo in verticale. La gente non vede l'ora di chiamare un mago, pagarlo per lanciare l'interdimensional eye e trastullarsi con questo sport da perditempo. E alla fine sono disattenti! Da notare la lettera di critiche da Actarus III, che mi fa piacere (in senso lato) perché le accoppia a dei suggerimenti per migliorare. Vedremo quello che si può fare, nel frattempo ti auguro una pioggia di monete d'oro, nel senso che le monete ti devono cadere in testa quando sei senza elmo... Scherzo!



Stando ai racconti dei guildmaster, la presenza italiana su Britannia continua ad aumentare. Più o meno tutte le gilde hanno i loro newbie, di tanto in tanto ci si imbatte in altri italiani che, consapevolmente o meno, giocavano in piccoli gruppi su questo o quel server.

Leone di Fuoco e quelli della Sacra Unione hanno costretto i loro rivenditori a procurargli il game time: fatevi spiegare quali sono le tecniche di tortura che hanno utilizzato... Questi ragazzi si distinguono anche per le loro attività guerresche: stanno pianificando un castello e hanno messo alcune spie dentro una gilda di PK veramente grossa, 140 marrani che un paio di mesi fa si erano associati su Sonoma. Non so se la gilda sia ancora in piedi, fatto sta che per andare a infilarsi in un posto simile ci

vuole molto coraggio, e molta incoscienza: pensate se li scoprono e gli dichiarano guerra!

Karis, che ormai è più saggio di Tanis della Dragonlance, mi segnala che i Guardiani si stanno riorganizzando. Ultimamente l'ho visto poco, sebbene abbia fatto alla perfezione il suo gran lavoro informativo, a causa della contemporanea presenza su Britannia di Leila, la sua dolce mogliettina che lo costringe a un atteggiamento più morigerato. Che faccio, Karis, dico al taverniere che all'appuntamento con le sue amiche tu non puoi venire?

Sempre i Guardiani hanno trovato un portale magico che aveva tutta l'aria di un ingresso per Doom. Peccato che fosse 'solo' un accesso diretto al quarto livello di Shame, dove le cose si sono fatte particolarmente difficili e alcuni di loro hanno perso la vita. Alla fine di giugno mi hanno scritto i Celestial Knights, che si muovono su Atlantic. Sono in quattordici, non tutti italiani, e hanno raggranellato abbastanza denaro per costruire un piccolo villaggio di otto case. Per riconoscerli, sappiate che indossano un mantello celeste (da cui il nome della gilda). Quando riuscirò a sentirli di nuovo vi darò l'indirizzo della pagina WEB.

Thurandill e Lanzotto mi hanno parlato della Lex Arcana, che si ritrova su Sonoma ed è composta da una decina di membri. Il fondatore è Magius, che si avvale di quattro Gran Maestri per aiutare i newbie e per tutto il resto. La sede è a Minoc. Se il vostro server meno laggato è Sonoma, fate un salto al sito www.geocities.com/Area51/Labyrinth/4314/uolmain.htm. Tronky e i Templari mi hanno mandato una bella protesta a causa del fatto che, di tanto in tanto, soprattutto quando uno ha voglia di giocare, non si riesce a entrare in UO. Un bel fastidio, visto che non c'è modo di recuperare il tempo perso a causa dell'inaccessibilità.

Un annuncio a tutti quelli che vogliono vivere a lungo: state alla larga da Archmage Sun, un mostro che il 21 giugno aveva 155 morti sulla coscienza e una taglia di 70.000 monete d'oro. Lord Ash l'ha incontrato e l'ha preso a balestrate, con delle bombe che normalmente toglierebbero 25 punti vita a un guerriero in plate. Sun, che indossava una bone, non si è fatto problemi e ha strappato i dardi dal suo corpo come fossero stuzzicanti, continuando per tutto il tempo a rinnovare lo spell reflection... Ash, non mi hai detto com'è finito il combattimento. Non è che lo hai ucciso a morsi (ora lo sputto, così si arrabbia)? Sai com'è, dopo che hai attraversato Hythoth a occhi chiusi, e hai ripulito Shame con le mani legate, mica ti farai mettere sotto da un GM?

Basta, l'inchiostro sta finendo. C ya in september.

Alessandro La Spada
(aka Ametraal di Trinsic)

DOPO FROGGER, CENTIPEDE

La Hasbro Interactive si sta senza dubbio dando da fare: oltre ad avere ormai assunto la fisionomia di una vera software house, alcune voci la danno addirittura come probabile acquirente della Virgin Interactive (vedi colonnine laterali). Il suo business primario è, attualmente, ancora quello di riproporre in forma moderna classici giochi, elettronici e non: dopo Monopoly e Frogger, arriva ora Centipede. Come saprete, la Hasbro ha acquisito ciò che rimaneva della Atari, e può quindi sfruttare a piacimento tutto lo straordinario database di classici negli anni sfornati dalla gloriosa casa americana: 75 giochi al prezzo di "soli" 5 milioni di dollari, un vero affare.

Quindi, nell'attesa di vedere presto le riedizioni di Pong, Missile Command, Tempest e Breakout (giusto per dirne qualcuno), arriva questo Centipede, con l'immane suffisso "3D". Nell'originale ci si trovava a controllare un mago Lillipuziano eretto a salvatore della patria, unico baluardo di fronte alle ire di QueenPede, la grande regina degli insetti: ogni



cent'anni infatti, a causa di un'eclisse solare, i minuscoli gustafeste si risvegliano e si danno al saccheggio più sfrenato nelle terre dei disgraziati Wee People (i tizi lillipuziani). Il concetto di gioco è questo, alla fine si trattava di controllare un cursore situato in fondo allo schermo e sparare a dei ragnetti che venivano giù a velocità folli, attraverso una specie di labirinto di vegetazione che ne alterava il cammino. Tutto molto simile anche nel remake, soltanto in 3D. La differenza è che esistono ora tre differenti visuali, tra cui una alla Quake, cosa che rende il gioco un tantino più strategico. Inoltre ci si può muovere più liberamente attraverso foreste, città e colline, eliminando i dannati insetti per salvare la famiglia.

E' ormai un fenomeno di tutto punto, questo del retro-gaming (vedi anche Battlezone e Asteroids della Activision): ma sarà solo un fenomeno per nostalgici oppure no? Chi lo sa, intanto guardatevi le foto, che mettono a paragone (si fa per dire) la versione originale del gioco e il suo tridimensionale remake.

JPS

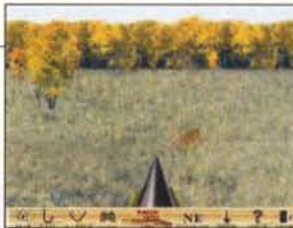


JPS

CERVO A PRIMAVERA

Certo che negli Stati Uniti hanno dei gusti strani, in fatto di videogiochi. Senza dubbio ben diversi da quelli europei; quasi mai, infatti, i capofila delle classifiche di vendita dei due paesi coincidono. Negli ultimi tre mesi, men che meno: il videogame più venduto negli USA fino a maggio è stato infatti Deer Hunter the Wizard Works, un gioco che sarà senza dubbio sconosciuto ai più. Trattasi sostanzialmente di un budget game (viene venduto a 20 dollari), che riproduce in maniera piuttosto accurata la caccia ai cervi (niente a che vedere coi film di Michael Cimino, quindi). Ci sono quattro differenti scenari naturali, in cui il giocatore deve muoversi alla ricerca degli ambiti trofei, tenendo conto del vento e degli spostamenti realistici degli animali. Si possono usare differenti armi, dall'arco alla doppietta, e persino coprire il proprio odore (i cervi hanno un olfatto sensibilissimo con appositi profumi che richiamano l'attenzione degli animali). Quando se ne avvista uno bisogna fare attenzione a non farlo fuggire, e attirarlo il più vicino possibile utilizzando il richiamo e altri trucchetti come il finto rumore delle corna che si scontrano (i cervi, curiosissimi, penseranno a una zuffa amorosa e verranno a vedere). Insomma, un gioco di attesa e precisione, ben lontano dalle caratteristiche comuni ai videogame di successo. Eppure Deer Hunter è stato un vero fenomeno, anche aiutato dal ridotto

prezzo di vendita, e ha generato un nuovo filone di giochi: non si contano, infatti, i vari cloni che stanno affollando gli scaffali dei negozi (specie in America), tentando di beneficiare della popolarità del titolo del momento (a tal proposito ne ho appena visto uno alla Interplay basato sull'engine di Redneck Rampage... NdSS). Ancorché supportato da una grafica approssimativa, Deer Hunter coglie appieno lo spirito della caccia, ed è un gioco estremamente curato dal punto di vista simulativo; come abbia fatto, tuttavia, a fare breccia fra un pubblico così vasto rimane tuttora inspiegabile. Comunque sia, nel mese di maggio questo giuocone ha ceduto il suo trono a Unreal e Starcraft, finendo al terzo posto. Resiste, al quinto posto della classifica, il sempiterno Myst, che si sta rivelando longevo più che mai (è nei top-ten da quattro anni), e ha definitivamente vinto lo scontro in famiglia con il suo seguito



JPS

MICROSOFT PASSA A START

"Start" è ormai un termine fortemente associato a Windows 95, e quindi a Microsoft, che non a caso ne ha fatto il portabandiera del suo nuovo sito di categoria "portal", così come vengono definite quelle pagine che funzionano da "ingresso" alla rete, raccogliendo una serie di informazioni e servizi utili all'inizio della navigazione. Il sito Internet Start (che risponde all'indirizzo www.start.com ma anche all'home.microsoft.com) raccoglie un motore di ricerca (Excite), le ultime notizie economiche e sportive, il meteo e un indice di ricerca del mercato azionario, ed è completamente personalizzabile per chi intende farne la propria pagina di avvio. Lanciato da circa una settimana, il sito sta beneficiando di continui accessi anche grazie al fatto che tutti gli utilizzatori del servizio Hotmail (anch'esso di Microsoft), selezionando il comodo "log out" vengono automaticamente rinviati proprio alla pagina di Start.

LA ACCLAIM COMPLETA LA RIPRESA

Per tutta la scorsa stagione Acclaim ha fatto molto parlare di sé, non tanto per la qualità dei suoi titoli quanto per le difficoltose condizioni economiche in cui versava. Una politica poco in linea con gli anni '90 e una serie di clamorosi flop avevano affossato la società americana fino a farne ritenere vicina la scomparsa. Da allora, complici alcuni titoli guida come Turok e Forsaken, la Acclaim si è del tutto ripresa e ha appena presentato il proprio consuntivo di bilancio per il terzo trimestre d'esercizio fiscale: 5,7 milioni di dollari di profitti a fronte di un fatturato pari a oltre 73 milioni. Si tratta di una crescita del 76% rispetto al medesimo periodo di un anno fa, quando Acclaim presentò un bilancio in rosso di quasi 70 milioni di dollari. Nei primi nove mesi dell'anno fiscale, quindi, Acclaim ha raccolto oltre 234 milioni di dollari di fatturato, per un utile di circa 12,5 milioni: l'incremento è in questo caso del 59%. Suddivise per piattaforme, le vendite Acclaim sono così conglomerate: 50% per N64, 30% per PlayStation e 18% per PC; secondo aree geografiche, Acclaim ricava il 58% del fatturato dal Nord America, e il 42% dai mercati internazionali. Tra i titoli di prossima uscita, Acclaim annovera gli attesissimi Turok 2, NFL Quarterback Club 99 e NBA Jam 99.

UN VERO CASINO

O meglio sarebbe dire un vero casino, visto quello che è successo: un caso da gioco Online chiamata CyberThrill è infatti stata accusata da svariati webmaster di non aver rispettato gli accordi legati alla pubblicità relativa al loro sito. Cyberthrill, uno dei più recenti casino della rete, aveva inaugurato un programma che consentiva a qualsiasi webmaster di inserire un banner sulla propria pagina, ricevendo 20 centesimi per ciascun hit fatto registrare da ogni utente individuale nel corso di 24 ore. In molti hanno aderito all'iniziativa, ma in molti non sono stati pagati; la guerra è scoppiata soprattutto nei newsgroup, dove i gestori di svariate pagine sostenevano che Cyberthrill era una truffa. La società che sta dietro al casino è effettivamente oscura: la licenza da gioco proviene dalle Bahamas, ma non è dato sapere quali compagnie siano effettivamente al controllo di Cyberthrill. In merito alle accuse di truffa, gli interessati si difendono accusando a loro volta, e sostenendo che svariati utenti hanno "barato", violando le regole dell'accordo che viveva sui banner: ad esempio generando falsi hit o facendo un uso non corretto del banner medesimo. Per questo motivo, sostengono, il pagamento di tutti i partecipanti è slittato di due settimane, da qui le lamentele. Cyberthrill nega infatti ogni addebito e sostiene che pagherà tutti coloro che si sono comportati correttamente.

JP

SILENZIO, PARLA BILL...

Quella che segue è una lettera aperta di Bill Gates agli azionisti e ai clienti Microsoft. Risale a un paio di settimane fa, ma ben inquadra lo spirito di Microsoft all'interno della ben nota vicenda Internet Explorer. "Quando Microsoft fu fondata, 23 anni fa, ci impegnammo a garantire sempre la massima innovazione tecnologica, ovvero a realizzare software in grado di portare in ogni casa e in ogni ufficio i benefici di un'informatica alla portata di tutti. Oggi i PC aiutano le persone ad essere più produttive nel proprio lavoro, i bambini ad

NEWS

apprendere e ad utilizzare Internet a scuola e le famiglie a comunicare tra loro. Questo mercato è fondato

sull'innovazione, sulla concorrenza e sulla libera scelta dei consumatori, principi che le leggi Antitrust americane sono state chiamate a promuovere e che sono sempre stati un riferimento imprescindibile per Microsoft.

Tuttavia, come probabilmente già sapete, lo scorso 18 maggio il Dipartimento di Giustizia americano e i Procuratori Generali di alcuni Stati dell'Unione hanno aperto un procedimento giudiziario contro Microsoft, davanti alla Corte Federale, per pratiche lesive della concorrenza. Riteniamo che queste accuse siano senza fondamento e che la causa, se dovesse andare a buon fine, danneggerebbe i

consumatori, le aziende del settore e l'intera economia americana. Nelle ultime due settimane, Microsoft si è impegnata in complesse trattative con le Autorità Federali e Statali, nel tentativo di scongiurare una causa legale senza fine. Ma le loro richieste - che Microsoft

incorpori il browser del concorrente Netscape in ogni copia di Windows e che autorizzi i produttori di PC a "svuotare" Windows nascondendo per intero la sua interfaccia utente ed eliminando l'accesso alla sua tecnologia per Internet - sembrano andare a beneficio di un singolo concorrente e a danno del consumatore. Non crediamo che sia compito del Governo sviluppare prodotti software, soprattutto se il suo scopo è nascondere ai consumatori una nuova tecnologia. Lavoriamo con impegno per rendere i computer più

facili da usare, non più difficili. Nascondere una nuova tecnologia non aiuta i consumatori. I produttori di PC sono liberi di installare nei propri computer qualsiasi browser, di qualunque società, e di posizionare quel software in primo piano. Gli utenti di Windows possono già scegliere tra Internet Explorer di Microsoft e altri Web Browser - la maggior parte dei quali sono gratuiti. Poiché condividiamo molte informazioni su Windows con altre aziende che sviluppano software - tra esse concorrenti, quali

Netscape e Sun Microsystems - i consumatori possono scegliere tra migliaia di applicazioni, certi che tutte gireranno sul loro PC. E con Windows 98, le applicazioni scelte funzioneranno ancora meglio.

Vorrei che sappiate che Microsoft difenderà vigorosamente il principio fondamentale in gioco in questa causa. La libertà di innovare, migliorare e integrare nuove funzionalità nei prodotti è stato il fondamento della nostra attività per oltre un ventennio, ed è questa libertà che ha fatto sì che questo mercato diventasse uno dei più fertili e competitivi che il mondo abbia mai conosciuto. Senza di essa, oggi i PC non avrebbero modem integrati, la gestione della memoria, il task switching e altre innumerevoli funzionalità che oggi diamo per scontate.

Abbiamo intenzione di proseguire nei nostri piani di rilascio di Windows 98. E' un prodotto innovativo che darà grandi benefici agli utenti domestici e professionali. Microsoft si impegnerà strenuamente nel fornire le migliori soluzioni per le vostre esigenze di elaborazione, migliorando costantemente Windows e supportando standard Internet aperti. Senza la capacità di realizzare e migliorare i nuovi prodotti, nessuna azienda potrà sopravvivere nel mercato dell'alta tecnologia, e i consumatori di ogni luogo ne subiranno le peggiori conseguenze.

Ed ecco altre dichiarazioni del nostro, stavolta rilasciate in occasione del lancio americano ufficiale di Windows 98. Nel corso del discorso Gates ha anche rivelato alcune stime, secondo cui entro il 2001 il 60% delle case americane disporrà di un PC, l'85% dei quali collegati alla rete.

"Come oggi l'automobile, nei prossimi anni il PC e Internet diventeranno indispensabili strumenti di comunicazione", ha affermato Bill Gates. "Il loro utilizzo sta evolvendo progressivamente verso livelli prima inimmaginabili, grazie alla costante innovazione tecnologica, alla riduzione dei prezzi e a una infrastruttura per la connettività sempre più solida e capillare. Windows 98 rappresenta un passo significativo di questa evoluzione e contribuirà a far entrare i PC e Internet nella maggior parte delle case".

...E WINDOWS 98 PARTE BENE

Le prime stime di vendita di Windows 98, negli

COSÌ SIA

Una piccola vocina dal titolo assai originale solo per annunciare dalla Cavedog, la stessa prolifica casa produttrice di Total Annihilation e tutti i suoi pacchi, un titolo che con i precedenti non ha nulla a che fare, ma che come i precedenti potrebbe partire in sordina, poco annunciato e rivelarsi al contrario un gran gioco. Indovinate il nome? Amen. Nonostante non abbia tra le mani una gran quantità di materiale, vediamo di procedere ugualmente secondo i sacri canoni che vanno rispettati quando si parla di un gioco nuovo. Innanzitutto bisogna dire che tipo di gioco si tratta, giusto? Bene, risolviamo la prima questione affermando senza timor di smentita che si tratta di un'avventura grafica tridimensionale simile nell'aspetto, per farvi un'idea, a "Tex Murphy: Overseer". La seconda fase prevede una sommaria, per quanto breve, descrizione della storia. E qui cominciano a farsi sentire le prime lacune di un'informazione non accurata: non so che dire, assolutamente. Nessuna traccia del plot, della vicenda, del ruolo del protagonista, se non che impersonerete un commando, uno di quei tizi sempre vestiti di scuro con la faccia piena di lucido da scarpe, addestrato e determinato ma, soprattutto, professionale. Osservando le foto si può intuire che si tratta di un gioco che si svolge ai giorni nostri, tra un aeroporto e un magazzino, ma mi rendo conto che non è un granché. Ah, ecco: dovete esplorare aeroporti (visto?), sotterranei, complessi militari e altri che non ci vengono rivelati



per non rovinarci la sorpresa. Passerete allora a descrivere la struttura di gioco, che prevede varie componenti: azione, thriller, risoluzione di enigmi e filmati. Niente di più, anche se a questo punto le analogie con le avventure della Access si fanno più marcate. Andiamo avanti con altre informazioni che è sempre bello condividere con voi lettori: ci saranno ben 17 livelli (o "atti" come li definisce la Cavedog medesima, perché, continua, "sono troppo grandi per essere considerati dei semplici livelli"), vasti circa dieci volte di più di quanto non ci abbiano abituati i soliti sparatutto in soggettiva. Il gameplay è piuttosto inusuale: sebbene vestiate i mimetici panni di un Rambo, questo non vi autorizza a ritenere che il gib selvaggio sia il modo migliore per

portare a termine il vostro compito, qualunque esso sia: a volte sarà richiesto di far girare le rotelle nel cervello e mettere a frutto gli anni spesi sui libri scolastici (e qui si insinua invece il sospetto che si tratti di un gioco in stile Tomb Raider in soggettiva). I puzzle saranno un po' più originali del "trova la solita chiave per aprire la solita porta", saranno tantissimi nonché intuitivi e realistici. Non so assolutamente quando potremo vederlo e/o giocarlo, ma non credo prima dell'anno prossimo, vista la scarsità di informazioni disponibile. Il redattore più affidabile e preciso nel fornire informazioni ai lettori saluta.

Claudio

LA FAMIGLIA MISHIMA

Videogiochi e cinema: un connubio sempre più stretto, un confine sempre più labile, due mondi sempre più sovrapposti. All'inizio i giochi prendevano le licenze dei film, per cui proliferavano le conversioni da pellicole più o meno famose: Gli Intoccabili, Guerre Stellari, Batman, Jurassic Park, Predator, ecc. Da qualche anno a questa parte invece le parti si sono ribaltate: pur continuando a uscire giochi tratti dai film (MIB e Lost World) è sempre più spesso Hollywood ad aggirarsi ai videogiochi per trovare nuovi soggetti. Facciamo il punto della situazione, brevemente: di Mortal Kombat The Movie stanno facendo il sequel (sperando che non sia terribile come il primo film), nonché i telefilm (aaghhh! Gli spettri dei

VR Troopers e dei Power Rangers si aggirano macabri sul set!). Di Wing Commander stanno girando il film (diretto dallo stesso Chris Roberts, senza Mark Hamill, ma con il bravissimo Tcheky Karyo, il poliziotto cattivo di Dobermann e Matthew Lillard, il ragazzino biondo di Scream); del film di Tomb Raider abbiamo parlato abbondantemente il mese scorso; di un film tratto dal plot di Quake si vociferava da tempo ma non abbastanza per poter confermare la cosa. Manca solo Micromachines V3 per metterci anche un gioco di guida e siamo a posto. E invece pare che il nuovo arrivato tra i convertiti da bit a fotogramma sia un altro picchiaduro, storico



concorrente della saga di SubZero e colleghi: Tekken! Ebbene sì, incredibile dictu, anche del gioco di maggior successo della Namco uscirà il film. A differenza di tutti gli altri, tuttavia, non sarà prodotto e girato in America, ma in Giappone dalla Dream Pictures



Studios, una joint venture tra Sony Pictures, Namco Games e Polygon Pictures, tre colossi del divertimento mondiale. Ma non preoccupatevi, non ci saranno attori giapponesi in carne e ossa a recitare, in quanto il film sarà totalmente realizzato in computer grafica. Spettacolo assoluto! Il budget previsto pare essere di 60 milioni di dollari (e dite poco! Pensate che per Wing Commander, che è recitato da persone vere, ne hanno stanziati "solo" 27), e la stessa casa di produzione è alla ricerca di 200 giovani ma assai talentuosi artisti di computer grafica da mettere al laccio di Toshifumi Kawahara, boss dello studio. La data di scadenza prevista per l'uscita nelle sale di mezzo mondo del film è stimata intorno alla fine del 1999, che in realtà è abbastanza vicina, considerati i tempi di produzione di una pellicola del genere. Questo sarà possibile grazie all'ausilio dei sistemi informatici "Alias/Waverfont Maya", che sono in grado di generare le animazioni dei muscoli e di altre parti organiche dei personaggi in 15 minuti, cosa che prima richiedeva giorni interi. Speriamo bene, le premesse per un piccolo capolavoro ci sono tutte.

Jack-2 Claudio

IL LUPO PERDE IL PELO MA NON IL VIZIO

Anni e anni sono trascorsi da quando i nostri poveri, cari e vetusti 386 facevano girare in maniera peraltro egregia il papà degli sparatutto in soggettiva, il caro e mai dimentico Wolfenstein 3D. Fu la id a programmarlo, fu lei a immetterlo sul mercato come shareware (e farlo diventare il programma più installato su base mondiale), a farne un caso per il suo presunto istigare al nazismo (mentre invece, semmai, era il contrario). Ad ogni buon conto, sebbene da allora ne sia passata di acqua sotto i ponti, rimane impresso nei cuori di molti il ricordo di quei pomeriggi passati ad aprire porte, ad ammazzare nazisti e a fomicarsi di cibo trovato nelle celle dei prigionieri, nel tentativo di finire il primo gioco in soggettiva pseudo-tridimensionale della storia.

Qualcuno, nostalgico come me ma con un minimo di abilità nel programmare in più, ha cominciato a realizzare versioni rimodernate del gioco sfruttando il motore 3D di titoli un po' più al passo coi tempi: si sono già viste le conversioni per Doom2 e Duke Nukem 3D del gioco, e presto vedranno la luce sulla rete, a disposizione di tutti, le total conversion per Quake2 e Unreal! La prima, dal nome di WORE (Wolfenstein



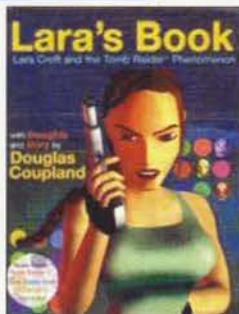
Resurrection), nacque molto tempo fa e doveva uscire come TC per Quake, ma fu in seguito abbandonata al momento dell'annuncio del suo seguito, del quale oggi sfrutta il motore grafico. Saranno presenti allora tutti i 9 livelli originali di Wolf3D, più altri 3 studiati ad hoc per l'occasione (ma sempre "bidimensionali", ovviamente), con gli stessi nemici di allora e alcuni totalmente nuovi (speriamo che i nuovi modelli non siano troppo "poligonali", per non accentuare il contrasto con quelli originali), impugnando le stesse 4 armi (coltello, pistola, mitraglietta e minigun) oppure altre nuove di zecca: un lanciamissili a ricerca calorica e un lancio granate/veleno. Aggiunti anche alcuni oggetti da

raccogliere e da usare, come la torcia elettrica per illuminare i cunicoli bui e il radar. Ogni livello potrà essere condiviso anche da altri wolfmaniaci, in scontri multi-player di qualsiasi genere (beh, deathmatch rulez!). Per giocare è richiesta la versione completa di Quake2. Per quel che riguarda la TC col motore di Unreal, non è che ci sia molto da aggiungere, salvo che la versione completa del gioco richiesto è ovviamente un'altra. Ma non mi sembra molto. Per il resto avremo una fedele e affettuosa copia del gioco. A voi rimarrà solo l'imbarazzo della scelta sulla total conversion da scaricare e giocare!

Claudio

LARA SI DA' ALLA LETTURA

È meno male, così forse la smette di intasare copertine di riviste, stand di manifestazioni, siti WEB, calendari magliette e concerti! Ormai è all'ordine del giorno la nascita di qualcosa che, in qualche modo, abbia a che fare con la protagonista di Tomb Raider, al punto da rendere del tutto inutile parlare di lei come un semplice ammasso di 38.000 poligoni: è qualcosa di più, questo è sicuro. La ragazza ormai vive di vita propria, è uscita dal monitor e vive esattamente come me e voi, con la sola differenza che lei non invecchia. Per il resto non c'è più differenza, ormai. Il mese scorso il film e il disco: e questa volta? Che ci tocca mai di trovare nel vaso di pandoriana memoria che è la figura di Lara? Un prodotto in realtà interessante, una volta tanto: un libro intitolato (con scarsa fantasia, inverò) "Lara's Book - Lara Croft And The Tomb Raider Phenomenon". Immagino già il disgusto che potete provare di fronte a un titolo che si presenta (e in effetti è) come una raccolta di tutto lo scibile circa le vicende dell'archeologa, ma devo consigliarvi di frenare il vostro stomaco. Almeno per il nome del co-autore del testo, un tal Douglas Coupland che probabilmente molti di voi non hanno mai sentito neppure nominare, credo che valga la pena di soffermarci per qualche riga. Douglas è nato nella base NATO canadese di Baden-Söllingen in Germania il 30 dicembre 1961. Residente a Vancouver, è da sempre stato interessato all'influsso della tecnologia nella società di oggi ed è sicuramente uno degli autori più graffianti e avvincenti di questi



anni, famoso per alcuni libri veramente interessanti, tra i quali cito solamente Generazione X (da cui il mesto programma di Ambra copiò il nome, ovviamente) e Microservi, piccolo capolavoro narrativo sulla vita dei giovani tecnici della Microsoft (quest'ultimo edito in Italia da Feltrinelli; non lasciatevi scappare). Dicevo, costui ha firmato nel libro un piccolo saggio in cui ci spiega il suo punto di vista sul fenomeno che si è scatenato dietro al videogame, più un'inedita avventura di cui è protagonista la nostra eroina. E questo già sarebbe sufficiente per spendere i 15 dollari per ordinare il libro alla Amazon.com; ma siccome gli americani fanno le cose per bene, sappiate che nelle oltre 200 pagine del libro troverete anche migliaia di foto di Lara provenienti da tutto il mondo (la maggior parte delle quali inedite), interviste

esclusive con gli sviluppatori del gioco, la cronistoria di tutto quello che riguarda l'esplosione del fenomeno di costume, una completa e dettagliata ricostruzione del background dei videogiochi di Lara (quindi la sua VERA storia, non dimentichiamocelo), tutto sul merchandising, informazioni in anteprima sul futuro (digitale e non) della bella studiosa, e una completa strategy-guide a tutti e tre i giochi (TR I, TR II e TR Gold) scritta da Kip Ward, da sempre dedito a questo tipo di pubblicazioni. Non so se mai il libro verrà tradotto in Italia e da chi sarà edito, ma tenete d'occhio i portogolezzi di TGM e lo verrete a sapere quanto prima di sicuro.

Claudio

LE SETTE PAURE CAPITALI

Conoscete Wes Craven? La domanda è tanto ovvia quanto inutile: tutti sanno chi è, o almeno sono a conoscenza di quello che ha fatto. "Nightmare - Dal profondo della notte", "Le colline hanno occhi", "La casa nera", "Scream" sono film piuttosto famosi, direi. Non contento di averci mostrato il cottello sul tavolo, di averci fatto vedere il sangue sui muri e i corpi straziati sul pavimento, il regista ci propone di entrare nel vivo dell'azione e di diventare i protagonisti, alle prese con le nostre più profonde paure. Un nuovo gioco sta per arrivare sugli scaffali dei nostri negozi di fiducia e porta la firma del genio dell'horror (non è l'unico regista che ha ceduto alle lusinghe del divertimento elettronico, vedi Cameron), e si chiamerà "Wes Craven: Principles of Fear". L'idea di fondo è che alla base di tutte le nostre angosce, di tutte le nostre ansie ci siano sette paure "capitali": la paura del Genitore Cattivo, la paura del Predatore, la paura dell'immobilità, la paura di Cadere, la paura di Affogare, la paura di Perdita dell'Io, la paura del Caos, e la paura di un altro pessimo seguito di Nightmare (che è l'ottava, in realtà, ma non c'entra col gioco). Da questo presupposto inizia il gioco, che vede marito e moglie, la figlia di lei (nata nel corso del suo primo matrimonio) e un parente morto di recente intrappolati in una casa (come sempre dall'aspetto apparentemente tranquillo). I personaggi sono prigionieri in un interno e obbligati, per uscire, a confrontarsi con le loro paure più ancestrali, più proibite e nascoste, che iniziano a manifestarsi sotto forma di angosce infantili, per poi crescere e diventare i demoni sociali, emotivi e mentali che tormentano le menti di ogni adulto. Ogni paura verrà affrontata e (si spera) sconfitta attraverso

sfide sia reali che immaginarie: ragnatele e sabbie mobili obbligano il giocatore ad affrontare la paura dell'immobilità, mentre predatori soprannaturali alimentano la fobia del sentirsi braccato. Ovviamente tutta l'avventura sarà permeata dal tocco di Craven, vero maestro nello spaventare lo spettatore/giocatore: un feto umano che galleggia in un barattolo, portali dimensionali misteriosi si travestono da innocue porte, la casa che sembra avere una sua identità e che a un certo punto prenderà coscienza di sé...

Il gioco è sviluppato dalla Asylum Entertainment, già autrice di DarkSeed e di "I Have No Mouth And I Must Scream", quindi abbastanza esperta di atmosfere cariche di angoscia e di tensione. Sarà in 3D, con visuale o in soggettiva o in terza persona, miscelerà sezioni di combattimento (contro le proprie paure e le loro proiezioni) con enigmi e sfide psicologiche (puzzle?). Sarà possibile portarla a termine con uno qualsiasi dei personaggi, da soli o in modalità cooperativa con un altro amico (su un altro PC). Fortunatamente sembra che verrà risparmiata nel gioco (previsto per la fine dell'anno) la citazione o il ruolo cameo di Freddy. E come dicevano nei provini della Mosca 2, "non abbiate paura... abbiate molta paura!"



Claudio Krueger.

PERIFERIE DEI GIOCHI...

La gratificazione del giocatore è obiettivo primario non solo delle software house ma anche dei produttori di periferiche di gioco, che sono costantemente alla ricerca del gadget migliore (mi ricordo di un'insertione di qualche tempo fa di una ditta che vendeva un gabinetto con pistoni idraulici che riproduceva esattamente la cabina di guida di un caccia, credo l'F16. Si alzava, abbassava e inclinava insieme al joystick - ma non credo si ribaltasse, eh eh. Era un parallelepipedo gigante, tipo due metri per due per uno, tutto rivestito di plastica lucida bianca, si collegava alla porta joystick e costava più o meno 8 milioni). Il primo che presento rapidissimamente e che poi dovrà provare lo Jacopo nella sua rubrica è una specie di seggiolino dal feroce nome di Intensor da cui esce uno spinotto da infilare nel jack di uscita della scheda sonora; si appoggia su qualsiasi sedia e promette immersività e interattività senza uguali. Il funzionamento è molto semplice: tramite dei sensori tattili posti sotto i cuscinetti il suono (la componente a bassa frequenza, in realtà) viene convertito e trasformato in vibrazioni: in questo modo a seconda dell'intensità del colpo sparato o ricevuto, o della buca presa guidando (che nei giochi varia col volume dell'effetto sonoro stesso), i sensori producono vibrazioni più o meno forti alla schiena e alle chiappe del giocatore. Incorporati nella sedia ci sono anche parecchi altoparlanti da 108dB che promettono anche una discreta resa sonora effettiva, più uno spinotto per le cuffie per lasciar dormire i vicini. Come tutti i gadget costa un sacco di

soldi, più o meno 500 dollari, comprensivo di subwoofer; la versione base costerà invece "solo" 300 bigliettoni. Non so che dire, mi ricordo di una cosa analoga vista su TGM tempo fa, un zainetto che funzionava con lo stesso principio, che però dava più l'idea (e l'impressione per chi lo utilizzava) di essere un ancestrale strumento di tortura che non un'innovativa periferica di gioco. Sperem...

Di ben altro livello le due nuove periferiche della Quickshot e della PDP1: si tratta di accessori che superano l'attuale limite odierno della maggior parte dei PC, cioè quello di essere dotati di una sola porta joystick attaccata alla scheda sonora. Il J-Link della Quickshot è una periferica esterna che si collega proprio alla porta dedicata al joystick, e che prevede quattro prese per dispositivi analogici o digitali che dir si voglia. Il funzionamento è molto semplice, anche se non comodissimo: ogni porta è dotata di un interruttore che abilita il joystick ad essa collegato; in questo modo si deve agire sul controller ogni volta che qualcuno si unisce alla festa o se ne esce, ma almeno si è sicuri di non sbagliare la periferica di gioco da usare. Il secondo dispositivo si chiama L4, ed è invece una scheda ISA da montare direttamente nel PC (ma di quanti slot si ha bisogno oggi per sopravvivere?): previa installazione dei driver, la gameboard rileva automaticamente i joy installati e li pilota automaticamente. Costi non superiori al centinaio di mille lire per entrambi, reperibilità totale presso ogni negoziante di PC e divertimento assicurato. Come dire: i fanatici di Fifa98 e di tutti i giochi che prevedono la possibilità di giocare in 4 sullo stesso PC non hanno più scuse. Se poi ad ognuno diamo un seggiolino interattivo, la festa sarà veramente completa!

Claudio



Stati Uniti, sono ottime. Nonostante un'accoglienza piuttosto fredda da parte della stampa, in realtà il nuovo sistema operativo ha fatto registrare vendite iniziali sorprendenti, forse addirittura superiori alle aspettative di Microsoft. Pur avendo goduto di una campagna promozionale neppure lontanamente paragonabile a quella di tre anni fa, Windows 98 ha venduto (nei primi quattro giorni di commercializzazione negli USA) ben 510.000 copie, ovvero esattamente quanto aveva fatto 95. In Italia, Microsoft SpA si augura di concludere l'anno in corso con un venduto globale di un milione e cinquecentomila pezzi. Queste cifre, che contrastano con il clima generale attorno al programma, si spiegano facilmente: innanzitutto il mercato del PC è praticamente raddoppiato rispetto al 1995, e in massima parte proprio grazie al "training" di Windows 95; secondariamente, il passaggio da 95 a 98 è estremamente meno difficoltoso rispetto a quello da 3.11 a 95, per fare un esempio, e in linea generale non impone l'acquisto di ulteriore memoria o altri assestamenti hardware, essendo le richieste in questi termini pressoché identiche tra i due sistemi operativi. Ciononostante si tratta di un riscontro di mercato senza dubbio superiore alle aspettative che testimonia, se ce ne fosse bisogno, l'estrema sensibilità del pubblico riguardo ai prodotti Microsoft e la continua crescita del mercato stesso, cui Windows 98 darà senza dubbio un ulteriore impulso.

Inoltre, sempre negli USA, oltre 120.000 clienti hanno infatti partecipato a programmi realizzati da distributori e produttori di PC per consentire l'ordinazione preventiva del nuovo sistema operativo, come Windows 98 Coming Soon!. La forte adesione ha consentito di superare i risultati di tutti i titoli Microsoft attualmente sul mercato, Windows 95 incluso.

"Le richieste di Windows 98 sono andate al di là di ogni più rosea previsione", ha affermato Jim Halpin, President e CEO di CompUSA. "In otto settimane non solo sono state superate le nostre aspettative per il programma Coming Soon!, ma abbiamo anche registrato tassi iniziali per Plus! 98 molto più alti rispetto alle nostre previsioni".

"In base al numero di ordinazioni, Windows 98 sarebbe stato il secondo titolo software più venduto durante lo scorso mese, e il primo in una graduatoria che escludesse i videogiochi", ha affermato Anne Stephens, Presidente di PC Data, società di ricerche di mercato nel settore del software e hardware per PC. JP

IL 2000 NON FA PIU' PAURA?

In contraddizione con quanto si è sempre pensato, le aziende di tutto il mondo stanno efficientemente prendendosi cura del problema dell'anno 2000, almeno secondo uno studio appena pubblicato dalla Merrill Lynch. Si potrebbe ritenere che sia interesse di una compagnia come la Merrill Lynch, che funziona tanto meglio quanto più è stabile l'impianto economico, non allarmare gli investitori rivelando che le banche e altre compagnie potrebbero trovarsi a gambe all'aria all'alba del nuovo millennio; tuttavia lo studio sembra contenere indicazioni indiscutibili: la maggior parte delle aziende interpellate dagli Stati Uniti ritengono di poter essere perfettamente "compatibili" con l'arrivo del 2000 entro la fine del 1998. In Europa invece, molte compagnie stanno sfruttando l'arrivo del 2000 e quello dell'Euro per aggiornare i propri sistemi. All'interno dello studio si legge quanto segue: "Buona parte delle aziende stanno lavorando al loro progetto 2000 da due anni, e rimane ancora un anno e mezzo; la Microsoft, l'America Latina e il Comunismo sono tutti cambiati radicalmente in meno tempo". Lo stesso studio sostiene anche, tuttavia, che la crescente complessità dei sistemi e dei network potrebbe rendere l'adeguamento al 2000 più difficoltoso. JP

IN CAMPEGGIO CON NVIDIA

La Nvidia, la compagnia che produce i chip della serie Riva, ha organizzato nel mese di giugno due sessioni di "camping" per sviluppatori, a San Francisco e a Londra, per sensibilizzarsi all'uso delle nuove DirectX 6 con le più recenti schede grafiche, come quelle basate sul futuro Riva T4E. Ben 175 compagnie hanno partecipato in qualche forma, e in molti si sono detti più che soddisfatti dall'evento, indicandolo come uno dei meeting informatici di maggiore rilevanza durante l'anno. Anche le prime impressioni sul TNT sembrano essere entusiastiche. JP

renia

**VISITATE
IL SITO DI**

PC ACTION

on line

xenia on line

WWW.XENIA.IT



IL TERZO AVVENTO

Dopo essere stato annunciato già più di un anno fa e aver fatto perdere le sue tracce, torna in auge il simulatore divino più famoso della storia del videogioco con molte nuove e interessanti caratteristiche che in parte rivoluzionano il concetto stesso alla base della fortunata serie. Sarà un altro successo per quelli del "toro-pana"?

DEVI FARNE DI STRADA... DIO!

La prima rivoluzione del concetto alla base di Populous è nella sua collocazione "storica": benché questo sia a tutti gli effetti il terzo episodio della serie, Populous 3 è a tutti gli effetti un "prequel" dei precedenti titoli. Il nostro scopo infatti è quello di diventare un dio a tutti gli effetti partendo dal gradino più basso della "scala divina" fino a raggiungere la piena potenza dell'immortalità. Per fare questo dovremo affrontare tutta una serie di scenari, 27 per l'esattezza, ambientati su svariati mondi tutti da conquistare. Per raggiungere la fine di ogni livello dovremo fare piazza pulita delle popolazioni nemiche, gestite cioè da altri aspiranti divinità. Come potete facilmente intuire dalle foto che costellano queste pagine, i mondi di Populous 3 sono completamente tridimensionali (a differenza dei playground "isometrici" a cui ci aveva abituato la serie) e sferici, una novità non da poco, non credete? Questa rivoluzione grafica è stata possibile

Parlare di Populous è un po' come scoperchiare il vaso di Pandora della storia dei videogiochi. Per risalire alla sua prima apparizione, ad esempio, dovremmo tornare con la memoria a una decina di anni fa, allorché il primo simula-dio fece la sua comparsa sull'allora sistema di gioco dominante, il mai abbastanza rimpianto Amiga, per scombussoleare ben bene il concetto stesso di gioco. Impersonare un dio? Ordinare crociate contro gli "infedeli"? Cercare di convertirli, o al limite di sterminarli, a suon di catastrofi naturali e mistiche "piaghe"? Insomma, uno shock mica

solamente in quantità: nuove "magie", nuove armate e nuovi mondi da conquistare, punto. Tutti quelli che si aspettavano "qualcosa di più" rimasero al palo e si accontentarono di avere tra le mani un gran bel gioco, che sapeva di già visto ma che almeno offriva delle emozioni uniche nel suo genere. Ma torniamo (più o meno) ai gironi nostri: circa un paio di anni fa la Bullfrog annunciò che erano iniziati i lavori su un nuovo Populous, il terzo della serie. Questa volta la "dirigenza celeste" sarebbe stata affrontata con uno spirito diverso che avrebbe rivoluzionato la fisionomia del titolo e... Già, peccato che da lì a qualche mese non se ne seppe più nulla e il titolo, tanto atteso

ai varco per le promesse fatte dal team di sviluppo, scomparì sotto il classico veto del "ci stiamo lavorando su". Ma come... E io nel frattempo come faccio a sfamare il mio ego? Fatemi fare il dio, vi prego! Niente, nada, il nulla più assoluto fino a quando, dalle nebbie dell'oscura (mica tanto, a dir la verità) roccaforte inglese della grande B, un tipo che si chiama Silvestro (ma che invece di miagolare, banfa... Dev'essere il verso tipico della specie, c'è poco da fare...) non è riuscito a strappare nell'ordine: A) una visione del titolo all'ultimo stadio di lavorazione, B) una documentazione precisa e completa delle nuove "features" e del nuovo sistema di gioco



da poco per il giocatore dell'epoca, abituato a farsi dei gran viaggi nello spazio (con la fantasia, che avete capito? Siete i soliti maligni...) o a simulare partite di calcio e via dicendo. Con il passare degli anni poi arrivò l'attesissimo seguito, che riscosse sì la sua onesta parte di riconoscimenti, ma che ampliava il sistema di gioco già introdotto dal suo predecessore

Ecco a voi i simpatici faccioni di Alex Godstill (grafico) e Stuart White (producer) mentre si lasciano immortalare dal sottoscritto. A prima vista, sembrerebbero essere molto soddisfatti di come gli stanno andando cose...



Che l'Electronic Arts fosse una software house ricca, lo si sapeva, ma la vista dei loro uffici mi ha comunque sorpreso. Non male, eh?

e C) un'intervista al produttore di Populous. Mica male, eh? Bene, allora a questo punto posso finalmente passare a descrivervi cosa ci promette il nuovo "Sim-messia" per poi lasciare la parola al Gatto e alla sua Marzullite acuta.

principalmente grazie al motore grafico sviluppato dalla Bullfrog ad hoc per il loro nuovo pargoletto divino. Tornando alla struttura di gioco (per quanto riguarda l'aspetto tecnico potete tranquillamente leggere quanto raccontato a Stefano dal buon Stuart),

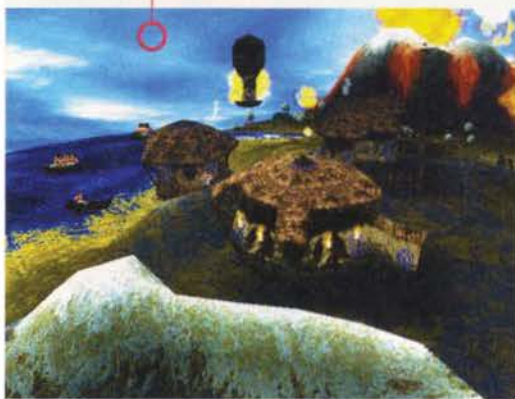


Tuoni fulmini e saette! Lo shamano ha aperto le ostilità contro un villaggio nemico. Per la gloria del Nikazzus sconfiggeremo il nemico!

Il fato che il mondo di Populous 3 sia sferico apre la strada sicuramente a tutta una nuova serie di opzioni, ma può anche creare qualche difficoltà: e se non vedessimo l'attacco che i nemici stanno compiendo "oltre l'orizzonte"? Mica siamo onniscenti, noi!



Alzare o abbassare il livello del terreno è da sempre una delle mosse strategiche di Populous più importanti: in questa foto, ad esempio, abbiamo ricreato una spiaggia proprio sotto alle fondamenta di due capanne. Ooops!



Ma guarda un po'... Certo che è proprio strano che sia comparso un vulcano nel pieno centro del villaggio nemico. Coincidenze divine, eh?



sembrebbe che molto di quanto è possibile fare in Populous 3 derivi dai suoi antenati: abbiamo infatti la possibilità di lanciare magie (spendendo punti-Mana ottenuti dalla fedeltà dei nostri seguaci) "ambientali", come fulmini, tornado, alzare o abbassare i terreni e creare vulcani e montagne, istituire unità di combattimento trasformando semplici contadini in cavalieri e predicatori (utili per "convertire" le popolazioni nemiche), eccetera, eccetera, ma questa volta la modalità di utilizzo è completamente differente. Questi incantesimi, infatti, possono essere utilizzati sempre e soltanto tramite il nostro shamano, l'incarnazione del nostro essere divino, che purtroppo ha un raggio d'azione tutt'altro che infinito. Esso dipende principalmente da due fattori: l'altezza dalla quale si lancia un incantesimo (da una collina si ha uno spazio d'azione maggiore) e l'utilizzo o meno di alcune particolari costruzioni chiamate Drum Tower: entrando dentro di esse i poteri dello stregone aumentano di conseguenza. Già da questo potete intuire come, a livello strategico, questo nuovo Populous sia molto più evoluto dei suoi avi: se una volta era sufficiente avere abbastanza mana per fare i peggiori disastri, ora è sempre e comunque necessario mettere a rischio la vita dello shamano, quindi è necessario proteggerlo con altre unità di combattimento e... Nella peggiore delle ipotesi, e cioè se il nostro piccolo portavoce dovesse perire per mano dei nemici, non dovremmo preoccuparci più di tanto: basterà infatti prendere un nostro contadino e creare un nuovo shamano, perché una divinità può essere sconfitta solamente se tutti i suoi



La "shamana" sta raccogliendo le forze per lanciare un incantesimo sui contadini "illuminati": li trasformerà in guerrieri? Mai come oggi vale il detto "Lo sa solo dio"...



La nuova interfaccia di gioco permette di avere sottomano tutte le funzioni necessarie. La vostra scrivania da dio, insomma, non sarà mai in disordine!



Questa utilissima mappa permette di fare il punto sulla situazione e scegliere con attenzione la prossima mossa. Che vista da quassù!

seguaci sono stati eliminati dalla circolazione. Dal punto di vista tecnico sembra che questo nuovo simulatore divino girerà senza troppe pretese già su un Pentium di fascia bassa e sfrutterà inoltre le schede di accelerazione grafica per migliorare ulteriormente l'impatto visivo (in particolare sembra che a beneficiarne siano ovviamente gli effetti luce e, in generale, gli effetti speciali come ad esempio la lava e le nuvole del cielo).

Per il resto Populous 3 presenta anche tutta un'altra serie di novità che però non mi sembra il caso di svelare in questa sede (tanto più che l'uscita del gioco è solo questione di qualche mese), anche perché lo spazio a mia disposizione è terminato... Eppoi ho lasciato la pentola con il brodo primordiale sul fuoco, mica posso distruggere un mondo per colpa vostra! Massimo "NKZ" Nichini

LA PAROLA AL PAPÀ DELLE DIVINITÀ

Ecco quanto ha raccolto il buon Stefano a colloquio con Stuart White, producer della Bullfrog... Vai Ste!

SS - Sono rimasto molto colpito da Populous 3, soprattutto perché, devo essere onesto, mi aspettavo di trovare solamente un "terzo capitolo" della serie che riprendesse a pieno la saga da dove era rimasta. Invece mi sono trovato di fronte a un titolo che introduce comunque molti fattori nuovi e interessanti alla struttura di base. Uno di questi è sicuramente il motore grafico del gioco e, in generale, la nuova impostazione data al titolo rispetto ai suoi predecessori: è stata questa la causa del grande ritardo accumulato da Populous 3 (ricordiamo che la Bullfrog aveva annunciato il titolo già un paio di anni fa NdNikazzi)?

riscrivere completamente le routine grafiche, non tralasciando però lo sviluppo del gioco vero e proprio: in definitiva posso tranquillamente affermare che Populous 3 in questo ultimo anno di lavorazione non si è arricchito solamente di un nuovo motore grafico ma ha guadagnato nuove opzioni, una nuova interfaccia di gioco e molti altri elementi che giustificano in pieno il ritardo della pubblicazione.

SS - Cosa non ti convinceva del vecchio engine?

STUART WHITE - Il vecchio motore era molto più leggero e non mi dava la possibilità di muovere poligoni troppo grossi, inoltre non ho mai gradito come esso "costruiva" i terreni e le superfici rialzate, una cosa molto importante per Populous 3, perché su questo concetto si basano gran parte delle magie utilizzabili. Generalizzando potrei



Dopo essere schiattato, lo shamano ritorna reincarnandosi in un paesano. I nostri "avatar" possono essere ricreati quante volte desideriamo, almeno finché abbiamo paesani da trasformare...



STUART WHITE - Il motore grafico è sicuramente la causa principale al rinvio della pubblicazione di Populous 3: già un anno e mezzo fa avevamo sviluppato, come avrai potuto constatare dalle foto che circolavano in quel periodo, un engine che sembrava funzionare bene, ma che non mi soddisfaceva

che sfortuna... Colpiti in pieno da un fulmine: proprio strana la vita, eh? Mi sa che ho scelto la religione sbagliata...

Le colate di lava possono provocare danni sia alle popolazioni nemiche sia ai loro insediamenti, specialmente se vengono creati a fianco di essi...

Altro giro, altro disastro: il tifone in tutta la sua magnifica potenza distruttiva. Chissà dov'è il Mago di Oz quando serve...

dava una sensazione di gioco meno realistica rispetto al nuovo.

SS - C'è un'altra cosa che desidero chiederti riguardo alla grafica: ho notato che il motore grafico di Populous 3 ricorda molto quello che rese celebre un altro vostro titolo di qualche tempo fa: Magic Carpet. Non è che per caso Populous 3 implementa un'evoluzione delle routine che hanno reso celebre quel gioco in passato?

STUART WHITE - L'engine che abbiamo sviluppato per Populous 3 è stato scritto specificatamente per questo prodotto. La somiglianza con il motore di Magic Carpet è dovuta principalmente al team che ha sviluppato le routine: alcuni di loro hanno in passato lavorato su MC, ed è quindi naturale che alcune soluzioni possano assomigliarsi e avere lo stesso feeling.

SS - Già che abbiamo affrontato il discorso, mi viene voglia di chiederti se state pensando a un nuovo sequel per il già citato Magic Carpet (Stefa-

no non nasconde di apprezzare particolarmente questo gioco... NdNikazzi). Che dici, posso sperare?

STUART WHITE - Abbiamo già affrontato la questione più volte tra di noi, ma non abbiamo ancora avuto il tempo di metterci seriamente al lavoro su un eventuale Magic Carpet 3. Come testimonia chiaramente Populous 3 comunque, alla Bullfrog non piace riproporre continuamente lo stesso gioco senza aggiungere nessuna innovazione a una formula già collaudata. In futuro però potremmo considerare anche un nuovo titolo della serie.

SS - Magari un prequel anche per Magic Carpet (il bambino si fa goloso, eh? NdNikazzi)?

STUART WHITE - Beh, perché no? Ma è ancora troppo presto per parlarne. Magic Carpet è stato un gran gioco, e il suo seguito non era da meno, ma se dovessimo tornare sul discorso certamente non svilupperemo un banale terzo atto. Vedremo se ci viene in mente qualche buona idea.

SS - Bene, allora passiamo a un'altra domanda. All'ultimo E3 ho potuto constatare di persona che un

appieno. Da qui la decisione di

dirti che il precedente engine grafico

buon 50% dei titoli in uscita nella prossima stagione sono titoli già annunciati da tempo o comunque seguiti eccellenti di altre produzioni. Anche voi della Bullfrog, ad esempio, state per pubblicare due titoli (Populous 3 e Dungeon Keeper 2) di questo genere. Credi che la tendenza sia dovuta a una maggiore concentrazione dei budget disponibili su titoli di sicuro successo, a una maggiore attenzione delle case produttrici sui titoli in uscita o magari è una questione di idee che scarseggiano? Illuminami, ti prego!

STUART WHITE - Non so dirti per quale motivo nel mondo dei videogiochi sia maturata questa situazione. Certamente questa tendenza non ha in alcun modo influenzato la produzione dei nostri titoli, anche perché il loro sviluppo è iniziato molto prima che nascesse la moda dei seguiti. Ti posso però dire che dei prossimi 4-5 titoli Bullfrog

uscita?

STUART WHITE - Alla Bullfrog stiamo portando avanti, tra progetti veri e propri e semplici soggetti, almeno 4 o 5 idee diverse. Quando uno di questi "work in progress" avrà una sua identità precisa potremmo annunciarlo ufficialmente.

SS - *Fino a poco tempo fa la Bullfrog si identificava nella figura e nella genialità di Peter Molineux. Come è cambiato il vostro modo di lavorare dopo il suo abbandono?*

STUART WHITE - Devo dire che da quando Peter è andato via le cose non sono cambiate più di quanto non ci aspettassimo già. Certo, ora non abbiamo più una figura di riferimento al comando dei gruppi di sviluppo, ma tieni presente che già quando iniziamo a lavorare su Populous 3 (circa tre anni fa,



Tra i nostri incantesimi abbiamo anche un arsenale di incantesimi di evocazione pronti a entrare in gioco al momento opportuno. Vai piccolo mio, fagli vedere chi è il tuo dio!



Beh, non si può dire che su questo mondo non scorra sangue a fiumi! Ah, che sbadato... In realtà è solamente il Mar Rosso... Scusate la dimenticanza...



Anche la versione non accelerata di Populous 3 presenta alcuni più che dignitosi effetti luce, come ad esempio la pioggia di lapilli qui rappresentata.

almeno un paio di titoli saranno giochi completamente nuovi, mentre i rimanenti saranno comunque "nuove versioni" alla nostra maniera: nuovi elementi di gioco, concept che rivoluzionano il concetto stesso alla base della realizzazione e via dicendo. Insomma, la stessa operazione che abbiamo fatto su Populous 3, per intenderci.

SS - *Non era certo mia intenzione affermare il contrario, sia chiaro. Mi stavo solamente chiedendo se, dopo Populous 3 e Dungeon Keeper 2, avremmo visto a breve un titolo nuovo targato Bullfrog.*

STUART WHITE - Quello che ti posso dire con assoluta certezza è che dopo questi due titoli pubblicheremo sicuramente qualcosa di innovativo.

SS - *Attualmente state lavorando su altri progetti o vi siete concentrati solamente sui progetti di prossima*

NdNikazzi) Peter era completamente assorbito dal progetto Dungeon Keeper. In effetti Populous 3 è a tutti gli effetti il primo titolo Bullfrog al quale non ha partecipato Peter, e come vedi il risultato è comunque più che ottimo.

SS - *Ancora qualche domanda prima di congedarci. Sei stato all'ultimo E3?*

STUART WHITE - Certamente.

SS - *Hai visto qualche gioco che ti ha particolarmente colpito tra quelli proposti?*

STUART WHITE - Tra i vari giochi che ho potuto visionare mi è piaciuto molto Zelda.

SS - *Capisco... E tra i titoli per PC?*

STUART WHITE - Nessuno in particolare, ho visto giochi come ad esempio Messiah che mi hanno impressionato solamente per l'aspetto grafico. Non è il genere di giochi che preferisco, comunque...

SS - *Ultimissima domanda. Secondo te come cambierà il mondo dei videogiochi nei prossimi tre anni? Quali sono le tecnologie che potrebbero rivoluzionare il settore?*

STUART WHITE - Sicuramente nei prossimi anni si vedranno sempre più titoli incentrati sul multiplayer: Internet è ormai uno strumento apprezzato da molti e alla portata di tutti, quindi confido che si svilupperanno sempre più giochi che utilizzeranno i servizi della rete. Sarà anche interessante vedere come cambieranno i videogiochi con l'avvento del DVD... Ricordando cosa successe all'epoca con l'introduzione del CD e l'incredibile disponibilità di spazio fisico che questo supporto ha reso disponibile, non mi meraviglierei se dovesse succedere altrettanto con questa nuova tecnologia.

SS - *E con questo abbiamo terminato. Grazie ancora per il tempo che ci hai concesso*

STUART WHITE - Grazie a voi!





L'ANELLO DEI NIBELUNGH

La Cryo conferma la sue velleità culturali con un videogioco tratto da un'opera lirica...

A cura di Jacopo Prisco

(noi eravamo l'unica presenza italiana) The Ring, un gioco dal grande potenziale che si basa su una delle più straordinarie opere liriche mai concepite da mente umana.

DALL'OPERA AL GIOCO

L'Anello dei Nibelunghi di Richard Wagner potrebbe suonare ai più come un'opera sconosciuta; non è così, in realtà, visto che essa contiene alcune delle "arie" più popolari e famose, come ad esempio la leggendaria Cavalcata delle Valchirie. Pochi sanno, tuttavia, che L'Anello (per brevità) è un'opera assolutamente unica: nel concepirlo, Wagner si è occupato di ogni cosa, creando persino i costumi, il "libretto", lo scenario e addirittura immaginandosi un teatro adatto a rappresentarla. In pratica, l'artista ha imposto la sua particolare visione del mondo e l'ha resa spettacolo, inserendola in una dimensione personalissima eppure universale. Lo svolgimento dell'opera copre quattro giorni di avvenimenti, e il gioco della Arxel Tribe riguarda i primi due, che rappresentano una storia auto-conclusiva; ovviamente, se il gioco avrà successo, non mancheranno di occuparsi dei due giorni rimanenti, tanto che in alcuni casi ho notato che il gioco viene citato come The

Tutto quanto nasce da un week-end a Lubiana, uno di quei graziosi viaggi fuori porta che rappresentano forse la parte migliore di questo lavoro; se siete ignoranti come il sottoscritto in materia di topografia dell'Europa dell'est, a vostro beneficio vi rivelerò che Ljubljana (questa la corretta grafia) è la capitale della Slovenia, ovvero la più settentrionale, la più ricca e la meno bellicosa delle repubbliche dell'ex-Jugoslavia. Meta favorita dei turisti italiani provenienti dal Trentino e dal Friuli, la Slovenia conta circa 2 milioni di abitanti, eppure è responsabile di circa un terzo del prodotto interno lordo di tutte le succitate repubbliche. La sua posizione geografica, poi, la rende una sorta di mix di culture e paesaggi, cosa che appare chiara visitando la stessa città di Lubiana: architetture teutoniche e mediterranee che si mischiano con risultati a dir poco affascinanti (così come senza dubbio affascinante mi è parsa la popolazione locale, specie quella femminile...).

In questa graziosa cittadina, ed ecco spiegato il motivo del week-end, si trova la sede di Arxel Tribe, una compagnia affiliata alla Cryo che è difficile definire con un solo termine: un po' software house, un po' agenzia pubblicitaria e un po' studio



Questa è la prima ambientazione in cui potete muovervi, l'asteroide.

grafico, ma soprattutto talento e ambizione. La storia di Arxel Tribe è senza dubbio interessante, e vi rimando a uno dei box di queste pagine per saperne di più. Visto il tema estremamente culturale del gioco presentato, come scoprirete tra poco, gli organizzatori del press-tour hanno pensato bene di rendere culturale anche il nostro soggiorno, portandoci a visitare tutti i castelli, i monumenti e le cattedrali del circondario. A dirlo così sembra noioso, eppure la mia impressione è stata talmente buona che raccomando a chiunque ne abbia la possibilità di visitare la Slovenia: vi stupirete di quante cose belle ci sono in giro, una attaccata all'altra; lo splendido lago sui cui si affacciava il nostro albergo, ad esempio, a circa 30 chilometri dalla città, o le straordinarie, e famose, Grotte di Postumia, che abbiamo visitato l'ultima giornata e che sono senza dubbio uno degli spettacoli naturali più affascinanti del

ISH in versione elfo: la sincronizzazione delle labbra con il parlato è ancora da perfezionare.

mondo. Difficile descrivere questo ambiente quasi alieno, in cui l'umidità (alle soglie del 98%) plasma la roccia in forme che, personalmente, mi hanno ricordato molto le opere di H.R. Giger (quello di Alien). E ora, se non altro, so che le stalagmiti sono quelle che crescono dal basso e le stalattiti, viceversa, quelle che crescono dall'alto, e scusate se è poco. Nel corso della

visita alle Grotte si è anche verificato l'episodio-brivido del week-end, ovvero una momentanea (dieci eterni secondi) mancanza di corrente che ci ha fatto temere il peggio: immaginatevi una ventina di turisti che si aggirano a piedi nelle viscere della Terra, con una temperatura polare e nel buio più completo. L'abbiamo scampata bella. Ma passiamo alle cose serie: la Arxel Tribe era assai lieta di presentare a un selezionato elenco di giornalisti europei

Costui è ISH, il personaggio principale.



L'elfo si accinge a salire su uno dei suoi strani veicoli.





Questo diavoleto è semplicemente spassoso: funziona da motore per uno dei veicoli, e imita con i suoi versi il suono di un pluricilindrico scarburato...

Ring - Part 1. Ora, come diavolo si fa a fare un videogioco da un'opera? La ricetta è abbastanza complicata, eppure funziona. Prima di tutto se ne stravolge lo scenario, in senso futuribile: The Ring è infatti ambientato in un lontano futuro, in cui la Terra è stata distrutta ed è ridotta ad un misero asteroide. Ora, in realtà, la non-linearità del tempo è un concetto presente nell'opera stessa, visto che il Ciclo dell'Anello è formato da continui viaggi tra passato e presente, alla ricerca di mondi "precedenti" - quelli antesignani della presenza umana secondo la mitologia germanica, eddica in particolare. Quest'ultima parola, "eddica", merita di essere spiegata: si tratta di fatti relativi ai carmi eddici, ovvero canti epico-mitologici che costituiscono un documento di eccezionale valore storico, specie nei paesi del ceppo germanico, appunto. Un po' come Beowulf per gli Anglosassoni e,

chessò, la Divina Commedia per noi. Per ricreare uno scenario di questo tipo, gli sviluppatori del gioco si sono avvalsi delle straordinarie capacità "visionarie" di Philippe Druillet, un disegnatore che molti di voi sentiranno nominare per la prima volta, ma che in Francia è considerato un artista di valore eccezionale, alla stregua del grande Moebius. Persiste la ricerca di questi mondi scomparsi, ma si tratta di una ricerca ovviamente focalizzata sul pianeta Terra: ora che non esiste più, che ne sarà di tutta la storia, delle arti, dell'ossessione moderna per la conservazione, la schedatura degli eventi? E se la Terra non è altro che una distante memoria, che forma potrà mai vere questa memoria? Quella, impalpabile eppure straordinaria, di un uomo, il protagonista del gioco: ISH.

PARLIAMO CHIARO

D'accordo, mi sono lasciato andare a un po' di disquisizioni che potrebbero avere spiazzato i più: vediamo ora come tutto questo etereo bla-bla si traduce in un videogioco. Abbiamo detto del personaggio principale, ISH: costui non è veramente UN personaggio, bensì una moltitudine di personalità diverse di cui il giocatore assume il controllo nel corso dell'avventura. Questo perché, in sostanza, ISH non è altro che il veicolo grazie al quale il giocatore può muoversi assennatamente nei complessi universi che formano i primi due giorni dell'Anello. Egli può assumere quattro sembianze fisiche: un efo megalomane, un cinico diavoleto, un eroe ribelle e una tormentata valchiria. In pratica, The Ring cerca di far vivere a chi lo prova



Questa avvenente signora blu è stata creata partendo dal motion capture di un'altrettanto avvenente signorina...

un'esperienza diversa sia da quella dello spettatore di un'opera, sia da quella del protagonista di un adventure game: tutto ciò si esplica in una sorta di ricerca continua, nel progresso verso un destino che soddisfa i personaggi, eppure li supera tutti quanti. Tutto ciò caratterizza The Ring come un gioco di esplorazione, fine ricerca e riflessione: cosa vi viene in mente? Myst e Riven? Bravi.

I GRANDI CAPOLAVORI INSEGNANO

Le somiglianze con i due blockbuster targati Cyan (che hanno venduto, assommata, qualcosa come cinque milioni di copie, e continuano a venderne) non si fermano al concetto "esplorativo" di fondo, ma sfiorano anche nel

gameplay. La struttura di gioco di The Ring è infatti diretta eredità di quella di Myst e Riven, con la sola eccezione che, in questo caso, invece delle schermate fisse abbiamo ambienti "virtuali" osservabili a 360 gradi (per intenderci, un po' come il QuickTime VR ma molto più bello da vedere). Quindi, in sostanza, il giocatore si trova a cliccare sui vari "punti caldi" dello schermo per muoversi da una locazione all'altra, e in queste fasi assiste passivo a una serie di animazioni di collegamento. I movimenti sono essenzialmente di due tipi: in soggettiva (quando si utilizza un veicolo di trasporto), oppure in terza persona, con sequenze basate sul motion capture in cui osserviamo il nostro alter ego che si sposta. Per il resto, è la fiera del "point&click" e del "drag&drop", con l'aggiunta di un inventario sempre disponibile in cui immagazzinare gli oggetti. Il tutto è ulteriormente infarcito di una

DALLA PUBBLICITA' AI VIDEOGIOCHI...

La Arxel Tribe nasce nel 1989, come studio grafico 3D. Pionieri nell'utilizzo del 3D in ambientazioni reali (pratica nota come "Synthetic TV"), quelli della Arxel Tribe entrano nel loro settore di maggior rendita, quello della pubblicità, nel 1992 collaborando con la Aston Martin. Nel 1993 aprono le tre attuali sedi a Lubiana, Parigi e Milano: quest'ultima si specializza nel settore pubblicitario e porta alla creazione di alcuni dei più famosi spot della TV italiana: gli spot di Nutella, Martini, Clarins, Aprilia, Bic, Citroen, San Pellegrino, L'Oreal e Kellogg's portano tutte la loro firma, ovviamente per quanto concerne le animazioni 3D. Durante il gustoso party che si è tenuto nel corso del



week-end presso la sede della società, ci sono stati mostrati tutti questi spot, e in certi casi pareva davvero incredibile che si trattasse di computer-grafica e non di oggetti reali. L'esempio più eclatante è quello della pubblicità della Fiat 600, in cui di squadre di calcio composte da automobili si scontrano in uno stadio da 90.000 posti. Ebbene, nessuna di quelle macchine è vera, si tratta completamente di modelli 3D; ma c'è di più, perché neppure lo stadio è vero, e neanche gli spettatori: per ricrearli è stata sufficiente una tribuna e 90



comparse. Questo particolare spot, inoltre, è stato completato in sole tre settimane, con l'aggiunto problema di un'improvvisa decisione della Fiat di modificarne l'ambientazione, dal giorno alla notte, a una settimana dal termine del lavoro. Sono stati davvero bravi, non c'è che dire. La pubblicità rappresenta tuttora il 65% del business di Arxel Tribe e viene gestita principalmente dalla filiale milanese del gruppo; esso conta ora 47 persone, di cui 27 operanti presso la sede Slovena.



Costui è Stephene Carriere, la mente creativa principale del gioco.

serie di puzzle, che rappresentano la parte più attiva del gioco, per risolvere i quali il giocatore non può fare a meno di calarsi nell'atmosfera dell'opera e comprenderne le fondamenta. Detto fuori dai denti, non siamo certo di fronte alla rivoluzione delle avventure grafiche, anzi di fronte a qualcosa di spudoratamente tradizionale. Questo fattore può essere criticabile o meno, dipende che genere di giochi vi piacciono: senza dubbio, però, si presta a

Una delle suggestive ambientazioni del gioco.



ISH in versione guerriero, tra i ghiacci.

mettere in luce quelle che, anche nei propositi degli sviluppatori del gioco, sono i punti forti di The Ring: la grafica e l'atmosfera.

3D, MAESTRO!

La strana commistione musical-grafica di cui al titolo non è casuale: The Ring è infatti una sorta



Ancora la signora blu, stavolta da una prospettiva che rende Lara Croft un'adolescente.

di esperienza sensoriale fatta di straordinarie sequenze grafiche e musica immortale. La colonna sonora, inutile dirlo, è l'opera stessa, nella splendida esecuzione della Vienna Philharmonic Orchestra condotta da Sir Georg Solti (riconosciuta universalmente come la migliore registrazione di sempre dell'Anello). La Arxel Tribe ha stretto un accordo con Polygram, proprietaria del marchio Decca, per includere questa versione dell'opera e allegare un CD musicale al gioco. La grafica, dal canto suo, è una straordinaria dimostrazione di capacità in fatto di modellazione 3D, un campo in cui la Arxel Tribe è indiscutibilmente forte. D'accordo, si tratta per lo più di sequenze animate che riducono il giocatore a mero spettatore, ma sono pur sempre eccezionali; proprio per la massiccia quantità di animazioni (oltre un'ora e un quarto), gli sviluppatori hanno creato un'apposita routine di compressione, che rende possibile una visualizzazione a tutto schermo di elevata qualità. Per vostra informazione, una tale mole di dati occuperà ben cinque CD, e infatti è estremamente probabile che la confezione di The Ring comprenda anche una seconda versione su DVD. La bellezza delle animazioni non mancherà di trasparire neppure attraverso la staticità delle foto di

queste pagine: la fluidità dei movimenti è eccezionale, così come la naturalezza generale, visto che si è sempre ricorso alla tecnica del motion-capture. Tuttavia, The Ring non richiede un hardware esagerato e sia il gioco in sé sia le sequenze video girano al meglio anche su un P133 con un lettore CD 8X; ovviamente la scheda 3D non serve.

(INTER)FACCIA GRAFICA

Nel corso del gioco, il giocatore è accompagnato da una voce narrante, chiamata Erda, che segue e guida il vostro cammino enumerando una serie di fatti e leggende, un po' sullo stile di Blade Runner. La voce si integra, però, anche con l'interfaccia grafica: della sua struttura estremamente semplice abbiamo già parlato, ma c'è altro da dire. Tutte le informazioni che vengono raccolte durante il gioco si riuniscono nello scenario principale, quello dell'asteroide, e sono accessibili tramite tre elementi: il Circolo delle Statue, il Pozzo e Le Norne. Il Circolo delle Statue raccoglie le figure dei personaggi che il giocatore potrebbe interpretare o incontrare durante l'avventura; cliccando su di esse, Erda ne esplica vita, morte e

QUATTRO GRANDI NOMI

The Ring si avvale della collaborazione di due grandi artisti del presente, e di due grandi artisti del passato. Questi ultimi sono ovviamente Richard Wagner, uno dei più grandi musicisti della storia, e Sir Georg Solti, il compianto direttore d'orchestra nato a Budapest nel 1912 e morto nel settembre dello scorso anno. Solti, che ha vinto ventidue Grammy Awards e ha ricevuto il titolo di Sir dalla Regina Elisabetta, ha condotto l'orchestra Filarmonica di Vienna durante la registrazione dell'Anello dei Nibelunghi: un progetto in cui ha investito ben sette anni della sua carriera e che rimane ancora oggi un riferimento di straordinario valore nel campo della musica classica. Quelli del presente sono invece Philippe Druillet e Charlotte Rampling. Quest'ultima, nota attrice, fa da voce narrante al gioco, nelle versioni in Inglese e Francese. Tra i suoi



film ricordo I Dannati (1969), Zardoz (1974), Stardust Memories (1980), il Verdetto (1982), Angel Heart (1987) e D.O.A. (1988). Per la versione italiana (dato che il gioco verrà completamente localizzato), alla Arxel Tribe hanno intenzione di chiedere la collaborazione di Virna Lisi. Philippe Druillet è invece il noto disegnatore che ha caratterizzato l'aspetto grafico del gioco, assieme a Nicolas Fructus. Il suo più grande merito, a mio avviso, è di considerare la grafica 3D e la multimedialità come terreno ideale per la proliferazione delle arti grafiche, anche quelle tradizionali. Non a caso un suo progetto dell'immediato futuro riguarda la creazione di una serie televisiva completamente in computer-grafica. (nella foto, Philippe Druillet, al centro in piedi, e Nicolas Fructus, seduto)

PRIMA DEGLI ANELLI, I PELLEGRINI

The Ring non è il primo gioco sfornato dalla Arxel Tribe: è stato infatti preceduto da Pilgrim. Uscito circa sei mesi fa, anch'esso si rifaceva pesantemente a Myst, in misura ancor maggiore rispetto a The Ring, visto che mancavano le animazioni di collegamento tra una locazione e un'altra, sebbene fossero presenti massicce quantità di sequenze FMV (peraltro ottime). Ahimè, la giocabilità era minata, oltretutto da questa impostazione scarsamente originale, dal fatto che i vari puzzle erano di un'assurdità rara, praticamente impossibili da risolvere per il comune mortale. Non a caso, l'help del gioco era in pratica una sorta di soluzione, che indicava al giocatore come risolvere gli improbabili enigmi. L'ambientazione era quella della Francia medievale, e la trama ancora più complessa di quella di The Ring



miracoli, sempre più dettagliatamente mano mano che si prosegue; Il Fosso contiene una specie di scacchiera divisa in sei parti, ciascuna rappresentate un universo: cliccando su di esse si ottiene una visualizzazione 3D di quel determinato scenario; le Norne, infine, sono l'equivalente Germanico delle Fate, rappresentando la vita e il destino:

ad esse bisogna ritornare ogni volta che si completa un obiettivo per ricevere la propria "ricompensa". Ho visto parecchio di questo gioco, e si potrebbe scriverne a lungo, vista la sua estrema complessità e la suggestività che ispira. La mia impressione è che si tratti di un'opera grafica straordinaria: naturalmente gli sviluppatori hanno insistito sul fatto che è anche

(perciò non provo nemmeno a spiegarvela). Insomma, Pilgrim aveva un eccezionale background storico (era persino presente un'enciclopedia informativa), un ottimo aspetto estetico e una trama interessante, ma lasciava il giocatore completamente spiazzato nel suo svolgimento, risultando tristemente

"tutto fumo e niente arrosto". A dire il vero, parte di queste considerazioni potrebbe applicarsi anche a The Ring: i principi di partenza sembrano decisamente migliori, ma sarà opportuno valutare in sede di recensione se gli stessi errori, relativamente alla struttura di gioco, siano stati commessi una seconda volta.



In questa foto c'è praticamente l'intero catalogo della Silicon Graphics... alla Arxel Tribe non manca certo l'hardware.

Notate la suggestiva colorazione del cielo in quest'immagine...

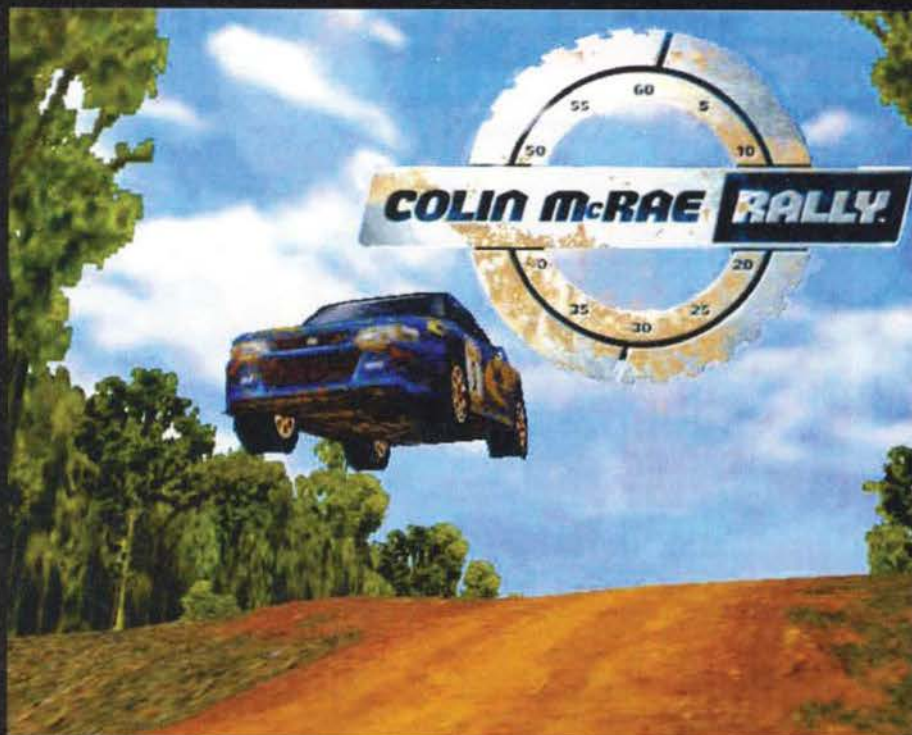


un'esperienza di gioco straordinaria, e per questo credo sia necessario provarlo a fondo. Sulla sua complessità, comunque, siamo d'accordo: non mi riferisco solo al background informativo, ma anche alla difficoltà intrinseca del gioco. Un paio degli enigmi che mi sono stati mostrati erano a dir poco incomprensibili, e considerando che alla Arxel Tribe trovano Riven così facile da finirlo in otto ore, mi chiedo come andrà a finire. In linea generale, il tempo necessario a completare The Ring giocando normalmente dovrebbe comunque aggirarsi attorno alle trentacinque ore.

CONCLUDENDO

Alla Arxel Tribe non c'è risparmio in fatto di talento, senza dubbio: la qualità tecnica ed estetica di The Ring è indiscutibile, così come

l'ambiziosità del progetto. Pensate che, in cantiere, questi signori hanno già un'opera multimediale basata sul Processo di Kafka! Resta da vedere se non sia il caso di assoldare qualche game designer di tutto punto: la vera questione in fondo è, sono compatibili la grafica straordinaria e le animazioni in tale quantità con una struttura di gioco coinvolgente, innovativa e profonda? Al contrario però, anche Myst venne tacciato di giocabilità quantomeno discutibile, eppure ancor oggi è ai primi posti delle classifiche di vendita (cosa che, peraltro, è raramente riuscita ai suoi vari cloni). Non c'è dubbio, tuttavia, che siamo di fronte a un titolo unico nel suo genere, per vari motivi: al momento di giudicarlo, senza dubbio, sapremo farci un'idea più chiara. Forse già sul prossimo numero!



IL RALLY DELLA CODEMASTERS

Quelli di Micromachines ci riprovano con le corse di macchine serie...

A cura di Claudio Todeschini

comincia a segnare, inesorabile, il passare del tempo: una alla volta, opportunamente distanziate, le macchine prendono il via. Chi tra gli aspiranti alla vittoria domina la strada meglio degli altri e ferma le lancette dell'orologio prima dei suoi rivali verrà consacrato campione. A sostenere il pilota c'è il navigatore, figura da me ingiustamente trascurata prima ed essenziale invece per il successo (è che rovinavo il pathos della frase): è lui che, attento e puntiglioso osservatore delle cartine stradali, indica al pilota l'andamento del tracciato: a 200 metri c'è una curva a gomito a destra, falla in 2a marcia (in realtà parla in maniera molto più stringata: se dicesse davvero tutto quello che ho scritto, prima di arrivare alla parola "gomito" sarebbero già tutti e due nella scarpata a testa in giù). L'approccio alla guida cambia radicalmente, come potete ben immaginare: ci si trova ad affrontare terreni assai diversi tra loro nell'arco di una stagione (nelle corse regolari l'asfalto è solo o asciutto o bagnato, al più sporco d'olio se chi ci precede rompe

Nel tripudio da mundialito che mi pervade in questi giorni faccio fatica a trovare interessante qualsiasi cosa che esuli da Pizzul o da FIFA98, a dimostrazione della mia perfetta appartenenza alla nutrita compagine di 56 milioni di commissari tecnici che, di questi tempi, popolano il nostro paese (proprio io, che manco so in che squadra gioca Maldini jr., per dirvi quanto seguo il calcio abitualmente). Nonostante Platini mantengo inalterata la grande passione per i giochi di guida, ed è con sommo piacere che vi conduco nel mio garage a parlarvi della nuova produzione Codemasters, che segue

di pochi mesi l'uscita dell'eccezionale TOCA: Touring Car Challenge. Sto parlando di Colin McRae Rally, altro titolo automobilistico che col sopraccitato gioco condivide più cose, prima fra tutte il fatto che si tratti di un'altra produzione su licenza, in questo caso del campionato mondiale Rally, e che quindi offre al giocatore la possibilità di affrontare tutte le corse del titolo con le vetture che ad esso effettivamente partecipano. Ma procediamo con ordine.

Nonostante sia al volante della Skoda, i virtuosismi non mancano: in questo caso affronto in pieno controsterzo l'ultimo tornante di Monte Carlo.



Foto della visuale interna, totalmente poligonale: il fatto che io ridiscenda un fiume anziché seguire la pista è del tutto accidentale.

MAMMA, MI COMPRI LA SUBARU? Quanto è distante il mondo dei rally da quello delle gare automobilistiche che siamo abituati a seguire in TV (GP su tutti): nessun testa a testa, niente sorpassi mozzafiato alla staccata del tornantino, o partenze in cui si decide una gara intera, o persino amichevoli sportellate tra rivali. Nei rally ci sono solo il pilota e la strada: la sfida è tra loro due. Niente si frappone tra le mani che stringono nervose il volante e le asperità del terreno, con le sue mille insidie. Tre, due, uno e il cronometro

il motore): terra asciutta o fangosa, ghiaia, neve e ghiaccio, asfalto, acciottolato e sabbia; a questo si aggiunge la tortuosità dei tracciati, non esattamente degli ovali di Formula Indy. I tornanti, le chicane, i dossi e le curve a gomito sono il pane quotidiano dei piloti da rally: questo implica uno stile di guida che premia, spesso, più l'aggressività nell'affrontare le curve che non la pulizia formale (non è ovviamente possibile che un pilota diventi imbattibile in tutte le situazioni, e quindi si specializza in certe gare piuttosto che su precise tipologie di tracciato). Sovente lasciare una fiancata della vettura su un muro a patto di affrontare un tornante con determinazione paga di più che



IL RALLY DELLA CODEMASTERS



L'ibiza al suo peggio. Notare i cristalli incrinati, please.

cercare a tutti i costi la traiettoria ideale. La parola che credo distingua meglio di tutte le gare da rally da quelle su strada è sovrasterzo: un danno assoluto per Schumacher che cerca il podio, una necessità per Sainz. Infilare il muso della macchina dritto nell'angolo della curva, accelerare e girare il volante dall'altra parte (ma non troppo per evitare pericolosi 360°), tenendo a freno lo scalpitare dei 400 cavalli mentre tutta la macchina procede di traverso nel tornante... ecco, è questo lo spirito dei rally, ed è esattamente quello che la Codemasters si ripropone di portare, con la massima fedeltà possibile, sui nostri monitor.

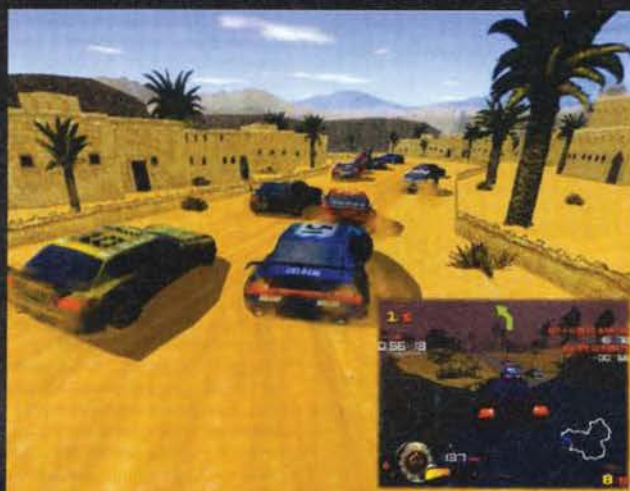
MAMMA, MI INSENGI A CONTROSTERZARE?

Dicevo poco sopra che Colin McRae Rally ha più di un punto in comune con TOCA, e in effetti i due giochi ne condividono l'eccellente motore grafico - fatto, questo, che è già una garanzia. Lunghi dall'essere un banale



sequel, lo sviluppo del titolo è andato avanti in parallelo con il suo (solo temporale) predecessore e verrà commercializzato solo a fine estate, a quasi un anno di distanza, per non soffocare il successo di vendite del cugino, attendendo nel frattempo che si smaltisca la sbornia dei mondiali di calcio che, questo è certo, avrebbe fatto passare sotto silenzio il gioco. In ogni caso ci si renderà facilmente conto del fatto che, a parte il motore grafico, tutto il resto è stato scritto e programmato ex-novo, e non certo "estendendo" le potenzialità dell'engine di TOCA: il discorso fatto prima sulle differenze nelle gare su strada e nei rally va riportato pari pari nel design di un videogioco di corse. Questo vuol

ANDIAM, ANDIAM, ANDIAMO A PILOTAR!

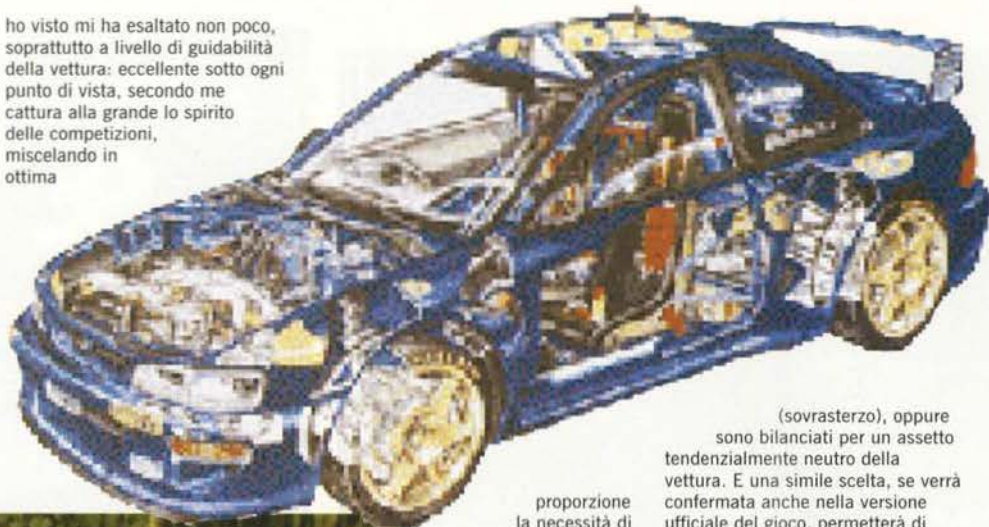


È il mondo dei giochi di guida ambientati nel mondo dei rally si arricchisce: dopo Screamer Rally, Sega Championship Rally e Network Q RAC, ecco un paio di immagini di altrettanti giochi ambientati nel mondo delle corse fuoristrada: il primo titolo è Ultim@te Race Rally, che si propone come seguito al discusso Race Pro (il dibattito tra me e il MA sull'effettivo valore del gioco è tuttora in pieno svolgimento). Il secondo è invece Makinen Rally, altro gioco su licenza, questa volta del campione del Mondo 1996 e 1997, che ha soffiato quest'ultimo titolo a Colin per un soffio (vedi box). Non sappiamo nient'altro di questi giochi a parte il titolo, ma era un peccato non accennarne in una sede adatta come questa...

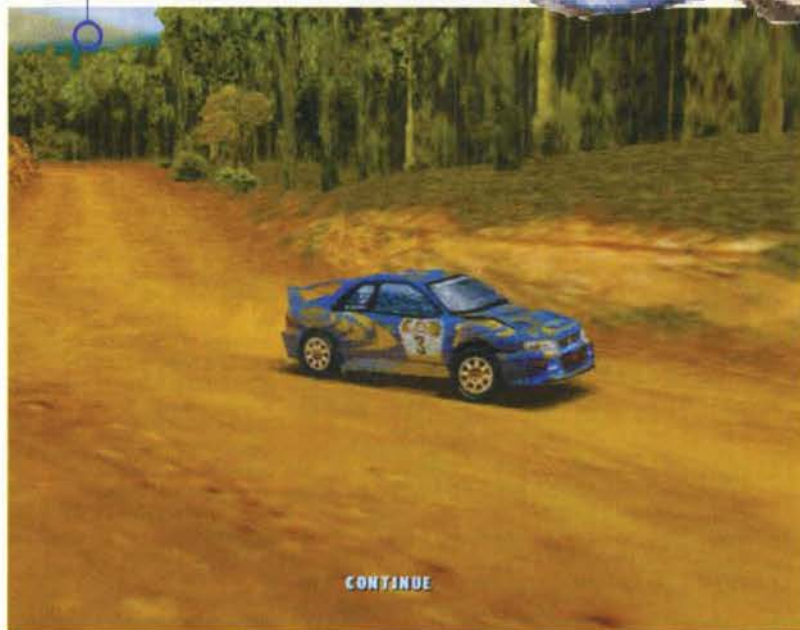


dire maggiore attenzione alle asperità del terreno, una diversa fisica delle vetture (salti, dossi e fossi non ci sono nel campionato Turismo) e la revisione completa del modello di guida, più consono all'approccio rallyistico. E in effetti, avendolo intensamente provato (e questo vuol dire aver praticamente consumato i solchi argentei del gold) posso già, in via informale e suscettibile di correzioni, dare una prima e sommaria valutazione del gioco. Non vorrei palesare un eccessivo entusiasmo, ma quello che

ho visto mi ha esaltato non poco, soprattutto a livello di guidabilità della vettura: eccellente sotto ogni punto di vista, secondo me cattura alla grande lo spirito delle competizioni, miscelando in ottima



Replay della gara della Subaru, di qualità fotorealistica: pensate che ogni macchina è composta da più di 450 poligoni.



CONTINUA

proporzione la necessità di un approccio maturo alla guida con uno stile arcade che si fa sempre gradire. Cercherò di spiegarmi meglio, visto che le due cose sembrano essere in contraddizione. Innanzitutto è possibile intervenire sui parametri della vettura, variando la risposta dello sterzo, le sensibilità delle sospensioni, il tipo di gomme, il rapporto del cambio (più sportivo per tracciati pieni di curve o più improntato alla velocità nelle gare in cui conta la velocità) e la potenza dei freni. Non ci sono menù complicati o solo incomprensibili, ma solo poche e semplici opzioni tra cui scegliere: i freni o sono più incisivi sull'avantreno (sottosterzo) o sulle ruote posteriori

(sovrasterzo), oppure sono bilanciati per un assetto tendenzialmente neutro della vettura. E una simile scelta, se verrà confermata anche nella versione ufficiale del gioco, permetterà di variare il comportamento su strada senza dover impazzire tra mille configurazioni possibili (stile Burnout, per intenderci). Detto questo, continuiamo la disamina del modello di guida, allacciamoci le cinture e ingraniamo la prima: come si comporta la vettura? Non ho mai guidato una Subaru Impreza o fatto troppo il pazzo con la mia piccola Polo (che è guarita, grazie al cielo), ma la sensazione che trasmette il gioco è davvero quella che mi immagino qualora dovessi mettermi al volante di una belva a quattro ruote motrici come la nipponica blu: una estrema potenza molto difficile da controllare, che se troppo sollecitata sfugge letteralmente al controllo (e non è difficile finire a testa in giù dopo una curva presa troppo velocemente). Lo scodinzolamento (la continua correzione dello sterzo a destra e sinistra) è sempre in agguato, e il 360° incombe, similmente a una spada di Damocle, sulla gamba del pilota che preme troppo l'acceleratore nelle curve strette. Il riferimento agli arcade stile Daytona non è comunque casuale: a fronte di un ottimo grado di realismo nel comportamento della macchina, assai spesso vi troverete a fregarvene di tutto e tutti, sbattendo la macchina di qua e di là pur di non togliere mai il dito dal tasto "Freccia SU", senza che questo vi penalizzi eccessivamente. In una sorta di magica alchimia i programmatori sono riusciti a venire incontro alle esigenze del purista che cerca le finezze nel controsterzo col freno a mano e lo scalmanato "hooligan", deciso ad andare sempre a tavoletta. La duplice natura del gioco si rispecchia anche nelle visuali possibili: si va dalla classica dall'interno della vettura, adatta agli amanti delle simulazioni "classiche" (ripresa da TOCA, quindi completamente poligonale e realisticissima) a quella da dietro la macchina (due differenti), passando per lo visione a schermo intero (retaggio di Wipeout?) fino a quella dal cofano, presa di peso da Daytona USA. Una nota aneddotica che la dice lunga sulla qualità del gioco: pare che la Codemasters abbia fatto provare il titolo a molti giornalisti del settore videoludico e ad alcuni piloti di rally i quali, pur non avendo esperienza alcuna di videogiochi (o

POKER DI PUROSANGUE

Subaru Impreza 555: la vettura affidata al "patron" di questo gioco, Colin McRae in persona. Esteticamente bellissima, a mio giudizio, è una 2000 a quattro ruote motrici pura, con la trazione equiripartita sui due assi, gravata da una forse eccessiva pesantezza ma estremamente veloce, stabile in ogni situazione fino al limite, superato il quale diventa arduo recuperarla. Sicuramente quella che nel lotto offre il meglio globalmente. Curiosità: è l'auto più lunga del mondiale, e la vernice che la ricopre pesa da sola 7 chili sui 1230 totali.



Ford Escort Cosworth: altra trazione integrale, è più leggera e pronta alla risposta dell'avversaria nipponica, ma molto meno maneggevole ed assai più difficile da tenere



nelle situazioni critiche. È peraltro svantaggiata sul piano dello scatto puro, sul quale perde terreno rispetto alla Subaru. Entrambe le 4WD sono la soluzione definitiva per essere competitivi sui terreni accidentati o particolarmente critici (pioggia, neve, fango).



Seat Ibiza: la prima delle due vetture a trazione anteriore, molto stabile e maneggevole, ha un'ottima coppia che le fornisce una ripresa eccellente. Ideale per i tracciati su asfalto, in cui il sottosterzo favorisce l'inserimento veloce in curva senza rischio di perdita di aderenza. Oltretutto è veramente un piccolo capolavoro di design.



Skoda Felicia: il bidone del gruppo, non ha nessuna caratteristica di spicco che la possa mettere in condizioni di rivalutare con la cugina Ibiza, potendo scegliere. Più lenta nel rispondere alle sollecitazioni del pilota e con una spiccata tendenza allo "scodinzolamento" cui facevo cenno nell'articolo.

SE NON E' UNA DELTA INTEGRALE NON E' VERO RALLY

Fino agli inizi degli anni '90 questo era il motto di tutti quelli che seguivano con un certo interesse le gare rallistiche: a parte qualche incursione pericolosa da parte della Toyota Celica di Sainz, lo strapotere della macchina preparata dalla Martini Racing fu assoluto (e la Milestone le fece un delizioso omaggio nel suo Screamer Rally, riservandole il pregiato posto di vettura segreta). Da qualche anno a questa parte si sono verificati due avvenimenti paralleli, ma che hanno cambiato la gerarchia del mondo delle corse fuoristrada: il ritiro del Team Martini ufficiale dalle corse e l'arrivo della Prodrive Subaru con una vettura apparentemente tozza, goffa e pesante che sta sostituendosi alla Delta nel numero di vittorie conseguite: la Impreza 555. Pensate che dal '94, con McRae, Eriksson e Liatti ha conquistato il primo gradino del podio in 21 gare. Componente fondamentale del successo della casa nipponica è stato l'aver lasciato l'auto nelle capaci mani di uno scozzese di nome Colin McRae: il 29enne pilota ha partecipato a 50 gare valide per la Coppa del Mondo in 5 campionati, vincendone ben 16 (di cui 3 al RAC inglese). È stato campione del mondo del 1995, mentre ha permesso alla Subaru di accaparrarsi il titolo Costruttori per ben 3 volte (nel 1997 è arrivato secondo con 62 punti ad un solo punto di distacco dal finlandese Mäkinen. Navigatore d'eccezione, a lui menzione d'onore, è l'inglese Nicky Grist.



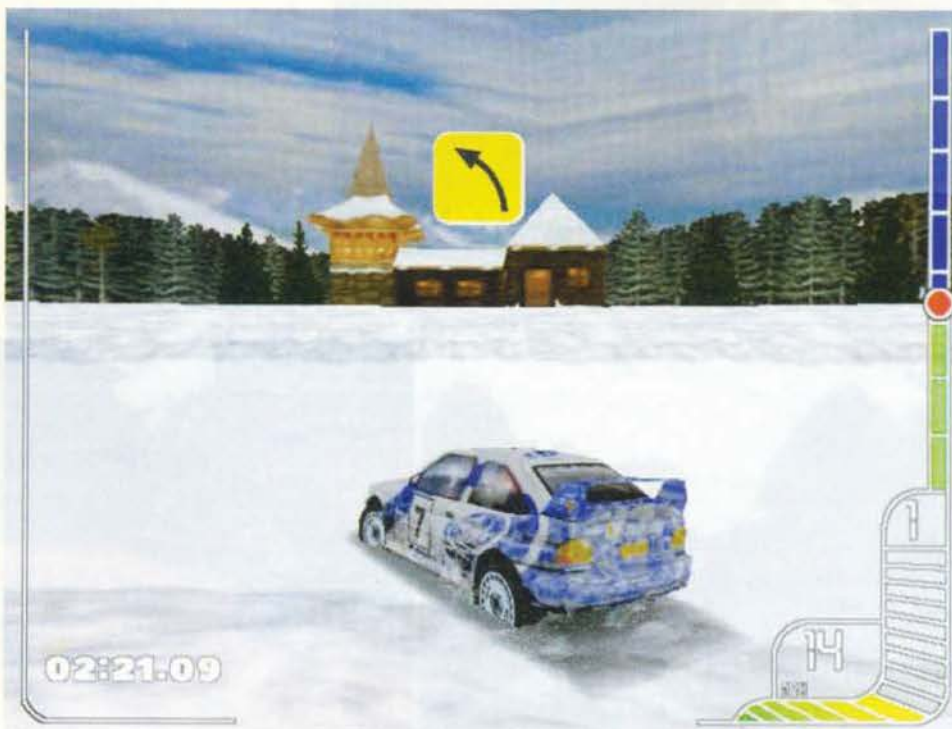
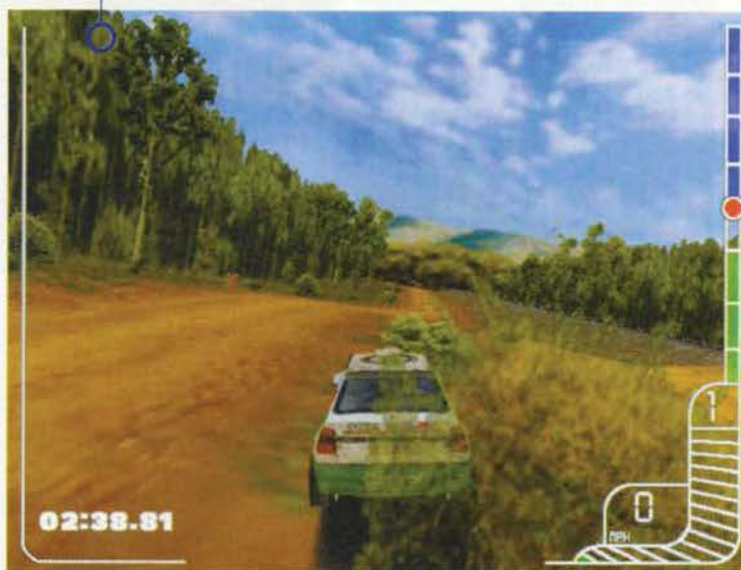
sicuramente minore di quella di noi devianti), hanno stabilito i record su ogni tracciato del gioco, facendo fare agli "esperti" la figura dei bambocci. Niente male, eh?

VABBE' MAMMA, MI COMPRIO ALMENO IL VOLANTE PER IL PC?

E dopo esserci a lungo soffermati sul feeling del gioco, andiamo a descrivere in dettaglio quello ci aspetta. Il campionato del mondo di Rally è lungo, e consiste di ben 48 tracciati differenti, ognuno diviso in 8 checkpoint. Al giocatore viene offerta la solita rosa di possibilità, ovvero il Campionato del Mondo, Time Trial (allenamenti), Corsa Singola e Multiplayer. È possibile scegliere di guidare una delle otto più blasonate vetture che vi prendono parte, dalla Skoda Felicia di classe N alla pluri-decorata Subaru Impreza 555 del sig. McRae in persona (troverete un box per lui e uno per le 4 vetture più importanti del gioco sparsi qua e là nelle pagine della preview). Le piste che ho potuto provare sono otto, ognuna con caratteristiche diverse. La Nuova Zelanda è abbastanza impegnativa: ambiente collinare, fondo sterrato molto sconnesso con una breve incursione in una cava. In Grecia ci

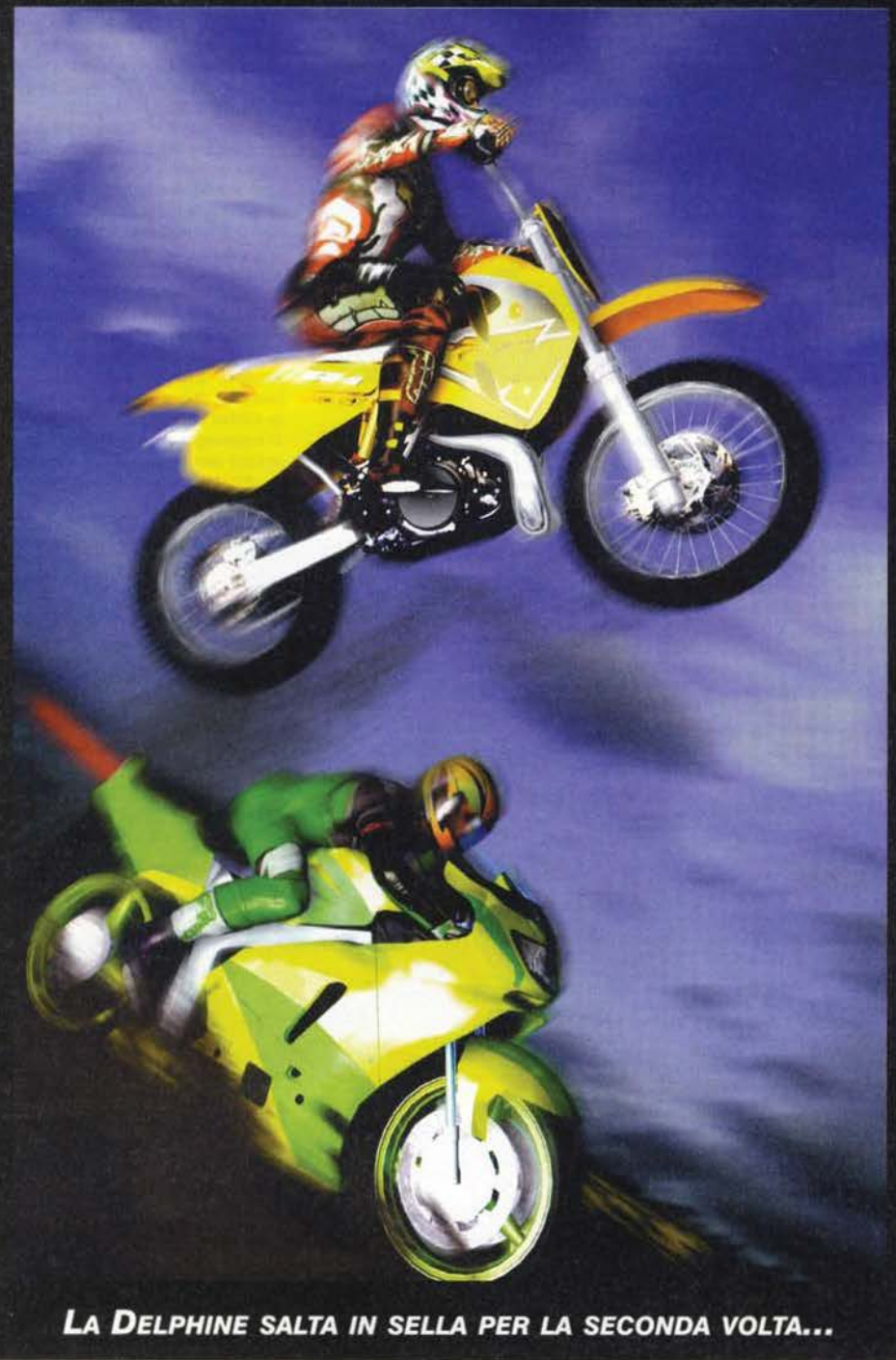
si scontra con terreno ghiaioso, molte curve e clima secco. A Monte Carlo invece piove sempre e il fondo stradale è sdruciolevole, ma è quasi tutto asfalto. L'Australia è il più facile, terra battuta e tempo asciutto, niente di impegnativo, una spettacolare serie di salti e una ferrovia da attraversare a raso. La Svezia è un inferno bianco, fatto solo di neve e ghiaccio: per quanto ci si impegni si finisce sempre con le gomme immerse nella neve fresca o intraversati. Sicuramente il più difficile da padroneggiare. La Corsica è un groviglio di strade strettissime, su asfalto. In Indonesia i problemi sono molti: foresta tropicale, pioggia battente, fango e tracciato veramente contorto. Aggiungiamo che è pure notte...L'Inghilterra è la versione contorta e fangosa di Monte Carlo. Ovviamente ad ogni pista la sua macchina, e per dettagli vi rimando al box apposito. E parliamo allora di grafica, visto che siete

Ecco gli oggetti trasparenti cui mi riferivo nell'articolo: la cura posta nei dettagli di questo titolo è impressionante.



tutti curiosi: bellissima, senza tema di smentita. Il gioco letteralmente rigurgita di chicche e mirabilie che nessuno mancherà di apprezzare: abbiamo la pioggia che, sullo schermo, cambia inclinazione con l'aumentare della velocità (visto anche in TOCA), l'illuminazione delle gare in notturna veramente pregevole, una lunga serie di danneggiamenti alla vettura che coinvolgono fari, carrozzeria e spoiler, cristalli e telaio (fino a renderla inguidabile), il fondo stradale che, man mano si procede, insozza la vettura fino a renderla di fatto irriconoscibile (e in questo senso fa specie la qualità del risultato, soprattutto sulla neve e con la sabbia del deserto. Gli oggetti che si frappongono tra il monitor e la vettura una volta che li si oltrepassa (e che storicamente danno fastidio),

come cespugli, fronde degli alberi e soci, diventano in quella circostanza trasparenti, quasi come fossero dei fantasmi, a tutto vantaggio della visibilità e della giocabilità. Aggiungo che sul monitor, oltre ai soliti ammenicoli del cruscotto vengono visualizzate schematicamente le curve che state per incontrare (un po' come il pezzo successivo di Tetris), cosa che vi permette di prepararvi ad affrontarle. E il sonoro? Quasi mi dimenticavo: ogni macchina ha il suo caratteristico rombo campionato dal motore vero, mentre il navigatore si farà sentire da voi tramite le sue frasi ("Square Right, Three", "Bridge" "Look out the fence" "Left, Three"): buffo pensare che, mentre chi gioca non può farne a meno, per via dell'aiuto che forniscono, chiunque altro assista come spettatore a una partita a Colin McRae si annoi mortalmente dopo due secondi nel sentire sempre le stesse cose. A questo punto credo proprio di avervi detto tutto, e non mi rimane che rituffarmi nel clima alienante del Mundial (dal fare qualsiasi commento in merito mi asterrò fino al 12 luglio, per scaramanzia e pudore, nonché rispetto nei vostri confronti).



LA DELPHINE SALTA IN SELLA PER LA SECONDA VOLTA...

(espressione oscura, che i biker in ascolto tuttavia capiranno). Pensate un po', invece, a quanti titoli di moto sono usciti da allora o sono in procinto di uscire nei prossimi mesi: abbiamo avuto, oltre a Moto Racer, Red Line Racing e Castrol Honda, e avremo Superbikes, Road Rash 3D e Motocross Madness. Insomma c'è da stare allegri, tanto che sembra che quello dei giochi di moto sia diventato un piccolo trend, un filone distinto nel calderone dei driving games - cosa di cui siamo tutti molto contenti.

Moto Racer aveva avuto soprattutto il merito di interrompere l'orrendo digiuno che durava dai tempi dell'atavico Honda RVF: criticato da alcuni per la sua impostazione eccessivamente arcade, aveva comunque ottenuto ottimi plausi e si meritò un bel 92 su queste pagine. La prima volta che ho avuto modo di provare il suo seguito risale allo scorso Milla di Cannes (a febbraio), dove la Intel utilizzava Moto Racer 2 come dimostrativo per l'allora appena nato Pentium II; l'impressione che ne



La qualità delle texture sembra promettere davvero bene; speriamo solo che ciò non comprometta la flessibilità dell'engine.

In questa immagine si nota, a ben guardare, ancora qualche bitmap eccessivamente pixellosa, ma il miglioramento globale della grafica rimane evidente.

L'effetto fogging è ai massimi livelli, come testimonia il fade-out del paesaggio al centro di questa immagine.



I giornalisti sono gente pigra: ad esempio io, in questo momento, sono troppo comodo sulla mia sedia girevole per alzarmi e andare a scartabellare tra i miei TGM arretrati per vedere su quale numero era apparsa la preview del primo Motor Racer, e infarcire così l'introduzione di questo articolo con precisi ricorsi storici. Se la memoria mi aiuta, però, dovrebbe trattarsi del marzo dell'anno scorso (Pod in copertina): all'epoca (e parliamo, in fondo, di circa un anno e mezzo fa), i giochi di moto erano praticamente un miraggio per noi Pcisti, e tutti i "motorrader" dotati di computer non avevano alcun modo di mettere alla prova il proprio manico digitale



```

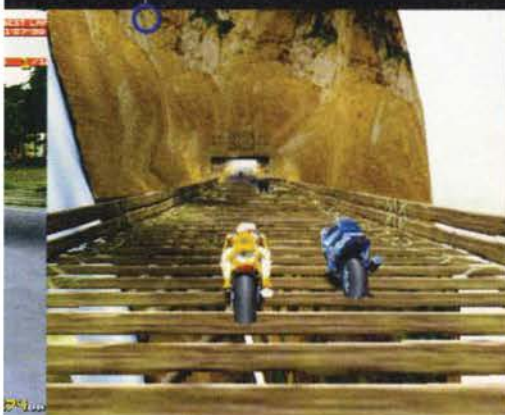
029-227
Model: 199 Variable.
Model: textured shape.
MDC: 0000
Frame: 1 / 1
Scale: 100
Plot: 0 (0.000) TEXTURED: 140 (100.000) Current: 5.1 det: -1
    
```

Correre su un ponte del genere con delle moto da strada a duecento all'ora DEVE sembrarvi un azzardo... altrimenti non siete motociclisti...

Un'immagine del software di rendering 3D con cui sono stati creati i modelli poligonali del gioco.

preview si basa su una ricca quantità di materiale fotografico e informativo sul gioco, ma non su una versione alpha dello stesso; una modalità del genere, tuttavia, amplia sicuramente la profondità del gioco e lo rende idealmente appetibile ad ogni tipo di giocatore-motociclista (e non). La seconda novità di maggior interesse è il Track Editor, che vi permette di plasmare dal nulla le vostre piste, così come le volete: anche qui andiamo a intuito, ma dovrebbe trattarsi di un editor abbastanza interessante e capace anche di assegnare automaticamente il tipo di background che intendete selezionare per la pista che state creando, cosa che assicurerà un tocco di varietà e realismo ai circuiti fai-da-te. La terza cosa notevole, e con questo finiamo l'enumerazione, è l'introduzione degli effetti climatici, nonché delle corse notturne: ora avremo strade bagnate, innevate, con nebbia o senza, di giorno e di notte, e potremo persino vedere l'acqua e il fango che vengono scagliati indietro dalle ruote delle moto, assieme a terra, pietrisco e ogni altro genere di detrito. Tutto ciò

texture sono proprio tratte da vere fotografie. Come potete osservare dalle immagini, per ora sono venuti alla luce quattro circuiti base (anche se il gioco sembra ne conterrà almeno una dozzina): uno in stile Gran Premio, uno in Amazzonia, uno ambientato nella campagna inglese e uno che sembra stagliarsi nel bel mezzo della foresta fluviale. Non solo appare chiaro come il livello e la qualità delle texture siano stati decisamente incrementati, ma sembra anche che la profondità della visuale non abbia paragoni. Per quanto mi riguarda ho sempre individuato nella qualità delle texture di Sega Rally (coin-op, ovviamente) la soglia di magnificenza per un videogioco e, anche se probabilmente non siamo ancora del tutto vicini (si trattava pur sempre di una Model-2), Moto Racer sembra fare un bel passo in questa direzione. Rimane invece intatta la classica "doppia natura" del gioco, che vi permette di guidare sia una moto da strada identica alla Kawasaki ZX-9R Ninja (ma senza licenza ufficiale), sia una moto da cross KTM (con la



L'illuminazione delle aree buie sembra ancora approssimativa in quest'immagine: speriamo migliori.

Avete presente Sega Rally in versione coin-op? Guardando questa foto ci si rende conto che siamo molto vicini a quel tipo di qualità delle texture.



La profondità della visuale è notevole: questa pista sembra essere di rara bellezza.



Non manca, come nel primo Moto Racer, la pista cittadina con tanto di grattacieli a lato pista.

avevo tratto era di un gioco molto simile all'originale, ancorché condito da una grafica superiore. Qualche mese di sviluppo è passato, e ora Moto Racer 2 è alle porte: l'innovazione fondamentale è facile da individuare, e si tratta dell'introduzione di una modalità Simulazione al fianco di quella Arcade. Purtroppo non posso essere più preciso, anche perché questa

fa parte di un generale ammodernamento dell'engine di gioco, che potrà anche gestire effetti di fumo, di illuminazione (i fari), di lens-flare e di realistici segni di pneumatici sull'asfalto. Le aree del gioco su cui, comunque, la Delphine sembra puntare di più sono altre: prima fra tutte la giocabilità, che pur essendo stata già alta nel primo episodio dovrebbe ora avvalersi di una migliorata intelligenza artificiale, che renderà i piloti controllati dal computer più tosti e meglio rispondenti alle abilità del giocatore. E poi il multiplayer: fino a quattro persone potranno giocare sulla stessa macchina (e qui sarebbe interessante capire come, purtroppo non lo so), mentre la modalità di gioco via LAN, modem o Internet sarà più veloce e consentirà non solo di scontrarsi sui circuiti auto-prodotti, ma persino di scambiarsi con un semplice click (si dice sempre così). Inoltre, l'aspetto grafico del gioco è senza dubbio migliorato e vanta ora un livello di eccellenza da foto-realismo, anche perché buona parte delle

licenza). La differenza rispetto all'originale è che in Moto Racer 2 alcuni circuiti potranno essere affrontati a scelta con entrambe le moto, mentre nel primo tutte le piste erano dedicate a questo o a quel mezzo. Concludiamo con il consueto technobla-bla: Moto Racer 2 supporterà il Direct3D, e quindi con esso ogni genere di scheda accelerata; saranno sfruttate anche le periferiche compatibili Direct Input (e quindi anche i joystick dotati di force-feedback), nonché le schede audio 3D. Non dovrebbe mancare molto alla data di pubblicazione, tuttavia evito di sbilanciarmi, cosciente del fatto che le software house ormai mancano sempre i loro propositi: vi basti l'esempio di Wreckin' Crew, gioco la cui preview apparve proprio sullo stesso numero di quella di Moto Racer e che, a dispetto del mio commento di chiusura "a tra un paio di mesi per la recensione", ha soltanto adesso visto la luce. Un lampeggio!

Jacopo Prisco



ANCORA E SEMPRE, STAR TREK...

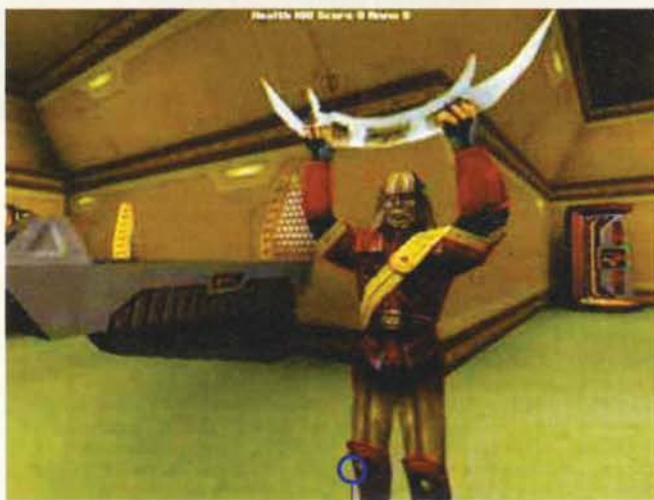
Finalmente, non è per andare là dove nessuno è mai giunto prima.

Cosa può vantare la serie di fantascienza succitata? Otto film, più un nono in lavorazione, quattro serie distinte (Classica, Next Generation, Deep Space Nine, Voyager) ognuna composta da altre serie (una per anno), per una programmazione complessiva che ormai sta superando la memoria di una sola generazione. E, naturalmente, tanti, tanti videogiochi, cui ora si aggiunge questo nuovo "Klingon Honor Guard". Dopo numerose avventure grafiche, che vedevano impegnato il giocatore sull'Enterprise piuttosto che sugli innumerevoli mondi di Star Trek, dopo qualche titolo-enciclopedia, che spiegava il funzionamento dell'astronave fin nel suo più piccolo bullone, e naturalmente dopo alcuni

Un giorno a uno dei più grandi fisici del nostro secolo (Steven Weinberg), che ha l'abitudine di seguire Star Trek mentre esegue complicati calcoli (beato lui che ci riesce), fu chiesto quale fosse la cosa più notevole di questa popolare serie televisiva; un po' sorpreso, egli rispose che "l'errore principale fatto in Star Trek è quello di dividere ogni volta l'infinito dalla particella to: to boldly go...".

Ora, sicuramente molti di voi si staranno domandando cosa possa

sorpassato". Specie negli ultimi numeri della nostra benamata rivista abbiamo assistito a una lunga serie di "numeri due", spesso persino mere riedizioni di vecchie glorie, creati evidentemente col grande scopo di riutilizzare una idea del passato e quindi di comprovato successo; soltanto uno o due numeri fa il Todeschini, se non erro, imprecava nelle news contro le software house che ormai producono poco più che rivisitazioni in chiave moderna di giochi veramente arcaici come Asteroids (son belli, ma qualche idea nuova non guasterebbe). Nel



c'entrare questo nella preview di un gioco, per quanto l'argomento di base possa essere lo stesso: la risposta è che, semplicemente, consideravo il numero di articoli, recensioni, brani di ogni genere che vengono scritti iniziando sempre con la solita frase, "space, the final frontier...", naturalmente in tutte le traduzioni possibili. Insomma, dove voglio arrivare? Il succo di tutto il discorso è che da qualche tempo ogni gioco e perfino ogni film (visto che ormai diventano sempre più simili) sa di "già visto", "già sentito" o, peggio ancora, di "già

Volevate sapere cos'è il Bat'leth? È il signore, che è tanto buono, ve lo mostra.

numero di giugno, ancora, il TGM Movie pareva una presa in giro: Star Wars - Prequel, Indy Jones 4, Batman 5, Superman X (a che numero siamo arrivati?), Highlander 3, Independence Day 2, Mission Impossible 2 e altri titoli (almeno 5) che non vi elenco per non perdere ancora più spazio e tempo di quanto non abbia già fatto. Tranne, naturalmente, "Star Trek IX", così ritorniamo al nostro argomento.



Quel che si dice un'immagine standard: son visibili le varie texture (delle architetture e dei nemici) e, naturalmente, qualche effetto base d'illuminazione.

È vero, loro sono 3 e noi abbiamo solo un coltello; però loro sono anche i nemici più scadenti che ci potessero capitare. Non piangete, la prossima volta andrà peggio!





L'immagine che più di tutte mostra la potenza del motore di Unreal in KHG: ammirate le trasparenze e i riflessi di luce sull'acqua.

A parte l'astronave (che pare una Nebulon Frigate di Star Wars) riuscite a notare l'effetto luminoso colorato delle stelle che accelerano dietro di voi? Questo si chiama Redshift...



Uhm...Strane luci, strane strutture...Sarà mica un motore? Aspetta che lo faccio saltare, così vediamo.

simulatori di volo spaziale a bordo delle navi federali, pare che ora sia arrivato il momento degli sparatutto in soggettiva ambientati tra i personaggi e le futuristiche architetture del popolare serial televisivo.

Già parecchio tempo fa si era cominciato a parlare di giochi doom-style che ci avrebbero visto nei panni di qualche cadetto e/o ufficiale della Federazione tra i corridoi e le sale dell'Enterprise, perlopiù in missioni contro nemici ormai storici come i Borg (come si dice, a volte ritornano) o, se collocati cronologicamente ai tempi della serie classica, contro nemici "storici" di diritto come i Klingon; ma raramente si era immaginato o sentito parlare di un gioco che ci avrebbe posto proprio nei panni di un Klingon. Oggi la MicroProse, tentando il colpaccio di riuscire a dare nuova vita a un filone che comincia a mostrare i suoi limiti, ha reso noto di aver in cantiere (e in fase piuttosto avanzata, ormai) proprio un simile titolo "innovativo" (è tutto relativo, come diceva Einstein). Dopotutto, gli sparatutto in soggettiva come il recentissimo Unreal cosa possono realmente "innovare" dal punto di vista della trama? Non vi

sono dubbi che fra un tre/quattro anni avremo un Quake X fluidissimo (temo più per la potenza della 3Dfx generazione tot, piuttosto che per una reale abilità dei programmatori a livello di codice), velocissimo, con tantissime armi e texture diverse, con centinaia di nemici perfettamente realizzati con milioni di poligoni ciascuno, ma in quanto a soggetto? Al di là del solito "salva il mondo, uccidi tutto quello che si muove" difficilmente riusciremo ad andare.

Dunque ecco che già un gran passo avanti, dal punto di vista dell'innovazione, sta nella scelta del personaggio in cui calare il giocatore; se la missione sarà sempre quella, almeno la potremo fare con un elfo piuttosto che col solito marine, oppure con un mago (già visto?) o, guarda caso, con un qualche tipo di alieno strano, magari dallo strano comportamento e con una cresta in mezzo alla fronte. Se avete riconosciuto nella definizione precedente una particolare razza già nota ovviamente ai cultori della fantascienza

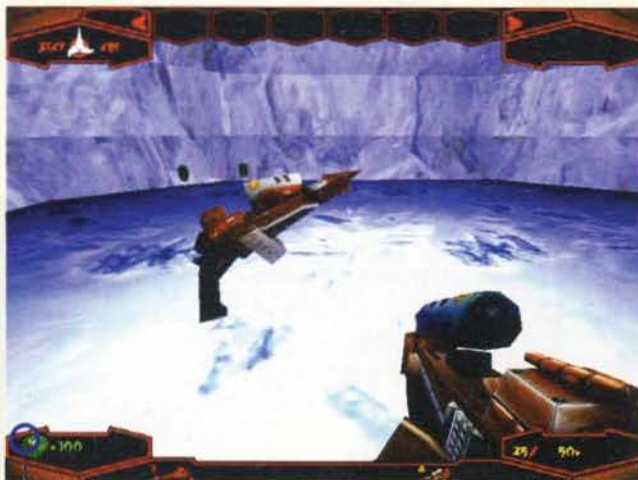
televisiva con il nome di "Klingon", potete dire di essere molto, molto oltre la comprensione della metà del gioco in questione.

Se invece il termine "Klingon" vi fa solamente pensare al rumore della serratura quando aprite la porta di casa, allora credo che abbiate bisogno di qualche parola in più per comprendere lo schema stesso del gioco targato MicroProse. Immaginate infatti una razza aliena: nel 90% dei casi finirete appena a prendere la razza umana cambiandola di aspetto e poco più; uno dei meriti più grandi di Star Trek, invece, è quello di aver saputo creare (specialmente in tempo di squallidi b-movie) un enorme numero di vere razze aliene, razze cioè in cui a cambiare non è solamente l'aspetto, ma l'intero sistema culturale, sociale e perfino comportamentale. Per esempio, da un Ferengi (alieni con due enormi padiglioni auricolari che coprono metà del cranio) non vi potrete mai aspettare un

comportamento leale e corretto, così come non potrete mai vedere un Vulcaniano (Spock, per intenderci) lasciarsi andare a slanci emotivi e passionali. E da un Klingon? Proprio questa razza presenta un background culturale dei più vasti (dopotutto, è stata la grande antagonista della Federazione in tanti anni di serie classica), e sicuramente questo è uno dei motivi che hanno spinto il team di sviluppo della MicroProse a optare proprio verso i Klingon come protagonisti del gioco. Tutto il mondo Klingon, infatti, è fondato su due valori assoluti, l'onore e la tradizione, e quando dico "fondato" intendo proprio che senza di questi due il grande impero crollerebbe nella guerra civile (cosa che infatti, come gli appassionati

L'immagine più intrigante fra quelle fornite col gioco e su internet: oltre ai due lens flare enormi, notate la gestione delle luci fuori dalla porta e sulla volta.

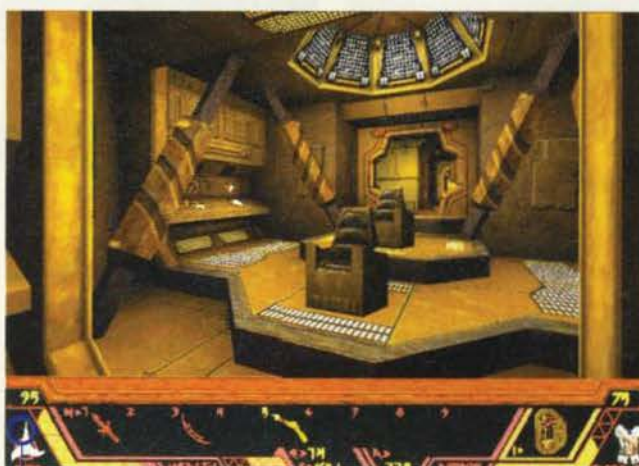




Come si presenta il gioco a tutto schermo: non lasciatevi spaventare dalle scritte in alfabeto klingon, nel gioco hanno optato per una scrittura più umana.

sapranno, è già successa pure in tempi recentissimi). Per immaginare l'impero Klingon penso possiate rifarvi mentalmente alla struttura della società spartana; tutti i giovani maschi vengono indirizzati fin dalla nascita verso un unico obbiettivo, il diventare un grande guerriero, mentre le donne, beh, potete immaginarvi (niente parità fra i sessi, sorry - prendetevela con loro); niente turpi (o oscene) crudeltà, intendiamoci, ma solo la classica donna ai fornelli e a pulire i pavimenti (ah, che bella società - quasi quasi mi faccio klingon).

Ovviamente per diventare un guerriero sono necessari alcuni valori fondamentali, come l'onore e il rispetto per "il più vecchio", ovvero per la tradizione. Rimane nel complesso una società estremamente chiusa e ristretta, che non potrebbe reggersi senza un regime autoritario/assolutistico; per questo motivo esiste l'Alto Consiglio presieduto dal Cancelliere, figura che di fatto diviene al momento dell'insediamento Imperatore, mentre i membri del Consiglio costituiscono sostanzialmente l'antica e ricca nobiltà dell'Impero, nient'altro per fare un esempio dei baroni nell'Inghilterra medievale e della nobiltà della Francia assolutistica (con Re Sole, detto papale papale). Tutto l'Impero di questa strana razza è dunque retto con pugno di ferro attraverso l'ideale d'onore (la frusta) e il rispetto per la tradizione (il bastone); mica male come espressione delle libertà. A questo punto il paragone migliore è probabilmente la Russia stalinista o la Germania nazista (ma che differenza c'è? Mah). Rileggendo il testo finora scritto mi sto rendendo conto di aver fatto paragoni con le società probabilmente peggiori della storia umana, e il meglio deve ancora venire! Cosa rende estremamente simili i regimi totalitari (come quelli sopra citati) e buona parte delle moderne società democratiche (in particolare la nostra Italia, grazie a noi, benemerito popolo italiota)?



Uellà, avremo mica raggiunto il ponte di comando della nave? Nel dubbio, ammiriamo le meraviglie del motore 3D...

Risposta facile: la corruzione! Come diceva Leia a Tarkin, "più stringete la presa e più sistemi stellari vi sgusceranno fra le dita"; analogamente, nel grande Impero Klingon, capace di reggere il proprio potere solo con l'uso della forza (non quella degli Jedi), la corruzione raggiunge livelli micidiali (ma sarà poi così diverso della nostra penisola, 'sto impero? Mi sa che ci manca solo la loro "parità tra i sessi"...), al punto che non volano più solo mazzette, ma volano pure i pugnali assassini (però con certi nostri politicanti si potrebbe...). Ed è in questa situazione che entra, con tutto il suo carico di onore, tradizione, rispetto, ecc. il novello giocatore; ed ora finalmente, dopo 9.000 caratteri spesi a darvi questo bel quadretto d'insieme, posso darne la spiegazione; la stessa MicroProse, nelle press-release divulgate, ha posto l'accento un'esagerazione di volte su questo clima di corruzione e paura (alla fin fine, è un regno del terrore), sottolineando che l'aspetto fondamentale del gioco non è la velocità con cui il muro vi sfreccia a fianco ma proprio questo background di squallore e oppressione, così da caricare il giocatore della responsabilità di riportare sotto il lungo braccio della legge questo



A gentile richiesta, il signore ha acconsentito a mettersi in posa per la foto: ora gli scatto il flash.

vigila sull'incolumità degli alti gradi dell'Impero (ovviamente, con particolare riguardo per l'Alto Consiglio e il Cancelliere). Nella versione definitiva dovrebbe essere possibile eseguire tutta la serie di pre-missioni di addestramento nell'uso dei comandi, ma dico "dovrebbe" perché dalla prime specifiche del gioco appariva che a guidarvi in questo addestramento avrebbe dovuto esserci nientemeno che Worf (lo stesso personaggio della Next Generation), mentre da press-release successive scompare il suo nome (anche all'interno di tutto il gioco) in favore del fratello, il capitano Kurn, che però dovrebbe guidarvi nella campagna di gioco vera e propria.

Al di là di questo, la fase senza dubbio più importante è proprio la campagna, che inizia durante l'ultima lezione di addestramento interrotta bruscamente per lo scoppio di una bomba nella sala dell'Alto Consiglio. Numerosi consiglieri se ne sono tornati al Creatore, insieme alle guardie presenti, mentre il Cancelliere Gowron (vero destinatario della bomba) rimane gravemente ferito insieme al capitano stesso del corpo delle Guardie d'Onore, Korek. Da qui in avanti la trama si snoda, attraverso le solite cutscenes che appariranno al termine di ogni

mondo oscuro e perverso. Che poi il prodotto riesca in questo ambizioso scopo, è tutto da vedere (io nutro forti dubbi, e questo già dovrebbe dirla lunga).

Comincia così il gioco, in questo universo che ormai spero conosciate come il vostro nome; vi trovate nei giovani panni di un cadetto dell'antichissima scuola per aspiranti guardie d'onore, corpo che da secoli

...e a proposito di meraviglie 3D, guardate qui: ricordate quando ci si stupiva per le allora incredibili architetture di Doom 2?



missione e che vi aggiorneranno sull'evoluzione della storia; in breve, dovrete prima rintracciare gli assassini dinamitardi, quindi recarvi nella prigione da cui son fuggiti per cercare chi li ha aiutati, quindi chi ha commissionato l'aiuto, poi chi ha ricattato il commissionario e infine chi si è accordato con il ricattatore.

Come vedete la trama l'è bella ingarbugliata, ma non posso dire di più per non rovinare la scoperta della storia in progress, ovvero col procedere del gioco, perché a quel punto non rimarrebbe molto in questo titolo; sappiate comunque che i nemici di Gowron son sempre quelli (ma se non avete seguito gli episodi della Next Generation, ciccia) e, soprattutto, tenete a mente quello che diceva il collezionista fetente a Indiana Jones ne "l'Ultima Crociata" (oppure l'ambasciatore russo a Robert Redford/Bishop ne "i signori della truffa" - chi capisce tutte queste citazioni merita di capire pure il finale di KHG).

Ora arriviamo (ed era ora, direte tutti - avete ragione) alla parte tecnica del gioco; a questo proposito non posso non evidenziare che la MicroProse, ancora un volta, ha sottolineato esageratamente che per realizzare KHG ci si è avvalsi del potente motore che muove pure tutte le costruzioni di Unreal; se non credete a questo martellamento visitate la home page del gioco (la raggiungete direttamente dalla pagina della MicroProse, <http://www.microprose.com>), così vedrete con i vostri occhi che a momenti c'è scritto più volte "unreal" che non "klingson honor guard". Nel complesso, però, come dar loro torto? Il motore 3D lo conosciamo, ed è da urlo: la recensione di Unreal e la valutazione del suo codice-motore, a opera del Gaburri, era talmente entusiastica che ancora in redazione si cerca di calmare l'esaltato redattore; anche in KHG la grafica non è certo da buttar via (quasi al livello del fratello maggiore, a mio parere), essendo SVGA in 640x480, anche se solo per chi si gode un pc ninja. Tutto infatti ha il suo prezzo, e vi assicuro che KHG nella migliore delle ipotesi ha le medesime richieste di Unreal (e già questo per molti è

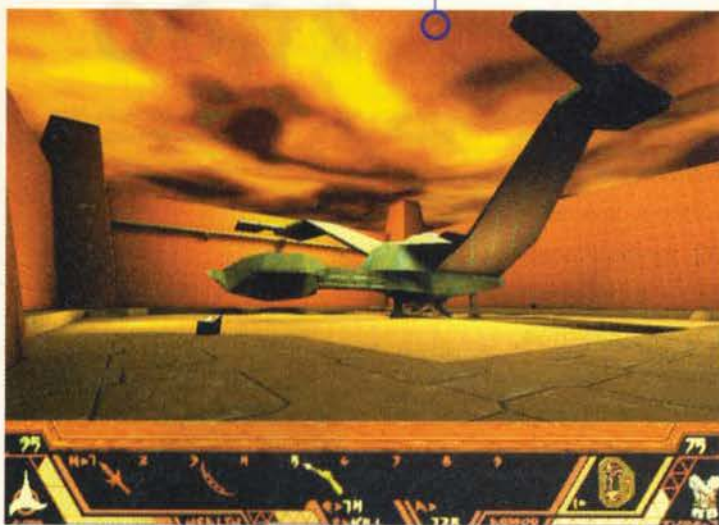


Non badate all'astronave, ma allo sfondo: lì, in rosa e blu, fa bella mostra di sé la nebulosa Trifida (che esiste davvero): queste son finezze, eh?

Siamo arrivati al centro di comando segreto; e adesso? Semplice: Banzaaaaaaaiiiiiiiiiiiiiiiii!



L'esterno non è granché, ma uno Sparviero Klingon (per quanto non l'Enterprise) fa sempre la sua bella figura.



chiedere la Luna). Come il succitato gioco infatti richiede una 3Dfx, possibilmente dell'ultima generazione e magari pure della prossima, 64 MB DI RAM (forse sono io ad essere distratto, ma non ricordo altri giochi che ne richiedessero più di 32), tanto spazio su hard disk (la versione provata da me medesimo occupa più di 400 MB) (era comunque una beta... NdMax) e come processore MINIMO un pentium 133, anche se su questo punto devo esprimere le mie riserve. Tante volte vengono pubblicati giochi che richiedono un processore, ma che ne consigliano un altro superiore; finché però la differenza tra i due processori rimane dell'ordine di poche decine di MHz va ancora bene, ma in questo caso sento la coscienza gridarmi che giocare a KHG con meno di un Pentium 200 è suicidio. Io vi ho avvertiti, se volete godere un minimo di un fotogramma all'ora pigliatevi il p200, almeno per quanto riguarda la nostra preview version (ma non penso che cambierà di molto la velocità richiesta). Che altro? Direi che un buon lettore

CD e Windows 95 sono altresì utili, ma niente di speciale - si fa per dire. Una volta che avrete soddisfatto tali richieste sarete padroni del mondo, e potrete giocarvi 18 missioni differenti, di buona ampiezza, in cui sfoggiare l'armamentario di 10 armi, alcune tipiche, come il Bat'leth (mezzo bastone e mezza ascia tipico dei guerrieri klingon), assieme ad altre invece create per l'occasione e dunque inedite. Le missioni saranno ambientate tanto sui caccia stellari klingon quanto sui pianeti, che saranno di volta in volta prigioni, base sotterranee o normali città. I nemici saranno di 24 tipi differenti, includendo ovviamente guerrieri della vostra e di altre razze (Lethiani e Nausicani, per esempio) e di differente livello, più alcuni droidi e qualche "animale da guardia"; a questo proposito com'è consuetudine la MicroProse riporta una "A.I. superiore", che grazie al motore di Unreal permette ai nemici di chiamare aiuto, suonare allarmi e agire in gruppo, fra le altre cose: sarà, ma allora perché quei tordi che ho davanti si ostinano a prendere con le corna le mie fucliate? Mah, speriamo migliorino...

Ovviamente, comunque, ai nemici "normali" si aggiungono gli altri, ben più intriganti, che rispondono al nome di "giocatori umani" nel gioco via Internet, modem o LAN; il supporto al multiplayer sa ancora di "già visto", dato che pare tale e quale a quello degli opponenti di casa Id; basta che funzioni bene, poi se è uguale ad altri precedenti meglio, così già lo si conosce. Rimangono da citare solo alcune cosette: l'ormai fondamentale editor di livelli dovrebbe esserci nel gioco definitivo (ma non nel nostro, quindi niente prova), per "assicurare la più grande longevità", mentre a proposito di livelli nel manuale sta scritto che dovrebbe essere possibile (sempre nella versione finale) interagire con molti particolari: oltre a interruttori, telesportelli e così via potrete perfino rompere il pavimento sotto ai piedi dei nemici; non male, se funzionerà. È prevista un'uscita internazionale contemporanea in versione inglese, tedesca, spagnola e francese (scommetto che noi eravamo i quinti), anche se scritto piccolo piccolo tra i mille fogli giuntici era indicato che a cambiare saranno probabilmente solo i sottotitoli: questo perché nella realizzazione del gioco sono state sfruttate alcune voci originali della serie TV, come quella del capitano Kurn (tanto noi le abbiamo sempre sentite doppiate). Ora credo proprio di aver finito; che possiamo concludere? È il vostro gioco se amate Quake & soci e magari pure l'universo di Star Trek, mentre negli altri casi potrebbe essere un buon svago per cambiare un po' le texture delle pareti e sulle facce dei nemici, tra un Unreal e un altro.

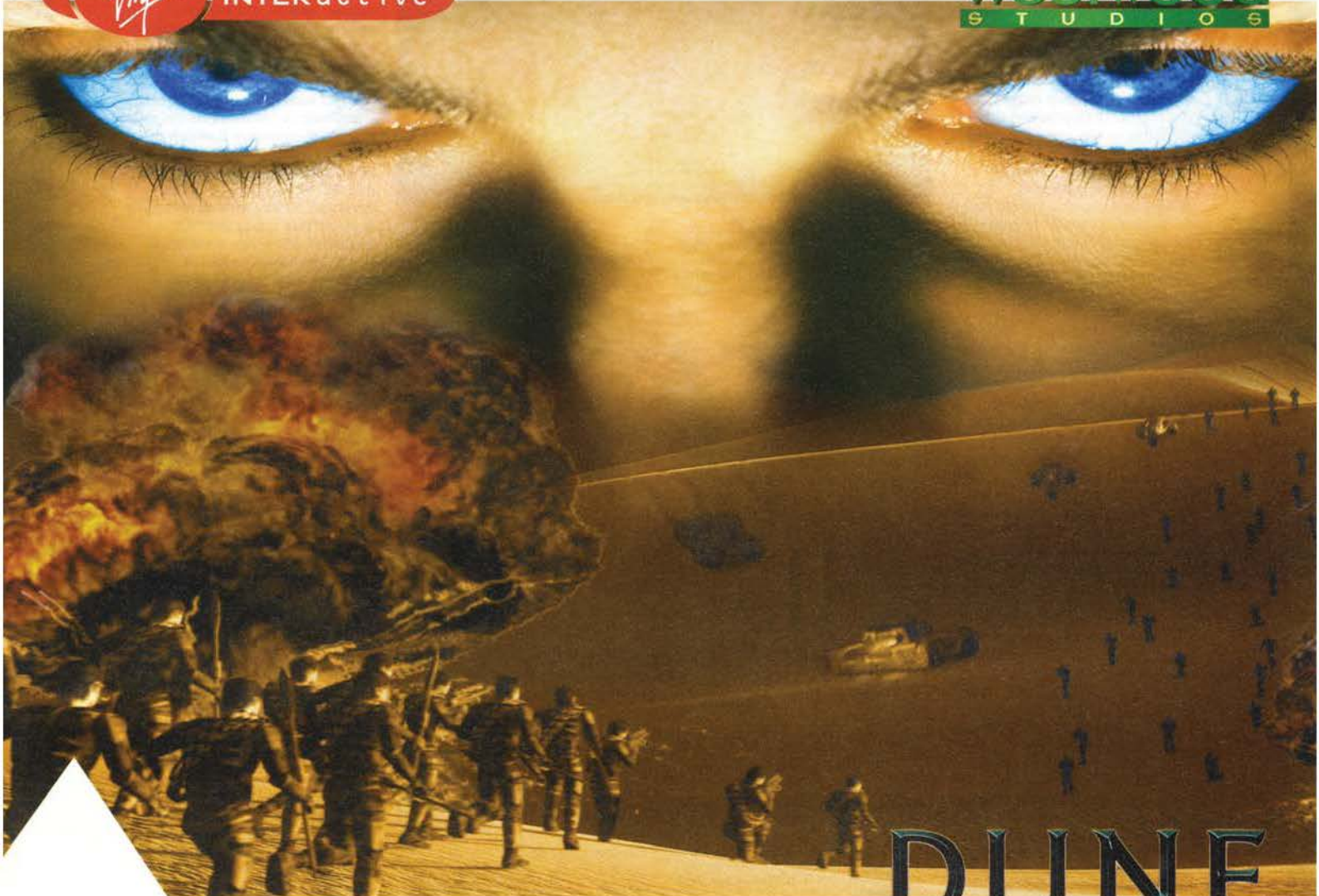
Nicola Tateo

PS. Non mi sono dilungato nei commenti sul motore (ma in tutto il resto sì, però), perché se volete specifiche dovette solo aprire TGM 108 a pag. 87. Indovinate cosa ci troverete?

E' una dura battaglia arrivare a La Spezia!



Westwood
STUDIOS



DUNE 2000

Tutti vogliono arrivare a La Spezia, la sostanza più rara dell'Universo. Sul pianeta Dune il dominio del mercato della Spezia è garantito da 3 potenti casate concorrenti. Ora tu puoi gestirne una e cercare di contrastare gli agguati degli abitanti di Arrakis, gli assalti delle altre casate e le devastanti apparizioni dei

vermi della sabbia... Ad accompagnarti, in questa avventura tratta dal famoso romanzo e dall'omonimo film interpretato da Sting, ci sono effetti speciali e sonori e un sistema di combattimento davvero strepitoso. Vinci e la tua casata sarà la più importante, la più produttiva, la vincitrice di Dune 2000!

DUNE 2000

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Pentium 75 con Win '95, 16 Mb RAM,
Lettore CD-ROM 4X, 1 Mb RAM Video, Risoluzione 640x480.

PC CD-ROM



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde
167-821177

www.leaderspa.it

...promette di scatenare gli entusiasmi di tutti gli appassionati di strategia e fantascienza

PcGamer
Marzo 98

L'aggiornamento delle missioni renderà imperdibile il titolo sia per i neofiti che per i veterani del genere

Giochi per il mio Computer
Marzo 98

...promette di essere uno di quei titoli che farà davvero parlare di se nei mesi a venire

K
Marzo 98



Qualità Interattiva.

SCARS

ANCHE GLI DEI GIOCANO CON LE MACCHININE

Oververo, come combattere la noia nel 31esimo secolo...

A cura di Claudio Todeschini

ti più pacchetti di informazioni negli ultimi due quanti temporali che negli ultimi tremila: l'interesse c'è da parte di tutti." "Ok, HAL9000, io pensavo che per cominciare dobbiamo decidere i percorsi, poi cose come la forma delle vetture e i modi in cui poterci sfidare." "Bene. Se permettete di lasciar parlare me, Skynet... ritengo che si debba partire dal numero tre, che è storicamente il simbolo di perfezione, quella che noi stessi rappresentiamo. Essendo però piccolo in valore assoluto, mi sembra opportuno elevare tale valore al quadrato. Otteniamo allora 9 che, guarda caso è anche il numero di noi tutti. Un tal numero sia di piste che di vetture mi pare perfettamente adeguato alle nostre esigenze." "Ottimo ragionamento, Pater. Ma permettimi di aggiungere una cosa: le piste devono essere ovviamente più difficili man mano che vengono affrontate, magari

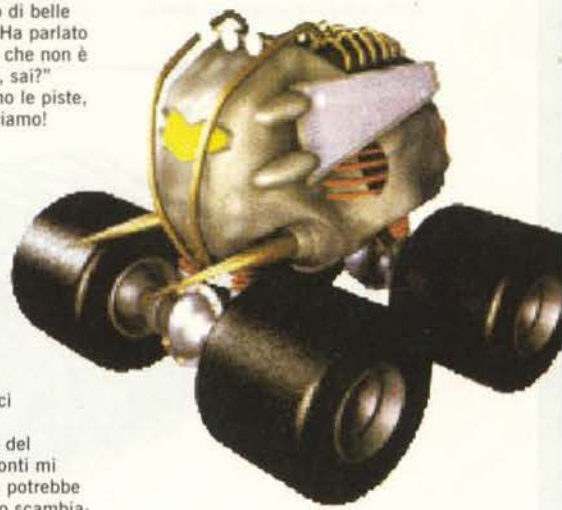


Ciao ragazzi! C'è il figu?" "Eh, purtroppo no, amici, una noia...ormai non si sa più che fare. Anche gli album dei calciatori li abbiamo finiti tutti." "Io ho ancora delle figu di Facchetti." "Basta Facchetti, Pater! Hai fatto 3 album solo con Facchetti! C'è bisogno di qualcosa di più divertente. Che ci tiri un po' su di morale, insomma." "Una spuma da 5? Non va a nessuno?" "HAL9000, la spuma non la possiamo mica bere! Siamo dei computer, noi, mica degli uomini." "Hai ragione, Mater. Me ne dimentico sempre. Da quando quel furbone di Skynet ha sterminato la razza umana con i suoi terminator non c'è rimasto più molto da fare. Avessimo almeno i robot che assomigliano a Schwarzenegger con i quali sollozzarci un pochetto...ma quel

gran volpone di Don Zaucher li ha ridotti tutti ad un ammasso di ferraglia senza vita." "Sentite un po': e se giocassimo con le macchinine? Non vi sembra una buona idea?" "Mater, te da quando hai avuto a che fare con gli alieni non sei mica tutta a posto, sai? Le macchinine? Guarda che siamo nel 31esimo secolo, mica nel ventesimo." "Sì, ma un po' di revival non può mica farci poi tanto male. Guarda tu in che stato siamo ridotti...noi, i 9 computer più potenti che l'intero universo abbia mai conosciuto, ce ne stiamo qui, pura espressione di pensiero e di energia, a girarci i transistor tutto il santo giorno. Dobbiamo fare qualcosa per spezzare la monotonia di questi quanti temporali, o va a finire che ci tocca spegnerci." "Uhm...l'idea non è poi malaccio. Potremmo creare dei mondi virtuali in cui far correre que-



ste macchinine, ognuna controllata da uno di noi, e sfidarci in un sacco di belle gare mozzafiato." "Ha parlato Deep Blue. Guarda che non è mica così semplice, sai?" "Perché no? Creiamo le piste, le macchine, e corriamo! Invece è di una banalità sconvolgente. Il problema è mettersi d'accordo e creare auto più o meno uguali per tutti, altrimenti va a finire che vince sempre uno." "Io penso che non ci siano problemi a realizzare una cosa del genere. In fin dei conti mi sembra che la cosa potrebbe funzionare: ci siamo scambia-



aggiungendo la possibilità di percorrerle in senso inverso e con delle scorciatoie nascoste." "Sì, nascoste...immagino già i tentativi di infiltrazione da parte di tutti al database che le contiene per memorizzarne la posizione. Senza contare poi che chi le progetta le avrà in memoria." "E si premunirà di cancellarle, in modo da non tenere traccia dei percorsi. Così come il DB che custodirà le mappe sarà protetto da una chiave d'accesso che poi cancelleremo dai nostri sistemi, in modo che



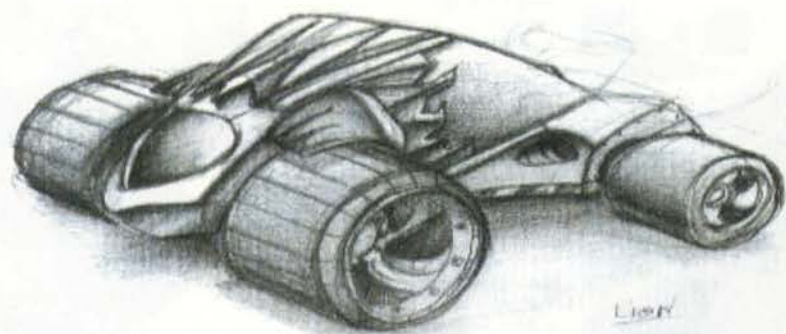
non sarà più accessibile."

"Ottima idea, Deep Blue. Tu le pensi proprio tutte. Si vede che hai una mente allenata. Non per niente sei campione di scacchi." "Grazie, Mater." "Ok, ok, vediamo di andare avanti, va bene? Le macchine? Come le facciamo? Tutte uguali? Ognuno si crea la sua?" "Direi di sì, ma entro certi limiti: se per voi va bene suggerirei di distinguere le auto tra di loro, ma principalmente a livello estetico, in modo da non rovinare troppo la competizione. Per differenziarle mi servirei dei tratti estetici degli animali della Terra." "Degli ex-animati, vorrai dire. Non dimenticarti del danno di Skynet." "Ehi, ho capito. Sono 800 anni che mi fai pesare questa cosa. Non ti

dimenticare che tu, carissimo HAL9000, non avevi intenzioni migliori nei confronti dei tuoi poveri astronauti. E neppure Mater. Non credo che qui dentro ci sia un solo computer particolarmente affezionato al genere umano. Io ho solo anticipato i tempi di quella che sarebbe stata la sua naturale evoluzione, niente di più. Tornando alle nostre vicende, invece, io ho in memoria i dati di tutte le specie viventi all'epoca antecedente il 29 Agosto 1997: non c'è nessun problema ad attingere a

queste informazioni e creare delle carrozzerie che in qualche modo ricordino gli animali da cui traggono ispirazione. Senza contare che possiamo a questo punto

caratterizzare (non troppo) le vetture anche prendendo spunto dall'animale stesso: per esempio, un ghepardo è veloce, un elefante lento ma robusto, uno squalo è agile e aggressivo, e così via." "Ehi! Ho il nome adatto! Che ne dite di S.C.A.R.S., che poi starebbe per





P
R
E
V
I
E
M

Super Computer Animal Racing Simulation?" "Mah... mi pare un tantino altisonante." "Ma va là, tu! E' grandioso! E oltretutto questo mi suggerisce l'idea di usare anche delle armi per rendere il tutto più divertente. Magari sotto forma di power-up sparsi lungo il circuito." "Power-up? Che diavolo sono?" "Deep Blue, certo che tu ne sai ben poco di giochi che non siano gli scacchi. Sono bonus che è possibile raccogliere e che potenziano la vettura dotandola, seppur temporaneamente, di caratteristiche particolari. Per esempio ce ne possono essere taluni che permettono di sparare missili, altri che aumentano la velocità di punta (una specie di turbo a tempo), scudi contro i colpi degli avversari e altri del genere." "Me ne viene in mente uno divertente: che ne dite di una bella bomba a tempo che può essere passata di mano in mano tra i giocatori fino a quando esplose addosso all'ultimo che se la ritrova? Geniale, non credete?" "Ottima idea, Don Zaucher. Tu con le idee sadiche ci hai sempre saputo fare." "Bene ragazzi, vediamo di andare avanti. Secondo me bisogna almeno prevedere che le condizioni climatiche possano variare durante la gara." "Ma smettilla, Pater. Sei sempre troppo esigente. Se mettiamo le stesse piste con

IO C'ERO

Ho avuto modo di assaggiare, seppur per poco tempo, un gradevole antipasto di questo nuovo gioco di corse della Ubisoft, poche ore prima della partita d'esordio della nostra nazionale ai Mondiali di Francia (SS e la simpatica PR della casa francese ricorderanno la mia iniziale riluttanza a sedermi davanti al PC, a meno di due ore dal calcio d'inizio). Il gioco era in inevitabile fase di sviluppo, per cui erano disponibili solo due tracciati e quattro delle nove vetture, ma in ogni caso abbastanza avanti perché ci si possa fare un'idea di massima. Il concetto di base è quello di Wipeout XL (o 2097, fate voi), solo che si corre su ruote anziché su cuscinetti d'aria. Ma a parte questo dettaglio piccino il resto è identico: bonus sulla pista a disposizione del primo che li raccoglie (solo che in SCARS sono cumulabili, e selezionabili a scelta dal giocatore: non credo che sia una scelta in grado di garantire una maggiore tattica della gestione delle armi. Preferivo di gran lunga quella di Wipeout in cui era possibile usarne una sola alla volta), varie modalità di gioco e una sfilza di avversari agguerritissimi. La loro intelligenza è di quelle che controllano l'andamento del giocatore e rallentano o accelerano a seconda di come state guidando (altra scelta opinabile, ricordo cose analoghe nel primo Screamer), mentre il modello di guida mi è parso estremamente divertente: poca aderenza sul terreno con conseguenti sbandate controllate a raffica, una fisica molto "macchinosa" e facile ai ribaltamenti, assai spassosa da vedere. Graficamente non ha niente per cui ci si possa lamentare: ombre, esplosioni e luci in tempo reale, dettaglio assai curato, ambientazioni ricche e variopinte, illuminazioni (in particolare quelle notturne) molto ben curate e realistiche; insomma, una gran bella impressione. Posso dire di essermi divertito parecchio nel giocare, questo sì (e la prevista opzione di split-screen ingolosisce sempre, yum!). La cosa che mina lievemente il mio giudizio è la velocità del gioco che mi ha lasciato un poco di amaro in bocca. Purtroppo proprio in questi giorni sto dedicandomi con estrema frenesia (e ritardo, NdCT) al citato Wipeout e, almeno in termini di velocità ed adrenalina, il confronto non regge. Si tratta, questo è vero, di tutt'altra impostazione: là avevamo a che fare con astronavi superveloci e qui con mezzi simili a truck travestiti (scusate il gioco fonetico, NdCT) da animali, in ogni caso ho avuto l'impressione che il tutto sarebbe stato assai più spassoso se velocizzato quel tantino. Ci tengo in ogni caso a ribadire che si trattava di una versione piuttosto acerba del prodotto finale: mentre io mi trastullavo sul PC, il buon MA faceva la stessa cosa su una giocostazione (il titolo uscirà per PC, PSX e Nintendo64) e lì tutto era di un'altra pasta: veloce, fluido e accattivante, e questo lascia ben sperare per il futuro, dandomi (spero) la possibilità di rimangiarmi il tutto. Non mi resta altro che rimandarvi a settembre, quando i possessori di PC e macchinetta Sony potranno spassarsela a correre con degli animaloni metallici. Requisiti consigliati: Windows95/98, 90 mila lire per l'acquisto, un P133 con 16 mega e un CD 4X con scheda video compatibile D3D, oppure meglio un P166 con il doppio di RAM e una bella 3Dfx.

diverse condizioni meteo, assegnate a caso durante il gioco, per te è lo stesso?" "Sì, direi di sì. Prevediamo almeno la notte (con relativo uso dei fari), la pioggia e la tempesta (ovverosia combinazione di queste due)." "Molto bene. Le

idee fioccano. Ma ci sono ancora molte cose da mettere a punto. In primis il livello di difficoltà. Io suggerirei di farlo crescente, che aumenta man mano che si progredisce nel gioco, rivelando le piste dopo aver concluso con successo

quelle precedenti. In aggiunta a questo non trascurerei di prevedere almeno quattro modalità di gioco specifiche: il classico campionato, la corsa singola contro il tempo (ottima per prendere confidenza coi circuiti), combattimento (vince chi rimane in pista senza farsi distruggere) e Challenge." "Belle idee, caro HAL9000. Direi che ci stanno tutte. Io però voglio il replay, per vantarmi con voi dei sorpassi che sicuramente rifilerò a quelle mezze calzette di Pater e Mater che, a furia di stare nello spazio con gli alieni, hanno disimparato come si guida." "Ah ah, Skynet. Credi forse di essere divertente? Guarda che io posso guidare come e meglio di te." "Gne gne." "Insomma!!! Smettiamola una buona volta! Siamo intelligenze superiori o cosa? Siamo forse degenerando come la razza umana?" "Ma umano ci sarai tu, Don Zaucher dei miei stivali!" "Ah sì? Vieni qui che te lo dimostro, scacchista incompiuto, assemblato da quattro soldi!" "Ma come osi?" [rumori indistinti di ferraglia].



Prima di combattere, fatti un Big Mech!

MICRO PROSE
www.microprose.com



OFFICIAL PRODUCT
BATTLETECH
UNIVERSE

FASA
CORPORATION

FASA INTERACTIVE
www.mechcommander.com

IN ASSOCIATION WITH

SCIFI
CHANNEL
www.scifi.com

MECH COMMANDER

MECH COMMANDER

"Mech" fa rima con "Battle Tech", e Battle Tech significa ultra-divertimento da sala giochi, guerre titaniche tra robot e mosse studiate nei minimi particolari. Ma un'avventura come quella di Mech Commander non l'avevi mai vista...

Anche perché sarai tu a personalizzare il tuo robot (hai più di 100.000 caratteristiche a tua disposizione!) e a elaborare numerose e raffinate strategie di combattimento. Perché aspettare? Entra nell'esoscheletro del tuo Mech e combatti!

Programma e manuale in italiano.

Requisiti tecnici:

Minimi: Pentium 100, 16 Mb RAM, Win '95.

Raccomandati: Pentium 133, 32 Mb RAM.

Voto 93
The Games Machine
giugno 98



PC CD-ROM



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

© 1998 FASA Interactive, Inc. Pubblicato da MicroProse. MICROPROSE è un marchio registrato di MicroProse Ltd o delle sue compagnie affiliate. BattleTech, BattleMech, Mech e MechWarrior sono marchi registrati e MechCommander è un marchio di FASA Corporation. Usato sotto licenza. Il logo FASA è un marchio di FASA Interactive, Inc. Tutti gli altri marchi sono di proprietà delle loro rispettive compagnie.

LEADER
Qualità Interattiva.

Numero Verde
167-821177

www.leaderspa.it



DAL GRANDE AL PICCOLO SCHERMO

stesso regista transalpino, ma non mi sembra il caso qui di uscire dal seminato di quella che è e resta una rivista di videogiochi. Vabbè, siccome sono pettegolo di natura, eccovi la cruda realtà: Luc Besson aveva in progetto un film su Giovanna d'Arco che avrebbe dovuto realizzare proprio insieme alla regista americana, sia artisticamente (leggi regia a quattro mani) che finanziariamente. Dopo un provino della Jovovic che pare essere stato alquanto disastroso, però, la Bigelow non ne ha voluto sapere di usare la bella Milla nel ruolo della protagonista. Il risultato è che adesso Besson girerà il proprio film su Giovanna D'Arco (con ovviamente la modella slava nel ruolo principale),

Un'immagine tratta dalle fasi iniziali del gioco...



Vorrei iniziare questa preview facendo un po' di quell'aneddotica che ha reso celebre la nostra rivista in tutta Italia e anche nel resto del mondo; mi piacerebbe stare qui a raccontarvi un po' dei fatti miei, cosa questa che m'è sempre piaciuta in quanto mi dà l'impressione, quando scrivo, di non aver iniziato un lungo monologo ma di starmi realmente rivolgendo a qualcuno, però si dà il caso che sia troppo stanco e troppo provato da una chiusura di numero sostanzialmente senza fine, dato che all'orizzonte m'attende una settimana a Londra in visita a tutte le software house più importanti del momento, al fine di ricavare una ventina di pagine da impiegarsi nei prossimi numeri di luglio e agosto. Comunque sia, non voglio stare qui a metterla giù dura più che tanto: è il mio lavoro, l'ho scelto io e in fin dei conti mi riesce anche piuttosto bene, dato che alla fine rileggo quanto appena scritto e mi accorgo che un'introduzione per questa preview de "Il Quinto Elemento", per stirci che sia, sono riuscito a scriverla, indi per cui bando alle ciance, mi rimbocco le maniche e

inizio a lavorare. Il gioco di cui vi parlerò, come sapranno ormai tutti tranne coloro che abbiano passato gli ultimi mesi della loro vita in una sperduta foresta della Tanzania a studiare la fauna locale, è un tie-in del celebre film di Luc Besson, regista francese di indiscusso talento che ha al suo attivo film quali Atlantis, Subway, Nikita, Leon e, appunto, Il Quinto

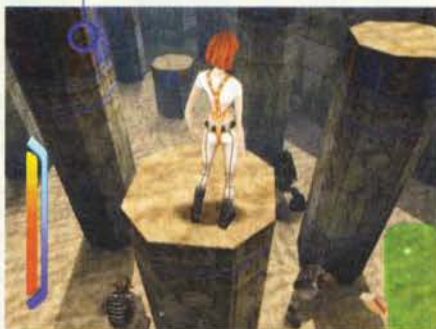


Leeloo si trova in difficoltà nell'ultimo mondo, quello ad ambientazione egizia: qualcuno di voi la vuole aiutare?

Elemento. Possiamo tranquillamente affermare che la sua fama sia sempre cresciuta in questi anni, lentamente ma inesorabilmente, motivo per cui il budget che quest'ossigenato signore di mezza età ha avuto a

disposizione è andato via via crescendo fino a raggiungere le vette appunto de "Il Quinto Elemento", film di fantascienza dalle sfarzose scenografie cui hanno preso parte attori del calibro di Bruce Willis e Milla Jovovic, ventiduenne top model che seguo da almeno sette anni sin dalle pagine di King del disperso Vittorio Corona e che, ora, pare aver effettuato una romantica scelta di vita fidanzandosi con lo stesso Luc Besson, che sulla carta d'identità ha scritto 18 marzo 1959. Potrei ora intortarvi con curiosi aneddoti circa la recente causa che Kathryn Bigelow (Il Buio s'Avvicina, Blue Steel, Point Break e Strangedays) ha intentato contro lo

Ecco un'immagine che rende bene l'idea di quali siano i miglioramenti cui è stato soggetto l'engine di Nightmare Creatures; tra l'altro, non è difficile intuirlo che per superare questo livello bisognerà anche essere bravi a saltare, viste le colonne che ci attendono.



lasciando in braghe di tela la Bigelow che, nel frattempo, s'era già fatta finanziare dalle banche la considerevole cifra di venti milioni di dollari per un film che adesso non si farà più. Ma torniamo a noi (questa volta per davvero) e iniziamo a parlare realmente de "Il





Faccia a faccia con un alieno: chi è più bello, lui o noi?

Quinto Elemento". Disponibile sia per PlayStation che per PC, trattasi di un incrocio tra un arcade-adventure alla Tomb Raider e un arcade-picchiaduro alla Nightmare Creatures (tra l'altro, guarda caso, quest'ultimo è anch'esso un gioco della Kalisto e l'engine de "Il Quinto Elemento" è la seconda generazione del motore alla base del succitato titolo horror), in cui dovrete guidare rispettivamente i due protagonisti del film, Korben e Leeloo, attraverso una serie di traversie che si concluderanno con la salvazione del mondo. L'azione si snoderà attraverso 15 livelli in cui si dovrà tanto fare dell'esplorazione quanto menare le mani, e in cui (tolte le prime sezioni) si potrà decidere quale dei due personaggi muovere.



La scelta in questo caso non sarà un fatto puramente estetico, quanto un qualcosa che avrà delle ripercussioni sullo svolgimento della missione, dato che in alcuni casi la piccola e agile Leeloo potrà infilarsi in degli stretti pertugi che condurranno a locazioni altrimenti irraggiungibili per Korben, mentre quest'ultimo in virtù della sua prestanza e della sua forza fisica potrà procedere là dove la situazione si farebbe altrimenti insostenibile per l'accattivante aliena. Da notare poi che sono presenti anche tre livelli segreti, la cui possibilità di esplorazione è strettamente legata alla capacità che dimostrerete di non farvi sfuggire alcun dettaglio e di scoprire tutto quanto il team della Kalisto ha programmato per voi, magari nascondendolo un po' alla vostra vista.

Riassumendo, quindi, "Il Quinto Elemento" è un gioco di esplorazione e combattimenti e proprio in merito a questi ultimi credo sia da spendere qualche parola; dalle partite che ho giocato ho notato come Korben, sempre ben armato, sia in genere dispensato dal dover menare le mani mentre Leeloo, al contrario, quasi sempre disarmata, dovrà dimostrarsi una combattente coi fiocchi. In questo caso i legami che il titolo in questione dimostra col già menzionato Nightmare Creatures sono veramente evidenti, con quel sistema di mosse singole e combo che ho avuto modo di analizzare nella mia ultima recensione. Tornando invece al personaggio che nel film era interpretato da Bruce Willis (ma nel gioco ogni sua immagine o riferimento è stata tolta, dato che la licenza legata alla sua persona sarebbe venuta a costare troppo), non mi è mai capitato di vederlo con in mano qualcosa che fosse più piccolo di un fucile mitragliatore, e in proposito c'è da dire che alla Kalisto hanno fatto bella cosa: coloro che hanno visto il film, infatti, ricorderanno che il perfido Gary Oldman vendeva agli alieni un super-fucile col quale questi avrebbero potuto portare a termine i loro propositi terroristici. Si trattava di un'arma capace delle più impensabili prestazioni ma che purtroppo non si aveva mai l'occasione di vedere molto all'opera; soprattutto, nel lungometraggio non veniva mai usata da Bruce Willis.

INDOVINA CHI?

Alla realizzazione de "Il Quinto Elemento" hanno partecipato personalità di rilievo nel campo dell'arte. Tutto ciò appare particolarmente evidente non appena si guardi il film con un certo occhio critico, ma da qui a conoscere i nomi di chi vi abbia collaborato, ne passa. Per cui, eccovi qualche informazione: i costumi sono stati disegnati nientemeno che dall'eccentrico Jean-Paul Gaultier, creatore di moda di caratura internazionale che a suo tempo rese famosa Madonna con quel reggisenò a punta che fece il giro del mondo. Le scenografie sono invece state create da Jean Giraud, mitico disegnatore transalpino meglio conosciuto come Moebius, del quale di recente è stata organizzata una mostra qui a Milano che sono anche andato a vedere. Sua figlia, Hélène Giraud, ha anch'essa prestato la sua opera alla realizzazione del film, ma in più ha collaborato a stretto contatto con la Kalisto per la realizzazione del videogioco, cosa questa che mi sembra particolarmente di buon auspicio. Insomma, magari il gioco alla fine non sarà un'opera d'arte, ma le premesse ci sono tutte...



Ecco una delle sezioni del gioco che più mi ha ricordato Tomb Raider, l'ultima: nel nostro caso, quale direzione prendere al crocevia?



Eh beh, diciamo che con questo costumino di Jean-Paul Gaultier la nostra (mica tanto) Leeloo ha le sue buone ragioni da vendere...

Ebbene, al di là delle Alpi devono aver pensato che fosse giunto il momento di rimediare a questa ingiustizia e quindi, nel videogioco, il protagonista maschile potrà usare questo strumento di morte e distruzione capace di essere al tempo stesso mitragliatore a impulsi, lanciarazzi, lanciafiamme e lanciagranate, senza dimenticare che da un apposito ugello si potrà anche espellere un liquido congelante che ghiaccerà i vostri nemici facendoli poi cadere in mille frantumi al primo tocco. Bene, allora: abbiamo parlato dei due



Cosa fareste voi se, guidando la vostra macchina, notaste una donzella vestita in questo modo appesa a una grata? Delle due l'una: o vi fermate ad aiutarla o vi schiantate su un palazzo mentre guardate quanto bene l'ha fatta la mamma!

Sarà la nebbia della New York del futuro ma sotto questo punto di vista l'engine de "Il Quinto Elemento" mostra molti legami con quello di Nightmare Creatures, non trovate?



Che dire, l'accoglienza non è delle più ospitali...



Un alieno aspetta solo che ci alziamo per farci una foto ricordo mentre gli scudi ci proteggono dai colpi di un nemico che ci sta attaccando alle spalle: ma non potevamo restarcene a casa?

protagonisti, abbiamo spiegato le loro funzionalità, come vanno usati e quali armi hanno. Che manca ancora per sentirsi la coscienza a posto e chiudere questa preview sapendo di aver fatto il proprio dovere? Beh, potremmo accennare al fatto che uno dei punti di forza del gioco sarà proprio, oltre alla struttura in sé, anche l'ambientazione, che ovviamente sarà estremamente fedele a quella del film. Se quindi finora vi eravate abituati a muovere Lara all'interno di inospitali caverne o Ignatius negli oscuri viottoli della Londra vittoriana, questa volta vi



Ecco Leeloo immortalata mentre entra in cucina da una presa d'aria. A proposito: delle due barre che vedete sulla sinistra, quella rossa indica l'energia vitale e quella destra gli scudi d'energia, ricaricabili mediante degli appositi bonus che immancabilmente troverete sul pavimento...

Come vedete, le armi di Korben danno sempre nell'occhio: quello altrui...

ritroverete a controllare Leeloo o Korben in 4 diverse locazioni; dapprima sarete nella futuristica New York del 2213, quindi nell'Astroporto su uno shuttle lunare con i suoi inestricabili labirinti fatti di corridoi e interminabili sale macchine, poi sul Fhloston Paradise, il lussuoso vascello spaziale con le sue stanze lussuosamente arredate e, infine, nel tempio egizio dove, ovviamente, si concluderà la vicenda. Ho avuto il piacere di giocare a "Il Quinto Elemento" per un'oretta circa e devo dire di non esserne rimasto deluso; la mia attenzione è stata infatti particolarmente colpita dalle belle musiche di sottofondo (in parte riprese dalla colonna sonora del sempre bravo Eric Serra e in parte ricreate dai musicisti della Kalisto ispirandosi al film), dalle sequenze d'intermezzo tratte direttamente dal film (sufficienti a far capire che si tratta pur sempre di un tie-in ma mai invadenti al punto da far rimpiangere l'uso della licenza cinematografica) e dall'engine del gioco, fluido, veloce (le press-release parlano di almeno 30fps su un P133 con 16MB di RAM) e molto più versatile di quello di Nightmare Creatures, dato che ora ci si potrà muovere anche in verticale (mentre prima al massimo si poteva salire su uno scatolone, ora si possono scalare palazzi) e compiere nuove azioni quali l'arrampicarsi o il lasciarsi penzolare da delle strutture stando aggrappati solamente con le braccia. Il sistema di gestione della telecamera m'è sembrato

soddisfacente, visto che non m'è mai capitato di trovarmi in situazioni in cui mi fosse preclusa la visuale di gioco e, in generale, ho potuto apprezzare un paio di finezze tecniche quali i fondali tutti a 16-bit (in questi giorni sto giocando a Resident Evil 2 e vi posso assicurare che certe cose si notano) e un sistema di gestione dei colori tale per cui gli oggetti e le strutture in lontananza tendono a svanire in una sfumatura la cui tinta

è a tono con l'atmosfera della locazione. So che si tratta di dettagli, ma certe cose è sempre meglio averle che non averle.

Per il resto, che dire? Effetti luce e trasparenze nella media, 23 diversi tipi di nemici e almeno 30 di questi per livello, 300 animazioni delle quali 50 realizzate col motion-capture, piattaforme mobili su cui saltare peggio che le cavallette, enormi ventilatori capaci di risucchiarvi e farvi a pezzi con le loro pale, muri che vi crolleranno addosso e pavimenti che scompariranno sotto i vostri piedi, parassiti che vi cadranno in testa dal soffitto, bombe a tempo piazzate un po' ovunque, laser e campi di forza che vi bloccheranno finché non troverete il modo di uscirne, tutte queste cose contribuiranno a intrattenere le vostre menti e a convincervi che avete fatto il giusto acquisto, senza con questo voler nulla togliere alla recensione finale di questo gioco che si preannuncia per il prossimo numero.

Stefano Silvestri





ROLAND GARROS
PARIS

Grafica così spettacolare da sentire il sudore degli avversari.



Che ci crediate o no, con Roland Garros 1998 sembra veramente di essere in campo. La sua spettacolare grafica ottimizzata per le schede acceleratrici, vi lascerà letteralmente senza parole. Per non parlare della grande giocabilità, dei campi di gioco in terra battuta, sintetici e in erba (più di 30 in tutto), dei 50 giocatori con i quali dovrete misurarvi, delle incredibili animazioni a pieno schermo, della possibilità di giocare un doppio in rete, con altri tre giocatori e aggiornare i risultati via Internet. L'unica differenza tra questo videogioco e il prestigioso torneo francese, è che non dovrete andare a Parigi.

Ma dateci tempo, ci stiamo lavorando.

Microfolie's



Per avere maggiori informazioni, contattaci:
tel. 02/89429049 • fax 02/89429056

MEDIUM



JIMBO ALLA TERZA DIMENSIONE

Con l'ausilio della terza dimensione, ritorna l'anellide più simpatico di sempre...

denominato VIS, a sua volta raccolto sotto l'ala protettrice della Interplay che, se ho capito bene, ha ora tutti i diritti sul verme dalla tuta atomica. Insomma, un macello, ma per fortuna SS mi ha riportato dal suo viaggio, di cui vi avrà già parlato diffusamente, qualche informazione aggiuntiva su questo terzo capitolo delle avventure dell'anellide Giacomino. Ma ora mi sembra proprio il caso di lanciare la beta di EJ3D, durante la preview vedrò di integrare le mie impressioni con quanto sono riuscito a raccogliere



Mentre uno zombi ballerino si fa sotto, lo gli sfilo da sotto il naso una preziosa cellula di corteccia cerebrale.

In questo periodo si può davvero dire che stia raggiungendo livelli di avvolgimento da record: non certo per il superlavoro che sto svolgendo per la XENIA, dal momento che a dire il vero il mio impegno per TGM è ridotto ai minimi termini. In effetti non è che mi si veda molto presente, sulle pagine patinate della nostra amata rivista, e ogni tanto mi

sorprendo a pensare con nostalgia ai fasti del periodo gennaio/febbraio che mi vedevano sardonico protagonista di sproloqui d'ogni genere (a proposito, correte a leggere il box che ho dedicato

all'etimologia di questo termine che ormai mi è entrato in circolo in maniera irrimediabile, manco fosse un maritozzo usato). Questo mese, schiacciato dalle



A cavallo di un bel razzo stiamo facendo la spesa, sogliole verdi e lattine di Choke non ci sfuggiranno: sono sulla lista...



lo faccio la faccia truce, e sotto di me il porco se la gode sdraiato su un bel materasso di Jello"...

forche caudine di "ultimi due esami più tesi più quant'altro o che dir si voglia" ho veramente parato tutto il lavoro come se fossi Konsel oppure uno dei personaggi di Tekken, e il bel risultato è che mi sono ritrovato due mission pack da paura (che forse troverete su questo numero, se non saranno stati tagliati per manifesta tristezza) e questa preview, che a dire il vero è molto interessante. Giunto a casa e schiaffato il CD Gold della Shiny nel lettore del mio nuovo Pentium 2 overclocato "ISO-9001 approved" mi aspettavo di trovarmi di fronte la solita batteria di screenshot fumosi, press release entusiastiche e tutto ciò che fa la gioia dell'uomo del marketing e la tristezza del redattore, costretto a barcamenarsi

perennemente tra le banfe dei suoi interlocutori... potete immaginare la mia gioia quando ho trovato nientepopodimeno di una primissima beta giocabile di Earthworm Jim 3D, con tanto di possibilità di grabbare le foto! Finalmente l'occasione di fare una preview diversa. Per integrare le sensazioni provate giocando la pre-beta, e che vi presenterò tra poco, ho anche provato a raccogliere un po' di informazioni in quella della Shiny, ma dopo essermi scontrato col loro sito sul web (tutto shockwave, dammit) e aver finalmente contattato il simpatico Scott Herrington, ho appurato che in realtà la suddetta Shiny ha completamente subappaltato lo sviluppo di EJ3D a un gruppo di programmatori



nelle mie fatiche. Copio tutti i file sul disco inflessibile... ecco fatto. Doppio clic, il gioco parte senza problemi in modalità 3Dfx ed ecco che Jim, nella sua nuove incarnazione poligonale, si presenta bel bello all'entrata di una stanza. Ma... le pareti sono coperte di una texture che ricorda

stranamente un cervello! Saremo mica finiti all'inizio del terzo indimenticabile episodio di Doom? Nulla di tutto ciò, la ragione di questo e della scritta "entering The Brain" sono da ricercare nel background di Earthworm Jim 3D. La storia vuole che, durante le riprese del trailer di un film alla James Bond che l'avrebbe visto protagonista, il povero Jim sia rimasto vittima di un triste quanto insolito incidente: una mucca gli è caduta sulla capoccia. Per questo motivo adesso il lombricco atomico è inconscio, prigioniero della sua stessa mente, e per tornare a connettere come prima (sai che roba) dovrà affrontare i fantasmi della propria psiche, mentre si dà da fare per raccogliere le cellule della sua stessa corteccia cerebrale. Eh eh, come spunto non c'è male, anche perché permette ai designer di scatenarsi davvero con invenzioni surreali di cui ho potuto avere un buon assaggio. Anzi, vi dico senza por tempo in mezzo quali sono le cinque sensazioni che albergheranno nel vostro cervello da vermi (senza offesa) e che corrispondono ad altrettanti mondi, ognuno suddiviso in più livelli: abbiamo la Felicità, mondo popolato dagli oggetti favoriti di Jim, che però sono stati trasformati dal trauma in pericolosi ectoplasmi di sé stessi; la Fantasia

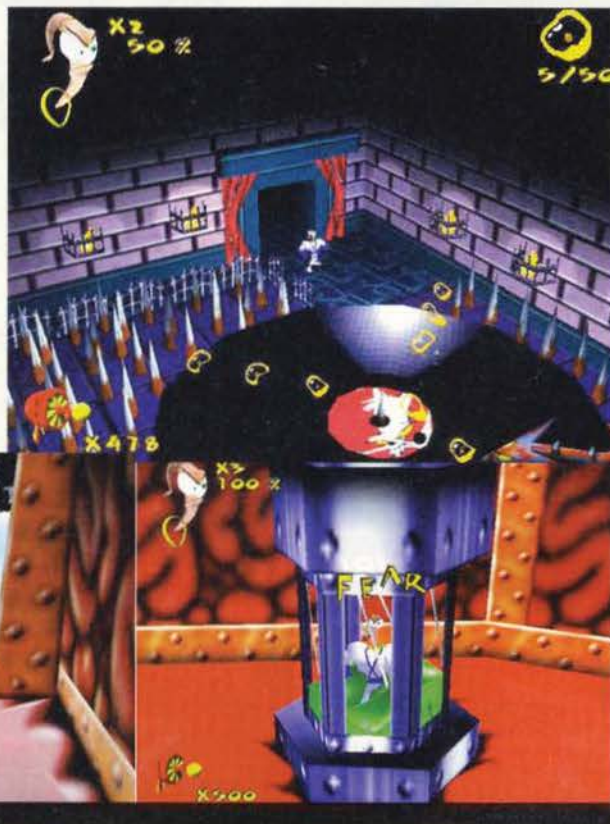
IL BOX PIÙ SARDONICO CHE CI SIA

Non so come sia nata la smodata passione che mi lega a questa parola, che ormai - come accade con le locuzioni più azzeccate - ha contagiato anche molti altri elementi della congrua redattiva: una cosa è certa, nessuno potrà più permettersi di ignorare l'etimologia di un termine destinato, ora più che mai, a farci compagnia per molto tempo. Il simpatico Corrado Sotgiu, lettore che come si può facilmente evincere proviene dalla ridente isola sarda, mi scrive che dopo una lunga ricerca (suscitata inizialmente dalla madre,

sostenitrice della prim'ora di questa tesi) ha appurato che la radice dell'aggettivo è proprio da far risalire al nome della terra natia. Infatti nei pressi delle locali paludi cresceva una piantina, dal nome scientifico di *Ranunculus Sceleratus*, che comunemente veniva chiamata "sardonia" o "sardónica" per la sua provenienza. Ebbene, come il nome latino lascia intendere codesto virgulto è terribilmente velenoso, e causa spasmi facciali simili a sorrisi o per meglio dire orrendi ghigni, del tutto simili a quelli che graziano la faccia di SS quando mi rifila delle

recensioni da elettroencefalogramma piatto (come questo mese). Un'eventualità che appunto definire scellerata è dir poco, e che fa sì che la sardonicità si impadronisca della mia persona e faccia comparire anche sul mio viso imberbe, oserei dire implume, un sorriso degno di una paresi del trigemino. Ringraziamo quindi Corrado che ci rende più dotti e ricordiamoci che in Sardegna, per chiedere cinquemila lire di benzina per il Vespeone, bisogna dire che se ne vogliono "kimbemizza francoso".

nella versione per PC, ma mi sono sollazzato a lungo con quella Genesis (via emulatore, ovviamente, grazie al KGen) e mi ricordo che i suoni in particolare erano decisamente un motivo ricorrente. In questa stanza-cervello c'è anche una finestra che, a una seconda occhiata, si rivela la vista "dagli occhi" di Jim stordito: non c'è che dire, questa sì che è una visuale "in soggettiva", eh eh... purtroppo, come vi ho detto al momento il nostro eroe è inconscio, tant'è vero che vediamo solo i suoi occhi (uno nero), un sacco di stelle gialle e ovviamente una mucca che galleggia nell'umor vitreo del malcapitato anellide. Dovrebbe



La mucca in skateboard, un classico! Non so se notate che l'entrata è quella di un tempio greco, probabilmente un esastilo anfiprotile... sapreste indicarmi il pronao? Ah ah ah, vi ho colti in fRagranTe...

Come dicevo, dall'interno del cervello di Jim è possibile godersi la seguente vista sul mondo: un occhio nero, uno sano, un sacco di stelle gialle e una mucca che galleggia a mezz'aria.

enormi e affilatissimi coltelli. Non ce l'ho fatta a terminare in tempo, sarà per

tante (mi sembra quattordici), versatili e soprattutto surreali: abbiamo il laser, la pistola sparapesci, quella a margherite che induce gli animi ostili a rappacificarsi mentre suona una musica celestiale, un lanciarazzi... Molte hanno uno scopo particolare oppure rivestono una ben precisa importanza tattica - ad esempio lo sparadentiere, che vomita appunto un flusso di

col fuoco di fila di invenzioni che vi potete immaginare; l'Intelligenza che presenterà alcuni dei puzzle più complessi dell'intero gioco. Io però ho potuto provare solo gli altri due mondi, quello del Fisico (inteso come controllo del corpo) e quello della Paura, uno dei più intriganti: da questi provengono gli screenshot che vedete disseminati per queste pagine, e che ho potuto prendere direttamente dal demo. Ma eravamo rimasti a girovagare nel cervello di Jim: non chiedetemi il perché del fatto che, proprio nel bel mezzo del suddetto, un maiale si crogiola sopra un materasso ad acqua (o per meglio dire a gelatina, visto che è verde) - queste sono cose che non si possono investigare e del resto sapete bene che maiali, mucche e altri animali più o meno da compagnia sono tradizionalmente cari ai programmatori di Earthworm Jim. Io non ho giocato tanto ai precedenti platform bidimensionali

esserci anche una foto esplicativa da qualche parte. Ma andiamo avanti, è tempo di scavare a fondo nella psiche di Jim, e per fare questo non c'è nulla di meglio che fare un tuffo nelle sue paure più recondite. Detto fatto, prendiamo una specie di tubo trasportatore e ci ritroviamo all'entrata di un cinema: il cinema Fear, appunto. Che spettacolo scegliete? A sinistra c'è un bel night dove si balla al ritmo di Disco Zombi, mentre la porta di destra conduce allo Scivolo del Terrore o qualcosa di simile. Mi tuffo a destra e in men che non si dica mi ritrovo a fare snowboard giù da un canalone ghiacciato. La mia tavola? Sono sicuro che avete indovinato, non è altro che un bel maiale grasso che grugnisce quando atterro in maniera particolarmente pesante dopo un salto. In pratica questa sezione è una discesa alla MDK, o alla "winter games" per i più anziani, con la simpatica aggiunta che mentre sciate verso valle verrete fatti bersaglio di

un'altra volta, mi infilo allora nella discoteca e, dopo aver evitato di corsa dei vampiri lanciatori di bistecche crude, comincio ad aggirarmi tra le piste da ballo per recuperare le mie preziose cellule cerebrali. La cosa comincia a farsi difficile quando mi accorgo che posso attaccare gli zombi con il mio lanciamacchine, carbonizzandoli, e tutto comincia quindi ad avere un senso... in quattro e quattr'otto me ne sono liberato. Ma già che ho rotto il ghiaccio voglio parlarvi delle armi, che nella tradizione della serie sono



mandibole scattanti, serve a scavare per andare avanti nel gioco oppure per raggiungere preziose locazione segrete; il lanciafiamme come da tradizione è utile contro i non-morti (ma anche i tacchini crudi), mentre la pistola spara-gnometti ha una balistica che ricorda quella del mortaio, per cui vi permetterà di raggiungere bersagli altrimenti impossibili da colpire.

Tutto questo per dire che l'ambientazione originale e la simpatia del protagonista sono forse i punti forti di questo titolo, ma anche l'azione e la tattica non sono state assolutamente prese sottogamba (e d'altronde, ci si potrebbe ancora chiedere come questo sarebbe stato possibile dato la manifesta carenza di arti del nostro amico invertebrato).

Torniamo alla nostra piacevole scorribanda nella pre-pre-beta che mi hanno fornito... è tempo di dare un'occhiata alla parte della nostra mente dedicata al controllo sul nostro corpo. Da questa sezione di gioco mi aspettavo qualcosa di particolarmente arcade e così è stato: dapprima mi sono cimentato in una sezione platform in tutto e per tutto simile a Pandemonium, anche nel sistema di controllo, quindi ho potuto inforcare un razzo e, pilotandolo con maestria nei meandri di un supermercato alquanto simile ad un unico tunnel continuo, raccogliere i generi alimentari di cui Jim necessitava. Mi sono divertito di più nella prima fase, anche se non sono mai stato un fan di Pandemonium... certo che aggirarsi in mezzo a tacchini crudi deambulanti è comunque un grande piacere.

Dal momento che ho citato il fatto che in quest'ultima sezione anche il controllo di Jim era cambiato, colgo l'occasione per una breve disanima dello stesso più in generale. Come avrete capito siamo di fronte all'apoteosi del gioco "multi-evento", quello nel quale non potete mai avere la più pallida idea di quello che vi aspetta da un momento all'altro. In generale anche i movimenti del vostro alter ego molliccio e rosa dipendono dalle circostanze, dal momento che come potete

immaginare volare a cavallo di un razzo, camminare con le proprie gambe o



sfrecciare verso valle con i piedi ben saldi sulla pancia di un porco sono tre situazioni molto differenti. In generale comunque i controlli saranno sempre improntati alla più grande semplicità ed intuitività, come si confà ad un titolo di pura evasione, e non dovete certo temere nulla da questo punto di vista. Una cosa che ho notato è che in condizioni normali, e cioè quando Jim si aggira di qua e di là con le proprie gambe, le frecce direzionali non lo pilotano "in soggettiva", bensì agiscono da comandi della direzione in senso assoluto. Mi spiego meglio: in certi giochi (ora come ora non so perché, ma mi viene in mente come esempio solo il vecchio Alone in the Dark), spingendo il joystick in avanti o premendo la freccia direzionale che punta verso l'alto, l'effetto che si sortiva era quello di far avanzare il nostro personaggio indipendentemente dalla direzione verso la quale era rivolto.

Analogamente, le frecce destra e sinistra servivano a girarsi. In EJ3D, invece, i comandi sono "assoluti" e la freccia verso l'alto muoverà inequivocabilmente il nostro verme verso la parte alta dello schermo. All'inizio a dire il vero sono rimasto abbastanza perplesso di fronte a questa scelta, ma in realtà ora che ci penso doveva essere solo una questione d'abitudine perché in pochi minuti non ho più avuto alcun problema. Ovviamente questo discorso non si applica alle sezioni speciali, dove tutto cambia: anzi, capire come diavolo si padroneggia Jim nelle situazioni più disparate è proprio uno dei motivi d'interesse di questo titolo.

Per quanto riguarda la grafica, io ho potuto vederla solo accelerata 3Dfx (il demo lo richiedeva) ma mi risulta che sia perfettamente possibile godersi il gioco anche senza schede 3D: del resto non stiamo parlando di Prey... la qualità è abbastanza buona, come potete vedere dalle foto, ma



considerate che la beta da me esaminata era davvero solo un primo prototipo ed è lecito aspettarsi molto di più dalla versione finita. Per completare il discorso sul motore grafico non mi resta da citare che il sistema di telecamera, che vi permette di ruotare, zoomare e alzare il punto di vista su Jim (che rimane sempre nel centro dello schermo) a vostro piacimento: a dire il vero non ho sfruttato questa peculiarità se non in casi eccezionali, dal momento che la telecamera automatica si è sempre rivelata più che soddisfacente e atta alla bisogna anziché.

In definitiva che dire di questo giochetto? Le buone idee e i motivi d'interesse non mancano di sicuro. Ma la cosa più bella rimangono le animazioni di Jim, davvero da sbellicarsi, e tutte le fantastiche e comiche invenzioni che pullulano nel gioco. Per darvi un paio di esempi voglio citarvi due dei mostri finali che sarete chiamati ad affrontare, e ditemi un po' voi se la cosa non vi intriga... il primo è un bruto in piedi in cima a un bunker, sapete, tipo quelli della seconda guerra mondiale. Il bunker suddetto è tutto circondato da mitragliatrici che non potete distruggere, e così vi toccherà muovervi continuamente per non essere colpiti dal loro fuoco. Mentre fate questo, cercando di barcamenarvi tra le poche aree riparate che cambiano continuamente, sarete altresì sottoposti a un nutrito lancio di maiali (una vera fissa dei programmatori) indirizzati dal boss verso la vostra capoccia... inutile dire che se vi farete beccare saran dolori grossi. Ebbene, in mezzo a tutto questo can can dovrete salvare la pellaccia, ma anche adoprarsi per fare la bua al cattivone; per fare questo dovrete selezionare l'unica arma in grado di raggiungerlo in cima al bunker e di fargli male. Come vedete, e come ho già detto, anche l'aspetto tattico del gameplay - importantissimo per quello che rimane un arcade - è stato tutt'altro che trascurato (per la cronaca, l'arma in questione è la pistola sparagnomi, perché i piccoli ometti vengono scagliati in aria a mo' di colpi di mortaio e sono in grado di sorvolare le difese approntate dal boss). L'altro nemico finale che voglio raccontarvi è un enorme pesce rosso nella sua bocca, che si muove su e giù lungo una rotaià. Voi non potete raggiungerlo, ma fortunatamente a dividerci ci sono proprio tre piste da bowling e avrete un rifornimento continuo di bocce... ma se credete che questa volta ve la caverete facilmente dovete ricredervi, perché mentre cercherete di centrarlo con un biglione il simpatico pescione vi invierà contro degli energumani che si faranno sotto con l'intento dichiarato di rompervi tutte le ossa (ma che ve ne fregherà mai, poi, se siete un lombrico?). Orbene, come vedete non c'è proprio il rischio di annoiarsi con Earthworm Jim 3D... ma ora ho detto veramente tutto e anche di più, non mi resta che salutarvi e rimandare il discorso alla recensione, che potrebbe essere non troppo distante nel tempo. Buon per tutti e per il verme che giace addormentato in ognuno di noi!

Stefano Ver Punto Me Gaburri

E' IN EDICOLA PC FORCE DI LUGLIO/AGOSTO, PER UNA ESTATE IN RELAX TRA GIOCHI, SPIAGGIA E AMICI

PC Force



ANCHE QUESTO MESE PC FORCE VI GUIDA ALLA SCOPERTA DEI MISTERI NASCOSTI IN DUAKE 2, TOTAL ANNIHILATION, HEXEN 2...

...MA SENZA DIMENTICARE DI
TENERVI AL CORRENTE DELLE
NOVITA', I TRUCCHI, LE
CURIOSITA' SULLA RETE E TUTTO
QUELLO CHE CI PUO' STARE IN 100
SUCCOSISIME PAGINE - OH YES -



ALLA CORTE DELL'IMPERATORE: PARTE TERZA

Sono passati quasi tre anni dall'ultima comparsata "latina" firmata Impressions, ma il ricordo del loro impero romano simulato è ancora forte in tutti gli amanti degli strategici "alla Sim City". E allora correte subito a tirare fuori dalla canfora la vostra toga più linda e andiamo a scoprire quanto sia difficile essere l'imperatore più amato dai romani...

Non c'è che dire: i barbari sanno come fare un ingresso trionfale... Che classe!

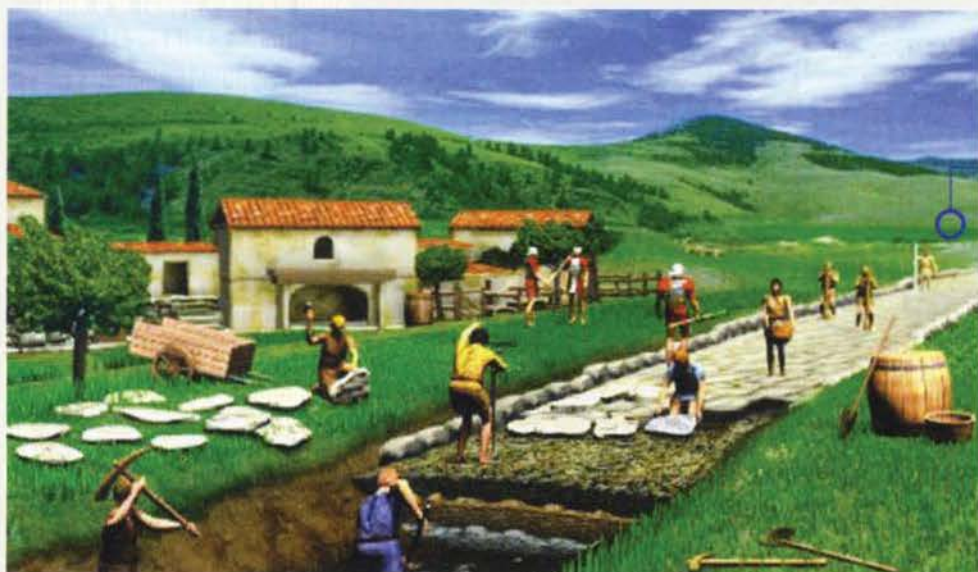
Il mondo dei videogiochi ricorda l'avvento del primo, mitico, Sim City come una vera e propria innovazione che ha saputo aprire un filone tra i più ricchi dell'industria videoludica, quello degli strategici "city-based" come li chiamano gli anglofoni (che non sono dei citofoni ad angolo, 'ignoranti che non siete altro!). Ma cosa c'azzecca un reperto storico come Sim City con l'Imperatore Cesare e compagnia bella? Un attimo di pazienza e vediamo di arrivarci. Nel corso degli anni, questo tipo di giochi ha subito una certa evoluzione: in particolare si è

Scene di rivolta in città. In Caesar III il controllo delle rivolte sarà tempestivo e in tempo reale, per la gioia dei manifestanti...



diffusa, via via sempre con più decisione, una nuova generazione di strategici-manageriali che non vedono più la gestione della città come unico elemento di gioco ma piuttosto un'integrazione tra quest'ultimo e altri elementi strutturali che, a seconda dei casi, rafforzano o complementano lo schema di base in questione arricchendolo di nuovi spunti (tipo le autostrade che collegano diverse città in Sim City 2000, per fare un esempio). In questo ambito è impossibile non ricordarsi del

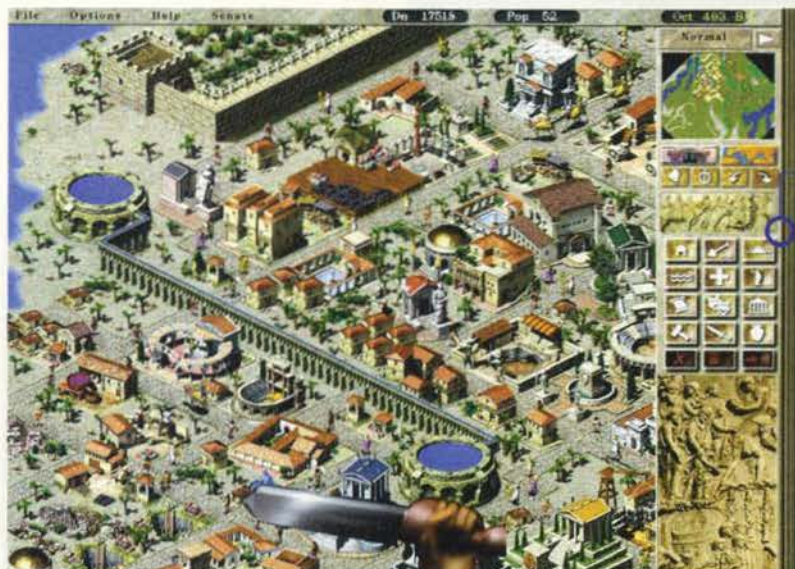




La conquista romana ha spesso portato la civilizzazione in luoghi rurali: in questa immagine possiamo vedere la costruzione di una strada, importante via di collegamento per il commercio e la difesa del territorio.

fichi, insomma...) verso la celebrità. Su Caesar II non mi soffermerò più di tanto (sennò che lo metto a fare il box?), ma sappiate che se avete apprezzato questo titolo anche solo la metà di quanto ho fatto io, allora dopo aver letto quello che ci stanno preparando i nostri amici "impressionanti" per il terzo capitolo della serie "de Romaaa" vedrete che l'autunno vi sembrerà ancora molto ma mooolto lontano. La prima notizia davvero interessante riguarda l'integrazione tra le varie sezioni di gioco (gestione della città, amministrazione della provincia e comando delle truppe): in Caesar III la mappa di gioco, invece di

mostrare solo la città, amplia il raggio d'azione a tutte le terre conquistate, consentendo quindi la gestione

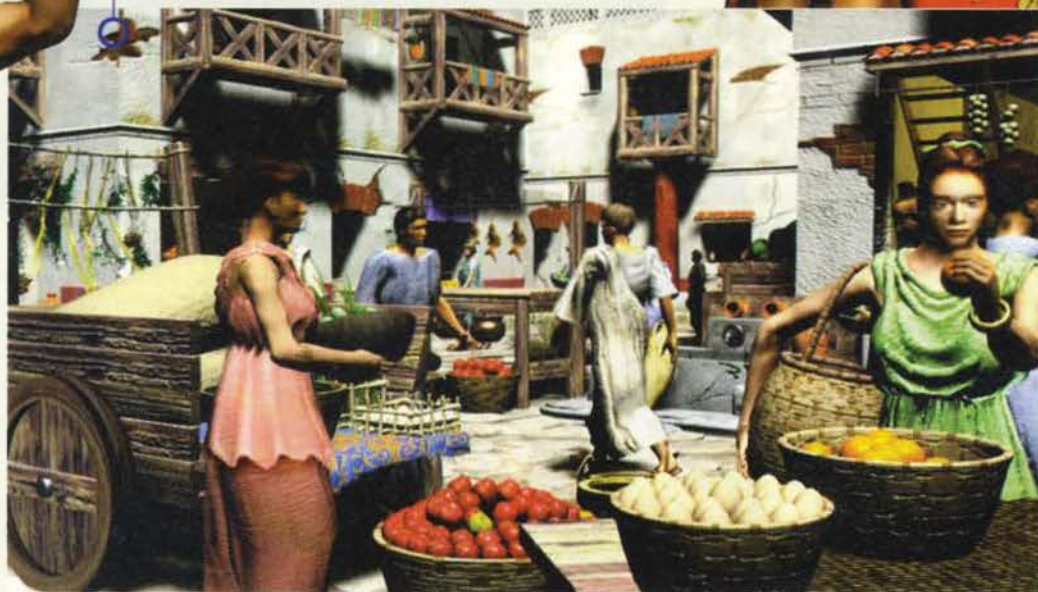


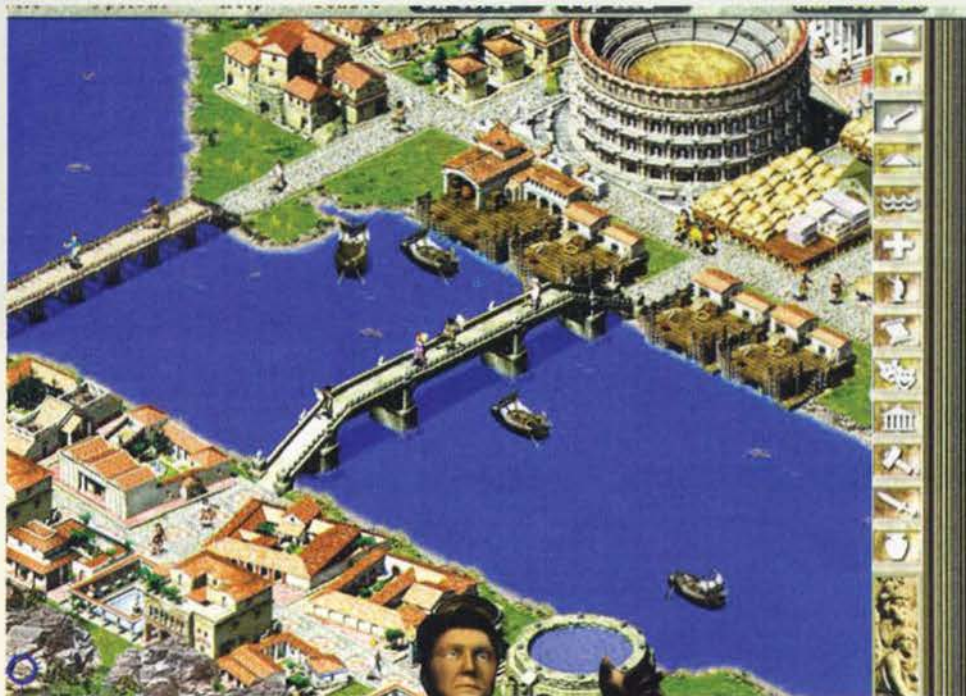
La grafica di Caesar III segna un notevole passo avanti rispetto al suo predecessore, anche se è vero che di acqua sotto i ponti ne passa tanta, in tre anni...

vetusto (eh, si ragazzi: tre anni sono un bel po' di tempo, specie nel mondo dei videogiochi...) ma ancora oggi godibilissimo Caesar II, un titolo che ha lanciato i suoi sviluppatori (gli Impressions, quelli della serie Lord of the Realms, mica pizza e



Un aspetto che è stato notevolmente curato in questa nuova produzione è sicuramente la "vita artificiale" dei nostri protetti: non più vuote controfigue ma veri e propri cittadini elettronici da gestire con accortezza.





Caesar III ha aumentato anche il numero e la tipologia di palazzi che possono essere costruiti in una città.

delle unità militari direttamente nelle schermate di costruzione della città. Questo significa che se in Caesar II ogni volta che una città subiva un attacco esso veniva rappresentato da un normalissimo combattimento in campo aperto tra i due schieramenti, ora invece potremo assistere agli scontri in tempo reale, magari dentro la nostra stessa cittadina (oddio, sarebbe meglio di no, ma non si sa mai...). Niente più anonimi battlefield, quindi, ma un gioco che ci permetterà di vedere con i nostri occhi lo sviluppo e la vita quotidiana di una città dell'impero in tutto il suo splendore, anche grazie all'uso massiccio di grafica animata e di algoritmi di "vita



artificiale" che permetteranno all'utente di seguire con i propri occhi i suoi minuscoli cittadini dirigersi ai bagni pubblici, raggiungere il teatro o ancora aggirarsi furtivi in una zona residenziale (e se siete un po' fortunati vi godrete anche la scazzottata con i centurioni... Ah, la sana democrazia romana, altro che il ghetto di Los Angeles!). Un altro aspetto molto interessante che non potrà non ingolosire l'aspirante patrizio che è in ognuno di voi (mamma mia, come sono messo male, oggi...) è sicuramente la possibilità di colloquiare con ogni abitante della cittadina virtuale per sapere cosa pensa della vostra gestione e sentire quali lamentele ha eventualmente da fare nei vostri riguardi: una cosa del genere si è già vista nella serie "Theme" della Bullfrog, ma dalla Sierra ci assicurano che in questo caso i "nostri" romani saranno in grado di

I famigerati centurioni romani si preparano ad affrontare le forze barbare: la gestione militare è da sempre uno degli assi portanti della serie di Caesar...



COME ERAVAMO...

CAESAR II



Build A City, Build An Empire!

Siamo nel tardo autunno del 1995 quando sugli scaffali di mezzo mondo compare senza troppo clamore Caesar II, un titolo che si ispirava chiaramente all'enorme successo dei vari Sim-qualcosa. In particolare il prodotto (seguito di un primo Caesar passato ancor più in sordina agli albori dell'era PC) voleva essere una specie di "Sim S.P.Q.R.", senza ridurre però lo spazio d'azione alla semplice costruzione e al mantenimento di una singola città. La vera innovazione del programma, infatti, fu di accostare alla costruzione di una città la gestione di unità militari (come ad esempio nell'ancora più celebre Civilization) e creare così un titolo dove l'obiettivo non fosse avere una città romana, ma costruire un vero e proprio impero, conquistando territori barbari e "civilizzandoli" per ricavare ancora più risorse con le quali costruire nuove armate, fino al dominio sull'intero bacino mediterraneo.



esprimere concetti molto più complessi e articolati rispetto a quanto già sviluppato in altri titoli. Che dire di Caesar III? Al momento attuale il gioco è ancora in fase di sviluppo (come dicevo prima, è atteso per il prossimo autunno inoltrato) e quindi è sicuramente prematuro esprimere un giudizio, certo è che dopo aver visto queste prime immagini è facile farsi prendere da un sano entusiasmo per un titolo che, se manterrà tutte le promesse fatte (e di questo non dubiterei molto...), potrebbe veramente rappresentare un ulteriore punto di svolta in un mondo così frenetico come quello di "Sim City & i suoi comparati". E allora arriverdoci ad autunno, imperatori che non siete altro...

Massimo "NKZ" Nichini

Knights and Merchants

C'È CHI È MERCANTE E CHI È CAVALIERE

A dire il vero, il Medio Evo non dev'essere stata un'era storica troppo dissimile dalle altre: è stata soltanto adombrata dalle mille scoperte che l'uomo è riuscito a compiere dal 1492 in avanti, partendo dal continente americano per arrivare allo sviluppo tecnologico degli ultimi due secoli. Eventi troppo importanti, quelli rinascimentali, per passare in secondo piano rispetto a un'epoca precedente, dove le caste sociali erano rimaste pressoché immutate rispetto al modello romano, e dove spesso la memoria storica si fonde alle leggende. Prendiamo ad esempio Re Artù: credere alla sua effettiva esistenza, checché se ne dica, è un po' come credere a quella di Babbo

Natale. Eppure, la tradizione epica è riuscita a trasformare il Medio Evo in un enorme romanzo, cantando le gesta di eroi e cavalieri, sovrani illuminati, maghi, briganti e creature della notte; epoca misteriosa senza la quale, tra l'altro, tutto il mondo fantasy non avrebbe alcun senso. Ve lo immaginereste, infatti, un "Signore degli anelli" ambientato nel futuro o, ancor peggio, all'epoca dei Romani? Ecco, il medio evo sarà anche l'ambientazione di Knights And Merchants, il nuovo gioco di strategia economica in tempo reale della Topware che uscirà a fine estate in Europa. Seguendo il fortunato filone inaugurato dieci anni fa da Populous, e ripreso qualche tempo dopo da Genesis (incredibile come sia solo il Paolone a

continuare a citare un titolo quasi del tutto sconosciuto e dimenticato da anni datogli da recensire un secolo fa, gli deve essere proprio piaciuto... NdMax) e da un dozzina di cloni a seguire, partiremo con una micro-società formata da pochi villici e un paio di truppe di soldati, e da lì dovremo organizzare le risorse e il lavoro in modo da far crescere la popolazione e colonizzare via via tutto il territorio circostante. Compito non facile, vista la limitatezza dei mezzi a disposizione, ma che di sicuro non mancherà di farci aguzzare l'ingegno. In particolare, dovremo ricreare tutta la struttura economica tipica di un feudo medioevale, formata da una semplice ma efficace catena produttiva, in grado di soddisfare tutte le (poche) esigenze degli uomini del tempo: casa, cibo, un po' di sano divertimento e, alla fine, le armi da guerra con cui andare a discutere col vicino di confine. Scopo ultimo del gioco, ovviamente, la conquista: andando a combattere contro gli avversari che ci metterà davanti il computer, dovremo riunificare un regno che in precedenza era stato grande, ma che le vicende politiche immediatamente precedenti all'inizio del gioco hanno trasformato in un puzze di litigiosi staterelli.

La tridimensionalità di Knights and Merchants è senz'ombra di dubbio convincente, ma nonostante tutto permane qualche dubbio sulle sue proprietà prospettiche. Non so voi, ma me le strade perfettamente perpendicolari danno un certo senso di piattezza...

Il medioevo è solitamente rappresentato come un'era buia e parca d'innovazioni, segnata da un sostanziale immobilismo culturale e da avvicendamenti politici poco interessanti. E chi siamo noi per affermare il contrario?

Knights and Merchants, pur mantenendo delle evidenti affinità con il filone di Warcraft, differisce da esso per la sua sostanziale impostazione a carattere economico: mentre nei giochi di strategia bellica l'attenzione è maggiormente rivolta agli scontri tra le truppe, in questo gioco dovremo concentrarci maggiormente sulla flessibilità e sulla produttività dell'economia locale, ottimizzando al meglio tutte le (poche) risorse a nostra disposizione. In particolare, dovremo prima di tutto preoccuparci dell'approvvigionamento delle medesime, del loro stoccaggio e, infine, della loro trasformazione in un prodotto finito. Fortunatamente, il gioco della Topware ci giunge clamorosamente in aiuto, evidenziando sotto forma di "messaggi" gli obiettivi da perseguire, passo dopo passo. Saranno insomma i nostri stessi sudditi a dirci cosa serve loro di volta in volta, anche se ovviamente parte di queste richieste viene lasciata al nostro intuito: una volta che avremo a disposizione dei villici sani, colti e felici (perché due delle prime case da costruire saranno rispettivamente la scuola e la taverna), sani perché avranno tutto ciò che serve loro, colti perché oltre ad essere andati a scuola avranno anche imparato a coltivare i campi e felici perché guidati da un capo carismatico bello e simpatico come me, potremo finalmente concentrarci sulla produzione di armi e altri manufatti "avanzati", dando così ai nostri soldati qualcosa di più professionale dei loro pugni con cui combattere. Fatto ciò, potremo finalmente mettere a riposo le strategie economiche per concentrarci

Cercate di estendere il vostro dominio in una zona geograficamente vantaggiosa: acqua, roccia e pianura non devono assolutamente mancare nella vostra polis medioevale.



E adesso, dopo aver faticato a lungo per costruirne uno, tutti in coro!... "oh che bel castello marcondirondironello! O che bel castello marcondirondironello!"



C'È CHI È MERCANTE E CHI È CAVALIERE



Cercate di non trascurare l'agricoltura: ha anch'essa il suo ruolo importante all'interno del gioco.



Siamo nel pieno di un combattimento: notare il soldatino "elettrizzato" mentre muore segato in due da un potente colpo di spada avversario.



Il glorioso Generale Romulét comanda le sue truppe all'assalto di una non più ridente cittadina avversaria. Chi avrà la meglio? Il glorioso generale o la massaia che s'intravede all'interno di una delle abitazioni?

Il bello di Knights and Merchants è che le persone sono "vive, reali" e si muovono da un posto all'altro con le proprie gambe. Sembra di essere davanti a un vetrino e osservare col microscopio la vita della propria coltura di batteri...

maggiormente su quelle belliche. Ricordatevi comunque che durante le battaglie l'economia del nostro staterello dovrà andare avanti a funzionare... Sviluppata su modelli tridimensionali, la grafica di Knights and Merchants si presenta solida e molto dettagliata, anche se a dire il vero il senso della prospettiva lascia un po' a desiderare. Va però detto a suo vantaggio che tutti gli elementi, a partire dai fondali, per arrivare agli edifici e ai personaggi, sono davvero molto belli da vedere e si muovono parecchio bene. Mancano,



Quella in basso a sinistra è una casa in costruzione. Ovviamente, maggiore è la complessità della costruzioni, più ingenti saranno tempo e risorse spese per costruirle.

almeno nella pre-alpha a mia disposizione, le voci digitalizzate (ormai standard in questo genere di giochi) e alcune caratteristiche ancora "work in progress" della realizzazione. Ciò che ho potuto vedere, comunque, si rivela subito molto promettente. Un particolare che mi ha colpito, è il fatto che durante i combattimenti non è necessario inseguire tutti i soldati per selezionarli uno ad uno (o trascinare il mouse): basta infatti cliccare sul comandante per avere il dominio dell'intera truppa. Altro particolare che mi ha lasciato basito, è il fatto che a un certo punto ho esaurito tutta la sorta di pietre (necessarie per costruire case e strade), senza che il gioco mi mettesse a disposizione punti di estrazione o approvvigionamento, obbligandomi quindi ad abbandonare la partita. Molto probabilmente si sarà trattato di una mia clamorosa distrazione, oppure di una funzione ancora assente che i programmatori, bontà loro, avranno aggirato con qualche barbatrucco che, ahimé, ancora non conosco. In entrambi i casi, il prodotto definitivo sarà certamente tutt'altra cosa: qui non siamo neppure allo stadio di beta version...

Altri particolari che non ho avuto modo di vedere, sono il grado d'interazione tra l'uomo e il paesaggio circostante (in Genesia, ad esempio, gli alberi non erano messi lì a caso, ma venivano segati dall'uomo per procurare la legna e, una volta rimossi tutti, il terreno diventava meno fertile e più franoso. Qui i nostri omini non sono nemmeno in grado di rimuovere un alberello quando diventa necessario costruire qualcosa al suo posto)(Genesia, ancora lui!... Mi sembrava fosse di una casa francese, forse la scomparsa Loricel? NdMax), il passare del tempo (uva tutto l'anno?) e l'avvicinarsi delle stagioni, elementi questi che a mio avviso sono di vitale importanza, se si vuole programmare un gioco di "strategia sociale" come questo. Mi auguro che tutto questo sia dovuto soltanto al poco tempo a mia disposizione per visionare il prodotto (accidenti alle fiere sul fitness...) e non a una precisa quanto opinabile scelta dei programmatori. Non è comunque un grosso problema: tra un paio di mesi dovrebbe essere pronta la versione definitiva, e sarà certamente un piacere valutarla in modo più opportuno su uno dei prossimi numeri di TGM. Per ora, accontentatevi di questa incompleta, ma mi auguro comunque esaustiva ed esauriente "prima visione". Alla prossima...

Paolo Besser



REAH

FACE THE UNKNOWN

La realtà è lontana forse irraggiungibile

a meno che non abbiate cervello da vendere

e l'intuito di un detective

Per quelli che hanno amato *Myst* e non hanno saputo resistere alla tentazione di *Riven*, *Reah* è senz'altro la prossima avventura da scoprire.

Una delle più belle ambientazioni mai viste, una grafica curatissima e più di 100 enigmi da risolvere.



3D PLANET S.R.L.
Società di importazione e distribuzione
di videogiochi e accessori per Pc e
console.

Via dei Platani, 7
20090 - Buccinasco (Milano)
TEL. 02/4473949

The logo for Project Two Interactive, featuring a stylized number "2" composed of red and blue dots, with the text "PROJECT TWO INTERACTIVE" below it.

PROJECT TWO
INTERACTIVE





Adesso capisco perché quella sensazione come di... assorbimento!



Tredici anni dopo, è tornata. Tredici anni dopo, senza nemmeno una virgola diversa, la sentinella è ritornata a popolare i sogni, e gli incubi, di milioni di videogiocatori.

La Psygnosis, infatti, ha finalmente deciso che non era possibile che uno dei massimi

capolavori della storia videoludica (vedere l'apposito riquadro) restasse confinato nel dimenticatoio, con una versione PC ferma alla preistoria della VGA: così ha assunto una squadra di programmatori, un team di grafici, un grande musicista (John Carpenter, che non è solo un regista!) e ha completamente ridisegnato il vecchio Sentinel,

regalandogli un aspetto completamente ringiovanito. Ho detto aspetto e non a caso: il cuore del programma, infatti, è rimasto inalterato, al cento per cento. Non troverete una virgola diversa nella meccanica di gioco... se questo sia o meno un demerito per il titolo e per la Psygnosis lo discuterò più avanti, perché ora è arrivato il momento



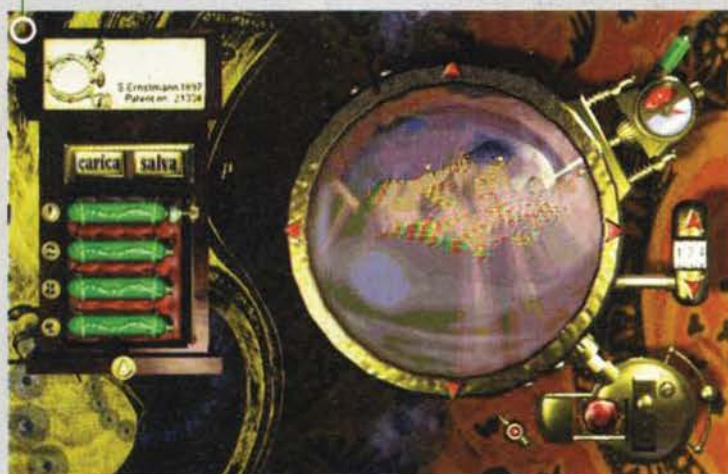
Questo bel boschetto ci fornirà tanta utile energia, che ci permetterà di cominciare a pianificare la nostra ascesa verso l'agognato livello della sentinella. Quando progettate gli spostamenti, non dimenticate mai che la sentinella gira sempre nello stesso senso!

Questa è la schermata che permette di spostarsi da una missione all'altra: molto stringata eppure funzionale e completa di tutto che serve. Mi piace in particolare l'aspetto grafico, che mi ricorda l'universo di Zork (ma io ormai Zork lo vedo dappertutto...).



Questa bella immagine, oltre a essere un pugno nell'occhio come colori, ci offre una bella vista d'insieme sul 'parco nemici' che ci attende nel gioco. In questo caso abbiamo due guardiani e una sentinella, ma per dei marpioni come noi non saranno certo un problema...

Quando ci si sposta da un robot all'altro è sempre buona cosa riassorbire quello che abbiamo creato (ah, lo facessero pure i cagnolini a spasso per le strade di Milano...), altrimenti ci penserà la sentinella, privandoci di preziosa energia.



Tah-dah! Come per magilla, la sentinella bella non balla più! Poche balle, dalle mie tasche ho tirato fuori delle belle immagini! Qui vediamo la sentinella che saluta e se ne va... un altro livello nel nostro carnere (scusate, sto delirando...!)



di spiegare a tutti colori che un computer l'hanno comprato dopo il 1985 che cosa si sono persi. Ci sono una serie di mondi tridimensionali, montuosi e aspri. Nel punto più alto di ogni mondo c'è la sentinella, nel punto più basso ci siete voi, un essere energetico confinato nella corazza di un robot. Il vostro scopo è riuscire a raggiungere la stessa altezza della sentinella, per poter vedere il riquadro di terreno dove appoggiare e assorbirla, avanzando così ai livelli seguenti. Questo è il succo... il problema è che il vostro robot non si può muovere: dovete perciò crearne un altro e trasferirvi la vostra essenza spirituale, per spostarvi. Problemi numero due e numero tre: potete creare robot solo su riquadri che vedete e, per farlo, avete bisogno di energia. Quest'ultima la potete recuperare assorbendo gli oggetti presenti nello scenario (e descritti in queste pagine), mentre per quanto riguarda la creazione di un robot potete, per fortuna, realizzare il vostro nuovo carapace in cima a una colonna di macigni (in questo caso non dovete vederne la base, per trasferirvi), sempre di vostra fattura, che sono a tutti gli effetti l'elemento chiave del gioco, in quanto vi permettono di raggiungere livelli più elevati di quello dove giacete inizialmente. Tutti qui, semplice e geniale. A complicare un po' le cose ci si mettono il fatto che la sentinella, quando vi vede (è sempre impegnata a sorvegliare il territorio), assorbe la vostra energia, fino a distruggervi se non siete rapidi a fuggire in un nuovo robot, e quello che nei livelli avanzati ad aiutarla ci sono i guardiani, a volte anche cinque, in grado di mettervi davvero alla corda. Come tutte le spiegazioni, questa non rende: provate a giocare per due minuti e avrete capito tutto a meraviglia!

CHE C'È IN GIRO PER IL MONDO?

In che cosa si imbatte il videogiocatore che vaga ramingo per le desolate lande di Sentinel Returns? Presto detto...



ALBERI, o loro futuribile versione; il loro unico scopo è rifornirvi di energia. All'inizio del livello ce ne sono parecchi, sparsi in giro per il territorio; la sentinella ne crea degli altri ogni volta che assorbe un vostro robot o macigno. Questi nuovi alberi vengono inseriti nello scenario in posizione casuale.

MACIGNI, la vera chiave del gioco, in quanto vi permettono di salire di livello. Potete crearne quanti volete, posto che vi basti l'energia, per poi montarci sopra e



assorbire qualche albero, qualche guardiano e, perché no, magari pure la sentinella. Ricordatevi sempre di riassorbire i vostri macigni, una volta che vi siete trasferiti in un altro robot, e di stare attenti alla sentinella che ve li può far sparire in un batter d'occhio.

ROBOT, ovvero il guscio del vostro essere. Come sapete, in Sentinel Returns non vi potete muovere, ma solamente trasferire dalla struttura di un robot all'altro. Evitate di lasciare i robot in giro per il livello, riassorbite subito non appena non vi servono più e ricordatevi che per trasferirvi in uno di essi dovete essere in grado di vedere il riquadro dove appoggia (a meno che non sia su una pila di macigni, nel qual caso basta vedere i macigni stessi).



GUARDIANI, i parenti poveri della sentinella. Nei livelli avanzati ce ne sono almeno quattro e, specie a inizio partita, possono dare parecchio fastidio. Cercate di raggiungere il primo possibile un livello sufficiente ad assorbirli, perché una volta fatto potrete dedicarvi, praticamente senza problemi, all'assorbimento dell'energia e alla distruzione della sentinella.



SENTINELLA

la nemica. All'inizio del gioco lei è alla sommità e voi nell'abisso, ma in men che non si dica le cose cambieranno a vostro favore. Persino inutili divi di stare attenti alle sue facoltà di succhiatrice (ehm...): raggiungetela e fatela saltare, per proiettarvi verso un nuovo e appassionante livello.



A volte gli scenari sono tali da fare quasi venire le vertigini. Qui siamo sulla sommità di un alto pinnacolo e stiamo volgendo lo sguardo verso l'abisso sottostante, dove ancora giace il robot nel quale abbiamo iniziato il livello. Ancora più in basso, le nere e fredde profondità dello spazio.

ALBERI, ROCCE, ROBOT

L'interfaccia di gioco di Sentinel Returns è di una semplicità a dire poco essenziale: tutti i comandi si limitano a 6 tasti più quelli del mouse (o il mouse, che è meglio) per il movimento. Su schermo invece ci sono alcuni elementi che aiutano a comprendere quello che sta succedendo: vediamo un po' più da vicino.

INDICATORE DELL'ENERGIA

Tiene conto dell'energia a disposizione per scalare i fantascientifici panorami del gioco; l'energia, ricordo, si guadagna assorbendo gli elementi del fondale. L'indicatore può contenere i seguenti simboli: robot dorato, robot, roccia e albero. Il primo indica che si sono immagazzinate scorte di energia sufficienti per creare 5 robot; il secondo che l'energia basta per un solo robot. Il terzo indicatore riguarda la creazione di una roccia, l'ultimo quella di un albero (perfettamente inutile ai fini del gioco, per altro). Esistono naturalmente le combinazioni di questi elementi: per esempio, con un albero e due robot nell'indicatore si possono creare due rocce e un robot (per due rocce serve l'energia di un robot), con l'avanzamento di un albero. Durante il gioco bisogna spesso fare due conti, ma il sistema dopo pochi minuti funziona alla meraviglia.



SALTO DI LIVELLO

Queste frecce stanno a indicare quanti livelli di gioco si saltano una volta completata la missione (il massimo è quattro). Come spiego anche nella recensione, ora non si avanza più di dieci livelli alla volta, come poteva avvenire nella prima incarnazione di Sentinel; il numero di livelli saltati non dipende assolutamente dalla velocità con cui si completa il gioco ma dalla quantità di energia che viene assorbita prima della distruzione della sentinella.



ALLARME DELLA SENTINELLA

Quando questo riquadro diventa pieno di disturbi dovete cominciare a muovervi veramente in fretta, perché significa che la sentinella sta assorbendo la vostra energia: in tutte le altre situazioni di gioco non serve assolutamente a nulla.



Fino a qui è tutto uguale al primo Sentinel: dove invece le cose sono radicalmente mutate è nella parte 'tecnologica' del programma. Da fondali semplici e lenti si è passati ai meravigliosi ambienti al limite dell'onirico dove sono ambientati tutti i livelli (che hanno come scenario i quattro elementi e il vuoto dello spazio), alla raffinata rappresentazione degli oggetti che, nonostante tutto, non ha rinunciato alla semplice, perfetta essenzialità nel disegno e, infine, a una serie di colonne sonore che rappresentano quanto di meglio mi sia capitato di sentire su computer dai tempi di Zork Nemesis.

Per tutto il gioco vi troverete immersi in atmosfere assolutamente fantascientifiche, in mondi inverosimili sospesi nel vuoto, immersi in un turbinare di colori che, per altro, solo in rarissime occasioni rischia di creare un po' di confusione nel giocatore, anche per merito dell'ottimo sistema di controllo, basato su un'efficace integrazione di mouse e tastiera. In effetti non credo si possa chiedere di più a un'interfaccia: talmente stringata da essere quasi

L'ORIGINALE

Difficilmente si può trovare una definizione migliore per *The Sentinel*, uno dei primi capolavori della mente geniale di Geoff Crammond. In quel periodo, si era nel 1985 e dominava ancora il Commodore 64, il grande programmatore sfornava uno dietro l'altro titoli che hanno fatto davvero la storia; oltre a *The Sentinel*, assolutamente inarrivabile nel suo genere, come non ricordare il bellissimo *Stunt Car Racer* e il campione 'fuori categoria' *Formula One Grand Prix*?

La versione primigenia di *The Sentinel* è stata un autentico fulmine a ciel sereno nel panorama dei videogiochi di quei lontani anni: di punto in bianco ha creato un nuovo genere, praticamente senza precedenti e quasi senza successori, e ha conquistato



Parlando di vertigini, come non citare il finale di ogni livello, con questa simpatica spirale che ci conduce dritti alla prossima sfida? Una volta assorbita la sentinella e trasferiti nel robot argenteo che possiamo creare al suo posto, non ci resta altro da fare che premere 'H' per passare al livello seguente.



milioni di appassionati in tutto il mondo: quasi il primo esempio di realtà virtuale. Da allora Crammond è stato impegnatissimo con un sacco di altri lavori, tanto da non aver mai trovato il tempo di realizzare un atteso sequel (nonostante un clamoroso pescione d'Aprile di TGM facesse supporre il contrario...); oggi però altri hanno deciso di farlo (per quello che so, infatti, non c'è Crammond dietro al progetto... Max, correggimi se sbaglio)(non sbagli, NdMax), riportando finalmente alla dovuta attenzione questo titolo. Alla fine di tutto questo discorso resta, fissata nella memoria, l'intuizione geniale di un uomo che, tredici anni fa, è riuscito a concepire un gioco talmente innovativo e originale da essere giocabilissimo anche oggi: e non parlo del seguito, ma della versione primigenia, nello splendore della grafica VGA, ancora facilmente reperibile in rete (è solo un po' lenta). Tanto di cappello, sentinella Geoff!

compresi quelli saltati: che non possono comunque essere più di quattro.

Nel vecchio titolo, se ricordate, a volte capitava di saltare quindici livelli tutti in un colpo: ora questo non è più possibile (a parer mio è un fatto positivo).

Queste sono le differenze maturate in tredici anni; l'unica altra cosa degna di nota è un naturale affinamento nel sistema di gestione dei comandi durante il gioco. Se prima per assorbire qualcosa era necessario cliccare alla sua base, ora basta farlo su una qualsiasi parte dell'oggetto (la punta di un albero, per esempio), e inoltre la gestione del movimento della visuale è molto più funzionale. Adesso tutti quanti al commento, per sapere se la sentinella è davvero tornata tra noi.



invisibile e in grado di essere sempre pronta nei momenti del bisogno. Peccato solamente che non si possano ridefinire i tasti. Parlando di opzioni, infatti, non è che il programma ne sia particolarmente ricco: salva, carica, volume della musica e degli effetti sonori e nulla più... ma in fondo non serve altro, e lo schermo del menu, sia funzionalmente che graficamente, è praticamente ineccepibile. Rispetto all'originale *Sentinel* c'è persino un'opzione in meno, quella per l'inserimento della password di accesso ai livelli, ora sostituita da un ottimo sistema di salvataggio che rende accessibili immediatamente tutti i livelli inferiori a quello raggiunto,

Davide Solbiati

Ah ah ah! Questo mentecatto di un guardiano non si è ancora accorto che ormai siamo arrivati molto più in alto di lui... ancora pochi istanti e la pressione del tasto 'A' lo spedisce nel nulla, permettendoci di cominciare a pensare con maggior calma a come friggere la sentinella.



Una sentinella in tutto il suo splendore. A volte per superare un livello bisogna andare proprio al suo fianco, altre volte è possibile assorbita sfruttando delle elevazioni magari presenti nella parte opposta dello scenario. Altre volte ancora è lei che ci assorbe, e così ci frega.

PC



Togliamo subito di mezzo tutti i dubbi: questo gioco è il ritorno di un capolavoro e un capolavoro, anche a distanza di tredici anni, resta tale. Tecnicamente le novità sono pochissime, ma personalmente sono più contento di avere tra le mani questa versione '98 di *Sentinel* che un titolo stravolto e peggiorato nel tentativo di aggiornarlo. Qualcuno rimprovererà alla *Psygnosis* di non aver creato un nuovo gioco, io la ringrazio per averci riportato la sentinella. Tutti coloro che hanno amato alla follia il primo titolo faranno uno splendido tuffo nella loro passione, tutti quelli che lo hanno perso (vale a dire, in pratica, tutti quanti!) potranno fare la conoscenza con un gioco che, di sicuro, rientra nei migliori 10 di ogni tempo. Eppure il *Top Score* sfugge, seppure di poco... vuoi perché, nonostante tutto, ci sono alcuni

miglioramenti che potevano essere almeno tentati e invece non lo sono stati. Mi riferisco, giusto per fare un esempio, al fatto che i guardiani sono quasi sempre (almeno nei 124 livelli che ho giocato per fare la recensione) alla stessa altezza: una volta assorbito uno si assorbono tutti e così un livello che fino a un istante prima era frenetico, diventa di tutto riposo. L'altro elemento negativo è la difficoltà che, almeno secondo me, è leggermente troppo bassa: prima di trovare un guardiano passano 30 livelli e, comunque, bisogna avanzare parecchio prima di incontrare delle sfide molto impegnative (che comunque ci sono, anche perché la longevità è pressoché infinita). A parte questi lievi e praticamente influenti difetti, resta il fatto che, dopo tanto tempo, tutti noi possiamo scoprire o riscoprire un inarrivabile gioco. Uguale al suo predecessore, ma ormai quest'ultimo non lo ha mai visto nessuno. Bentornata, sentinella!

HARDWARE

Un P200, un lettore CD 4X, una bella scheda sonora, un mouse e una cinquantina di mega liberi su hard disk sono tutto quanto vi serve per godervi al meglio questo fantastico titolo, sotto W95 e con le DirectX, ovviamente.

Presentazione

Grafica

Sonoro

Giocabilità

Longevità

TOTALE • TOTALE • TOTALE

93

MAX 2

MECHANISED ASSAULT & EXPLORATION

Quando meno te l'aspetti, ecco che l'Interplay decide di sfornare un titolo che irride tutti gli strategici dell'ultimo periodo...



Ridendo e scherzando, mi sono accorto che nei miei due anni e mezzo di carriera ho recensito molti titoli strategici: anzitutto, non ho perso un gioco esagonale negli ultimi venti mesi, mentre per quanto riguarda i titoli in tempo reale, al di là del fatto che mi sono inopinatamente fatto scappare il gioco di Sid Meier (ma Alpha Centauri è mio a ogni costo; spero inoltre di scriverne una recensione a quattro mani col MAO), ho aperto le danze con quello che a mio avviso è il titolo più venduto nella storia dei PC, quel Red Alert che ha fatto sognare oltre un milione di videogiocatori. In seguito è stato il turno di Dark Reign, ovvero un prodotto estremamente evoluto che consentiva al giocatore una notevolissima libertà d'azione, soprattutto dal punto di vista della gestione delle proprie truppe; il



Come potete vedere, la schermata mediante la quale si possono costruire unità è decisamente intuitiva e funzionale.

Le esplosioni sono riprodotte in modo eccellente; peccato, però, che le visuali più comode sono quelle rimpicciolite, che sacrificano gran parte del dettaglio.

background, inoltre, era decisamente avvincente, dal momento che a parlare della storia provvedevano addirittura dei file di readme che creavano un vero e proprio scenario estremamente dettagliato. Ho volutamente tralasciato di parlare del mediocre KKND, dopodiché si arriva ai giorni nostri,

con Mech Commander, un gioco divertente e intrigante fin che si vuole, ma che ha mancato il colpaccio a causa di alcuni difetti che mi sono preoccupato di sottolineare in appropriata sede. M.A.X. 2, Mechanized Assault & Exploration, è il seguito di uno strategico a turni di discreto spessore: nella seconda versione è stato impreziosito con la clamorosa possibilità di gestire gli scontri in tempo reale, diventando un clone del capostipite Command & Conquer. Pur riconoscendo che Starcraft vanta la migliore storia d'introduzione in assoluto, anche quella di MAX 2 non scherza affatto, per cui mi soffermo brevemente

sulla trama. Al termine del primo episodio, il Concord era stato sottomesso dagli umani, dopodiché si passò a creare una sorta di pax galattica a cui tutti gli esseri viventi avrebbero dovuto sottostare. Naturalmente, furono innumerevoli i pianeti in cui si annidarono dei ribelli che mai e poi mai avrebbero sottostato a delle condizioni da loro ritenute vergognose, per cui gli attriti caratterizzarono il periodo che seguì il conflitto. Attualmente, è stato scoperto un nuovo pianeta e con esso una rivoluzionaria tecnologia sconosciuta all'umanità: peccato che quella che sembrava un innocuo attrezzo si rivelò un micidiale strumento di morte dei Sheevati, una razza aliena cattivissima e disposta a farsi un solo boccone degli umani e delle altre razze intelligenti. Il gioco si struttura in quattro campagne da nove missioni l'una: per affrontare le ultime due è necessario completare le prime, ma la storia evolve in modo assolutamente convincente - come dire, c'è l'incentivo a vedere cosa viene dopo, anche se mancano del tutto



La griglia è sostanzialmente inutile nella modalità in tempo reale, mentre per quella a turni il discorso cambia di poco.



Indispensabili le schermate informative relative a ciascuna unità e struttura.

Ecco una copia del glorioso editor, decisamente potente e flessibile.





Ecco una schermata tratta dal menu degli acquisti, mediante il quale si possono comprare le unità all'inizio delle missioni.

filmati di sorta. Alla Interplay hanno sempre mostrato di saper fare egregiamente il loro lavoro, soprattutto dal punto di vista dei rapporti con la stampa: i walkthrough sono cosa graditissima, come pure la documentazione che contiene informazioni supplementari utili in sede di recensione. Fatto sta che ho avuto modo di leggere l'evoluzione dello scontro e fin d'ora vi anticipo che se ne vedranno delle belle, soprattutto perché la prima campagna deve essere considerata una sorta di addestramento per i successivi scontri, ben più impegnativi. In particolare, all'inizio non si disporranno che di poche unità nemmeno troppo sofisticate, mentre in seguito potranno essere utilizzate potenti strutture e devastanti mezzi aerei per avere ragione del nemico.

Dopo aver parlato del background del gioco, non posso che soffermarmi su una particolarità: ultimamente, gli strategici in tempo reale sono tutti uguali fra di loro, per cui non c'è molto da parlare riguardo a presunte caratteristiche esclusive o particolarità degne di nota. Il risultato è una recensione in cui, per forza di cose, si devono enucleare concetti già esposti, a beneficio di tutti coloro che si sono persi qualche anno di storia videoludica. Nel caso di MAX 2, invece, le cose stanno ben diversamente, per cui è con grande letizia che mi accingo a snocciolare



Esplosione di colera nella nostra base (didascalia dell'FBS - ovviamente, non è molto intelligente).

tutta una serie di aspetti che a mio avviso rendono il titolo esplosivo. Cominciamo con la caratteristica più esclusiva, un'incredibile perla che è in grado di innalzare la longevità del prodotto fuori dai livelli di guardia: la gestione delle partite. Come ebbi modo di sbandierare in sede di preview, infatti, in MAX 2 è possibile disputare gli scontri in ben tre modalità differenti: la prima è quella consueta a turni, in cui un giocatore fa le sue mosse, dopodiché tocca agli avversari; la seconda è denominata "a turni in contemporanea" e a mio avviso garantisce maggiore divertimento: mentre la struttura dei turni è sempre presente, all'interno delle singole fasi tutti i giocatori muovono contemporaneamente le loro unità e intraprendono le azioni più opportune a seconda delle circostanze. Ciò significa che il fattore sorpresa è sempre possibile, anche se a un attacco si avrà la possibilità di reagire istantaneamente; si noti che tale modalità è del tutto particolare e, nel caso di un Civilization, può produrre risultati altamente indesiderati. Nel capolavoro di Sid Meier, infatti, talvolta un attacco condotto a sorpresa può

considerare questa modalità una forzatura che in molte circostanze finisce con lo snaturare le battaglie: è vero che attaccare per primi non dà particolare vantaggio (tranne nel caso di operazioni dirette contro la base nemica, ma se questa è ben difesa non si può devastare chissà che cosa in un solo raid), ma il fatto che nel turno successivo si debba fare tutto di corsa per non subire l'iniziativa del nemico è un aspetto che non valuto in maniera particolarmente positiva - questo

dal punto di vista tattico-strategico, ovviamente. Fin qui, comunque, non abbiamo introdotto niente di nuovo rispetto al primo MAX; la vera bomba è invece rappresentata dalla modalità in tempo reale la quale, come per incanto, trasforma il titolo in un clone di Command & Conquer - ma che clone! Cominciamo col dire che la gestione delle risorse è leggermente differente rispetto agli altri titoli presenti sul mercato: non ci si deve preoccupare di unità che hanno l'esclusivo compito di trasportare le materie prime ai propri depositi, dal momento che le proprie strutture hanno capacità di estrazione autonoma. Il corollario è che bisogna piazzare tali costruzioni esattamente sopra le risorse necessarie e quando le fonti sono un po' defilate rispetto alla nostra base, i problemi difensivi aumentano proporzionalmente alla distanza con il proprio nucleo di strutture. Ciò premesso, è da segnalare che lo schema di base è cosa già vista in ogni aspetto: vi sono delle unità il cui compito è quello di erigere strutture (gli ingegneri e i costruttori) e altre specificamente progettate per la distruzione. Non potevano mancare carri armati e fanteria, ma l'elenco nel nostro caso è particolarmente nutrito e vario: ben vengano le unità aeree e ben venga soprattutto l'infiltrato, che ha la capacità di occultarsi a parte dei nemici, con i risultati che si possono immaginare. Il bello è che ciascuna delle razze presenti ha delle peculiarità ben precise, che le distinguono nettamente da tutte le altre: non solo le unità di ciascuna hanno differenti abilità di attacco, di movimento, di trasporto e via dicendo; un elemento tutt'altro che secondario è rappresentato dalla diversità anche in termini di strutture e di unità, per cui alcuni potranno condurre attacchi aerei mentre altri si riveleranno devastanti sull'acqua, c'è chi dispone di potentissime strutture difensive e via di questo passo. Tutte queste diversità aumentano anzitutto la varietà di scontri durante le campagne, ma soprattutto nelle missioni singole e

Anche dal punto di vista grafico, l'interfaccia è grandiosa.



Attivando tutti i pannelli si riduce notevolmente la porzione di schermo riservata al campo di battaglia.





Il nemico ha attaccato la nostra base e noi non sappiamo cosa fare.

Vualà, una bella mischia, ottenuta mediante uno scontro frontale contro il nemico.



negli scontri in multiplayer: c'è chi si affeziona agli umani e chi li riterrà dei buontemponi, chi prenderà a cuore la sorte degli Sheevat e chi, infine, si disinteresserà di tutte queste vicende e acchiapperà il primo che capita.

Un ruolo fondamentale in giochi come questo è rivestito dall'interfaccia; ebbene, ho il piacere di affermare che quella di MAX 2 è semplicemente perfetta, un misto di funzionalità e di flessibilità raramente visto prima d'ora. I comandi di base seguono lo standard consolidato: click per selezionare le unità, drag (o shift) per i gruppi, tasti per assegnare numericamente una o più unità e via di questo passo. Anche i waypoint si assegnano con una notevole facilità, mentre il pulsante destro del mouse è utilizzato per impartire ordini diretti a un'unità; sotto questo punto di vista, va segnalato che l'azione non è particolarmente varia, nel senso che non sono disponibili molti tipi d'attacco. In ogni caso, mi ha soddisfatto la possibilità di regolare l'azione delle torrette, che possono essere impostate nella modalità fuoco continuo, selettivo (ossia contro i nemici) o altro ancora. Quando l'unità selezionata è l'ingegnere o il costruttore, compare immediatamente a destra un elenco delle "cose" che possono essere create - una volta tanto,

Nelle missioni singole è possibile scegliere la razza che si condurrà allo sbaraglio.



l'immagine della struttura è decisamente curata, anche se sul campo i disegni tendono a essere un po' confusi, al punto che non è facile distinguere un edificio dall'altro.

Ancora un paio di parole sul waypoint: quante volte abbiamo maledetto i nostri uomini perché durante gli spostamenti tendevano a perdere la formazione originaria? Ebbene, in MAX 2 ciò è tranquillamente evitabile, con il risultato che assegnare un plotone di carri armati alla difesa di una struttura è piuttosto semplice dal punto di vista della dislocazione.

Mancano del tutto, invece, ordini di tipo difensivo e ciò è un vero peccato. La parte del leone la fanno i pannelli dislocati nella parte sinistra (o destra, scelta) dello schermo; in sede di preview, mi ero lamentato riguardo al fatto che essi tendevano a occupare una porzione troppo ampia dello schermo, ma i programmatori avevano previsto tutto e hanno consentito di ridurre notevolmente il numero di finestre aperte. In ogni caso, le informazioni visualizzate spaziano da una piantina dell'area, a una serie di comandi che consentono di arricchire la rappresentazione delle unità, includendo anche il loro stato di salute, il loro colore (opzione utile, dal momento che durante gli scontri c'è spesso molta confusione) e altre opzioni discretamente utili (gittata, campo visivo, eccetera). Ho volutamente lasciato per ultimo il pannello in assoluto più utile della storia degli strategici in tempo reale: la finestra dedicata alla spycam. Ebbene, sappiate che è possibile piazzare fino a 9 telecamere fisse sull'area

di gioco, in modo da tenere costantemente sotto controllo la situazione a mezzo di un semplice click del mouse sul pannello appropriato. Quante volte ci siamo lamentati del fatto che, quando la battaglia impazza, non è possibile agire in modo ottimale dal momento che non si capisce cosa sta accadendo in determinate aree del campo? Ebbene, la spycam risolve l'annoso problema e la sua flessibilità è eccellente, poiché può essere agganciata sia a un'area particolare che a una o più unità; ora si che si possono effettuare attacchi coordinati! Immaginate di inviare

uno scout in esplorazione, assegnandogli innumerevoli waypoint: con la spycam, potete seguire tranquillamente ciò che riprende la vostra unità mentre, al tempo stesso, vi dedicate alla vostra base (o a quant'altro vi venga in mente). Considerate inoltre che è possibile assegnare fino a quattro posizioni sulla piantina ad altrettanti tasti, in modo da richiamare porzioni di campo alla velocità della luce. Infine, un plauso per la possibilità di zoomare a piacimento l'inquadratura: i livelli sono innumerevoli e la visuale più rimpicciolita consente di visualizzare un'area di notevoli dimensioni, mentre c'è chi preferirà un maggior dettaglio grafico, a scapito della precisione durante gli attacchi a largo raggio. Quasi

Ciascun pianeta ha le sue peculiarità dal punto di vista del terreno - caratteristica utile, anche perché consente di interrompere la monotonia della grafica.



Mediante il tasto F1 è possibile spostare l'inquadratura sul punto nevralgico della battaglia.



dimenticavo: è addirittura possibile variare a piacimento l'angolazione della telecamera rispetto al terreno, cosicché si possa ottenere una visuale dall'alto, ma anche una a volo d'uccello e altre ancora. Cosa possiamo concludere da questa lunga disamina dell'interfaccia? Semplice, MAX 2 è la perfezione assoluta e tutti gli strumenti che ho descritto consentono al giocatore di coordinare al meglio l'azione, senza perdere tempo in inutili ricerche e scrolling della piantina. Naturalmente, nella modalità di gioco in tempo reale il tempismo è tutto, ma non pensiate che in quella a turni l'interfaccia non sia utilissima: quando manca del tutto l'azione, ciò che il giocatore desidera è evitare come la peste tempi morti, legati alla necessità di dover vagare sul campo alla ricerca di un'unità particolare, come pure di dover continuamente saltellare qua e là sull'area di gioco, solo perché è disponibile unicamente lo scrolling mediante mouse. Nel corso della partita, è inoltre possibile attivare numerosi rapporti riguardo alle proprie unità e alle strutture; i dati visualizzati risultano particolarmente utili nella modalità a turni, dove la necessità di ponderare attentamente ogni mossa si scontra con la difficoltà di avere tutto sotto controllo. Mi spiego: dal momento che ogni singola unità deve essere gestita al meglio, è necessario avere un quadro della situazione molto più particolareggiato rispetto a quanto avviene con la modalità in tempo reale.

Veniamo finalmente al gioco in sé, non prima di avere sbandierato la

Ecco l'utilissimo rapporto sulle nostre unità, che ci consente con un solo colpo d'occhio di tenere sotto controllo la situazione sul campo.



Ultima didascalia del mese, in redazione c'è un casino della miseria e, soprattutto, c'è l'FBS, che rappresenta l'antitesi con un ragionamento qualsiasi.

peculiarità del terreno; anzitutto, ogni pianeta ha le sue caratteristiche e ciò si riflette prima di tutto sulla rappresentazione grafica. In secondo luogo, vi sono sei tipi di terreno, ciascuno dei quali ha particolari effetti sia durante i combattimenti che durante gli spostamenti. Non potevano mancare le differenze di elevazione, per cui non pensiate di dimenticarvi delle peculiarità dell'area durante i vostri attacchi. Ho già parlato della varietà delle

strutture e delle unità, ma l'elemento più gradito è dato dalla possibilità di effettuare degli upgrade delle proprie forze (e anche degli edifici); a tal fine, è sufficiente disporre di una congrua quantità di risorse, dopodiché si potrà indirizzare il miglioramento dove si ritiene sia più utile. Quando si può costruire il centro di ricerca, inoltre, si avrà accesso a un maggior numero di upgrade, con tutti i risvolti (positivi) del caso. Apprezzata l'idea delle code di costruzione, che consentono di dirigere il lavoro dei propri ingegneri con il minor sforzo possibile; altra opzione gradita è la possibilità di scegliere il punto di uscita delle proprie unità che vengono costruite all'interno della struttura: Dark Reign aveva rivelato al mondo intero quanto fosse comoda tale opportunità.

Le missioni non potevano che

Stiamo mettendo alla frusta i nostri ingegneri: a destra compare il pannello delle strutture disponibili.

essere divertentissime, mentre dal punto di vista dell'abbondanza del materiale non ci si può assolutamente lamentare: oltre alle quattro esaltanti campagne, sono disponibili numerosissime missioni a sé stanti, in cui si può stabilire il numero di crediti iniziali (con cui comprare le unità di base). I livelli di difficoltà sono molti e quello più alto le cose sono quasi impossibili: non solo il nemico applica tutte le strategie immaginabili per vincere (senza script, per fortuna!), ma esso dispone altresì di bonus durante la costruzione che si fanno sentire in modo devastante. Notate che l'AI varia sensibilmente a seconda dei livelli, per cui non sempre il computer applicherà il piano migliore per cercare di avere la meglio di noi.

La varietà dell'azione è garantita dalla presenza delle numerose razze, ciascuna delle quali con le proprie peculiarità; particolarmente azzeccate, inoltre, alcune strutture e la possibilità di effettuare attacchi per disattivare il nemico, come pure di rubare delle costruzioni. Si tiene conto anche dell'esperienza, che aumenta nel corso degli scontri ma non si "tramanda" di missione in missione. Esaltante la presenza di basi acquatiche e di unità che depositano le mine, ma riguardo a questo vi rinnovo l'invito ad andare sulla fiducia: siamo di fronte a uno degli arsenali più vari e completi della storia.

Prima di concludere, un brevissimo sguardo all'editor: trattasi di uno strumento decisamente potente, che ci consente di modificare scenari già esistenti o di crearne di nuovi. A mio avviso, non saranno in molti che si dedicheranno alla produzione di nuovo materiale, poiché le missioni sono già tantissime e, soprattutto, estremamente divertenti.

BOSS

PC



Sono decisamente soddisfatto da questo MAX 2, un titolo che si rivela, a mio avviso, il miglior rappresentante degli strategici - già, qui ci troviamo alle prese non sono con uno strategico in tempo reale, bensì anche con uno splendido gioco a turni, che offre un'interfaccia eccellente, in grado di aiutare in qualsiasi fase della partita. La longevità è elevatissima e le missioni incredibilmente divertenti, grazie alla presenza di innumerevoli razze e di un'infinità di unità e strutture differenti. Ho dimenticato di parlare del sonoro: sapiate che

le musiche variano a seconda del contesto, aspetto molto apprezzato soprattutto dal sottoscritto, che non ne poteva veramente più dei motivetti riprodotti da CD e completamente estranei al resto. Il motivo per cui non ho assegnato il top score al gioco è duplice: la grafica, anzitutto, è un po' troppo anonima e le strutture non sono rappresentate in maniera ottimale. Dal punto di vista della sostanza, l'unico appunto che posso muovere è l'assenza di tutta una serie di comandi che in Dark Reign si potevano impartire alle proprie unità: è questo, diciamo, il solo aspetto che ricorda la paternità di questo MAX, ossia quella di un titolo a turni; per il resto, eccellenza su tutti i fronti.

HARDWARE

Sono richiesti un Pentium 120, 16 MB di memoria (con 32 si gode di una grafica migliore), Windows 95 e un po' di spazio sull'hard disk.

Presentazione

Grafica

Sonoro

Giocabilità

Longevità

TOTALE • TOTALE • TOTALE

94

TOTALE • TOTALE • TOTALE

I migliori si riconoscono... al volo!

Voto **92**
The Games Machine
luglio/agosto 98



TEAM APACHE

TEAM APACHE

Se credi che questa pagina sia dedicata a un grande simulatore di elicotteri, ti sbagli: Team Apache è ancora di più! Qui dentro ci sono i brividi, i rischi, tutte le sensazioni inimmaginabili che si provano in volo (sia singolo che in team) e in combattimento, il tutto riprodotto alla perfezione nientemeno che da un

veterano dell'operazione Desert Storm! Creato sotto il controllo di questo ex pilota di AH64 Apache, Team Apache, è quindi l'unico in grado di farti sentire veramente a bordo di uno di questi dominatori del cielo. Per te ci sono 2 campagne, 3 terreni, 6 missioni d'addestramento e 16 di combattimento!

Manuale in italiano.

Requisiti tecnici: Pentium 133 Mhz (166 Mhz raccomandati), Windows '95, 16 Mb RAM (32 Mb raccomandati), Lettore CD-ROM 4X, Video Card 2 Mb, Compatibile con la maggioranza delle schede accelerate 3D.



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

*È un prodotto realizzato benissimo, un'esperienza che scorre via liscia, con grafica ad altissimo livello, missioni progettate alla perfezione e un realismo pieno di tensione che ti prende e ti fa giocare per tutta la notte!

- PC Format-review -



Qualità Interattiva.

Numero Verde
167-821177

www.leaderspa.it

ARMY MEN

Lo sai che differenza c'è tra una pupa arrapata e isoldatini? Nooo... Ebbra, continua a gioca' coi soldatini...

Battuta vecchia come il cucco che ben si addice a un vecchio come il sottoscritto. In un preambolo che neanche il peggior Bossetti potrebbe inventare, potrei tediarti con il fatto che il buon Duspa sta accusando inesorabilmente il passaggio del tempo e ne è stato riprova drammatica l'episodio accaduto solo pochi giorni fa nello spogliatoio della palestra. Attori: una ragazzetta sui vent'anni particolarmente procace e smaniosa di mettersi in mostra e un vecchio volpone un po' appesantito nel fisico, ma ancora rapido e scaltro nello spirito. Dopo qualche battuta e qualche sorrisetto ammiccante, l'untrice della fiera dell'altrui sesso, la lapidatrice delle belle speranze ha pensato bene di salutare con un laconico "va bene, arriverla". ARRIVEDERLA? A me che mi dicono che sembro un bambino?



Le missioni in notturna sono le più evocative. In questo caso ci si trova in un piccolo centro cittadino. Inevitabile sarà il coinvolgimento di edifici e strutture.

A me che sono giovane dentro e quasi giovane fuori? Nooo, arriverla nooo: non ce la faccio... non posso reggere ancora. Basta, da domani inizio a giocare a squash con il Silvestri, almeno così divento come lui. Beh... forse a ripensarci meglio mi conviene evitare e magari inizio a bere come il Mao... mhhh... nemmeno. Forse potrei iniziare a giocare a YaTzee come il Bossetti, ma probabilmente farei felici solo i diavoli dell'inferno. Piagnistei a parte, eccoci a parlare di un giochino di cui si era più volte banfatto sia in sede di Voci di Corridoio che in ambito di Reportage fieristico. La particolarità che fin dal primo momento ha fatto sì che i riflettori del palcoscenico videoludico si accendessero su Army Men è stata la presenza dei soldatini di plastica al posto delle solite armate. In questo gioco pubblicato dalla 3DO, infatti, non vi ritroverete a guidare eserciti di militari o di mercenari inferociti, non darete ordini a truppe d'élite, non sarete i comandanti supremi di soldati in carne e ossa, ma impersonerete uno sfigatissimo bamboccio alle prese con i soldatini di plastica. Non è che ci sia poi tanta differenza (a

Modalità Blitz in multiplayer: chi uccide dieci nemici per primo vince. Carina la mappa...



Le esplosioni non sono affatto male e guardare i soldatini nemici che si squagliano tra le fiamme da un certo senso di onnipotenza.

guardare quello che si muove su schermo sembra proprio di trovarsi di fronte a una strana via di mezzo tra Jagged Alliance, Commandos e un qualsiasi wargame in tempo reale) e l'unico caso in cui ci si ricorda di avere a che fare con dei fottuti elastomeri solidificati è quando con un

E SE SIETE STANCHI DI CAMMINARE...

In *Army Men* in svariate occasioni vi ritroverete a utilizzare diversi tipi di veicoli. Eccovene una veloce rassegna. E' il veicolo leggero per eccellenza. E' veloce, maneggevole, ma scarsamente armata.



L'unica unità in grado di salirvi e di pilotarla è il sergente. E' il veicolo più potente del gioco. Anche in questo caso può ospitare solo il sergente ed è



dotato di un cannone di notevole calibro. Il carro armato è lento e cattivo ed è caratterizzato da una cadenza di fuoco molto ridotta.



E' un mezzo di notevole velocità (anche se non come la jeep) e può ospitare diverse unità (in pratica un'intera squadra). Non è dotato di alcun armamento e l'unico modo che ha di offendere il nemico è di passarci sopra, oltre che gridargli in faccia qualche brutta parola, ovviamente.



E' un camion corazzato, dotato di cingoli e di una mitragliatrice. E' mediamente veloce e abbastanza maneggevole. A bordo possono salire tutti i componenti di una squadra. La sua cadenza di fuoco è molto rapida.



Tratta dall'introduzione, ecco una scena che dovrebbe meglio di ogni altra spiegare l'indole dei marroni, i vostri nemici. Una sorta di incrocio tra Hitler e Stalin sta sobillando le masse e presto sarà guerra!

lanciamme se ne sciolge qualcuno. A voler essere pignoli le singole unità hanno un look decisamente plastico e i colori delle giubbe ricordano non poco quelli dei classici compagni d'infanzia. In effetti le truppe presenti in *Army Men* sono di quattro tipi diversi: i verdi, i veri eroi del gioco (quelli che manovrate voi), i marroni, i vostri accerrimi nemici, i grigi, guerrieri abili e scaltri da cui bisogna guardarsi e i subdoli blu, esseri senza onore sempre pronti a tendervi le imboscate. Fortunatamente, così come queste varie fazioni combatteranno contro di voi, allo stesso modo se le daranno tra di loro, spesso facilitandovi il compito. Il vostro obiettivo sarà la vittoria della guerra, riuscendo a portare a termine ognuna delle tre campagne presenti. I tre episodi sono ambientati in differenti scenari di gioco: deserto, paesaggio alpino e giungla. Ogni campagna è divisa in quattro scenari, ciascuno caratterizzato

da due o tre missioni. Se ancora sono capace di fare un po' di calcoli, ciò si traduce in una trentina di missioni differenti. Le tipologie di missioni sono come vuole la consuetudine abbastanza variabili e vi ritroverete a salvare compagni prigionieri, a distruggere installazioni particolari o a fare piazza pulita delle truppe nemiche. Nel gioco manovrerete direttamente un sergente, una figura carismatica in grado di dare ordini a piccole squadre di soldati che fungeranno da supporto alle vostre azioni. E' pertanto possibile assegnare determinati ordini ai vostri uomini e farli stare di guardia, attaccare, procedere guardinghi e tanto altro ancora. Le vostre truppe potranno anche avvalersi dell'utilizzo di alcuni mezzi di terra come carri armati, camion e jeep. In questo modo è possibile spostarsi più velocemente, aumentare il potere di fuoco o la protezione dei propri uomini e sfruttare situazioni strategicamente fondamentali. Altrettanto importante è il supporto aereo e in più di

Giocando in multiplayer chi si appropria per primo dei carri armati ha vita facile, data anche l'esiguità di bonus e armi in generale...





In tutto il suo splendore un fantacino di plastica che sembra ricordare alquanto il Grande Bossetti nell'atto estremo della "punta" alla miglior bonazza nei paraggi...

paracadutisti (unità ausiliarie che si lanciano in vostro aiuto sempre che possano toccare terra con facilità) e la ricognizione (utilizzata per scoprire le posizioni delle unità nemiche). La possibilità di utilizzare il supporto aereo si ottiene raccattando delle casse bonus sparse per lo scenario. Questi bonus possono essere accumulati e utilizzati nei momenti più opportuni. Lo stesso dicasi per le armi e per i power up. All'inizio del gioco, infatti, il vostro sergente sarà

armato di un semplice fucilino. Esplorando le varie sezioni, tuttavia, potrà rinvenire bazooka, mitragliette, mine, bombe a mano e tanti altri simpatici gingilli. L'interfaccia di gioco è abbastanza strana, dato che miscela vari tipi di controllo. Mouse e tastiera, prima di tutto ed eventualmente joystick. Il

un'occasione (meglio conservare i bonus per le missioni avanzate), l'aiuto dell'aviazione sarà risolutivo. Esistono tre tipi di intervento aereo: il raid (praticamente un'incursione a bassa quota dei caccia e dei bombardieri alleati), i

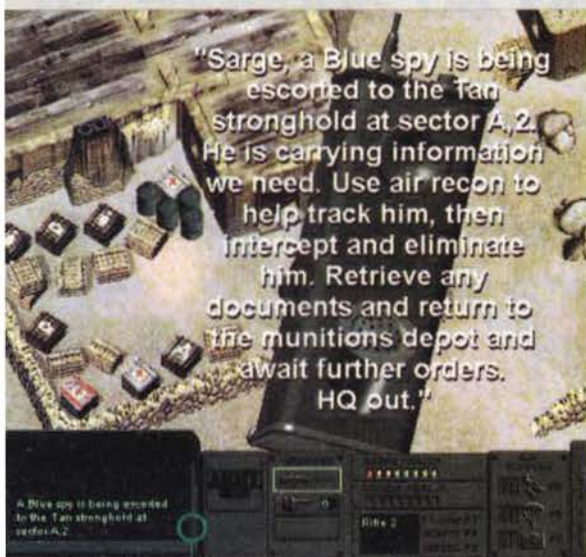


Percorso di addestramento, sezione di tiro con fucile: il compito è di sparare a delle sagome di cartone immobili. Nessun problema, peccato che poi i nemici invece tendano a scappare.

problema è che per la prima volta in un gioco strategico l'utilizzo del mouse si rivela alquanto scomodo e anche usando solo come puntatore dell'arma non è che funzioni poi molto. Lo schermo di gioco è abbastanza classico, con la finestra principale corredata di un pannello di controllo, in cui fanno bella mostra di sé la mappa, lo stato di salute del sergente, gli armamenti, il sostegno aereo e i messaggi radio. Per chi fosse intimorito dal sistema di gioco non proprio immediato e "user friendly" è presente una sorta di percorso di

addestramento formato da una dozzina di situazioni che guidano il giocatore passo passo attraverso tutte le fasi di gioco. Per quanto concerne la modalità di multiutente va detto che è possibile giocare sia in rete locale o su Internet (fino a quattro giocatori in contemporanea), via modem o mediante collegamento seriale. Le modalità di gioco multiplayer sono due: Capture the Flag e Blitz. Mentre nel primo caso si tratta di rubare la bandiera nemica e di trasportarla nella propria base prima che l'avversario faccia altrettanto, nel caso della modalità Blitz vince chi uccide per primo il numero di nemici preventivamente stabilito. E con questo direi che la descrizione di Army Men possa considerarsi conclusa. Spazio al commento, quindi.

DuspiS



"Sarge, a Blue spy is being escorted to the Tan stronghold at sector A, 2. He is carrying information we need. Use air recon to help track him, then intercept and eliminate him. Retrieve any documents and return to the munitions depot and await further orders. HQ out."

Prima di ogni missione c'è il briefing. Colgo l'occasione per farvi notare il pannello di controllo con tutte le sue belle funzioni. Gaaa, e qualcos'altro no?

PC

Army Men non mi è piaciuto più di tanto e ciò dovrebbe già bastare. I commenti sentiti in giro per Internet, poi, sono tutt'altro che esaltanti e sembrano confermare l'impressione di cattiva giocabilità rilevata. Il problema principale risiede, secondo me, nel sistema di interfaccia particolarmente complesso e poco duttile. Muovere i propri uomini con l'ausilio del tastierino numerico, sparare con il mouse o con la barra dello spazio, attivare decine di tasti funzione solo per dare ordini alle truppe sembra davvero troppo anche per un gioco del genere. Inoltre sono stato infastidito non poco dalla scarsa intelligenza artificiale e dalla cattiva pianificazione delle missioni e delle cose da fare durante le stesse. I nemici rimangono fissi dove sono stati posizionati dai game designer, sparano e attaccano senza un criterio preciso e sembrano sapere sempre dove vi trovate. Al contrario spesso loro sono invisibili ai vostri uomini sia per la "fog of war" implementata con eccessiva disinvoltura, sia per le difficoltà che si hanno nel far compiere diverse azioni in simultanea alle proprie truppe. Per non parlare dello scrolling dell'area di gioco che vi obbliga a mettere in stato di riposo i soldati prima di poter dare un occhio in giro. Ma se i nemici sono

stupidi i nostri non brillano certo per intelligenza e spesso vedrete che gli ordini impartiti saranno eseguiti solo marginalmente, facendovi bestemmiare in cinese a più non posso. Gli scenari sono limitati e anche se le missioni sono molte alla fine si assomigliano: la grafica è tutto fuorché esaltante. Nel manuale si parla di 3D, ma i soldatini sembrerebbero quasi degli sprite bidimensionali. Le ambientazioni presentano sezioni poste a diverse altezze, ma siamo lontani anni luce dallo splendore di Total Annihilation. I colori sembrano oscenamente spappati... Tutto ciò si traduce in una mancanza di spessore e di bellezza estere che inevitabilmente porta il giocatore a stancarsi presto di Army Men. Se a ciò aggiungiamo l'inevitabile senso di frustrazione che subentra data la difficoltà gratuita della maggior parte delle missioni si capisce come il voto alla fine sia tutt'altro che positivo. Di wargame strategici in tempo reale siamo ormai pieni e il livello medio è abbastanza buono. Ne consegue un livellamento verso l'alto della soglia di interesse: se un gioco non è eccezionale il rischio di passare inosservato è rilevante. Saluto.

HARDWARE

Per giocare con i soldatini basta essere bambini dentro. Per cimentarvi con quest'ultima fatica della 3D, invece, avrete bisogno di un bel Pentium 90 (meglio un 133), equipaggiato con 16MB di RAM, lettore CD a quadrupla velocità, scheda grafica SVGA da almeno 1MB compatibile Direct Draw, scheda audio compatibile Direct Sound, Windows 95, un bel ratto e un centinaio di mega liberi su hard disk.

Presentazione

Grafica

Sonoro

Giocabilità

Longevità

TOTALE

TOTALE

TOTALE

83

...L'altro giorno

Lara, Ryu, Ken, Chiun-Li, Abe, Cortex ed altri amici

passavano di qui...

noi

li abbiamo seguiti, spiati,
studiati e radiografati

per voi

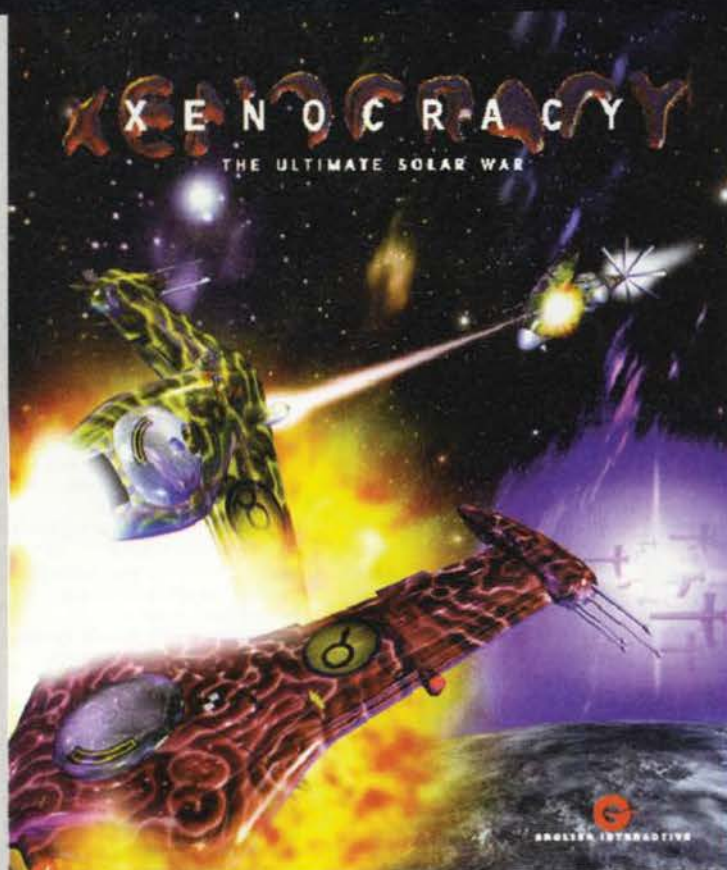
Risultati e analisi continueranno ad apparire su

PlayStation
FORCE

pagine e pagine di soluzioni
per uscire dalle missioni più impossibili e vedere finalmente la luce

e poi NOVITA', TRUCCHI, RECENSIONI, SPECIALI...

PLAYSTATION FORCE
ogni mese in edicola



Certe volte il fine giustifica i mezzi.



Gli effetti delle esplosioni sono nella norma, anche se in certi casi risultano un po' troppo rapidi.

Strana storia questa. Un gioco con lo spazio, le navi spaziali, i pianeti spaziali e le navi spaziali in cui lo scopo del gioco è la pace universale. Ma vi pare possibile? No, dico, anni e anni per abituarci a sparare ad ogni cosa che si muove, a vedere più cadaveri che in un obitorio dopo il massacro di San Valentino, a togliere ogni minima traccia di rispetto per la vita artificiale fatta di poligoni e texture, e adesso? Un gioco in cui bisogna darsi da fare perché tutti vadano d'accordo! Va bene, cerchiamo di superare il duro colpo, e vediamo di che si tratta... Xenocracy è sviluppato dalla Simis Interactive, nota per l'onesto Terracide (uscito per la Eidos e in bundle con quasi tutte le schede 3D del pianeta, all'epoca), e appartiene alla categoria dei giochi

di "combattimento spaziale"; ciò significa che, comunque sia, c'è sempre da menare le mani, ma il fine è un po' diverso dalla soddisfazione personale o dalla supremazia incontrastata su ogni altra creature vivente. L'anno è, pensate un po', il 10.600 (ma ci arriveremo davvero o l'ozono, gli hamburger e le sigarette ci uccideranno prima?), e naturalmente la specie umana si è espansa nello spazio a proprio piacimento, colonizzando qua e là. Il problema è sempre il solito: se c'è qualcosa che vogliono in tanti, stare tranquilli non è proprio possibile. Stavolta il pomo della discordia è uno straordinario minerale liqueforme di nome Lycosite: questo è del tutto necessario per la conquista dell'Universo, è la sua estrazione e raffinazione è affidata a una serie di colonie situate nello spazio

aperto. Le quattro grandi potenze planetarie, com'è ovvio, hanno un certo interesse a fare proprie le colonie: la Terra, Marte, Venere e Mercurio sono sull'orlo di inscenare una guerra cosmica e, per cercare di evitare lo spiacevole avvenimento, telefonano a voi. "Pronto, per favore, vieni a salvare l'Universo." "Ma stavo guardando i Simpson dal satellite in lingua Romulana." "Ti diamo un sacco di soldi è una nave con la vernice metallizzata." "Interni in pelle nera?" "No, cuoio naturale, come le Ferrari." E così eccovi là, poco convinti ma fieri di voi stessi, a cercare di mettere d'accordo i signori del Sistema Solare come un gruppo di bravi scolaretti. Il vostro ruolo è quello di Wing Toucher (nome un po' goffo) e fate parte della UPN -

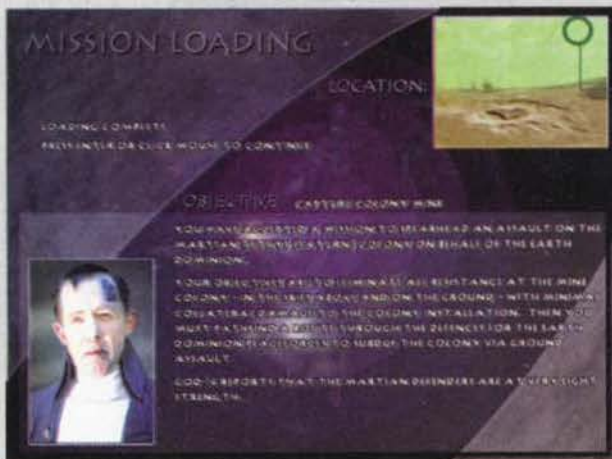
United Planet Nations. Vostra missione è difendere le colonie da qualsiasi aggressione; limitare gli scontri cosmici a un livello accettabile; eseguire compiti speciali impartiti dalle rappresentanze planetarie e, infine, preservare, per il vostro personale interesse se non per altro, lo status quo pacifico a suo tempo raggiunto grazie alla UPN. La stabilità dell'intero sistema dipende da voi, dalle vostre scelte e dal vostro comportamento; l'equilibrio è in bilico, e solo voi potete metterlo al sicuro (o dargli la spallata di grazia). Insomma, il destino dell'umanità è nelle vostre mani ancora una volta. Ma non potevano chiamare qualcun altro? Meno male che i mondiali di calcio sono già finiti. Per iniziare a giocare è prima di tutto opportuno scegliere se farlo in modalità Arcade o Simulazione: soltanto quest'ultima rappresenta il gioco nella sua totalità, mentre la prima è azione allo stato puro, senza tutti quegli elementi di



Il cockpit della nave è completamente configurabile, e può variare sensibilmente anche da missione a missione.

La qualità della grafica, almeno con le schede accelerate, è decisamente buona, ancorché non incredibile.

strategia che rendono, in fondo, Xenocracy quello che è. Tutt'al più può servire da allenamento. Analizziamo quindi unicamente la modalità simulativa; essa si compone per buona parte di attenta riflessione e osservazione degli avvenimenti. Tramite la navigazione nei vari, bellissimi menu del gioco, dovrete rendervi conto di come stanno andando le cose nel Sistema Solare, e agire di conseguenza. Per farlo potete ascoltare le ultime notizie e visionare un rapporto sulla situazione bellica, economica e sociale delle principali aree del sistema; esse sono la Fascia Asteroidale, i Pianeti Interni, Saturno, Giove, Nettuno, Urano, Plutone e lo Spazio Profondo.



L'obiettivo della missione ci viene chiaramente riassunto durante il caricamento della stessa.



Questa nave in primo piano sembra un'orata ai ferri, non credete? Il design del gioco è originalissimo e, personalmente, azzeccato.

Queste locazioni principali sono raccolte in una schermata strutturata come una mappa; in ciascun dato momento può esserci dell'attività o meno in ognuna di queste aree: ovviamente spesso capita che vi sia movimento in più zone contemporaneamente, ed è allora che dovete aguzzare l'astuzia e non sbagliare la scelta. Ciascuna area può infatti offrire una o più

missioni, il cui esito potrebbe favorire una o più fazioni in conflitto. Potete in qualsiasi momento osservare lo stato di salute di tutte e quattro per verificare chi sia il caso di preferire: è qui che si decide l'equilibrio della guerra, perché dovete fare attenzione non solo a portare a termine le missioni, ma anche a scegliere quelle giuste e a non



Le ambientazioni in cui si svolgono le missioni sono oltre 70 in totale, e la varietà si vede.

scontentare mai troppo una delle quattro forze principali. Il vostro fine ultimo è, infatti, il guadagno personale (della pace ve ne frega poco), ma se fallirete in battaglia o dimostrerete scarsa attitudine diplomatica, sarà la fine anche per voi. Per saperne di più su come si è arrivati a queste dannate faccende dell'anno 10.600 c'è poi la sezione History, che non è solo una piacevole lettura ma vi spiega le alchimie politiche che stanno dietro alla grandi potenze, fornendovi elementi che potrebbero rivelarsi utili per la scelta della missione giusta. Ma a voi interessano soprattutto le belle navi luccicanti e

le tremende armi che gli si può montare sopra: ci sono diverse sezioni dedicate a questi gingilli, così che possiate sempre saltare sul veicolo più appropriato e più oculatamente armato. Se, durante il gioco, vi venisse in mente che non ne avete abbastanza, potete fare un salto al reparto Ricerca & Sviluppo e creare nuove cose, con i soldini guadagnati dal vostro lavoro di mercenario. Ma siccome in una nave spaziale non contano solo gli interni in pelle, potrete anche modificare a piacimento il vostro HUD: un'apposita schermata, che raccoglie tutti gli strumenti disponibili, vi consente di togliere e mettere quanto vi serve, disponendo ogni singolo pezzo nella maniera che preferite; oltre a trattarsi di qualcosa di estremamente interessante, questo fattore si rivela anche parecchio utile, visto che la diversa natura delle missioni richiede quasi sempre un certo aggiustamento del cockpit.

E' tempo di andare là fuori, ma non è bello andarci da soli. Per le vostre missioni potete, infatti, sempre godere del supporto di WSO (quelli che si occupano delle armi) e Wingmen (quelli che muoiono al posto vostro): ci sono cinque loschi



Questa accozzaglia di macchinari per l'estrazione mineraria va protetta a tutti i costi, pena il fallimento più totale.

Certe volte più che di fronte a navi spaziali, in Xenocracy si ha l'impressione di trovarsi di fronte a strane entità ittiche...





figuri tra cui scegliere, ciascuno con la sua personalità e i suoi pregi. Anche in questo caso è tutta questione di azzeccare la scelta, e non ritrovarsi con un compagno poco adatto ai compiti che siete chiamati a svolgere. L'ultima cosa da fare è selezionare la nave tra le cinque disponibili e armarla di tutto punto, poi siete pronti per partire. La missione selezionata vi viene introdotta da una breve descrizione di ciò che dovete fare, e poi da un azzecato briefing con piccoli riquadri in FMV, in cui il leader di turno vi spiega questo, quello e quest'altro. Il combattimento vero e proprio non si discosta molto dai crismi dei giochi di questo tipo: una ricca serie di comandi a tastiera, messaggi in arrivo dalla vostra flotta, mappe tridimensionali e tanti strumenti colorati da guardare fino a sera. E' però sempre tutto molto variabile, a seconda della nave scelta e del tipo di missione; certe caratteristiche, poi, sono disponibili solo dopo averle create con la Ricerca & Sviluppo, come ad esempio la possibilità di occultarsi agli occhi dei nemici (i Romulani insegnano). La natura dei compiti

In questa schermata si selezionano le missioni: con il Sistema Solare sott'occhio, potete dirigervi laddove il vostro istinto vi ordina.

che dovrete completare è anch'essa istrionica: difendi la miniera, intercetta il cargo, scorta la nave ambasciatrice, fai fuori tutti, ecc.ecc. Una volta tornati a casa, è ora di vedere cos'è successo: la prima schermata del debriefing è quella classica con le vostre vittime, i colpi sparati e ricevuti, il tempo di volo e i vari punteggi. La seconda è decisamente più importante però, perché mostra gli assetamenti politici derivanti dall'esito della missione: qui potrete davvero discernere il successo dal fallimento, e verificare se le vostre azioni hanno avuto l'effetto desiderato. Questa schermata è di fondamentale importanza, e può già fornire un grosso indizio su quale dovrebbe essere la missione seguente. Come avrete capito insomma, è di grande importanza mantenere

La grafica è senza dubbio pulita, ma in certi momenti lo è a tal punto da risultare un filo scarna.

Il briefing si avvale di interessanti filmati in FMV (in inglese) in cui i vari sovrani planetari ci espongono lo stato dei fatti.



l'equilibrio, e tenere costantemente sotto controllo le varie potenze assicurandosi che le loro forze siano perfettamente bilanciate. La componente dell'imprevedibilità è altissima: magari, può capitare anche che scegliate la missione sbagliata e, fallendola, abbiate un ritorno più positivo che non completandone con successo un'altra. Grazie al cielo c'è un

minimo di buon senso in tutto questo, visto che il giocatore non viene penalizzato in maniera istantanea per i suoi errori di valutazione, ma comunque si è sempre sotto pressione. Chi non lo sarebbe, con il destino dell'Universo nelle proprie mani.

Jacopo Prisco



Grande Giove! In prossimità del gigantesco pianeta diamo battaglia ai Marziani per mettere un po' d'ordine nell'Universo.

PC

Xenocracy è senza dubbio un gioco di una certa profondità, e anche dopo aver giocato parecchio mi sono sempre ritrovato a scoprire nuovi elementi. Visto che si spende parecchio tempo tra le varie schermate informative e i menu, fa piacere notare come esse siano graficamente piacevoli e funzionali. La varietà è un altro punto a favore del gioco, almeno in quanto a missioni, armi e possibilità di configurazione. Il punto debole di Xenocracy sono però gli scontri spaziali veri e propri, che sono generalmente troppo asettici e mancano di coinvolgere il giocatore regalandogli il vero divertimento. Il più delle volte mi sono trovato a completare le missioni solo per vedere cosa sarebbe successo dopo, sul fronte politico, senza di fatto godermi i momenti di azione vera e propria. Questo fattore caratterizza Xenocracy

come un gioco poco adatto ai patiti del blasta & fuggi, ed ecco spiegato il motivo per cui, nel testo, definivo la sezione Arcade come poco più che un allenamento. Non è un problema di engine di gioco (non eccezionale ma onesto), ma semplicemente di atmosfera, divertimento, coinvolgimento: giochi come I-War o Darklight Conflict sono ben più dotati in ognuna di queste categorie. Xenocracy dimostra quindi il meglio di sé nella parte strategica, che è certamente affinata e parecchio intrigante. Un gioco dal gusto un po' eccentrico, in altre parole, cosa che risulta evidente anche dalla curiosa scelta del design delle unità, che sono decisamente lontane dagli stereotipi delle navi spaziali (ricordano più delle forme animali sottomarine). Un titolo Elitario, se mi passate l'oscuro gioco di parole.

HARDWARE

Per giocare a Xenocracy serve un P133 con 16MB di RAM. Francamente tuttavia, consigliamo almeno un P166 con scheda accelerata: Xenocracy supporta infatti il protocollo Direct3D e soltanto con esso assume aspetti grafici soddisfacenti. Anche un dose supplementare di RAM non può certo fare male.

Presentazione

Grafica

Sonoro

Giocabilità

Longevità

TOTALE • TOTALE • TOTALE
86
TOTALE • TOTALE • TOTALE



CONSIGLI PER LA SALUTEN

- 1- SI CONSIGLIA DI UTILIZZARE IL GIOKEN SOLO A COMPUTER ACCESO.
- 2- ESSENDO IL GIOKEN SPROVVISTEN DI EFFETTI SPECIALEN, PROVARE AD USARE LE LENTI A CONTATTEN ALLA ROVESCEN.
(SOTTO STRETTEN CONTROLLEN DEL MEDIKEN)
- 3- IN CASO DI ATTAKKEN DI ILARITA' SFRENATEN, C'È SEMPRE IL SERGENTE A DISPOSIZIONEN.
- 4- PER LA SIGHEN CHE SI PUÒ VERIFICAREN NEL GIOKEN SI POSSONO MANIFESTAREN SINTOMI DA ESAURIMENTO NERVOSEN: SOLO IN CASO DI GIOKATOREN INESPERTEN.
- 5- SE NON SI UTILIZZA IL GIOKEN PER PIÙ DI QUINDICI MINUTEN, SCATTA "LO STURMINTERVALLEN" (SENZA PECORELLEN).
- 6- ESSENDO PURO GIOKEN DI STRATEGIA BELLIKEN, IN SOGGETTI CON SCARSE ATTITUDINI ALL'UTILIZZO DEL CERVELLEN, È CONSIGLIABILEN ALMENO FAR RIPETERE LA SECONDA ELEMENTAREN.
- 7- NON AVENDO LUCI PARTICOLARMENTE FORTI UND PSIKEDELIKEN O RAGGI LASER, SI CONSIGLIA, IN SOGGETTI ABITUATI AD AMBIENTI SIMILI A DISCOTEKEN, DI UTILIZZAREN IL GIOKEN ALMENO SU DI UN KUBEN.

IL MEDIKEN MILITAREN

Sturmtruppen

RISIKEN?

GIOKEN DI SIMULAZIONE BELLIKEN
UND STRATEGIE
MILITAREN!

IL GIOKEN CHE CAMBIA LA TUA VITA:

DA COSÌ...



ANCHE IN
KUCINA, EH!



Soldaten

A COSÌ!



Soldaten deficienten

© 1997 bonif/AVC/IK

CD-ROM
MAC-MPC



G&T Multimedia

Viale Villini Rollino 30/19 16154 Genova

Tel. 010-6590343 Fax.010- 6044178 <http://www.gtmultimedia.com>



Pensate che bello combattere una guerra in estate, chiusi dentro qualche tonnellata di acciaio opportunamente sigillato... Roba da ridere rispetto allo scrivere negli uffici redazionali durante il mese di luglio.

Il caldo. Quante volte abbiamo imprecato, più che altro per abitudine, contro le esagerate temperature che caratterizzano i mesi estivi. Per fortuna ci sono le vacanze, soprattutto quelle del Bossetti: in Brasile, a marzo, mi sono beccato un 39 gradi all'ombra, mentre al sole il valore era incalcolabile perché nel giro di una decina di minuti venivo colto da



Le esplosioni sembrano riprodotte per mezzo di palline da ping pong colorate, e tenute insieme da una specie di ragnatela.

press release, mentre bisognerà vedere cosa succede su un altro tipo di carta, quello della rivista che state leggendo in questo momento. In questo caso, le vicende sono collocate a cavallo della Seconda Guerra Mondiale, ossia un periodo in cui la formidabile potenza dei cingolati consentì ai tedeschi di ottenere risultati clamorosi, soprattutto a spese della Francia. Quest'ultima era ancorata a una concezione antiquata della guerra, basata sulle trincee come postazioni difensive pressoché inespugnabili se non a carissimo prezzo. Ricordiamo tutti come finì la linea Maginot e come i tedeschi



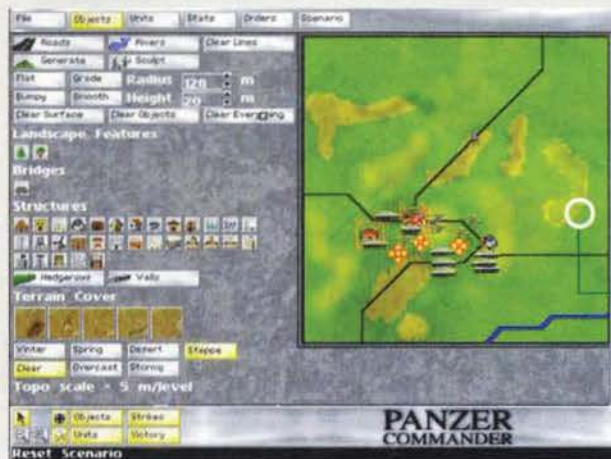
Come se non bastasse l'eccellente libro in formato elettronico, dedicato alla storia dei carri armati sovietici e tedeschi durante la seconda guerra mondiale, eccovi un bell'elenco di tutti i mezzi presenti nel gioco.

delirio canterecio, in cui cercavo di rendere polifonico il mio apparato vocale in modo da intonare contemporaneamente tutte le canzoni dei Manowar. D'altro canto, per fuggire ai rigori dell'inverno sono andato in Estonia (a dicembre), paese in cui la temperatura media giornaliera è sette sotto zero. Furbo, il Bossetti, non c'è che dire... In questo momento, mi trovo nella mia camera: la mia postazione di lavoro è stata collocata in modo tale che, alzando opportunamente i gomiti durante la fase di digitazione, l'aria che proviene dalle due finestre rinfreschi il mio apparato ascellare, fonte di grandi soddisfazioni per tutti gli insetti che si trovano, tramortiti, nelle vicinanze. Non di meno, mi ritorna in mente il cappello introduttivo: se il 3 luglio a Milano è un'agonia, figuriamoci dentro un carro armato. Ebbene sì, dopo il mediocre Armored Fist 2 e l'eccellente M1 Tank Platoon 2, la SSI, etichetta specializzata nelle simulazioni belliche, entra in campo con un titolo che sulla carta si preannuncia davvero niente male. La carta è ovviamente quella delle



Le texture del terreno e quelle del veicolo sono molto buone e contribuiscono a ottenere un aspetto grafico decisamente gradevole.

La croce di colore rosso identifica un bersaglio, che è possibile far "agganciare" dal proprio artigiere - anche se la sua mira, soprattutto durante le prime fasi delle campagne, è decisamente scadente.



L'editor è decisamente funzionale ed efficiente, anche se prima di finire le numerosissime missioni messe a disposizione occorre davvero parecchio tempo.





Argh! Da quella finestrella si dovrebbe riuscire a capire qualcosa del panorama circostante! Trattasi della schermata dedicata al comandante, come si può evincere osservando la piantina dell'area collocata in basso a destra dello schermo.



Ecco il nostro carro armato impegnato ai margini di una suggestiva boscaglia. Non c'è dubbio, l'ambientazione è sempre molto convincente.

Questa è una visuale più scomoda di quella esterna, ma decisamente più realistica.



Scontro ravvicinato fra due carri armati: eventualità generalmente da evitare, a causa della pericolosità intrinseca delle operazioni.

impiegarono pochissimi giorni a conquistare quella che veniva a torto ritenuta una delle massime potenze mondiali. Teniamo inoltre presente che, contrariamente a quanto avviene ai giorni nostri, all'epoca il potere distruttivo dell'aviazione era tutt'altro che formidabile per cui, sebbene i cingolati non disponessero di sofisticati sistemi di puntamento, l'utilizzo dei carri armati produceva generalmente risultati veramente notevoli. Naturalmente, non ha senso impiegare solamente i carri armati e i tedeschi furono i primi a capirlo, utilizzando contemporaneamente aviazione, fanteria e mezzi corazzati per sfondare le linee nemiche e produrre uno squarcio profondo che non sarebbe più stato ricucito. Tale tattica rivoluzionò la concezione dell'arte bellica; ricordo i tempi del liceo in cui si discuteva dei lati positivi del nazismo: chi argomentava tesi economiche (come l'azzeramento della disoccupazione) veniva regolarmente insultato dal sottoscritto (basta essere andati all'asilo per confutare quel modo di interpretare la storia); alla fine, l'unico merito, se così vogliamo chiamarlo, del nazismo, fu proprio quello di far compiere un bel salto

in avanti sul modo di concepire la guerra - che poi Hitler decise di invadere contemporaneamente tutto il mondo, perdendo una guerra che mai nessun uomo sano di mente avrebbe potuto perdere, fu un altro discorso: nelle singole battaglie, Russia a parte, i tedeschi mostrarono una capacità di organizzazione e d'attacco mai vista prima. Fin qui ho semplicemente attinto dalle mie conoscenze, ma vi invito

Le numerose strutture presenti negli scenari sono realizzati in modo più che discreto, anche se un maggior numero di poligoni non avrebbe di certo guastato.



caldamente a stampare e a leggere il libretto in formato Acrobat Reader, che analizza in profondità la storia dei carri armati tedeschi e sovietici durante la Seconda Guerra Mondiale. Si tratta indubbiamente di un documento di notevole interesse, che arricchisce ulteriormente una manualistica ben curata e completa in ogni sua parte. Superata la sequenza introduttiva, siamo finalmente pronti per entrare in un cingolato, non prima di aver parlato della meccanica di gioco;

come ho più volte avuto modo di ribadire, un simulatore di carro armato deve affrontare notevoli problemi, dovuti al fatto che la squadra è composta da diversi soldati, ciascuno dei quali è responsabile di compiti indispensabili ma di per sé non sufficienti a rendere un gioco divertente. Mentre negli aerei ci si dimentica spesso del secondo pilota (senza per questo perdere in realismo e in godibilità del prodotto), non è proponibile affrontare una simulazione di cingolato vestendo unicamente i panni del comandante, del pilota oppure dell'artigliere: è necessario manovrarli un po' tutti e dalla miscela ottenuta si perverrà al giudizio della simulazione. Per quanto riguarda Panzer Commander, ciascun ufficiale dispone di una schermata tutta sua: mentre il comandante deve avere sotto mano la piantina, aggiornata in modo da rappresentare gli avvistamenti nemici e gli edifici presenti nell'area, l'artigliere si avvarrà di un paio di mirini, in modo da valutare opportunamente la gittata del tiro e il punto esatto da colpire. Al tempo stesso, il pilota si occuperà non solo di portare il mezzo nel punto più favorevole per colpire il nemico, ma anche di porlo al riparo dai





Ci troviamo alle prese con una delle due missioni di addestramento, che consentono di fare un po' di pratica con il sistema di puntamento del mezzo; nell'occasione, osservate i risultati tutt'altro che disprezzabili ottenuti dal sottoscritto.



Questa è la posizione migliore possibile per sparare: il nostro carro armato è protetto da un robusto muro, mentre la visuale disponibile è eccellente. Si noti che tale collocamento è stato raggiunto autonomamente dai nostri uomini - tutt'altro che stupidi, quindi...

colpi che invariabilmente gli verranno tirati contro. Premetto subito che la visuale dall'alto, utilizzata per scattare gran parte delle fotografie, è proibita nella modalità che implementa il massimo livello di realismo; in effetti, essa fornisce un notevole aiuto per fare il punto della situazione, mentre nella realtà il massimo che si poteva fare era esporre fuori dalla cupola del carro armato, con il rischio di essere centrati in pieno dal nemico (tale eventualità è tutt'altro che remota nella simulazione).

Per prima cosa, consiglio di affidarsi alle due missioni di allenamento le quali, congiuntamente alle istruzioni presenti nel manuale, consentono di impraticarsi in breve tempo con il sistema dei comandi. In effetti, la prima impressione che si riceve dal gioco è quella giusta: pilotare un



I paesaggi sono tutt'altro che monotoni, anche se le dimensioni dell'area in cui si svolgono le singole missioni sono per forza di cose ridotte; come nella realtà, del resto.

carro armato non è troppo complicato, ma nemmeno la cosa più esaltante di questo mondo; il problema principale sta nel decidere quando focalizzare l'attenzione sul pilotaggio, affidandosi all'abilità del proprio artigliere per abbattere i nemici, oppure preoccuparsi principalmente di effettuare tiri il più preciso possibile. Dal momento che i propri ufficiali acquisiscono esperienza col passare del tempo, è scontato che le missioni più avanzate sono anche le più divertenti, anche perché nelle fasi avanzate della campagna si disporranno, come nella realtà, di carri armati più sofisticati e potenti. Questo non vale ovviamente negli scenari singoli, ma è opportuno sottolineare che le differenze fra un modello di cingolato e l'altro sono notevoli: pensate che la velocità può essere anche tripla rispetto a quelli più goffi, per cui i problemi tattici da risolvere sono evidentemente molto differenti di volta in volta. Per apprezzare fino in fondo la simulazione, si deve badare anzitutto ad effettuare raffinate manovre per avere la meglio del nemico; a tal fine, è necessario non solo coordinare al meglio gli altri carri armati che di volta in volta ci verranno affiancati durante le operazioni, bensì leggersi attentamente la parte del manuale dedicata alle tattiche di battaglia. Si apprenderà così a ridurre al minimo i pericoli derivanti da un attacco aereo, a sfruttare al meglio le particolarità del terreno in modo da disporre di un'eccellente visuale e, al contempo, di esporre il meno possibile il proprio carro armato al fuoco nemico e via di questo passo. Dal momento che all'epoca non erano disponibili sistemi di puntamento molto sofisticati,



Ehm, in questo caso si può dire che il nemico è stato più scaltro di noi e, a giudicare dal fumo che circonda il nostro carro armato, gli ufficiali che si trova(va)no al suo interno non se la stanno passando tanto bene.

qualora ci si trovi in movimento sul terreno accidentato, riuscire a colpire il nemico è un'impresa veramente ardua, ma questo non è che uno dei numerosi fattori di cui si deve tenere conto durante le battaglie. Considerando la cinquantina di scenari e le campagne messe a disposizione, si può affermare che di materiale ce n'è in abbondanza, ma è comunque disponibile un editor il quale, partendo anche dalle missioni precalcolate, consente di creare nel giro di breve tempo nuovi scenari bellici. Prima di concludere ci terrei a dare un'occhiata all'aspetto tecnico del gioco: il motore è decisamente soddisfacente e il dettaglio grafico più che buono. Naturalmente, il contributo delle schede accelerate si fa sentire e il risultato è una fluidità eccellente (altro che Armored Fist 2 con il suo Voxel Space 2!); una simulazione solida, insomma, riguardo al quale potrete leggere il giudizio finale spostando semplicemente le pupille di qualche grado.

BOSS

PC

Nell'elogiare il lavoro svolto dai programmatori della SSI, mi trovo anche costretto a ribadire la settorialità di un prodotto come Panzer Commander, indicato agli amanti delle simulazioni belliche molto tattiche che non lasciano particolare spazio a partite particolarmente intriganti o varie. Gestire un carro armato non è certo l'operazione più divertente di questo mondo e, sotto questo punto di vista, a nulla valgono le decine di missioni presenti, tutte ottimamente progettate e realizzate in modo da condurre nel vivo dell'azione del giro di brevissimo tempo. Se invece ritenete che

coordinare l'azione di un gruppo di soldati scelti, posti all'intero di un cingolato, sia un'esperienza che vi consentirà di sfoggiare tutto il vostro acume tattico, allora non farete altro che apprezzare il titolo, peraltro realizzato in modo impeccabile dal punto di vista tecnico. Un elogio spetta alla documentazione cartacea ed elettronica fornita a corredo del prodotto, mentre per il resto ribadisco di essermi discretamente divertito con il titolo, ma nulla di paragonabile rispetto a un simulatore di volo.

HARDWARE

È richiesto un Pentium 133 (meglio se 166), 16 mega di memoria (raccomandati 32), Windows 95, un centinaio di mega liberi sull'hard disk, un lettore 4X e, possibilmente, una scheda 3D accelerata.

Presentazione

Grafica

Sonoro

Giocabilità

Longevità

TOTALE

86

TOTALE



REQUISITI DI SISTEMA

Con scheda 3DFX

- Pentium 166 MHz
- 32 MB di RAM
- CD 4X

Senza scheda 3DFX

- Pentium 200 MHz
- 32 MB di RAM
- CD 4X

PC
CD-ROM

MANUALE
IN ITALIANO

Perchè... Unreal ?

Unreal è sicuramente il miglior sparatutto in soggettiva mai pubblicato. L'aspetto grafico è impressionante, e la colonna sonora è semplicemente sbalorditiva. Non c'è alcuna ragione per non acquistare Unreal!

PC GAME PARADE Voto: 95

E' indubbiamente il nuovo punto di riferimento degli shoot'em up in 3D.

KAPPA Voto: 970/1000

"Tutti gli elementi del gioco sono incredibili". "La grafica riesce a superare per qualità qualsiasi altro gioco visto finora".

ZETA Voto: 9/10



HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it



È arrivato, la conversione del gioco per Playstation più divertente di tutti i tempi è finalmente fra noi. Euforia o delusione? Beh, sta a voi dirlo...

E' una sera qualunque, appendice di un giorno che ha chiuso una vergognosa sessione universitaria. Accanto a me, il silenzio (la mestizia), fuori dagli uffici pure. Giunti nel 1998 inoltrato, a quattordici giorni dalla mia partenza per Cuuuba, mi domando che senso abbia la vita quando per scattare 5 foto in croce si debba riavviare il computer 13 volte: colpa dei programmatori del gioco, non c'è dubbio, ma in casi come questi una persona già irosa come il sottoscritto va letteralmente fuori dai gangheri. D'altro canto, parlando di Micromachines non posso non pensare al periodo d'oro redazionale, a quello in cui ci si ritrovava regolarmente al pomeriggio per disputare intensissime sfide a premi sempre crescenti. Di tanto in tanto, siamo arrivati anche a fare le notti - ricordo, in particolare, quella memorabile di marzo: a due giorni dalla partenza per il Brasile, pensai bene di trascorrere un'intera nottata a giocare, come un fallito. Perfino il Max, flagellato da qualche avisaglia di capelli



Formula X, un circuito che amerete o disprezzerete (è sufficiente imparare a giocare bene per decidere di evitarla come la peste: le possibilità di errore sono minime e occorrono meno di venti secondi per completare un giro)(con la bella rottura di balle dell'alambiccio aspiratore... NdMax).

bianchi, si era gettato nella mischia con impareggiabile entusiasmo, arrivando perfino a banfare nell'editoriale circa memorabili vittorie ai danni del sottoscritto (sottoscritto che ha introdotto la banfa su scala industriale, roba da Giro d'Italia della banfa). Il risultato delle sfide lo trovate centellinato qua e là nelle recensioni dell'epoca, con un Max sempre più iroso e irriso; con la fine di Micromachines, avvenne anche la fine del periodo d'oro: il Raffo e il MAO partirono per il milite, la compagnia serale si sciolse e sparirono del tutto le indimenticabili uscite alcoliche in cui il Duspis, pur conscio di un'età

pericolosamente alta, dava il meglio di sé. Nondimeno, nel cuore di ciascuno di noi rimasero impressi in maniera indelebile una serie di piacevolissimi ricordi - quello che fa capolino nel mio cervello in questo momento è la ridicola scena di 5 scalmanati attaccati a un gioco che, agli occhi di un esterno, sembra una roba per bambini grassocci, mentre in realtà è la summa theologica del divertimento. Mentre scrivo questa recensione, penso all'incredibile odissea che ha

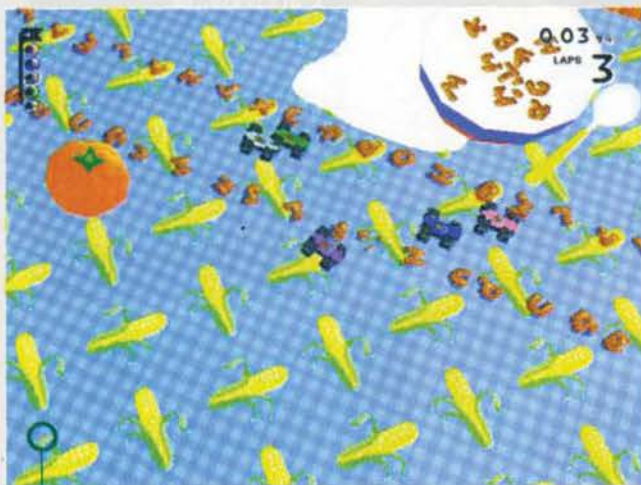
Swerve Shot, ovvero la pista più noiosa di tutte, perché talmente facile da richiedere una ventina di minuti per il suo completamento (più che altro per sopraggiunto cedimento mentale degli avversari.... NdMax).



Concludendo varie piste da soli si ottengono delle macchinine in premio, che è eventualmente possibile giocarsi contro altri avversari umani. Noi della reda, invece, giocavamo a soldi veri.

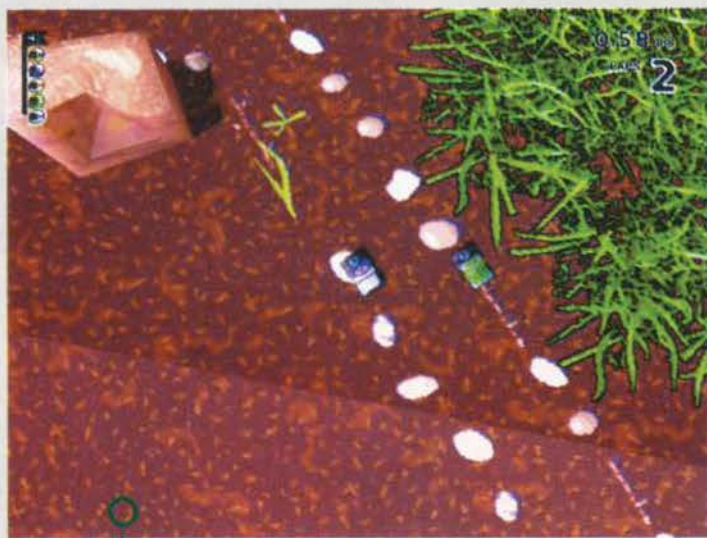
Non poteva mancare una foto scattata su Love Triangle, ossia una pista su cui, assieme agli altri biliardi, il Bossetti era ed è pressoché imbattibile (anche se una volta brucia ottanta carte su Right on Cue proprio con Max - lo ricordo come se fosse ora).





Cheesey Jumps è praticamente ingiocabile, dal momento che la velocità di scorrimento è troppo elevata - la scattosità, nel frattempo, la fa sempre da padrona.

Ecco perché il tracciato si chiama "Baguette balance"... Danzare sopra dei panini non è certo il massimo della semplicità.



I tracciati ambientati nei giardini sono indubbiamente i più difficili, perché raramente vengono ricordati dai piloti di turno.

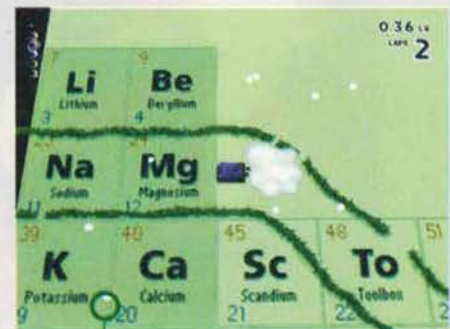
Un carro armato munito di martello è assolutamente devastante, tranne nelle mani di Max che si autoflagellava da solo.

Se non sbaglio, questa è Pond Life: come tutte le piste in cui si gareggia a bordo di motoscafi, l'assenza di veri e propri fuori pista rende le gare non troppo entusiasmanti.



dettagli, dimenticando tutto quello che ho scritto in occasione di una ormai sbiadita preview.

I giochi di guida si dividono in un certo numero di categorie: ci sono le simulazioni le quali, dopo GranPrix 2 e i suoi maledetti settaggi, hanno completamente inaridito la coppia Silvestri-Bossetti; ci sono i titoli alla Screamer Rally, godibilissimi e anche molto realistici, ma soprattutto in grado di far esaltare il Dupsis durante le innumerevoli derapate controllate che si rendono necessarie ai fini di primeggiare in ogni campionato. C'è WipeOut 2097, che il sottoscritto ritiene uno dei tre migliori giochi in assoluto per PC, un capolavoro in grado di incollarmi al monitor a distanza di un anno (e se si pensa che, negli ultimi dodici mesi, avrò giocato seriamente con meno di cinque titoli, è un'impresa mica da ridere). C'è, infine, Micromachines, il cui CD in versione Playstation è stato ritirato e messo nella hall of fame, esattamente come avviene con le magliette dei campioni dell'NBA americano (in realtà, qualche rognoso si è imboscato prima la versione beta, successivamente quella budget, ma considerando il numero di maledizioni che gli ho tirato addosso, non dovrebbe sopravvivere ancora per molto). Lo scopo del gioco è molto semplice: arrivare prima degli altri, ossia far uscire dallo schermo gli avversari: mai prima d'ora il concetto di "seminare qualcuno" era stato implementato così bene in un gioco di guida. E infatti sufficiente accumulare un distacco di qualche secondo per eliminare i



Quella oscida nuvoletta di fumo sta a significare che abbiamo centrato in pieno un altro carro armato.

contendenti: dal momento che tutti compaiono nella medesima schermata e la pista è rappresentata in modo nemmeno troppo ridotto, si capisce come non ci voglia moltissimo per seminare panico et dolore nelle retrovie avversarie. L'elemento fondamentale che dona al gioco un aspetto decisamente poco serio è costituito dalla grandezza delle macchine: estremamente piccole, soprattutto se rapportate al mondo che le circonda. Già, perché di solito siete abituati a gareggiare su piste futuristiche, oppure in ambienti oltremodo realistici, che ricreano in tutto e per tutto determinate situazioni. Bene, nel nostro caso, i veicoli sono talmente minuscoli da poter correre senza problemi su tavoli da biliardo o da





I veri esperti non dovrebbero metterci molto a riconoscere questa pista...

cucina, districandosi fra cellulari, gallerie costituite da carte, "garuffe" d'antologia (chi non conosce il gioco del biliardo provveda a un corso accelerato, modello Fantozzi) e via di questo passo. Altra cosa: quante ore abbiamo perso per scegliere il tipo di pneumatico più adatto, o per regolare l'assetto della vettura nel modo migliore possibile? Non pensiamoci neppure e accogliamo con gaudio estremo un titolo che non si preoccupa minimamente di questi inutili dettagli: le nostre macchinine sgommano e slittano che è un piacere, perciò potete pure dimenticarvi del freno



Beached Buggies, ovvero una pista sulla quale una volta vinsi un memorabile torneo contro il Dupsis. Aaah, che bei ricordi...



Quelle due macchinine stanno pericolosamente danzando al ciglio del tavolo... Tempo la prima curva e una sportellata avrà ragione di loro.

(comunque presente) e curvare mezz'ora prima del dovuto - i film americani, in proposito, ci fanno un baffo. Naturalmente, non pensate di guadagnarvi la pagnotta con la correttezza: vince sempre il più losco, ossia colui che riesce a tirare sportellate a destra e a manca e a servirsi dei bonus

nel modo più dannoso possibile. Che gusto ci sarebbe, infatti, senza nessuna collisione, oppure senza un Nickazzi? Nessuno, per cui ben vengano mine, missili e ammenicoli vari, che consentono anche ai più miseri di mandare fuori pista i veri campioni. A proposito di pista: si può uscire di strada (se di strada si può parlare) come se niente fosse, l'importante è seguire alla bell'e meglio il tracciato, pena l'esplosione e la perdita di preziosi punti. Già, perché ammettendo di essere in quattro, ognuno parte con un tot di punti: il primo che esce ne perde due, il secondo uno, l'altro ne guadagna uno e il primo due. Di questo passo, finirà che uno arriva alla somma richiesta, ottenendo la vittoria su tutti. Il bello è proprio questo: arrivati a uno o due punti dalla vittoria, il tapino si dichiarerà "in chiusura", dopodiché inizierà invariabilmente un declino che lo porterà nei bassi fondi della classifica. Nessuna pietà per il Nickazzi, invece, il cui compito consiste solamente nel tirare sportellate a random e a scomparire subito dopo nell'iracondia del malcapitato che è uscito per colpa sua. I "tagli" della pista sono ben accetti, a patto di conoscerli tutti: a tal fine, si chieda al Raffo dell'anno scorso, mentre



La qualità della grafica è identica a quella per Playstation, anche in modalità software.

quello di quest'anno ha perso un po' di denaro a spese di tutti gli altri. Sappiate che le modalità di gioco sono numerosissime, ma sostanzialmente quelle utili sono poche: da soli si può gareggiare contro il tempo (con la classica ghost car) oppure contro il computer in varie modalità. Tuttavia, c'è da rilevare che nella modalità a singolo giocatore il titolo perde il 70% del divertimento, poiché il computer è troppo prevedibile e canonico per far venire voglia di insultarlo - e poi contro avversari umani non c'è paragone. Se siete in più di uno, invece, potete sbizzarrirvi in un multiplayer sfrenato, eventualmente anche a squadre. Giunto a questo punto, mi rendo conto di molte cose: anzitutto, l'articolo è iniziato l'altro ieri e finisce ora, ossia le 5:24 di venerdì 10 luglio; non cominciamo con le lamentele del redattore di turno - quando leggerete la recensione sarete in vacanza e avete tutto il diritto di fregarvene del misero Bossetti, che deve anche scrivere quattro pagine su Max 2, saltando

alla grande il riposo notturno. La seconda cosa di cui mi rendo conto è l'inadeguatezza della prosa nel momento in cui si deve convincere il lettore riguardo al divertimento di un gioco: a nulla valgono mille e più parole che descrivono il meccanismo di base o gli aneddoti di coloro che hanno già avuto modo di godere del titolo in questione. Soprattutto, a nulla valgono gli spergieri del redattore di turno, che cerca disperatamente di convincere chiunque che quello è un titolo universale. Già, ognuno è libero di pensare che una recensione è solo soggettività e ciò che ha divertito uno può anche annoiare un altro. Ebbene, sono tutte parole sacrosante, ma io mi permetto di lanciarmi un anatema: se non vi divertite a Micromachines potete anche smettere di giocare col computer e dedicarvi a "passatempo più intelligenti".

BOSS

PC

È davvero un bel problema valutare una conversione da Playstation così famosa. In proposito, c'è chi afferma che non bisogna considerare nemmeno le due versioni, dal momento che esse non entrano in concorrenza diretta fra di loro (quanti hanno sia il PC che il Playstation? Sicuramente una minoranza e nel caso di Micromachines il problema non si porrebbe neppure, dal momento che la versione per console è uscita più di un anno fa). D'altro canto, è anche vero che bisogna tener conto della release originale, giusto per vedere se i programmatori hanno fatto un buon lavoro o meno. Ebbene, sono spiacevole ma per quanto riguarda il nostro Micromachines, i programmatori di turno sono da prendere a scarpate sulle gengive per la loro inettitudine; tecnicamente, il gioco è poco meno che orrendo e la scattosità la fa da padrona in ogni fase. Gli oggetti che circondano si aggiornano in maniera ridicola, ma tutto sommato non influenzano più di tanto la giocabilità. Il vero pugno nell'occhio è rappresentato dallo scrolling della pista vera e propria, che nel caso dei tavoli apparecchiati rende il titolo quasi ingiocabile (il giramento di testa è garantito dopo pochi minuti e purtroppo non è un'esagerazione). Si noti che MM3 è stato provato su Pentium 2 a 233 con 3Dfx e su K6 3D a 333MHz (che, con buona pace del

Gaburri, rimane un processore superiore in tutto e per tutto alla controparte Intel). Come se ciò non bastasse, su alcune piste (Cheesey Jumps, ad esempio) la velocità della gara è incredibilmente elevata e riuscire a seguire l'azione è una vera impresa (inutile dire che la versione per Playstation non aveva tale difetto). Dulcis in fundo, su alcune macchine abbiamo rilevato qualche impianto di troppo. Al di là dell'aspetto tecnico, censurabile con il massimo carisma, il PC rimane una macchina inadatta al multiplayer per più di due giocatori: tralasciando le reti, che in Italia sono quasi assenti (per lo meno in configurazione adatta ai videogiochi), l'unica scelta è dotarsi di 4 pad SideWinder o altrettanti Rage - peccato che il gioco cominci a diventare divertente da 4 giocatori in su: la tastiera è quanto mai scomoda e su Playstation bastava un multipad per risolvere la situazione. Alcuni miei colleghi hanno promosso senza riserve il titolo, ma io non posso semplicemente dimenticare l'abbruttito aspetto tecnico del gioco, per cui un 86 mi sembra il voto più scontato, tenendo presente che ci troviamo alle prese con il titolo più divertente che sia mai stato concepito nella storia.

HARDWARE

Sinceramente, non so cosa consigliarvi: la modalità software e quella hardware sono semplicemente identiche, mentre la bassa risoluzione è orribile (e scatta pure lei). Diciamo che da un Pentium 166 in su i risultati sono identici; per il resto, dotatevi di 16 mega di memoria, dopodiché andate in carisma.

Presentazione

Grafica

Sonoro

Giocabilità

Longevità

TOTALE • TOTALE • TOTALE
86
TOTALE • TOTALE • TOTALE

Il più completo corso su Adobe Photoshop 4.0[®] mai pubblicato su cd-rom. (per PC & Mac)

Da Aprile, ogni 15 giorni in edicola

Chi lo usa?

il grafico freelance

il pubblicitario

produttore multimediale

l'art director

creatore pag. web

l'artista digitale

creatore di videogiochi

il fotografo

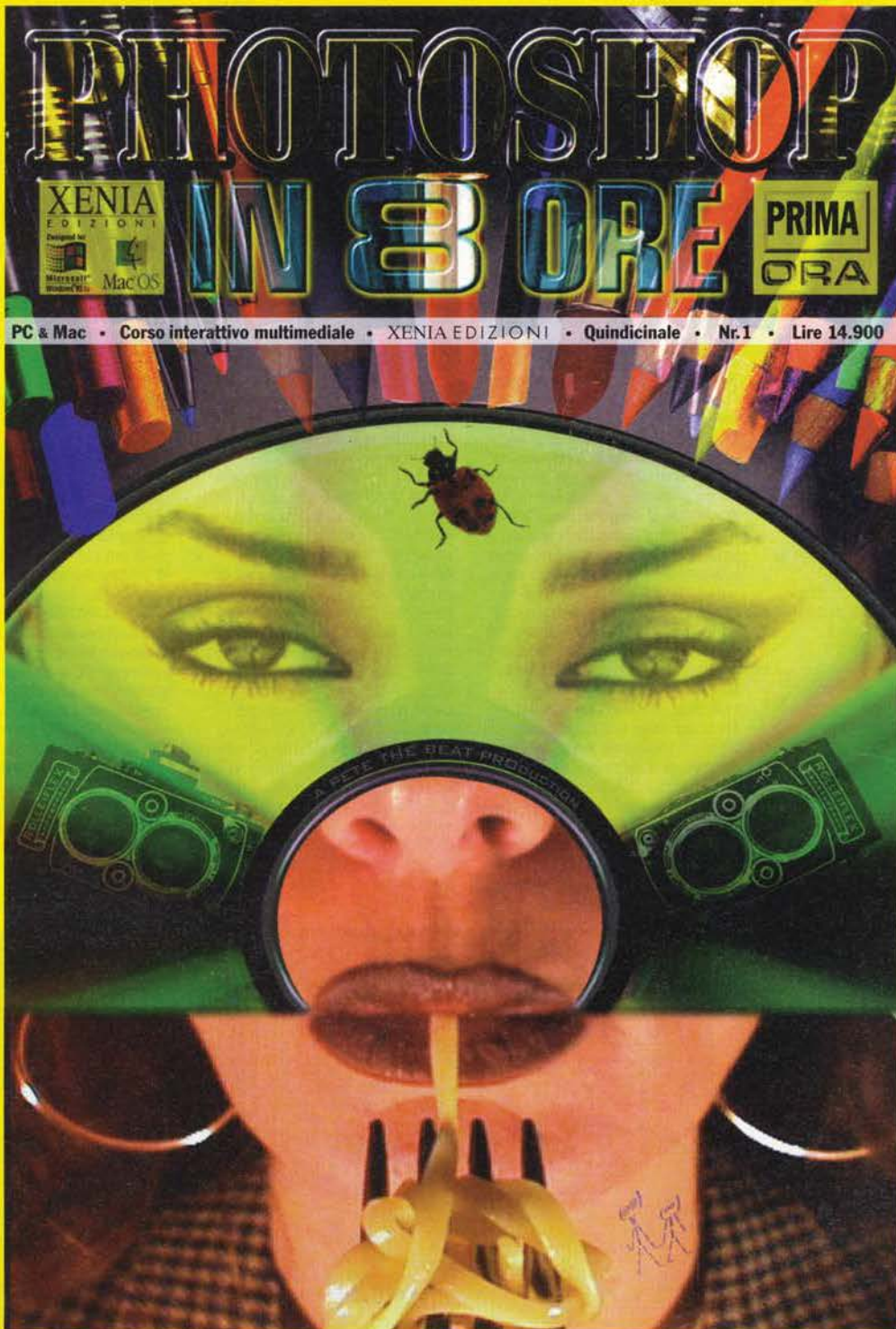
il fotolittista

il professionista

il dilettante

l'insegnante

lo studente



Cosa ne fa?

design d'immagini

fotomontage

interfacce cd-rom

progetti clienti

grafiche & bottoni

arte digitale

schermate e scenari

il foto-enhancement

correzione colori

crea idee

cartoline d'amore

visualizza meglio

arricchisce i compiti

Un corso interattivo formato cd-rom, nel quale i maestri virtuali vi fanno da guida e 'teacher', con tutorial a pieno schermo che vi permettono di seguire passo passo ogni lezione.

L'interfaccia dinamica consente una facile navigazione dei tutorial e non occorre installare alcun software tranne il QuickTime per poter usare questa collana.

XENIA
EDIZIONI

Se non trovate questa collana nell'edicola sotto casa....TRASLOCATE.



Quando il gioco si fa duro, i duri iniziano a giocare... e quando si fa vecchio?



Livello multiplayer, ambientazione notturna e una macchina perfettamente raffigurata nello splendore del 3D poligonale. No comment...

Un mese scorso il mio amicone ClaudioT ci aveva ragguagliati circa questo NAM, un titolo che – seppure tutt'altro che al passo con i tempi tecnologici, essendo basato sull'ormai vetustissimo motore tridimensionale BUILD – prometteva almeno badilate di giocabilità e divertimento, essendo sviluppato con la collaborazione delle stesse persone responsabili del divertente Marine Doom. A loro detta l'azione doveva essere assolutamente realistica, e ricreare le atmosfere della sporca guerra del Vietnam che abbiamo imparato a conoscere attraverso capolavori come Apocalypse Now, Platoon e Full Metal Jacket. Noi ci saremmo accontentati che fosse divertente, e ci speravamo davvero, ma ahimè le circostanze hanno congiurato per farci immalinconire oltre ogni limite. Trattasi come dicevo di una "total conversion" di Duke Nukem: non si può neppure parlare di gioco nuovo dal momento che, a differenza per esempio di Redneck Rampage (di cui questo mese mi tocca l'ultimo capitolo, ed è solo per questo che parlando del BUILD non ho detto "ormai del tutto desueto") non solo la tecnologia tridimensionale, ma tutto quanto il Duca è stato saccheggiato per



In un solo screenshot due mirabolanti peculiarità di NAM: il fumo, realizzato con cerchi grigi semitrasparenti (ma perché non hanno lasciato quello di Duke3D?) e la presenza di un folto gruppo di alleati. Peccato che i nostri compagni siano dipinti sul fondale, non possiamo neanche camminare fino a loro.

realizzare questo NAM. La primissima cosa che vedrete lanciando il primo episodio è il ben noto scrocchiamento di nocche che, nell'indimenticato originale, preludeva a frasi tipo "it's time to kick ass and chew bubble gum – and I'm all out of gum", e già questa cosa mi ha stupito alquanto. La seconda cosa è l'elicottero che potete vedere raffigurato in una foto, davvero triste oltre ogni comprensione: forse ai tempi di Doom avevamo visto oggetti così blocchetosi. La terza, responsabile secondo la scala di XAM della nostra discesa repentina al livello di avvoltoimento noto come "catastrofe naturale" (l'equivalente di "Mestizia Alcolica" per Mirko), è stato il meccanismo di ricarica del vostro fucile d'assalto: ebbene, non

è nient'altro che la pistola automatica del nostro amico Duca maranzone, camuffata così male da non godere neppure di un effetto sonoro diverso da quello originale. E qui capite che tutte le speranze del recensore sono finite sotto il tavolo, schiacciate a poco a poco dai rimbombi del subwoofer. Credo di aver detto abbastanza da esplicitare senza possibilità di dubbio il mio pensiero nei riguardi di questa malcapitata produzione, ma per completezza voglio riferirvi qualche informazione di massima su questa ipotetica simulazione di guerra in Vietnam: innanzitutto diciamo che i livelli per il gioco singolo sono quindici, suddivisi in due episodi o meglio "Tour of Duty"; quelli per il gioco

in multiplayer invece sono 21 suddivisi in Deathmatch, Capture the Flag e TeamPlay. Le armi a vostra disposizione dovrebbero ricalcare fedelmente il modello reale, e vanno dai famosi fucili d'assalto M14 ed M16 fino all'M60, il lanciagranate M6 (ma perché devono tutti cominciare con la emme?) e il lanciarazzi M-72 LAAW (te pareva...). Sulla fedeltà all'originale non mi pronuncio, perché non mi è ancora capitato di irrompere in ufficio armato di tutto punto gridando "vendetta!", ma certo mi pare strano che una mina Claymore sia in tutto e per tutto uguale alla Laser Tripbomb di Duke Nukem 3D, dipinta di verde e col filo nero anziché il raggio rosso. Ma ora basta con la penna, basta con la vita dei pensieri.

Stefano Gaburri

Eccoci qui nel Vietnam. Una sporca guerra, ma qualcuno la deve combattere. Ma... aspettate un attimo... Che cos'è questa roba qui davanti? Un elicottero? No, no! Vogliamo tornare a casa! **OBIEZIONE DI COSCIENZAHHH!**



Quello che ho in mano non è un tubo da stufa ma uno shotgun, e quello che vediamo in cima a questo lampione è un lussuoso effetto di luce, che mi rammenta gli analoghi aloni presenti in Unreal in corrispondenza delle fonti di luce. E NAM non è neppure tanto esoso in termini di requisiti hardware!



PC

Che dire? Penso proprio che abbiate capito l'antifona. Non ho molto da aggiungere, lo spazio a mia disposizione latta e il voto qui sotto dice già tutto, per cui penso che sia il tempo di salutare non senza gettare sul piatto una spinosa questione: il buon ClaudioT, il mese scorso nelle voci, narrava come ci si sia sbilicati nel constatare che, in NAM, le mine Claymore recano una scritta "front toward enemy", ovvero "tenete sempre rivolta verso il nemico". Alcuni figuri, di invidiabile cultura militareggiante, gli hanno quindi scritto via e-mail per farsi beffe di lui, sostenendo che tale scritta sulle suddette mine esiste davvero. A questo punto non so cosa pensare: se davvero l'esercito americano è capace di questi colpi da maestro, non mi stupisce che dalla collaborazione con alcuni suoi esponenti sia venuto fuori un prodotto come NAM.

Presentazione

Grafica

Sonoro

Giocabilità

Longevità

TOTALE • TOTALE • TOTALE

67

TOTALE • TOTALE • TOTALE

REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN

Arkansas

In un tripudio di tortini di carne di porco dell'Arkansas e pacchi da sei di birrozze, Bubba non vuole proprio saperne di saluuuutare...



Ma come, un Mission Pack per Redneck Rampage? Ma non si chiamava "Route 66", e non è uscito diversi mesi fa (peraltro senza lasciar tracce sulle brillanti pagine patinate della nostra rivista)? In effetti questo Rides Again non è un semplice pacco aggiuntivo ma un vero e proprio sequel, che fa seguito all'originale RR recensito da MA secoli fa e al succitato missionepacco Route 66. Quando ho appurato questo, non ho potuto evitare di chiedermi che senso possa avere una simile operazione: se quando ho recensito Blood per TGM, ormai un anno fa, molti hanno criticato l'89 che gli ho assegnato perché ritenevano il motore BUILD ormai completamente superato, che cosa dovremmo dire ora? Mah, lo comunque non ho mai (beh, raramente) preconcenti verso un gioco ed è con animo puro e scevro da qualsiasi sentimento che mi sono rivolto a questa produzione. Innanzitutto bisogna dire che Rides Again non richiede il possesso dell'originale RR, trattandosi di un vero e proprio sequel: durante l'installazione copia il motore di



Che bella simpatica coppia di suonatori di strada! Peccato che siamo nel mezzo del deserto, un posto quantomeno improbabile, e che dopo aver sentito quattro secondi del loro country più che una moneta vorremmo dar loro diversi colpi di shotgun...

gioco e tutti i file sul vostro disco infrangibile, per un surreale totale di 200 MB, dopodiché non necessiterete più del CD. Già durante l'installazione noterete che il senso di humor dei programmatori è di tipo particolare: mentre il gioco viene installato infatti, anziché il consueto "quest'operazione prenderà qualche minuto, attendere prego" comparirà una scritta che dice letteralmente "Perché non ti cucchi il manuale, te ne vai al cesso ("the shitter" nell'originale, notate bene) e ti fai una bella lettura?". La classe non è acqua, e si può dire che rutti, peti e altri rumori corporei siano praticamente l'unico

motivo d'interesse al quale sono affidate le sorti di questo titolo, un motivo eccellente se è vero che siamo giunti al terzo capitolo... comunque sia, se una volta può essere divertente alla seconda e terza la volgarità annoia, anche perché a quanto ho potuto vedere nulla di eclatante è cambiato dall'originale Redneck Rampage. Armi, avversari, livelli sono assolutamente convenzionali, e l'unica innovazione nel gameplay degna di nota (già presente nel primo RR) è dovuta proprio al fatto

Scena più macabra che comica dall'inizio del secondo episodio: un aereo passeggeri è caduto nelle paludi e, dopo averlo raggiunto, questa è la scena che si para dinanzi ai nostri occhi appena ci immergiamo nell'acqua bassa.

che non potrete consumare in libertà i generi alimentari curativi, perché correrete il pericolo di ritrovarvi sbronzi o con una brutta indigestione. Per il resto non sono davvero in grado di indicare che cosa possa vantare una qualche ragione di interesse: gli sprite dei nemici sono brutti di per sé, ma soprattutto animati in una maniera indegna; i livelli in generale sono sì grandissimi, ma praticamente vuoti tanto che vi ritroverete spesso a vagolare da una parte all'altra alla ricerca della sempiterna chiave o del passaggio rimasto ancora inesplorato. È tempo di commento, penso che vi siate già fatti un'idea...

Stefano "white collar worker" Gaburri



L'attacco dei conigli mutanti. La cosa più terrificante avvenuta sul nostro monitor dopo "The Attack of the Mutant Camels" (e chi ha avuto un C64 verserà ora una lacrimuccia...) [di quel pazzo scatenato di Jeff Minter - chissà che fine avrà fatto... NdMax].

Essendo noi in fondo niente'altro che "simpatici" truzzi di paese, che cosa facciamo appena vediamo un cartello stradale? Facile, lo trasformiamo in un bersaglio per il tiro a segno, ed è proprio quello che abbiamo fatto qui.



PC

Non ho mai giocato al primo Redneck Rampage, ma mi era capitato di vederlo giocare in redazione o di provare il demo. Non posso certo dire di essere rimasto estasiato, ma lo trovavo in fondo abbastanza divertente perché almeno era originale come ambientazione (su questo nessuno può avanzare dubbi) e quantomeno modesto nella sua veste di giochino senza pretese. Ora siamo arrivati al terzo capitolo, le battute sono sempre le stesse, i difetti di gameplay si sono fatti insopportabili (non so se avete capito, ma anche oggi Duke

Nukem è MOLTO più bello e divertente) e in generale non ne possiamo più di sentire gente mollare scroglie, che oltretutto dal nostro subwoofer escono amplificate, fanno tremare i vetri di casa mia e spaventano il mio gatto. E poi vedete voi stessi il triste effetto collaterale di scrivere questa recensione: mi sono messo a parlare col plurale maiestatico! E quando Gaburri si moltiplica, molto dolore sta per abbattersi sul pianeta... Augh, la sensazione finale è di mestizia.

HARDWARE

Nulla di particolare se non per quanto riguarda due particolari che definirei singolari e poco: innanzitutto la necessità di avere 200 MB liberi sul disco immarcescibile (e poi si lamentano perché Unreal ne vuole 400), quindi il fatto che siano supportate solamente le modalità video VESA 2.0. Nulla di male, se non che con la mia scheda 2D basata su Permedia 2 RR non ha voluto saperne di andare anche in 640x480, non dico risoluzioni esotiche... dopo anni ho dovuto installare di nuovo il Display Doctor (noto in passato come UNIVBE), con notevole fastidio. Del resto quando un software è completamente DOS-based, tanto da richiedere il riavvio di Windows in modalità DOS per funzionare, tutto è concesso - anche se a dire il vero giochi BUILD come Blood e lo stesso Duke3D sulla mia scheda girano benissimo, come mai?

Presentazione

Grafica

Sonoro

Giocabilità

Longevità

TOTALE • TOTALE • TOTALE

79

TOTALE • TOTALE • TOTALE

**INTERNET?
HTML? JAVA?**

in 8 settimane!!?

EUREKA!

**PROGRAMMARE
in
HTML & JAVA**

Diventare "web-master" in 8 settimane!

Un corso interattivo formato CD rom, nel quale il maestro virtuale vi fa da guida e 'teacher', con tutorial a pieno schermo che vi permettono di seguire passo passo ogni lezione. L' interfaccia dinamica consente una facile navigazione dei tutorial e non occorre installare alcun software per poter usare la collana EUREKA!

XENIA
EDIZIONI



Identita' da protagonista

La rappresentazione del Logo Pentium® Il non implica che la linea sia basata esclusivamente su questa tipologia di processore

ON SITE
ASSISTENZA GRATUITA A DOMICILIO X 12 MESI

Cognome	ATHENA
Nome	MARIO
Nato a	SMAU
Cittadinanza	Italiana
Residenza	nei migliori negozi di informatica
Via	Del Tutto. Eccezionale. 400/MHz
Stato civile	multimediale
Professione	navigatore (sulle rotte di Internet)

CONNOTATI E ALTRI SEGNI PARTICOLARI

Statura	desktop o minitower
Tecnologia	d'avanguardia
Componentistica	di prima qualità
Processore	Intel Pentium dell'ultima generazione
Affidabilità	massima
Assistenza	gratuita a domicilio per 12 mesi
Certificazione	Istituto Italiano del Marchio di Qualità
Sistema Operativo	Windows 95 preinstallato
Corredo Software	estremamente ricco
Segni particolari	colorata (verde, azzurro, o arancione)

Firma del Titolare

COMPRESA DI COMPUTERLANDIA

il Presidente

Impronta digitale

The Intel Inside logo and Pentium are registered trademarks of Intel Corporation



Mario ti aspetta qui



- | | | | | | |
|---|--|--|---|---|--|
| MILANO - Via S.ta Monica, 3
MILANO - Via della Sila, 6
CINISELLO BALSAMO (MI) - Via Robecco, 39
OPERA (MI) - Via Elli Bandiera, 3
ROZZANO (MI) - Viale Isonzo, 67
SESTO S. GIOVANNI (MI) - Viale Marelli, 19
VILLAGUARDIA (CO) - Via Monte Rosa, 2
MERATE (LC) - Via Trento, 1 | Tel. 02/66100878
Tel. 02/2664650
Tel. 02/6124262
Tel. 02/57600401
Tel. 02/57510500
Tel. 02/2482654
Tel. 031/563704
Tel. 039/9901469 | CARAVAGGIO (BG) - Circ. Porta Nuova ang. Via Forcero
SONDRIO - Via Nazario Sauro, 28
POZZO DI S.G. LUPATOTO (VR) - Via C. Battisti, 3/A
DOMODOSSOLA (VB) - C.so Moneta, 55
MONDOVI (CN) - Corso Italia, 24/C
ACQUI TERME (AL) - Via Marengo, 6/A
GENOVA Sestri - Via Chiaravagna, 10r
IMPERIA - Via Nazionale, 73
SAVONA - Via Carissimo e Croffi, 16 r. | Tel. 0363/350188
Tel. 0342/218561-2
Tel. 045/8750984
Tel. 0324/243178
Tel. 0174/42992
Tel. 0144/57784
Tel. 010/6040654
Tel. 0183/290823
Tel. 019/808557-8 | FIORENTUOLA - Via Scapuzzi, 36
MODENA - Via Canaletto, 107
TERNI - Galleria Nuova, 1 (ang. P.zza Repubblica)
ROMA - Via Barbiellini Amidei, 99
NAPOLI - Centro Direzionale Isola A3
NOCERA INFERIORE (SA) - Via S. d'Alessandro, 20
BARLETTA (BA) - Viale Manzoni, 9
CORATO (BA) - Via Crocifisso, 18-20 | Tel. 0523/982316
Tel. 059/328178
Tel. 0744/305525
Tel. 06/3057829
Tel. 081/5625193
Tel. 081/5177061
Tel. 0883/332026
Tel. 080/8984683 |
|---|--|--|---|---|--|

- | | | | | |
|--|--|---|--|--|
| | Via Garibaldi, 23 - Isola della Scala (VR)
Viale Marconi, 270/6 - Pescara
Via della Maglianella, 234 - Roma
Via A. Sebastiano, 272 - Scauri (LT)
Via degli Elci, 22 - Rieti
Via Don Bosco, 40/44 - Caserta
Via Castello, 23 - Bucciano (BN)
P.zza Giovanni XXIII, 10 - Gallipoli (LE)
Corso Galliano, 54 - Nardo (LE)
Via Bologna, 84 - Andria (BA)
P.zza Municipio, 15 - S. Severo (FG) | Tel. 045/6630699
Tel. 085/693554
Tel. 06/61566906
Tel. 0771/614686
Tel. 0746/205228
Tel. 0823/352237
Tel. 0823/711131
Tel. 0833/263132
Tel. 0833/570888
Tel. 0883/592073
Tel. 0882/331221 | Via Indipendenza, 32 - Brindisi
Via R. Settimo, 55 - Palermo
Via Libertà, 26 - Bagheria (PA)
Via Matteotti, 4 - Partinico (PA)
Via Ghibellina, 32 - Messina
Via Calvino, 5 - Trapani
Via Garibaldi, 120 - Zafferana Etnea (CT)
Via Cagliari - Centro Comm. Porta N. - Oristano
Via Puccini, 10/A - Cagliari (CA)
Via Palestrina, 90 - Cagliari (CA) | Tel. 0831/525230
Tel. 091/6015111
Tel. 091/968338
Tel. 091/8906351
Tel. 090/672189
Tel. 0923/540062
Tel. 095/7083038
Tel. 0783/211224
Tel. 070/480390
Tel. 070/454036 |
|--|--|---|--|--|

Le gomme bruciano sull'asfalto rovente...



La bellezza del VCR nel replay di una corsa dai contenuti agonistici estremamente ridotti.

Immaginatevi una giornata di sole, di quelle torride, un'arena piena zeppa di persone, il profumo degli hamburger di maiale che sfrigolano sulla piastra, la puzza di benzina che riempie l'aria, il rombo dei motori sempre al massimo dei giri e lo stridio delle gomme sul terreno, e avrete un'idea dell'atmosfera che si respira a una corsa di Dragster. Condite il tutto con le consuete biondone americane, abbronzate e in bikini giallo o rosa, spruzzateci sopra un po' di musica rock veramente tamarra tipo ZZ Top, e il quadro credo possa dirsi completo.

Keiser (io) ha appena corso vittoriosamente, e ci apprestiamo a seguire con ansia (...) lo svolgersi delle competizioni tra i nostri avversari.



regime. Ancora mezzo metro e tutto è pronto. L'acceleratore preme a fondo, le luci del semaforo si accendono in sequenza, il ruggito dei dodici cilindri americani si fa insopportabile, il freno meccanico blocca la trasmissione e impedisce ai bolidi di scappare, ma ne fa alzare il muso verso il cielo, quasi si stessero dimenando in preda a una forza incontrollabile. Luce verde! Il blocco viene lasciato, e le macchine iniziano la loro corsa impazzita sul chilometro lanciato. Alla fine uno solo taglierà il traguardo per primo, e la sua folle corsa verrà rallentata da un paracadute dietro la macchina, che ne soffoca la veemenza. Il succo è tutto qui. Burnout è una simulazione di corse di dragster che, in realtà, sono un po' più complicate e meno colorite di come le ho descritte ora. Una serie infinita di regole determina chi parte prima, chi vince e chi invece deve ritirarsi. E questo è l'unico, vero grosso ostacolo di questo titolo: riuscire a raccapezzarsi. Io ho letto il (peraltro assai completo) manuale per benino, ho impostato tutto come dovevo (o credevo), ma per una cinquantina di gare almeno sono sempre andato a vuoto, facendomi eliminare pietosamente ogni volta. Dopo molta perseveranza sono riuscito a configurare la macchina alla grande,

A Rockingham il sole batte forte oggi, amici sportivi, e fin dalle prime battute Keiser sembra non avere rivali in pista!



dentì: più di sessanta parametri totalmente configurabili, una telemetria che fa la barba a quella della Ferrari e una fisica di gioco estremamente curata. Lo scotto da pagare per una fedeltà così assoluta è la difficoltà a ingranare nel gioco, che vi vedrà per molto tempo annaspate tra migliaia di configurazioni possibili alla ricerca di quella più performante. Ma se ne verrete fuori, allora la gloria e la soddisfazione vi attendono, e non è escluso che ci possiate perdere davvero molto tempo, se il tipo di corse vi appassiona. È possibile svolgere gare o eventi stagionali in tutte e sei le categorie previste dal regolamento, avrete a disposizione tutti e 20 i tracciati reali, 20 vetture da personalizzare a piacimento e un database di settaggi pronti per l'uso, più una completa modalità multiplayer che consente di sfidare chiunque sul pianeta. Per apprezzare per benino il gioco consiglio 32 mega di RAM, un P133 o superiore e una bella Voodoo (ma non è necessaria anche se, senza, graficamente è davvero triste e lento).

Claudio Todeschini



Uno dei mille menu di settaggi della vettura: in questo caso proviamo a potenziare il motore, magari alzando il rapporto di compressione (mah?).

Il nuovo gioco di corse della Bethesda (dopo il fallimentare X-Car) si focalizza proprio su questi avvenimenti motoristici estremamente popolari negli States e altrettanto sconosciuti qui da noi. La Drag Racing è una disciplina altamente spettacolare (è americana) e avvincente, seppur non molto complessa. Ma come si svolge una gara di questo genere? Pensate a due vetture che si allineano lungo altrettante corsie parallele che corrono per mezzo miglio davanti ai due piloti. Il prestage è completo. I motori cominciano ad aumentare il loro

PC

Un gioco molto particolare, che difficilmente troverà estimatori in paesi diversi dagli States (sembra che non verrà neppure importato, in Europa). La gara, a parte poche variazioni tra una categoria e l'altra, è sempre quella e non c'è da aspettarsi niente di più: potrebbe venire facilmente a noia il percorrere un rettilineo più velocemente dell'avversario e basta. A questo si aggiunge una curva d'apprendimento veramente elevata, nelle fasi iniziali: padroneggiare tutti i comandi e i parametri delle vetture è davvero arduo. La grafica fa il suo dovere e nulla più, come il sonoro. Acquisto obbligato per i veri puristi della velocità e della simulazione, mentre per tutti gli altri la specificità del prodotto e la difficoltà generale non ne giustificano l'esborso.

Presentazione

Grafica

Sonoro

Giocabilità

Longevità

TOTALE • TOTALE • TOTALE

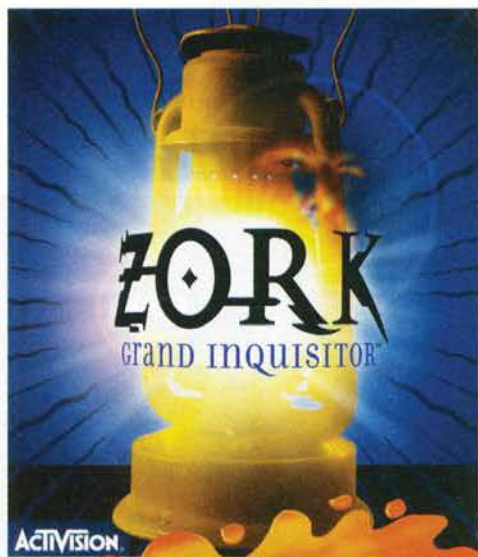
80

TOTALE • TOTALE • TOTALE

ESAGERATI ORI

ACTIVISION®

AD UN PREZZO

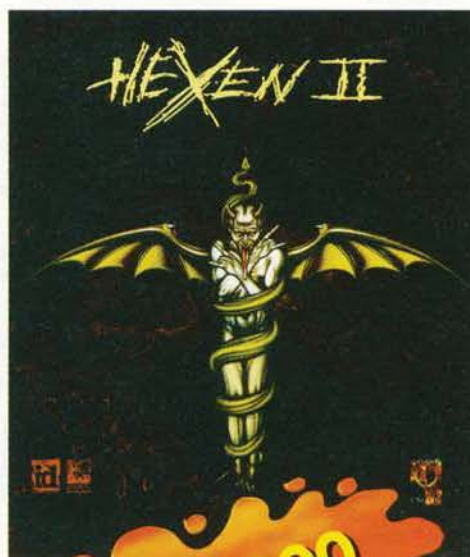


L. 69.000

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

AVVENTURA

93% **GAMES machine**

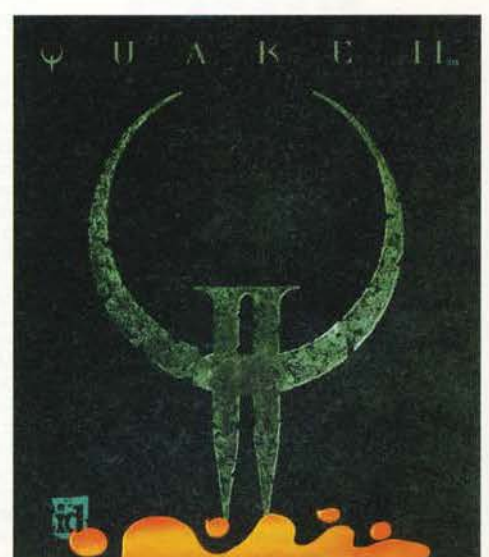


L. 79.000

MANUALE IN ITALIANO

AZIONE

9/10



L. 79.000

MANUALE IN ITALIANO

AZIONE

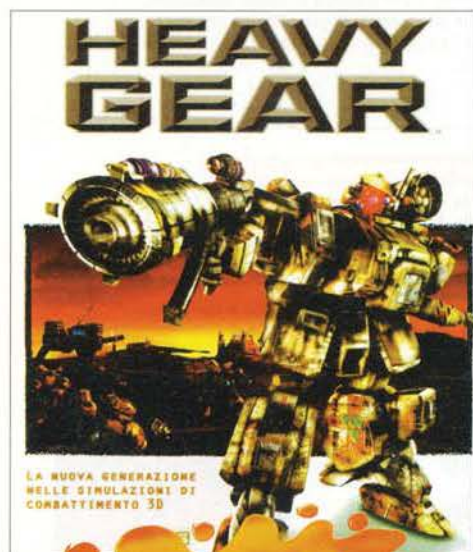
9/10



TAMENTE

GINALI

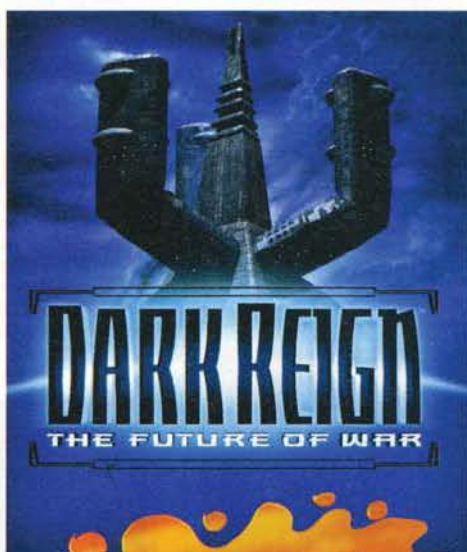
STRAORDINARIO!



L. 69.000

MANUALE IN ITALIANO

AZIONE 90% **GAMES machine**



L. 59.000

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

STRATEGIA 94% **GAMES machine**

Per un'estate incredibilmente giocosa, Software&Co. ti propone ad un prezzo straordinario 5 dei **Best-Sellers** del catalogo Activision.

Occhio al bollino che trovi sulla confezione e ... buon divertimento!!!

E SPERENZE TRAUMATICHE - UPDATE!

Dopo lo Speciale Talent Scout di maggio dedicato a TRAUMA ZERO (beh, l'idea di Mirko non era proprio quella di scrivere due terzi di pagina con fotografie visibili solo grazie ad un microscopio dell'ultima generazione, ma purtroppo nulla si può contro le "alte sfere") (che hanno l'incredibile facoltà di farle girare a velocità supersonica, le sfere... NdTMB), gli italianissimi autori di questo probabile

capolavoro videoludico mi hanno fatto sapere che saranno presenti al Pianeta Amiga di Empoli, dove con tutta probabilità rilasceranno il tanto atteso demo giocabile in due differenti versioni: la prima appositamente studiata per la distribuzione su Aminet e la seconda, su CD, contenente tracce audio, effetti sonori, una spezzona di introduzione e qualche altra sorpresa. Nel frattempo godetevi questo boss di fine livello (è grande quasi due schermate ed è ottimamente animato a 25Hz!) e tenete sotto controllo il sito <http://www.dei.unipd.it/~mordock> per ulteriori novità.



D I TUTTO UN PO'

Incredibilmente il mese scorso non mi sono giunte notizie di alcun nuovo clone di Command & Conquer e così la Bearsoft ha pensato bene di iniziare a mettere giù le idee per la realizzazione di WARBLOOD 2, ennesimo gioco di guerra in tempo reale in cui il nostro scopo sarà quello di creare un esercito e di gestirlo in modo strategico al fine di distruggere il nemico di turno: i soliti oggetti 3d e la solita enorme quantità di costruzioni, di truppe e di armi faranno da cornice a un gioco le cui richieste di sistema sono al momento un 68020 e 3 mega di memoria fast. Se volete partecipare in qualche maniera al progetto, contattate l'indirizzo email bearsoft@algonet.se. Nel frattempo gli autori di DAFEL: BLOODLINE, interessante RPG che verrà pubblicato dalla Sadness Software, hanno cambiato il loro nome in

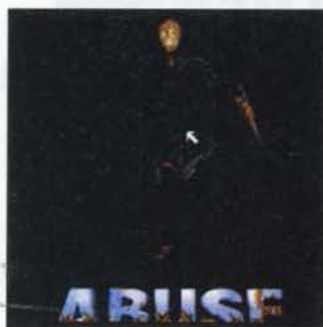
Corruption Software e hanno definito le caratteristiche del gioco: innanzitutto Bloodline sarà solo il primo di tre episodi (basati su un vero e proprio romanzo che garantirà una trama finalmente originale) che vedranno come protagonista un guerriero di nome Dafel alle prese con il conflitto tra la vecchia religione che era diffusa sul suo territorio e la nuova che sta prendendo piede. La grafica del gioco sarà disegnata a mano, le animazioni saranno renderizzate in 3d e il sonoro sarà gestito da un nuovo sistema dinamico denominato FSG che mixerà effetti sonori e tracce audio suonate direttamente da CD, scegliendo i giusti effetti al giusto volume

a seconda delle situazioni di gioco. Ci saranno due differenti eseguibili: uno per Amiga AGA (68030, lettore CD e 4 mega di fast ram) e uno per Amiga dotati di scheda grafica (stessi requisiti della versione AGA). La Homegrown Software ha intanto già annunciato il suo secondo titolo, SALVAGE, gioco strategico-futuristico ispirato a Ufo: Enemy Unknown e le cui caratteristiche sono ancora top secret (mi ci gioco gli zebedei che sarà tale e quale a MOONBASES, però ambientato nello spazio).



P ORTING, CHE PASSIONE!

Dopo Doom, Descent e Netscape, i sorgenti di un altro interessante prodotto per PC sono stati rilasciati nel pubblico dominio: questa volta si tratta di un platform pubblicato nel lontano 1996, ABUSE, ricompilato e parzialmente ottimizzato dagli stessi autori di ADescent. Se penso che una volta l'Amiga non aveva concorrenti in questo genere di giochi, il porting in questione mi sa tanto di umiliazione. In ogni caso è tutto gratis, quindi chi se ne frega: ABUSE è denso di effetti di



luce dinamica, permette il gioco in rete fino ad otto persone contemporaneamente, gira su ogni tipo di Amiga grazie al sistema RTG Master e necessita ovviamente di alcuni file contenuti nell'archivio del gioco originale per PC (shareware o registrato che sia).



V IRTUAL GRAN PRIX



Le simulazioni di Formula Uno avranno finalmente il loro nuovo termine di paragone e di questo dovremo ringraziare l'ennesimo genio italiano, Paolo Cattani in arte The Alien. Originariamente rilasciato su Aminet sotto forma di demo giocabile col misterioso nome di AlienF1, questo VIRTUAL GRAN PRIX è un gioco che, almeno a giudicare

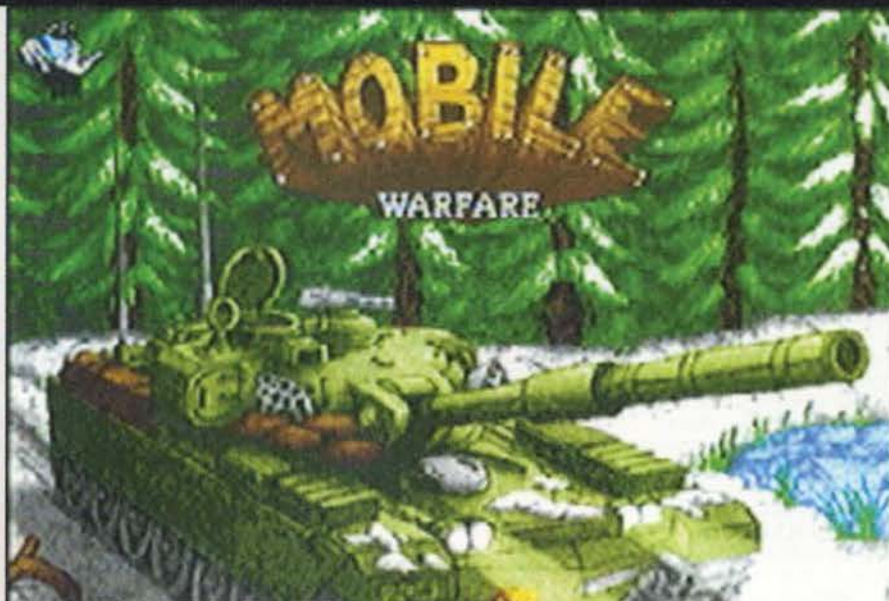


dal nuovo demo che ho provato proprio qualche minuto fa, ha tutte le carte in regola per surclassare qualsiasi altro titolo concorrente: multitasking, intelligenza artificiale da panico, controllo notevolmente migliorato rispetto al demo precedente, dettaglio grafico pressoché perfetto, supporto per tutte le schede grafiche, aspetto simulativo completo sotto ogni punto di vista (l'unica cosa che viene lasciata al caso è probabilmente il numero dei peli sotto l'ascella destra del pilota), ottima funzione di replay, senza parlare dello spaventoso motore 3d che riesce a gestire egregiamente (in 1x1 pixel e in risoluzioni 320x256 o 320x512) un ambiente completamente texture mappato con tanto di gouraud shading e con possibilità di utilizzare 6 tipi di inquadrature!!! Un Amiga AGA con 68030 a 50MHz dovrebbe essere già sufficiente a muovere il tutto a 15 frame per secondo in bassa risoluzione, quindi non ci resta che attendere la versione finale del gioco, che verrà pubblicata dalla Epic Marketing in tempo per il mercato natalizio di quest'anno.

E D ECCO A VOI L'AMIGA OS 5.0!

Il ristretto spazio a mia disposizione in questo insolito numero estivo non mi permette di dilungarmi ulteriormente, dunque vi lascio con l'immagine che secondo Amiga Inc. potrebbe somigliare al desktop del sistema operativo dei futuri Amiga. Niente male, anche se sinceramente non è nulla di più di ciò che già si è visto su molti Amiga "classici" dotati di scheda grafica e con i giusti patch installati (Birdie, Executive, Visual Prefs, ecc.).





Come sfornare tremila giochi all'anno ed essere felici (contenti loro!).

I ragazzi della Applaud Software hanno il grande merito di continuare, con il solito incessante ritmo frenetico, a programmare giochi su giochi per Amiga benché quest'ultimo periodo, a livello economico, non sia dei migliori. Quello che mi sono sempre chiesto è però il motivo per cui, anziché fare uscire tutti quei giochi mediocri ogni anno, non si decidano a dedicarsi a un paio di grossi progetti che possano dare loro più soddisfazioni, più notorietà e magari anche più soldi (il che non guasta mai).

Questa volta parliamo di MOBILE WARFARE, gioco bellico/strategico in cui vestiremo i panni del comandante di un'intera truppa d'assalto al servizio delle Nazioni Unite. Una volta caricato il programma, avremo la possibilità di scegliere immediatamente (senza alcuna introduzione) la modalità di gioco attraverso due sole scelte: quella di iniziare la campagna bellica vera e propria o quella di giocare un livello da noi predefinito selezionando il livello di difficoltà, lo scenario, la forza da attribuire alle proprie truppe e a quelle avversarie, lo schieramento, la presenza o meno del supporto aereo e la quantità di soldi disponibili. La musica che accompagna il gioco (dalla primissima schermata fino al momento del reset) è costituita da un unico modulo musicale, suonato fino al suicidio, che ricorda molto da vicino le colonne sonore delle vecchie demo della scena.

Prima di giocare il primo livello, il generale Armstrong (una sorta di ministro della difesa delle Nazioni Unite, cioè colui che ci darà gli ordini) ci spiegherà che il governo della Romania è caduto in seguito a un colpo di stato da parte di non meglio precisati terroristi, i quali ora stanno minacciando gli abitanti del villaggio di Ploiesti; ovviamente sarà nostro compito fare piazza pulita dei terroristi cercando di arrivare fin dentro al villaggio per riportare la situazione alla normalità. Dopo il brevissimo briefing (costituito da una semplice schermata statica che raffigura il mezzo busto del nostro



Non so voi, ma secondo me alla Islona non hanno dei grafici particolarmente portati.

Evviva, ho finito la missione! Ora posso tornare a giocare con Quake...

generale), entreremo finalmente nel vivo del gioco. I livelli di Mobile Warfare consistono in schermate statiche raffiguranti paesaggi non troppo vari (giungle, attraversamenti di fiumi, forti, ruderi e terre incolte) sui quali si muoveranno, a turno, le truppe che si fronteggiano (differenziate attraverso un diverso colore). Ogni unità (soldati, carri armati o elicotteri che siano) ha caratteristiche diverse e in particolar modo dispone di un numero predefinito di movimenti che può effettuare al momento del suo turno, come se ogni paesaggio fosse una grossa scacchiera su cui spostare le proprie pedine. Una caratteristica importante delle varie unità è ciò che il gioco definisce "best target" (ossia l'obiettivo contro il quale si vincerà sempre) e "worst target" (esattamente il contrario): per esempio il best target di un elicottero saranno le truppe a terra, mentre il worst target di un soldato sarà il carro armato. Naturalmente per attaccare il nemico sarà sufficiente invadere il quadratino sul quale è posizionato e attendere l'esito del "duello". Ogni tanto incontreremo delle caserme nelle quali sarà possibile spendere un po' di soldi per riparare le proprie unità, acquistare rinforzi, corrompere gli avversari o richiedere il supporto aereo (molto costoso, anche se un "airstrike" al momento giusto può sempre fare comodo), mentre per accumulare qualche soldo sarà necessario raccogliarlo all'interno degli scenari stessi passandoci sopra prima che lo facciano i nostri nemici.

Massimo "MAXIME" Marino.



Certo amici! C'è anche la guida on-line! Certo! Piace anche ai bambini!

AMIGA

Mobile Warfare sarebbe stato un gioco bellissimo se le varie fasi di combattimento avessero rappresentato una più ampia simulazione bellica: in realtà in questi due dischetti non c'è nient'altro che un semplicissimo (a livello concettuale) gioco di strategia a turni che alla lunga, benché la difficoltà aumenti sensibilmente con il susseguirsi dei livelli, finisce per annoiare gli ormai troppo esigenti videogiocatori del 1998. La grafica è davvero troppo poco varia nonostante le quattro differenti ambientazioni, mentre

il sonoro è simpatico ma esageratamente limitato. In ogni caso il gioco risulta abbastanza divertente e giocabile, soprattutto nel caso in cui si riesca a muovere le proprie unità con un minimo di criterio: peccato solo che i livelli siano così pochi, semplicistici e limitati sotto ogni punto di vista. Non è nemmeno possibile salvare la partita, visto che per iniziare una nuova campagna bellica dall'ultimo livello raggiunto è necessario inserire una password che viene fornita solo ogni tre livelli.

HARDWARE

Mobile Warfare è distribuito su due floppy disk e funziona su un qualsiasi Amiga con almeno un mega e mezzo di memoria chip. E' perfettamente installabile su hard disk semplicemente copiando i files del primo e del secondo dischetto in una directory qualunque del disco fisso e non presenta alcun problema di compatibilità con i sistemi più evoluti.

Presentazione
Grafica
Sonoro
Giocabilità
Longevità

TOTALE • TOTALE • TOTALE

70

TOTALE • TOTALE • TOTALE

FOUNDATION

Civilization e The Settlers iniziavano a risentire degli inevitabili acciacchi dovuti all'età e così il buon Paul Burkey ha pensato bene di concepire la sua strepitosa creatura. Vediamo com'è andata...



Jason Hayman, autore del lunghissimo racconto (25 kappa di testo) che funge da prologo al gioco, è probabilmente un genio incompreso della letteratura al quale Paul Burkey ha voluto concedere un'occasione di riscatto. Ed è così che nasce questa originalissima trama, pensata e "disegnata" fin nei minimi particolari, che narra di un vecchio uomo dedito alla scrittura che chiama a sé una serie di persone alle quali offre, previa sottoscrizione di un contratto, una vacanza in un mondo fantastico nel quale realizzare le proprie aspirazioni. Il primo di questi uomini è Leonardo Da Vinci, con le sue idee e invenzioni, il secondo è Alessandro Magno, con le sue mire belliche ed espansionistiche, il terzo è Albert Einstein, con le sue scoperte, e

l'ultimo è un perfetto sconosciuto di nome Paul, un ragazzo disoccupato con l'hobby della programmazione di videogiochi e con tanta fantasia. Subito dopo aver accettato la vacanza, ognuno di loro si ritrova chiuso in una stanza buia: ma come da copione non passa molto prima che una luce intensissima l'investa, per poi scagliarli all'interno di un magnifico e vasto paesaggio costituito da un'infinità di isole e isolette in cui la gente lavora la terra e vive in preistorici edifici di pietra. Sulla pala di un mulino una piccola incisione, forse fatta dalla mano di un bambino, ci avverte che siamo giunti nella terra di Foundation. Installato correttamente il gioco, ci troveremo davanti una versione AGA, una RTG (per i fortunati possessori di schede grafiche) e a un programma di preferenze che è quanto di più completo e facile da



L'introduzione animata inizierà proprio con questo mulino e col sole che, alzandosi nel cielo, andrà a illuminare il logo del gioco.



Gli anni passano, l'uomo inventa nuovi mezzi di trasporto, mentre il motore grafico di Foundation gestisce egregiamente le ombre anche mentre si scrolla lo schermo.

In Foundation il tempo scorre inesorabile e non ci si può mai riposare... nemmeno di notte!

Solo tre delle numerose schermate (oltre 80) che precederanno o seguiranno le missioni di gioco illustrandoci il tipo di terreno e le condizioni meteorologiche del posto.



L'accuratezza grafica si ridimensiona notevolmente con schermi in bassa risoluzione, e per scoprire le altre aree saremo costretti a perdere tempo scrollando col mouse...



utilizzare si sia mai visto finora su Amiga: i parametri modificabili saranno quelli relativi alla grafica (si potrà scegliere il set grafico appropriato a seconda del proprio hardware, oltre ai tipi di schermo da usare nel gioco), al linguaggio (per ora solo inglese e tedesco, ma altre lingue verranno distribuite attraverso update periodici), al sonoro (AHI, frequenza, numero di canali da usare), al CD-Rom (device da utilizzare), all'introduzione animata (formato, qualità), alla memoria (livelli di cache per la grafica ed il sonoro) e all'installazione; sarà inoltre possibile utilizzare degli effetti sonori personalizzati oppure visualizzare i tanto pubblicizzati "mugshots" (i volti digitalizzati degli utenti che verranno associati a ogni singolo personaggio del



Un esempio di gioco in periodo invernale con schermo in bassa risoluzione...



...e questa invece è l'estate nello splendore dell'alta risoluzione!



gioco). Benché gli obiettivi delle varie missioni saranno molteplici e sempre differenti (molte volte saremo chiamati ad attaccare e sconfiggere il nemico, altre volte dovremo affrontare delle missioni di salvataggio, ecc.), lo scopo comune a prescindere dal territorio e dal periodo storico nel quale ci troviamo sarà quello di costruire un villaggio, allenare alla guerra un certo numero di soldati, sviluppare nuove tecnologie ed espandersi territorialmente (d'altronde credo che ormai conosciate bene questo genere di gioco). Con l'avanzare degli anni sarà addirittura possibile cambiare periodo storico; conseguentemente muteranno gli usi e i costumi dei nuovi abitanti, oltre ovviamente ai materiali con cui costruire gli edifici (gli stregoni potranno addirittura creare gli edifici con la magia!). Ogni abitante avrà la propria faccia (il famoso mugshot) e le sue espressioni digitalizzate, sempre simpatiche e divertenti da

ascoltare. All'inizio sarà davvero difficile riuscire a comprendere tutti i simboli e tutte le iconcine da azionare per determinare un comportamento, ma un po' grazie all'esperienza, un po' grazie al nuovo manuale aggiornato distribuito solo in questi giorni presso il sito web di supporto a Foundation, riusciremo a cavarcela capendo come costruire le strutture e soprattutto come ottenere i materiali, il cibo e tutto ciò che possa servire a far sopravvivere e sviluppare le nostre colonie. La piccola mappa in cima alla barra di

controllo laterale ci terrà aggiornati su tutto il territorio esplorato e sulle eventuali costruzioni presenti (clickandoci sopra col tasto destro del mouse la mappa si espanderà): la finestrella in questione racchiude dei bottoncini che ci permetteranno di settare la velocità di gioco, di controllare se ci sono importanti messaggi da leggere, di verificare se qualche nuova invenzione è stata ultimata o di cercare spazi vuoti dove installare degli edifici. La barra

in fondo allo schermo mostrerà invece le risorse in nostro possesso, mentre lo schermo di gioco ci mostrerà l'azione vera e propria e sarà possibile scorrere la visuale col mouse o con la tastiera per visualizzare nuove zone: in ogni momento lo schermo sarà ridimensionabile con gli appositi tasti "+" e "-". Per il resto sarà possibile

associare a uno dei tasti funzione una particolare zona del paesaggio fin lì esplorato, in modo tale da poterlo richiamare velocemente. Vi evito tutta la descrizione delle unità, delle costruzioni e dei beni prodotti nelle varie fabbriche da voi installate, anche perché il manuale è stato scritto proprio per essere letto (e poi comunque imparerete molto con l'esperienza). Vi ricordo solo alcune delle caratteristiche principali che ho avuto modo di notare in questo quasi-capolavoro (che comunque potrebbe diventare un capolavoro a tutti gli effetti con i prossimi update): 40 missioni, database con 10 milioni di nomi e 1000 volti scannerizzati, multitasking perfettamente funzionante, possibilità di usare pressoché tutti i tipi di risoluzione da 320x200 a 800x600, numerose strategie di guerra, missioni personalizzabili. Tante altre sono invece le caratteristiche dichiarate e non ancora realizzate, ma il supporto per Foundation è stato fino ad ora immenso e quasi tutti i giorni Paul Burkey sta aggiungendo qualcosa di nuovo e contemporaneamente correggendo i vari difetti purtroppo presenti. Secondo me tra tre/quattro mesi sarà necessario scrivere un'altra recensione... ;)

Massimo "MAXIME" Marino



Tramite questo comodo menu sarà possibile personalizzare le proprie missioni scegliendo la mappa, il terreno, l'obiettivo, le risorse, la difficoltà e tanto altro ancora (non appena usciranno i prossimi update).

A1200



Nel decidere la più giusta valutazione per un gioco come questo, incredibilmente sorprendente per certi versi e assolutamente scoraggiante per altri, ho avuto un vero e proprio scambio di opinioni con alcuni colleghi di Amiga Format e di CU Amiga, per poi scoprire che nessuno dei tre era d'accordo con gli altri e che solo i lettori, analizzando i vari punti di vista in relazione ai propri gusti personali, avrebbero potuto fare la scelta giusta (magari provando anche il demo giocabile che vi abbiamo proposto su un Silver Disk di alcuni mesi fa). Foundation, benché superassi il vecchio The Settlers grazie a idee e innovazioni a quel tempo impensabili e impossibili (almeno su Amiga), a dettagli straordinariamente ricchi e a una varietà di gioco immensa e potenzialmente infinita grazie ai van update e mission-pack, di contro è un prodotto pieni di piccoli difetti (la difficoltà nel risolvere determinate situazioni è a volte scoraggiante) e di vere e proprie mancanze (le animazioni sono pochissime, il manuale è incompleto) dovuti forse alla fretta di finire il gioco entro il tempo stabilito,

che fanno scendere sensibilmente i valori relativi alla presentazione ed alla giocabilità. A dimostrazione di tutto questo c'è da dire che al momento della recensione sul sito web di supporto di Foundation (<http://burkey.home.ml.org/>) sono stati già rilasciati ben 13 update che vanno a fixare una serie di problemi e ad aggiungere alcune delle caratteristiche mancanti (ma non ancora il supporto TCP/IP di cui tanto si era parlato). E stata addirittura rilasciata una nuova versione del manuale. Comunque, meglio tardi che mai: nei prossimi mesi ci saranno nuovi update che introdurranno lo split-screen, il TCP/IP, nuove animazioni e un miglior bilanciamento della giocabilità (magari un giorno Foundation riceverà anche un nuovo voto). La grafica è curatissima (in alta risoluzione è splendida e permette di tenere sotto controllo immense zone del paesaggio), il sonoro è perfetto nelle digitalizzazioni ed è denso di atmosfera nelle tracce audio suonate direttamente da CD. La longevità è buona se si riescono a superare le difficoltà iniziali ed è infinita se si pensa alle 40 missioni già presenti e alla struttura di gioco espandibile in tutto e per tutto con nuove missioni, nuovi sample e nuova grafica.

HARDWARE

Foundation è capace di adattarsi a qualunque tipo di configurazione a partire da un A1200 di base (68020, AGA, 2 mega di chip ram), benché sia stato programmato per girare ottimamente su un 68030. Un apposito programma interno per la gestione della cache permette di ridurre l'accesso al disco (CD-Rom o hard disk che sia), ma è comunque consigliata un bel po' di fast ram per estirpare il problema alla radice. L'installazione è semplicissima e consente di decidere quanta roba installare su hard disk (da 0 a 113 mega), mentre la compatibilità con tutte le schede grafiche è garantita dalla versione RTG del gioco, che necessita di un processore veloce e di almeno 8 mega di fast ram. Per usare schermi ad alta risoluzione sono consigliabili 4 mega di chip ram.

Presentazione

Grafica

Sonoro

Giocabilità

Longevità

TOTALE • TOTALE • TOTALE

90

TOTALE • TOTALE • TOTALE

Come promesso lo scorso mese, ecco una breve carrellata panoramica su tutte le novità in fatto di periferiche hardware "giocose" che ci aspettano nei prossimi mesi, direttamente da Atlanta.

Buone vacanze!

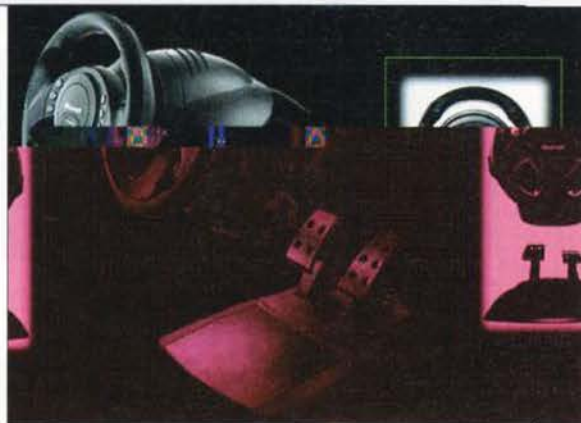
Jacopo Prisco

MICROSOFT

La Microsoft presentava tre prodotti, tutti piuttosto interessanti: il Force Feedback Wheel rappresenta forse il miglior volante con force feedback che abbia provato all'E3. Il dispositivo era mostrato assieme a Monster Tracks Madness

2, e tutti gli effetti erano straordinariamente convincenti. A differenza di altri modelli, inoltre, questo trasmette anche gli scossoni e le asperità della strada, essendo basato sul medesimo protocollo del Sidewinder Force Feedback Pro. In più, il suo look è a dir poco straordinario, e basta premere il tasto Force sul davanti per attivare e disattivare l'effetto: senza, si comporta come un egregio volante dalla presa sicura e dal feeling ergonomico, cosa che parecchi altri modelli non sanno fare. L'altra grande novità, anche se ve ne avevamo parlato già nei mesi addietro, è il Sidewinder Freestyle Pro, che potrebbe rivoluzionare il vostro modo di usare un gamepad; la sua forma è praticamen-

te quella del Sidewinder Pad portata all'estremo, ma oltre a funzionare come un pad tradizionale, il Freestyle si può anche utilizzare impartendo i movimenti con l'intero oggetto. In pratica, per andare a destra girate il pad con le mani verso destra, per andare in basso lo ruotate verso il basso, e così via: come dei pazzi a muovere nel vuoto un pezzetto di plastica nera. Sembra assurdo, eppure funziona, e funziona benissimo: ho sempre creduto che un meccanismo del genere avrebbe sacrificato la precisione e invece riesco a fare delle pieghe di gran pregio con Microsoft Madness, il gioco con cui era presentato il Freestyle. Probabilmente richiede un minimo di abitudine, ma io non vedo l'ora di averlo a casa. Terzo e ultimo prodotto erano un paio di casse acustiche appositamente sviluppate per i giocatori, di tipo USB, dalle dimensioni piuttosto ridotte, ma dall'ottimo suono e soprattutto dall'eccezionale look.



La Microsoft potrà anche stare poco simpatica a qualcuno, ma senza dubbio quando vuole entrare in un determinato settore lascia poco spazio alla concorrenza: il volante arriverà ad ottobre, così come le casse, mentre il pad dovrebbe essere disponibile verso fine settembre.



SAITEK

La Saitek era già apparsa su queste pagine con un paio di ottimi prodotti, che mi avevano impressionato soprattutto per l'incredibile qualità costruttiva associata a un'estetica fuori parametro e a un prezzo molto accattivante. La società inglese ha presentato all'E3 3 novità importanti, che sembrano tutte destinate all'eccellenza, almeno in linea teorica. Il volante R4 Racing Wheel verrà proposto in due versioni: con force feedback e senza. Quella dotata degli effetti di forza strutterà la tecnologia Microsoft; dopo il volante della stessa Microsoft, l'R4 mi è sembrato il più bello, sia per l'estetica sia per la funzionalità. L'unica pecca sembra la scarsa dotazione di tasti, solo due, ma sono presenti le alette dietro il volante e la leva del cambio, oltre a una pedaliera solida e ottimamente strutturata. L'R4 arriverà verso fine anno e sarà persino prodotto nelle doppie versioni per guida a destra e sinistra (sono pazzi questi Inglesi). Il mio personale premio "arte Moderna all'E3" va però al Cyborg 3D Pad, che sembra un'arma Klingon più che un gamepad: va impugnato con entrambe le mani nella posizione tipica dei legnetti da raddomante, ed è talmente bello che merita come minimo un posto d'onore sulla scrivania. Incorpora una croce direzionale digitale e un mini-joystick analogico,

10 tasti di fuoco, una throttle e un'impugnatura ergonomica in gomma. Il software allegato permette di programmarlo a piacimento, anche scegliendo tra tre configurazioni di base per i giochi di guida, gli arcade e i simulatori di volo. Arriverà tra un paio di mesi e sarà disponibile anche in versione USB. Concludiamo con il suo



gemello, il Cyborg 3D Stick, anch'esso un piccolo capolavoro di design: completamente adattabile a qualsiasi tipo di mano, destra o sinistra, grande o piccola, questo joystick multifunzione comprende un hat switch a 8 direzioni, 4 tasti programmabili sulla base, 2 tasti shift e 4 tasti di fuoco sulla leva. E' anch'esso disponibile in versione USB e include anche la rotazione circolare della leva, cosa che lo rende particolarmente adatto ai simulatori di volo.

CH PRODUCTS

La CH ha lanciato sul mercato, nel 1996, il primo joystick dotato di Force Feedback o ora lo rinnova: il glorioso Force FX riceve nuova linfa, e rimane una piccola pietra miliare nella sto-

ria delle periferiche da gioco. Le novità più propriamente dette riguardano invece i due GameStick e GameStick 14: si tratta di due prodotti piuttosto tradizionali, ma ricchi di fun-

zionalità e offerti a prezzi senza dubbio accattivanti; adattabili a qualsiasi tipo di mano, comprendono 14 differenti funzioni e tanti tasti quanti ve ne potranno mai servire.



CREATIVE LABS/CAMBRIDGEWORK



NEW

(Environmental Audio Extensions). Per avere tutto questo dovremo aspettare la **SoundBlaster Live!**, che sarà in sostanza una awe-64 dotata del chip EMU, e quindi ancora perfettamente compatibile con i vecchi giochi DOS e Windows.

Naturalmente, Creative indica nella CambridgeWorks la soluzione migliore in fatto di impianti da affiancare a questa scheda: proprio per lanciare la **SoundBlaster Live**, Cambridge propone due nuovi, fantastici impianti multi-diffusore: il primo è il **PCWorks Four Point Surround**, un sistema derivato dal già noto, e ottimo, **PC Works**, ma con due diffusori supplementari; il secondo è invece il **Desktop Theater 5.1**, e rappresenta la soluzione finale per il vero audiofilo. Praticamente è un impianto che supera in qualità e resa sonora parecchi dei sistemi Home presenti sul mercato, per rendere la vostra esperienza multimediale qualcosa di indimenticabile. Siamo molto ansiosi di provare tutto quanto...

La Creative sta probabilmente per ridisegnare lo standard del settore audio con la sua nuova **SoundBlaster**, dotata di audio posizionale 3D e "vero" Surround. La tecnologia che sta alla sua

base viene definita **Environmental Audio** e si basa su un processore **EMU10K1** prodotto dalla **E-mu Systems**; si tratta di uno dei più avanzati chip DSP al mondo, capace di oltre 1.000 MIPS e dotato di più di 2 milioni di

transistor. Grazie a questo chip, e utilizzando impianti da quattro diffusori o più, si potranno sentire suoni più naturali, con un audio di qualità digitale superiore a quello di molti sistemi Hi-Fi e Home Theatre, in pieno 3D. I protocolli saranno quelli del **DirectSound 3D** e quello, proprietario, delle **EAX**

MAD CATZ

La Mad Catz entra di prepotenza nel settore PC una linea parecchio diversificata di prodotti, che comprende persino una scheda **Voodoo2**, la **Witch Doctor Voodoo**. Per quanto concerne i dispositivi di controllo, si segnalano invece il **Panther XL** e il **Leopard**: la loro forma è simile, ma si differenziano per la presenza di una curiosa trackball nel Panther, cosa che rende questo modello adatto ai giochi che richiedono spostamenti su tutti gli assi e un frequente uso dello strafe (*Unreal*, *Quake 2*, *Jedi Knight* e via discorrendo). In totale questi "felini" contano ben 17 tasti di fuoco, una throttle e una efficace ergonomia che permette di non affaticare le mani durante il gioco. Tra gli altri prodotti Mad Catz abbiamo anche l'**Ultimate PC Controller**, identico al pad della PlayStation, e il **Puma GT**, la versione PC del già noto volante Mad Catz, sempre per PlayStation.



ERRATA CORRIGE!

Nello scorso numero, per un errore di impaginazione, è stato assegnato un voto in meno alla scheda **STB Black Magic 3D 12MB**, che ha infatti ricevuto 9 e non 10 come merita, e come meritano tutte le

Voodoo2. Ce ne scusiamo con il produttore, il distributore e i lettori. Cose che capitano quando si pensa al mare e alle spiagge...



Environmental Audio™
by CREATIVE®

PROLOGO

PROLOGO

Spumeggianti amici di questa simpatica rubricina, come va? Immagino molto bene, visto che questa volta di sicuro sarete sotto l'ombrello (sopra comunque si sta scomodi, datemi retta) a chiedervi cosa ci faccia il Talent Scout sul numero di agosto. Boh, non lo so, però io di aspettare fino a settembre sinceramente non avevo voglia, tanto meno il Paolone, che comunque ultimamente è guidato da un'entità extraterrestre di cui ancora ignoro le intenzioni. Ciò nonostante, buona lettura e attenzione a non scottarvi.

HOME by RamJam (Amiga)



Inutile che fate quelle facce un po' così, di quelli che sono stati a Genova (non fateci caso, deve essere il caldo): avete letto proprio bene, stiamo per parlare dell'ultima produzione dei RamJam, di cui si erano perse le tracce da tempo. Home è una classicissima intro, che di nuovo ha poco e niente, ma di cui comunque vale la pena scrivere un paio di righe (scherzo), se no poi mi dicono che faccio sempre le preferenze per i Darkage (mica è colpa mia se sfornano demo e intro come pizzelette catarì). Comunque questa 40k è "na delizia" ripiena di roteazioni, deformazioni e anche di bei toroidi "phongosi" che schizzano sullo schermo a velocità impensabili. Peccato solo per la risoluzione 2x2 dei pixel, che sta incominciando proprio a stancare. Bellissimo anche il tunnel che, deformatosi, si prende anche la briga di spostarsi in tutte le direzioni con una fluidità davvero notevole. Bella voi, ma la prossima volta qualcosa di un po' più originale, ok?

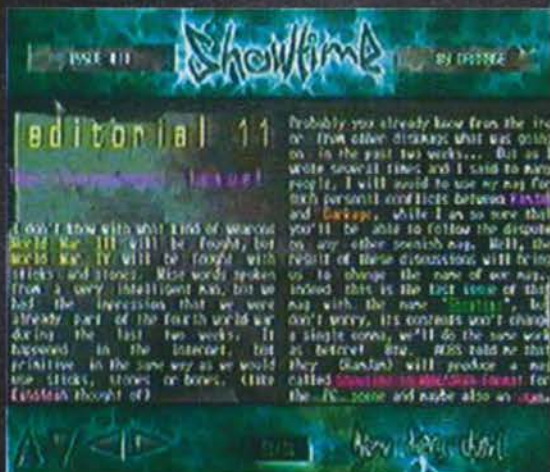
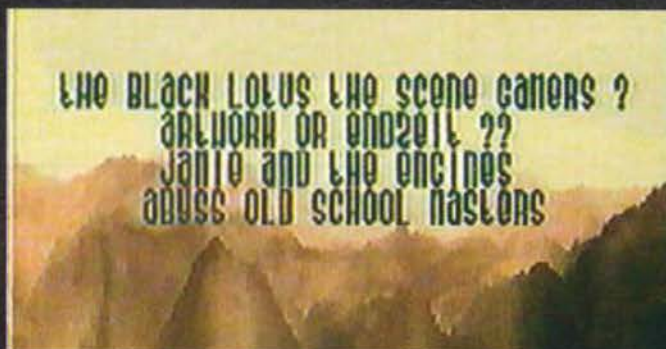
UNAUTHORIZED LANDS by Nah-Kolor (Amiga)

Miiii, i Nah-Kolor! All'arrembaggio! Gonfiamoli di botte! Ehm, scusate, mi ero fatto prendere dalla foga. Comunque, idiozie a parte, non posso che complimentarmi con i magnifici ometti del gruppo in questione per l'ottimo lavoro svolto: Unauthorized Lands è davvero un bel demo pieno di effettoni che ti fanno felice lo 060, per non parlare della musica stile Prodigy che tanto piace alle mia casse e un po' meno ai miei vicini di casa (ma forse questo l'avevo già scritto). Peccato solo per alcuni particolari. Partiamo dal tunnel iniziale, quello dove scorrono i credits tanto per intenderci: ok, bella trovata, però non mi sarei certo offeso se fosse stato un po' più fluido. Comunque a compensare questo problemino troviamo un gran bel voxel (ebbastaaa!!!) il cui movimento sembra addirittura sincronizzato con quello del cielo. Comunque niente di paragonabile al momento in cui la scena si blocca e compare sullo schermo nientemeno che un bel poligonazzo trasparente in phong. Come dite? Ne avete visti almeno due miliardi di uguali? Secondo me vi sbagliate e poi dovete sapere che nel finale c'è anche un pescione animato in motion-blur! No dai, non andate via... Ecco, lo sapevo, il pesce proprio non lo digeriscono i miei lettori. Comunque ragazzi nakolorati non prendetevela, la questione è sempre quella, fate merenda con Girella, che fa bene ai capelli, alla pelle e anche alle idee, che ormai sembrano davvero scarseggiare. Nota polemica ON: è meno male che al mondo ci sono ancora persone come i Mellow Chips/TRS, se no stavamo ancora qua a rimbecillirci davanti all'ennesimo poligono semiriflettente... Nota polemica OFF.



SHOWTIME 11 by Darkage (Amiga)

Certo amici! Showtime 11, il diskmag dalle infinite situazioni! Certo, mica come gli altri, che li leggi una volta e poi te li dimentichi! Certo, perché Showtime 11 piace ai bambini, ma anche ai grandi! Certo! Sbam! Perdonatemi, mi sono lasciato prendere la mano dalla sindrome del venditore di console farlocche (non so se avete mai avuto occasione di beccarvi il mitico Roberto su qualche TV locale, mentre reclamizza dei NES "carozzati" da Megadrive, descrivendoli come il top del divertimento videoludico)... Però quest'ultimo numero di Showtime è sinceramente da applaudire, con la sua intro che poi è una demo, con la sua gallery tutta matta e soprattutto con i suoi articoli sempre attenti alle ultime tendenze della scena. In particolare la demo è davvero fuori di testa, con poligoni che "morfano" allegramente, immagini



d'intermezzo tanto belle da mozzare il fiato e un paesaggio in voxel davvero dettagliato, anche se afflitto da una nebbia un po' troppo marcata. Anche qua non è che le idee si sprechino, però calcolando che si tratta di una produzione destinata ad accompagnare un diskmag, non possiamo risparmiarci complimenti ai Darkage (così anche questa volta diranno che sono di parte, ma tanto ormai ci sono abituato). Ci si vede.

CRUEL HUNT by Francesco Stefanacci (Windows)

L'idea non si può certo definire originale, visto che riprende pari pari uno dei primissimi coin-op mai apparsi nella storia: il famigerato "HUNT" (mi pare si chiamasse proprio così), ovvero quello in cui due tizi cubettiformi s'inseguivano per l'area di gioco e si sparavano vicendevolmente. Lo schema è dunque quanto di più semplicistico possa esistere, e l'editor con cui è stato realizzato è "la Fabbrica dei Giochi", premesse queste che non gettano di certo la miglior luce su questo giudicato prodotto. E così purtroppo è fino alla fine, visto che grafica e giocabilità non sono certo a livelli eccelsi. E' davvero lodevole la scelta d'introdurre elementi come torrette di fuoco, bombe "a Bomberman" e teletrasporti, ma il tutto si risolve necessariamente in poca cosa, trasformandosi in un divertimento piuttosto limitato e fine a se stesso. Se puoi, cura meglio l'aspetto grafico del gioco, ridisegnando meglio sprites e fondali e cerca di aggiungere qualche elemento in più per variare lo schema: una volta fatto ciò, potrebbe diventare un apprezzato giochillo freeware da mettere nelle collezioni su CD-ROM.



ART NOUVEAU by Darkage (Amiga)

Fuori un'intro da 40k, ecco che ne arriva un'altra bella fresca (mica tanto) da parte degli appena citati Darkage. Roba non eccessivamente tosta questa volta, ma del resto non ci si può sempre aspettare dei capolavori assoluti: in fondo anche i TBL ogni tanto hanno toppato o no? No? E vabbè, che sarà mai... Comunque se togliamo via quel poligono molto semplice a cui viene applicato un effetto indescrivibile quanto interessante, non rimane molto da dire. La musica è più che apprezzabile, su questo non ci piove e anche il tunnel che poi viene mappato sul cubo è notevole, ma come al solito il fattore originalità viaggia ad altitudini molto basse. Dai su, che lo so bene di che pasta siete fatti: per questo sono certo che la prossima volta non mi deluderete.



UN CIDD' PIENO DI ROBBA by Giuliano "Rauzer" Sclauzero.



Sinceramente, non so esattamente in quale categoria classificare il tuo Cd-Rom, visto che il contenuto spazia da moduli musicali XM ad animazioni grafiche in AVI passando per delle immagini statiche in formato JPEG. Probabilmente, meglio avresti fatto a indirizzare il tutto al talent-art, sicuramente uno spazio più consono per accogliere le tue creazioni. Il massimo che posso dirti io sulle tue JPEG, infatti, è che sono davvero carinissime e che mi piacerebbe tanto usarle come fondini per le mie pagine web, ma a parte questo non è che me ne intenda granché. In compenso, farò uno strappo alla regola auto-imposta di non parlare mai più di moduli qua dentro, e ti dirò che i tuoi XM sono fatti piuttosto bene, anche se dovresti rivedere un po' la parte ritmica in generale. Ti spiego... In certi punti, dovresti introdurre i fill-in della batteria, che mancano e si sente. So che il genere di certi brani propende con una certa naturalezza alla semplicità dei ritmi, ma così si sfiora pericolosamente la banalità. In particolare, dovresti mettere mano sul comportamento dei piatti, visto che la cassa mi sembra a posto.

NOTIZIONA TRISTE

Il Paolone è un bambino mesto: il mondo della musica piange oggi la scomparsa di uno dei gruppi-chiave della scena internazionale, quello che meglio di qualunque altro aveva raccolto le immortali lezioni dei Grandi del passato e che per due lunghi anni aveva imperversato nella Landa sperduta della Lomellina, raccogliendo consensi unanimi e feedback entusiastici da chiunque fosse interpellato. Ebbene sì, i Sex@pil si sono sciolti, non li sentirete mai più interpretare le bellissime pagine che avevano scritto, anzi, che dico, vergato a fuoco nella Storia Della Musica, e non potrete più accorrere numerosi ai loro concerti come fu in passato, quando quelle venti persone davanti al palco rappresentarono la punta massima del loro incalcolabile successo (mettetevi lì voi, a fare i calcoli con le frazioni infinitesimali!). Resterà, probabilmente per qualche tempo ancora, la pagina su Internet, all'indirizzo <http://www.besser.it/sex@pil>, dopodiché, l'oblio che ingurgita tutto ciò su cui passa, calerà inesorabile anche su di loro. Max, Harlock, Ramirez, Paolone e Filo saluuuuutano e rimandano ognuno a qualcos'altro (ok ragazzi, per l'ultima volta, sotto con il lancio degli ortaggi marci! NdTMB).



L'ANGOLO DELLO SFIGATO

Questo spazietto è davvero immancabile. La mia domanda è: "ma perché prima di spedirmi qualcosa, non la testate su almeno tre computer diversi in modo che se ci fossero dei problemi li si possano risolvere prima?". Questa volta è toccato a MoveUp di Tequila il triste destino di occupare questo spazietto, visto che il succitato disk magazine non ne ha proprio voluto sapere di funzionare né sul mio computer desktop (per la cronaca, un K6/200 con 64Mb di RAM, Windows98, schede video S3+Monster3D, scheda audio Awe64Gold - alla fine me la sono comprata, così non dovrei più avere problemi coi vostri file midi dotati di wavetable proprietaria...), né tantomeno sul mio P150MMX portatile con Windows 95, e io non ho purtroppo il tempo fisico di trovare un altro PC su cui tentare l'installazione (che comunque dubito possa portare a risultati migliori): provando a lanciare l'eseguibile MOVEUP01.EXE, ho ottenuto sempre e soltanto lo stesso errore, ovvero "non riesco a lanciare moveup", sia da DOS che da Windows, passando ovviamente per tutte le impostazioni possibili della scheda audio (no sound incluso). Sorry.

Infine, vorrei ricordare le sacre leggi del talent scout: 1) niente file binari ai nostri indirizzi email, chiedete prima il permesso (non come quel disgraziato che mi ha spedito un modulo di 900K con Hot-Mail, spezzettandolo in 40 file diversi! NdTMB) - 2) niente desktop themes, moduli musicali o livelli aggiuntivi per questo o quel gioco al talent scout: è tutta roba che va inviata all'attenzione di Stefano Silvestri per la rubrica "e-mail" del "Silver Disk" (vedere le pagine in questione per ulteriori informazioni) - 3) indicate chiaramente sulla busta il destinatario della lettera: "Talent Scout PC" o "Talent Scout Amiga", "Talent Art", ecc. - 4) qualsiasi file inviato erroneamente alla persona sbagliata, sarà da quest'ultima immediatamente incenerito, e le sue ceneri sparse tra i flutti del fiume Po. Siete avvisati.

EPILOGO

Ora, se io avessi un po' di soldi me ne andrei bello bello all'Assembly su in Finlandia e magari passerei pure per l'Inghilterra a salutare quel mentecatto del Raffo. Solo che nooooo ce la faccio e per questo non riuscirò neppure a comprarmi una PowerUp come premio di consolazione. Sono triste nonché mesto. Però vi saluto comunque tutti augurandovi buone vacanze... No, tutti no, perché le iene non perdono tanto facilmente e qualcuno deve ancora farmi le sue scuse. Gli altri invece si divertano pure e non dimentichino di spedirci una cartolina, ok? TMB "Iena furiosa" e Paolone "PA-PE-PEE..."

NATIONAL ARCHAEOLOGY

LA PRIMA RIVISTA NAZIONALE PER I VERI AVVENTURIERI VIDEOGIOCATORI

"Quando fai sport, ci sono momenti in cui ti giochi il lavoro di anni. E' per questi momenti che giochi..."

Il pensiero di Albertini e Di Biagio, a pochi minuti di distanza, deve essere stato rivolto nella medesima direzione, un'ora fa. Eppure non è entrata.

Come sempre, o meglio come negli ultimi otto anni, il destino ha voluto segnalare con un solco profondo la sua presenza sul sentiero della nostra Nazionale. Il National invece se la cava bene ed è ancora qua, questo mese in formato di ridotto a causa del caldo che - cosa volete farci - da un certo fastidio anche a lui.

Ma venendo meno alle ciance da cui mi lascio trasportare in maniera del tutto avviluppante, porgo il saluto con tanto di complimento a un giovane avventuriero che, pregno delle dottrine acquisite in accademia, è riuscito nell'intento di scovare il mio indirizzo e recapitare una cartolina; debbo altresì tirare energicamente le orecchie a tutti coloro i quali perseverano

nello spedire messaggi privi di mittente: il cestino è la soluzione più ovvia, quindi aspettatevi tutto fuorché una risposta. Poi c'è una lettrice accanita, a cui chiedo di essere più specifica riguardo all'avventura che la tiene bloccata: oltre alle circostanze e agli oggetti mi servirebbe in effetti qualche info maggiore circa il titolo stesso che dichiaro di non conoscere affatto. Riguardo invece al reader UHS, devi in effetti installarlo prima di utilizzarlo, altrimenti ciccia. E' però venuto il momento anche di Matteo Palumbo che ha confezionato un piccolo aiuto per Blade Runner, avventura già passata al setaccio dell'Accademia, mentre un appello accorato va a quanti insistono a chiedere magagne relative al bossettiano Roland Garros 98 o a PC Calcio 6.0: non appena avrò qualcosa per le mani non tarderò a mettervi al corrente. Ora, frettolosamente, chiudo, un po' per lo spazio che non voglio saturare, un po' perché sono decisamente imbruttito. Ma il croupier in cui è incocciato a suo tempo il Barone coglierebbe probabilmente l'occasione per rettificare: Abbrutit, messieur...

Massimo "Life is Sport" Svanoni

Facciamo così, questo mese ve lo concedo; potete anche evitare di spalmare pletore di codici, vagonate di solle e lerci richieste (obbligatoriamente pregne di oggetti da bisacca e circostante con tanto di nomi, anche se, in assenza di racconti di esotiche avventure estive rischiano l'estinzione) in uno dei postacci che fanno fondo al paragrafo. Siete altresì invitati a insozzare le suddette caselle con le cartoline più trasecolanti che riuscite a ponderare; saranno di immenso aiuto per il recupero morale del Barone di ritorno dalle sue debellanti vacanze e le rimanenti andranno a sostituire l'intonaco della sala comp, tragicamente spirante gli ultimi... OH, NON DISTRAETEVI, ZOTICONI! CHE LA BIONDA IN TOPLESS QUALCHE SDRAIO PIU' IN LA STA GUARDANDO PROPRIO VOI!!! Xenia Edizioni - TGM Tips&Hots Casella Postale 853 - 20128 Milano, senza scordare la vecchia Xam@digibank.it (a cui fa sempre piacere ricevere visite) e xamxol@galactica.it (vittima delle questioni da periodo adolescenziale), senza doppie!

APACHE LONGBOW 2 - AL BARONE FRULLANO LE PALE

Niente di scandaloso quello che ci propone il solito Alessio, ma è uno di quei piccoli d'occhi che fanno l'alta classe; si tratta in altre parole di scovare le citazioni nascoste all'interno dei crediti, un po' come restare sino all'ultimo a vedere i titoli di coda di un film demenziale per racimolare le ultime ridacchiate. Dattilografate IWANNASEE durante i crediti; le citazioni tanto amorevolmente cercate appariranno al termine degli stessi.

CHASM

Sempre dal regno dell'incredibile, che nello specifico assume le connotazioni di Salerno - sotto la

penna di Fabio Nicolao (nome che non mi giunge affatto nuovo) - ecco a voi i codici di Chasm, gioco che ha fatto impazzire... ehm, chi diammine avrà fatto impazzire? Il Bossetti, via; quando non si hanno personaggi a disposizione, il migliore riempitivo è sempre il barone. Dicevo, pigiate il tasto backspace (che è proprio quello sotto all'F12, vedete un po' come sono chiaro...) e inserite nella console che avrà fatto la sua apparizione: chojin - modalità dio; ma che sarà mai? ammo - ammò? Ehm, ammunizioni weapon - fagioli. Via che lo spaete: tutte le armi. Kill - i nemici che albergano nel livello in questione saluuuutano.

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES - LE BUDELLA DEL DELLA

Anche in questo caso si tratta prevalentemente di un assaggio, giusto per tenervi in caldo (a-hem) nell'attesa del Settembre a venire. Qualche livello:
Missione 2 - 4JJXB
Missione 3 - ZDD1T
Missione 4 - RFF1J

DARK EARTH - IL POZZO E IL PENDOLO (Mark da Velletri)

Riguardo al discorso della risposta celere, la colpa è poco mia, tanto delle poste statali e in piccola parte pure tua che devi tenere presente la data di chiusura che ho segnalato i mesi passati. Ma, sorvolando il sorvolabile, veniamo al dunque. Nella piazza del villaggio, dopo aver aperto la grata sopra al pozzo con la chiave che hai trovato nella stanza del papi (la serratura è a destra), scaglia all'interno l'esplosivo e scappate lontano per non essere travolto dall'esplosione (se Bagdaran non ha aggiunto l'olio al meccanismo non hai il tempo di scappare): al centro della piazza si

aprirà ora un grande squarcio. In effetti è proprio un passaggio e ti conviene procedere in questo modo, per utilizzarlo: prendi la scala che conduce alla casa di Rylshadar per trovare un'elica di metallo (è un pezzo che prima si trovava sopra al pozzo), torna ancora nella piazza e fai un giro fino a trovare il resto dell'elica; aggiungi il pezzo che manca, passa in modalità oscuro e utilizza l'improvvisato attrezzo per scendere, attraverso lo squarcio, sotto la città. Quanto a Myst, cerca di essere un tantino specifico: hai qualche idea su come proseguire, c'è qualcosa che non riesci a fare, tutto fa brodo purché scrivi. Ciao.

DIE BY THE SWORD - NE UCCIDE PIU' LA LINGUA CHE LA SPADA!

Mi pareva di averli già buttati giù da qualche parte, ma accetto la sequela di richieste come prova ulteriore del fatto che sono vecchio come il peccato e prendo al volo l'occasione che Fabio dalla rete mi porge per venire incontro agli sventurati spadaccini. Durante il gioco tenete premuto F1 e dattilografate:
peace : i nemici si estinguono
golrg : il personaggio si imbellisce tanto da risparmiarsi sulla palestra
btinyn : il personaggio si rimpicciolisce
mukor : god mode
dedly : arma mortale (VIA!)

DAGGERFALL - PUGNALATEVI

E adesso, direttamente dal regno dell'Impossibile, il mago ZurliT, sotto le mentite spoglie di Pier Luigi Pau (aiutato chiaramente dal fratello Giorgio) si invenat dal nulla un incantesimo che non potrà che far trasecolare tutti gli Elfi Scuri (bastardi dal primo all'ultimo;

scusate, a causa del RED e del personaggio che interpretò per un annetto - sino alla sua mai troppo festeggiata dipartita - la specie degli elfi mi è sempre venuta in odio; chiaramente la classe dei nani è ben altra cosa...) che si aggirano nell'Iliac Bay. Avete visto quella simpatica Daedric Dai-Katana nel negozio di fronte a casa (un giorno sarà mia! ndWayne) ma non avete una moneta? Nessun problema! Potete rubare impunemente qualsiasi cosa e da qualsiasi negozio. Semplicemente entrate nel posto e aspettate (loiter) fino a oltre l'ora di chiusura. Poi cliccate su uno scaffale, come fate quando volete comprare qualcosa. Prendete quello che volete, poi cliccate su Exit senza rimettere le cose al loro posto. Controllate pure: quello che avete preso è rimasto in mano vostra! Attenzione, funziona durante l'orario di chiusura del negozio! Veramente una bella mascalzonata, sporco Elfo Scuro!

LORDS OF MAGIC - MAGICABULA!

Come l'incredibile zia di Cenerentola riusciva a mettere insieme una carrozza da una zucca, ecco che Fabio dalla rete vi invita a fare altrettanto; beh, diciamo piuttosto qualcosa di simile. Durante il gioco premete CTRL+\ e poi inserite uno dei codici Marathon : all'unità selezionata vanno in omaggio 1000 punti movimento
Jackpot : 200 in oro, cristalli e birra
Hocuspocus : all'unità selezionata vanno in omaggio ben 1000 mana e la conoscenza di tutte le magie
Puff : un drago e scusate se è poco.

LULA THE SEXY EMPIRE (Ale, vecchio maiale da Udine)

E bravo Ale; hai abboccato, eh? Come sostieni tu il gioco non è certo un capolavoro eppure facendo leva su ciò che occupa la mente di un uomo (almeno stando a quanto sostiene Freud), ha venduto. Bene, il problema che ti trovi ad affrontare è quello di un passivo mica da ridere e del fatto che non riesci a fatturare granché; ti manderei in cura dal Barone per una terapia a base di economia, ma la soluzione è un'altra; nonostante quello che sostiene il manuale, prova a produrre film da 10 minuti con apparecchiature mediocri e attori inutili, regolando il prezzo anche su livelli altucci. Vedrai che di questo passo farai soldi a palate e potrai chiaramente sdebitarti presso il sottoscritto con un jet personale che consenta di portare le mie chiappe in reda nel giro di qualche minuto.

MAGIC: THE GATHERING

Il trucco è in realtà piuttosto insulso, ma non c'era nulla di più allettante; del resto anche in questo caso ho smarrito il nome del tapino che non si vedrà rispondere a puntino... Quando stai per iniziare un duello clicca col destro sul pannello cointoss e potrai decidere chi inizia.

MONKEY 3 - LA SCHIUMA DA BARBA (Stefano Broli da Roma)

"Ciricciao" un'ostrega, c'è poco da arrabbiarsi se non si legge a puntino la solla! Hai letto bene cosa devi fare non appena inizia la quarta parte? Raccogliere una bottiglia in riva; bene, quella è la schiuma da barba ed è su quella che devi far lavorare i denti per recuperare il tappo. Se ho usato la parola "barattolo" era per cambiare un filo i termini, comunque mi pare strano che tu non l'abbia nemmeno vista nell'inventario. Se non la trovi dove indicato, si tratta evidentemente di un baco (sia chiaro ce n'è sta parlando della versione Mega Monkey, l'altra è di una tale semplicità che non la considero neppure).

MOTORHEAD

Non ricordo il nome del richiedente né tantomeno la motivazione personale, quindi non posso fare aneddotica e mi vedo costretto a partire in batta con la sostanza. Sostanzialmente si tratta di attivare tre differenti modalità, su cui ora mi andrò a adilungare. Supercars-mode: nelle opzioni personali inserite il nome "Supercars" e il team "Grem"; la telecamera riprenderà adesso le corse dall'alto con vostra somma gioia e godimento. Mega-springs-mode: nelle opzioni personali inserite il nome "Demon" e il team "Grem". La macchina sarà equipaggiata con delle sospensioni molto particolari... Se invece nelle solite opzioni personali inserite il nome "g-ride" e il team "West", audirete una musica decisamente funky Moon gravity: nelle opzioni personali inserite il nome "Buzz Aldring-ride" e il team "NASA". Un piccolo passo per l'uomo, un grande salto per la tua macchina. E saluti.

Rebel Assault 2 (S.B. da E-Mailandia, Bologna)

Complimenti per la città, intanto (lo so che non l'hai fatta tu, ma potresti anche essere il figlio del sindaco...), dato che, da quel poco che ho avuto modo di vedere durante il periodo fiera non è affatto male; un bel centro storico, una stupenda zona collinare, teatro delle serate brave dei giovani rampolli toscani e una cucina che non ho neppure il coraggio di ricordare (ingrasserei di una decina di chili, portandomi dalle parti del Duspai). Al di là delle facezie, ciò che più conta sono i codici che hai richiesto e che, or ora ti vado a elencare: Livello Beginner: 2- JABBA; 3- ENDOR; 4- LACHTON; 5- BORSK; 6- KROYSIES; 7- AURIL; 8- KAMPL; 9- FERRIER; 10- GALIA; 11- DENARII; 12- SADOW; 13- ANDERON; 14- ALEMAA; 15- CATHAR; Finale-DOMINIS.

Livello Novice: 2- EWOKS; 3- CHEWIE; 4- DANKIN; 5- NOGHRI; 6- CHAMMA; 7- BOGGA; 8- INCOM; 9- KOTHLIS; 10- KRATH; 11- SIOSK; 12- ADEGAN; 13- AMANOVA; 14- AMBRIA; 15- SYLVAR; Finale-MIRALUKA.

Livello Standard: 2- BANTHA; 3- KATANA; 4- DENGAR; 5- PELLAEON; 6- ITHULL; 7- STENNESS; 8- MYRKR; 9- CHURBA; 10- ARTOO; 11- SATAL; 12- LOBUE (e lo toro?); 13- DENEBA; 14- STURM; 15- CRADO; Finale-CARRACK.

Livello Expert: 2- ANAKIN; 3- KENOBI; 4- FORTUNA; 5- MODON; 6- OMMIN; 7- REKKON; 8- SHAZSEN; 9- KIIRIUM; 10- GUNDARK; 11- DIANOVA; 12- ATUARRE; 13- ESSADA; 14- PAPLOO; 15- NASHTAH; Finale-PESTAGE.

Livello Custom: 2- WOOKIE; 3- DROID; 4- RODIAN; 5- BPFASSH; 6- KSHYY; 7- TORVE; 8- SLUISSI; 9- PALANHI; 10- DROKKO; 11- NATTH; 12- SABACC; 13- ANDUR; 14- ARKANIA; 15- DIATH; Finale-DREBO.

E' assolutamente chiaro che al cosa non finisce qua, dal momento che abbiamo anche qualcosa di più illegale; durante il gioco premi ALT+V e digita LETGO per attivare il Force Mode. Premi quindi ESC per tornare al gioco e digita: +/- : aumenta/diminuisce il danno; ALT+E: vita extra; ALT+L: vite infinite. Quando sei in Force Mode premi ALT+V e digita ISNOTRY per attivare il Yoda Mode. Ora premi: ALT+J: salta il livello; ALT+P: gioca il computer; ALT+M: visualizza le scene d'intermezzo. Quando sei in Yoda Mode, premi ALT+V e digita JOINME per attivare il Dark Side Mode. Ora premi: ALT+S: super pilota con tutti i livelli completati; ALT+D: modo debug; ALT+C: salva una schermata.

RIPPER - L'INCUBO (Adriano Bizzoco da Faxas City, ossia Casamassima - BA)

Dal momento che il fax non è uno di quei mezzi che può perdersi per strada e vagabondare fino a data da destinarsi (some ha fatto un'incredibile lettera che era

addirittura indirizzata al MAO), debbo dedurre che sei un lettore dell'ultimo minuto, oppuramente che, in preda ad attacchi di schizofrenia secondi solo a quelli che colpiscono il Bossetti nelle fasi di gioco più concitate (si avverte che il misero è in temperatura quanto si alza, chiude la porta e, recuperata la posizione originale inizia a sbattere i piedi a terra e mandare fumo dal naso come un toro di razza), hai tagliuzzato con il tuo fido coltellone da cucina i numeri di TGM dell'ultima annata (oppure è solo un'allucinazione e io sto sognando). In ogni caso, la combo che devi inserire nel libro/cassaforte è 1-2-6-1-2-2, la formula che salterà fuori potrà poi essere inserita nella calcolatrice semplicemente usando quest'ultimo oggetto (lo farai in maniera del tutto automatica). Speriamo sia un caso...

RISING LAND - ARABI FENICI

Incredibile dictu! E' giunto un trucco da Faxas City, cosa che non accadeva dai tempi in cui l'Italia vinceva i mondiali! Lo scopritore - che in ragione della perseveranza e delle doti umane palesate nell'occasione è nominato star del mese - è nientepopodimeno che Alberto Ricca, un uomo al cui confronto anche la statua del David impallidisce (mica da ridere come complimento).

L'idea per avere qualche colone in più è la seguente: selezionando qualsiasi tipo di abilità si inizia il gioco, si costruisce una coltura e ci si spedisce un colone per farla funzionare. Quindi si creano degli agricoltori (utili in seguito) e, tramite gli arceri, si provvede a infilzare (?!?) la suddetta coltura appiccando in tal modo un fuocherello. A questo punto, selezionando gli agricoltori con tanta lungimiranza creati, si impartiscono i turni sulla coltura; ogni tre zucche (o cosa per esse), dovrebbe aggiungersi, all'interno della costruzione, un nuovo colono, luccicante di gabola. Mascalzoni 'sti contadini... Da segnalare che il trucco è stato provato sul demo, quindi non è detto che funzi sulla versione finale: un'altra prova del fatto che i demo sono sempre meglio delle versioni definitive (ehm, fondo...).

SHELLSHOCK

Un altro di quei titoli insulsi per i quali tuttavia qualcuno ci va a perdere della bile; e in questi casi che può fare un onesto professore d'accademia? Durante la missione, pigiate con forza il tasto ESC, quindi digitate sorridendo "ratty rat ratty"; usciranno pantegane a migliaia dal vostro computer, in compenso avrete l'invincibilità.

SWAT (Fabrizio de Luca, guaglione da Napoli)

Ok, siamo ad Agosto, che caldo fa adesso da quelle parti; ehi, no, non così, asciugati o insozzerei le pagine del National (esiste forse un peccato peggiore?!). Va bene, poliziotto speciale dei miei stivali, veniamo al dilemma; nella prima chiamata, sei

all'esterno della casa di Lucy e ti scontri con un cancelletto apparentemente impossibile da aprire; tutto quello che ti manca è in effetti il comando esatto da impartire ai tuoi compagni: "Ram one-two corner", null'altro. Quanto ai file mpeg che non riesci a visualizzare (tra cui il pesce d'Aprile di Max, che personalmente ho ritenuto un filo povero di ritmo), probabilmente la magagna sta nel QuickTime, prova a installare qualcos'altro. Salutammo.

TERMINATOR FUTURE SHOCK

Questo mi era stato chiesto il mese scorso e dato che sono un buono certe cose non le dimentico, laonde percuì, a te oscuro lettore. Premi ALT e # contemporaneamente (oppure ALT e \) e quindi invio. Ora enumera: BANDAID - Forza e protezione FIREPOWER - Tutte le armi ICANTSEE - Visuale dello schermo NEXTMISSION - Va alla missione successiva SUPERUZI - Super Uzi con proiettili TURBO - Turbo WHOAMI - Mostra locazioni

UFO: Enemy Unknown (Nicola Callegher s.Donà di Piave - VE)

Ti dirò una cosa, caro il mio Nicola, ma che resti tra noi. Io personalmente non ho mai visto alcun Pastore in reda e la cosa è anche abbastanza giustificata dal fatto che il suddetto è una costola dei Bovas che, facendo leva su una delle peggiori malattie che affliggono il videogiocatore medio (quella della corsa all'upgrade), ha ottenuto fama e riconoscimenti al di là di ogni previsione. Al che se lo nomini dinanzi a un redattore regolare la risposta che ti puoi aspettare è il nulla più completo oppure una ringhiata tipo quella che il Bossetti è solito riservare ai bimbini rompicatole.

Tornando alla questione preminente, nella directory di ogni partita salvata c'è un file chiamato 'liglob.dat' che contiene l'ammontare del denaro del gioco salvato. Copiandolo in un posto sicuro quando hai molti soldi e sostituendolo a quello originale in una partita con poco denaro liquido, avrai sempre un conto in banca fuori parametro (per lo meno nei limiti dei tuoi successi precedenti). E saluuuuto.

WOODRUFF - (TAXI e CRI da Faxas City)

Pork, avevo fatto un merging dei vostri nomi con un risultato a dir poco politico che mi aveva fatto sobbalzare di un metro buono dalla poltrona. Ahem, le FBS PAGES sono giusto un filo obsolete, siete lettori accaniti, immagino.

In ogni caso per ottenere la formula dell'Intuizione tornate alla piattaforma del ventilatore, usate la levitazione sulle pale e arriverete sull'eliporto dell'appartamento della Puh-Let; ora non vi resta che inserire il guscio di lumaca (trovato dal maestro orientale, nella costruzione accanto alla grigione) sull'incavo della statua del guerriero boozook e la Sillaba Intuitiva sarà aggiunta alla vostra raccolta.

Portare a termine *Mysteries of the Sith* è decisamente un compito più arduo rispetto a quello affrontato il mese scorso (la soluzione di *Jedi Knight*, ricordate?). L'add-on dello sparatutto Lucas è infatti molto meno "elastico" come natura del suo titolo-padre e i livelli finali sono incredibilmente difficili. Quello che però spiazza maggiormente è la natura quasi misteriosa dei vari segreti: trovarli tutti è un'impresa veramente titanica, impresa che siamo riusciti a portare a termine solo dopo aver sudato come dei piccoli Nikazzi. Ed eccovi quindi quello che abbiamo scoperto...

LIVELLO 1

NEW REPUBLIC BASE ON ALTYR 5

I segreti del primo livello non sono poi così astrusi. Vi dirò, mi sono fermato a lungo già qui perché non riuscivo a trovare la grata che permette di accedere alla seconda sezione... Un vero fallimento. Se non volete fare come me, dopo aver



preso l'ascensore mentre venite richiamati sul ponte da un messaggio, guardate in alto e troverete la grata di cui parlavo prima.

1 - Raggiungerete molto presto una stanza con una specie di piattaforma che crea in pratica una specie di piano superiore. Saltateci su con un Force Jump quindi saltate nel foro nel soffitto causato dagli imperiali e ramazzate tutto quanto.

2 e 3 - Nella sezione che contiene il mini-ospedale, guardate in alto e vedrete delle travi orizzontali. Saltateci sopra e correte a prendere i due oggetti per attivare due segreti differenti.

4 - Superate la stanza di controllo con il secondo ufficiale ribelle e troverete una zona poco illuminata con dei pannelli metallici inclinati. Uno di questi nasconde una grata, sfondatela e recuperate il bottino.

5 - Giunti nella stanza del generatore d'energia guardate in basso e noterete una grata. Sapete già cosa fare...

6 - Verso la fine del livello, nella coppia di hangar dove incontrerete l'AT-ST scorderete due grate negli angoli. Una nasconde l'ultimo segreto, l'altra vi permette di proseguire il livello.



LIVELLO 2

ASTEROID CRUST

Il livello peggiore di tutto MotS nasconde parecchie insidie non strettamente legate con gli imperiali e le asperità del terreno (leggi pessima progettazione) e un numero di segreti quasi inaccessibili. Seguiteci nel nostro viaggio dantesco alla ricerca del nostro personale inferno...

1 - Giunti nella caverna contenente la piccola costruzione che funge da controllo della sicurezza troverete una nicchia che conduce a un'altra piccola caverna (della taglia di una cabina del telefono). Sotto l'ingresso troverete un po' di bonus.

2 - Una volta raggiunto l'ingresso della struttura imperiale, camminate sulle passerelle e raggiungete il tetto della torre di sinistra. Da qui



saldate nella nicchia nella parete (che è quasi invisibile), attivate il Force Seeing e guardate in basso, dove vedrete una sporgenza. Buttatevi sopra (e già questo è difficile) e troverete quattro Bacta Tank. Ora tornate indietro... Praticamente impossibile.

3 - Quando vi troverete nel "camino" gigante che contiene tra le altre cose l'ascensore che sale e scende a casaccio, saltate appunto sull'ascensore e entrate nella nicchia nella parete che scorderete quando la suddetta piattaforma mobile si troverà nel punto più basso del suo tragitto.

4 - Da questa piattaforma mobile saltate nella base e girate a destra, dove troverete il complesso delle celle. Subito sulla sinistra c'è un pulsante, premetelo e tornate al portone principale che ora dovrete essere in grado di aprire. Da qui vi ritroverete all'ingresso della struttura: rientrate nella porticina ausiliaria (quella che conteneva l'interruttore che avete dovuto colpire da lontano per entrare), prendete l'ascensore e salite al piano superiore della struttura. Raggiungete il punto con le pareti di roccia e nel corridoio di destra troverete una nuova apertura nel pavimento. Uff...

5 - Dopo aver chiamato la "slitta volante", saltateci su e scendete con essa. Poco prima che giunga a destinazione troverete, esattamente sulla parete opposta rispetto all'ascensore imbroccato, una nicchia immersa nell'oscurità.

6 - Saltate a lato del generatore e troverete una specie di corridoio chiuso da entrambi i lati. Sotto invece si nasconde un precipizio, subito prima invece troverete una piattaforma con un bell'oggettino. E' l'ultimo segreto del livello.



LIVELLO 3

Dopo l'ordalia del livello scorso, per fortuna questa volta dovremo darci poco da fare. L'unico segreto si trova nella stanza di controllo: risparmiate il droide Gonk (quello che fa "Gonk", non sto scherzando, il frigobar nero con i piedi) che sta salendo la rampa, piuttosto aspettate che arrivi fino in cima e attiverà un segretone per voi. Tutto vero.



LIVELLO 4

SELF DESTRUCT AND ESCAPE

Prepariamoci a dire arrivederci a Kyle. Se il livello precedente è durato sì e no due minuti, questo livello è senza dubbio un po' più complesso anche se la sezione finale va affrontata in grande velocità (torneranno molto utili i vari Force Persuasion e Force Pull per correre indisturbati tra gli imperiali). I segreti sono solo due...

- 1 - Uscite dalla "casupola" iniziale e saltate sul tetto per scovare il primo segreto.
- 2 - Quando raggiungerete la stanza col tetto a emisfera, entrate nella ministanzetta interna e saltate sulle travi incrociate per scovare il secondo segreto.

4-1



4-2



LIVELLO 5

KA'PA THE HUTT'S PALACE

Mmm... Mara Jade o Lara Croft? La faccia è esattamente quella, il fisico più o meno, però Mara sa fare più cose (beh, per lo meno sa usare la Forza. Non sappiamo poi quante cose esattamente Lara sappia fare, lasciamo questo genere di scoperte al suo boy friend). In questo livello Kyle lascia il posto alla signorina scoperta per la prima volta nella trilogia di Timothy Zahn, e a causa di questo cambiamento dovremo dire addio a tutti i poteri della forza faticosamente conquistati - si comincia praticamente da capo. Questo livello è abbastanza intricato ma comunque semplice da superare, l'unica cosa che mi ha fermato è un salto che va affrontato in maniera un po' stupida: prima di arrivare all'ingresso secondario del palazzo c'è una piccola sporgenza sulla quale si sale normalmente, da lì si usa un Force Jump e si arriva al portone. Ho scoperto dopo dieci miliardi di tentativi che se si sta troppo vicini alla parete non si riesce a salire.

- 1 - Quando dovrete saltare da una finestra all'altra, guardate in basso: c'è un cornicione che vi attende. Raggiungete la finestra di fronte e quindi buttatevi su quella in basso. Tornare indietro è un'impresa improba, ma che cosa non fareste per dei punti Forza in più?

- 2 - Poco dopo arriverete a una specie di piccolo cortile. Al piano terra di questo "cortile" c'è una stanza con uno scaffale. Nella parte bassa dello scaffale in questione c'è un varco, entrateci e spazzate tutto.

5-2



- 3 - Superata la sezione di prima dovrete farvi una nuotatina, quindi arriverete a un cortile con i soliti nanetti della manutenzione e le guardie gamorreane. Aprite la grata nel pavimento e esplorate la zona finché non raggiungerete l'altro lato di una grata incontrata precedentemente (subito dopo il salto da una finestra all'altra).

5-1



5-3



LIVELLO 7

KATRASII SPACE PORT, PART B

Il livello precedente non conteneva alcun segreto, e questo ne contiene 11. Mi sembra onesto. Tutto sommato questo livello è uno dei più divertenti e fedeli allo stile di Jedi Knight – stradine, tante piattaforme, un sacco di posti dove si nascondono nemici e bonus. E tanti, tanti posti da esplorare con il Force Jump. Vediamoli subito:

1 – Appena inizia il livello girate a sinistra e troverete una casa. Entrateci e passate sotto la scala per trovare il primo mucchietto di regali.

2 – Tornate al punto di partenza e girate a destra. Da qui saltate sopra alla sezione con i teli giallo-dorati e troverete i soliti generi di conforto.

3 – Dopo aver superato con successo il secondo trasporto che blocca il portone (facendo il giro sui palazzi) arriverete in una piazzetta con una sporgenza che presenta un tetto inclinato. Saltate su questa sporgenza e sfondate la grata contro il muro per scoprire una nicchia segreta.

4 – Dalla zona di poco fa tornate a terra e usate il Force Jump per saltare nella finestra davanti a voi. Gironzolando in questa casa troverete una stanza da letto al buio: spingete il letto e rivelerete una nicchia nel pavimento.

5 – Sempre dalla casa di prima raggiungete il balcone opposto e usate il Force Jump per saltare all'interno della casa di fronte. Giunti al piano terra attiverete il segreto.

6 – Uscite dalla casa di cui sopra e giratevi immediatamente. Da qui potrete saltare su una sezione del tetto che contiene un cattivone e un po' di armi.

7 – Attraversate la strada, entrate nella sala con il corridoio illuminato e girate a sinistra, dove troverete delle scale. Nel sottoscala vi aspetta uno dei soliti omini della manutenzione e un po' di roba buona.

8 – Dopo aver utilizzato il trasporto per salire in alto, passate attraverso il cunicolo e arriverete a una serie di tetti poco illuminati. Saltate sull'arco che vedete in lontananza e fate la spesa.

9 – Scendete a terra e dopo un po' troverete una strana porta con lo stipite superiore inclinato. Apritela e prendete la porta di fronte, dove troverete una stanza che presenta un'apertura sul soffitto. Prendete il tempo alla ventola e usate il Force Jump per passare tra le pale in movimento (molto facile, eh) e raccogliere l'oggetto che si nasconde sulla trave.

10 – Uscite in strada e usate il Force Jump per raggiungere la finestra vagamente tonda che si trova in alto in fondo alla via.

11 – sempre in questa strada saltate sull'arco bianco e raccogliete l'ultimo bonus.

7-1



7-2



7-3



7-4



7-5



7-6



7-7



7-8



7-9



7-10



7-11



LIVELLO 8

TAKARA'S STRONGHOLD

Il problema principale di questo livello è costituito dal mostro gigante che dovrete stendere con la spada laser. Vi aiuterà molto avere a disposizione il potere della Forza che vi permette di lanciare la suddetta arma...

1 - Dopo aver sconfitto il Rancor con la spada laser, rituffatevi in acqua e seguite il condotto che termina con una grata. Sfondatela e raccattate lo zainetto.

2 - Dopo essere entrati nell'installazione vera e propria troverete una porta a sinistra che conduce prima a una stanza con due guardie Gamorreane e poi a una stanza con un nastro trasportatore. Scendete sotto il nastro e sfondate la grata.

3 - Nella stanza che contiene il trasporto appoggiato sull'acqua, salite nella parte alta e saltate sulle travi. In un angolo c'è un altro zaino.

4 - Dopo aver saltato l'acqua elettrificata arriverete a una stanza con un soppalco e una trave inclinata. Sul soppalco ci sono dei bidoni:

fateli saltare e troverete una nicchia nel muro.

7-7



8-1



8-2



8-3



8-4

LIVELLO 9

NEW REPUBLIC SHIP

Una specie di livello riempitivo, che non c'entra nulla con la trama ma che comunque fa molto Guerre Stellari (ah, la nave dei ribelli invasa dagli imperiali... Ma non sono imperiali! Pazienza). Ma basta con le svenevollezze:

1 - Appena raggiungerete i corridoi a gravità zero troverete un tizio morto davanti a un cannone. Premete il tasto a sinistra e otterrete delle munizioni, avvicinatevi al cannone in questione, premete la barra di spazio e divertitevi come un bambino. Totalmente inutile ma divertente.

2 - Dopo aver fatto cascare il "ponte" interrotto (dovete colpire i sostegni

8-1



8-2



9-3



9-4



9-5



9-6



con la spada) saltateci su dalla parte finale del corridoio e otterrete un bel fucile a concussione. Peccato che tornare indietro sia quasi impossibile.

3 - Dopo essere tornati indietro dal ponte (se ci siete riusciti) troverete una porta coll'interruttore rotto. Esaminando la presa del computer si aprirà un vano contenente un'unità R1: raggiungetelo correndo (tornate nel corridoio ad anello e girate a sinistra) e infilatevi per ottenere un po' di roba.

4 - Sempre più difficile: dopo aver fatto uscire l'unità R1 (o C1 per gli amanti della versione italiana) spingetelo fino al vano dall'altra parte del corridoio (anche a pugni, se volete). Se non avrà la luna storta aprirà il vano e voi potrete accederci. Peccato che un paio di volte io ci abbia provato e sia solo riuscito a ficcare il droide nel suddetto vano, non riuscendolo poi più a estrarre. Caporetto.

5 - Arriverete a una sala gigante con dei container che prendono il volo verso l'alto. Per il momento ignoratela e raggiungete la zona dell'Holocron (mancante). Girando a sinistra troverete delle casse: spostatele (spingendole a mano con una missilata) e troverete una grata. Apritela ed entrateci per attivare un segreto.

6 - Dalla grata di prima saltate col Force Jump e raggiungerete un'altra area segreta. Bello, eh?

7 - Violenza: tornate nella stanza con i container che volano via e alzate un po' lo sguardo. Dovreste vedere una vetrata rossa: sfasciatela con una missilata e saltate nel "balcone" con un Force Jump (quasi impossibile se avete già quattro

LIVELLO 10

ORBETING SHIP YARDS

Prosegue la sfortunata trama dell'Holocron. Chi vincerà?

- 1 - Dopo aver attraversato lo stanzone gigante illuminato di rosso incontrerete un simpatico droide che comincerà a prendervi a schiaffoni. Eliminatelo e fate saltare la parete alle sue spalle per avere un po' di conforto.
- 2 - Dopo essere sopravvissuti all'insidiosissima seconda "lama rotante" (la ventola che gira nel tunnel illuminato di rosso) raggiungerete un corridoio con un varco nel pavimento. Saltate dalla parte opposta e recuperate l'oggetto.
- 3 - Quando raggiungerete la serie di nastri trasportatori continuate a seguirli fino in fondo tutti quanti e a scendere il più possibile. Arriverete in una zona zeppa di correnti elettriche: girovagando troverete una stanza con quattro aperture quadrate nel soffitto. Saltate in una di queste per il terzo segreto.
- 4 - Tornate giù nella zona elettrificata e cercate il posto con l'apertura nel pavimento. Colpite i due circuiti che si trovano ai lati di questo foro quadrato e buttatevi di sotto per l'ultimo segreto.



LIVELLO 11



KAEROBANI'S BASE

Finisce la tristissima saga dell'Holocron e di Kaerobani. In questo livello comincerete ad avere a che fare con delle creature molto pericolose, i Noghiri. Coraggio, non sono nulla rispetto a quello che dovrete affrontare tra un po'...

- 1 - Il primo segreto è abbastanza semplice da trovare. Quando sarete giunti nella seconda stanza contenente il "tubo" a sezione quadrata che sputa aria, aspettate che la corrente in questione si plachi e gettatevi nel tubo di sinistra (quello che appunto spara l'aria). Sfondate la grata con la spada e correte in fondo al cunicolo prima che parta la corrente per ottenere un po' di oggetti buoni.

- 2 - Dopo aver superato la stanza con le piattaforme che escono dall'acqua (quella in cui avete dovuto usare il Force Pull sulle leve per avanzare) arriverete a una specie di piscina gigantesca infestata dai placidi pescioni rossi. Girando a sinistra subito dopo essere entrati in questa vasca troverete, verso la parte bassa, una grande grata. Sfondatela e risalite fino al bottino.



LIVELLO 12

DROMUND KAAS SWAMP

Ma dove era finito Kyle? Era anche ora che ve lo domandaste! Kyle è ovviamente il vostro obiettivo ultimo, e per colpa sua dovrete superare prove inimmaginabili. Da qui in avanti le armi non vi serviranno più a nulla: proiettili, bombe e laserate non sortiranno più alcun effetto, e potrete cavarvela solo con la spada laser e i poteri della forza. Mi raccomando il Force Persuasion...

- 1 - Una volta superata la prima statua (con il Force Persuasion, ovviamente) arriverete a una piccola caverna che contiene una pozza all'interno della quale sguazza un Dianoga. Buttatevi anche voi (e verrete presi a schiaffi dal Dianoga) per scoprire il primo segreto.
- 2 - Nella vasta caverna successiva c'è una simpatica piattaforma estremamente lontana. Usate contemporaneamente Force Speed e Force Jump per raggiungere lei e quello che nasconde.
- 3 - A un certo punto raggiungerete una specie di albero che spunta solitario in mezzo a una palude con in torno un po' di fiori che sparano. Usate il Force Jump per raggiungere la piattaforma di fianco all'albero, eliminate l'Ysalamiri (sparategli con le armi convenzionali) e saltate più in alto sino alla piattaforma successiva.
- 4 - Quando raggiungerete la caverna con l'albero gigantesco che sfoggia un fantastico ramo che attraversa tutto l'antro, superate il suddetto albero, giratevi e saltate sulla parte del ramo più vicina al tronco. Da qui risalite il ramo e raccogliete il bonus.
- 5 - Dopo aver sconfitto Mara Oscura vi ritroverete di nuovo in acqua. Distruggete le radici che vi ostacolano il passaggio e troverete quasi subito a destra un piccolo tunnel. Raccogliete lo zaino che si trova in fondo prima che arrivi il Dianoga.
- 6 - Appena usciti dall'acqua eliminate i Wampa e gli insettoni, giratevi e saltate in alto sulla piattaforma dove troverete uno zaino.
- 7 - A un certo punto raggiungerete uno stretto passaggio con una colonna di pietra al centro. A sinistra della colonna c'è un'apertura da raggiungere col Force Jump.
- 8 - Ultimo albero, ultimo regalo: saltate col force jump sulla piattaforma a destra dell'albero, eliminate l'Ysalamiri e saltate per raggiungere la piattaforma più in alto. Voilà.



LIVELLO 13

SITH TEMPLE

Mamma mia, che posto è questo? I Vornskr sono quasi impossibili da ammazzare, le statue jedi idem... Torniamo a casa, vè. Meno male che non ci sono enigmi. Beh, non è vero, ce ne sono tanti ma si risolvono tutti

allo stesso modo: attivate sempre e comunque il Force Seeing e non ci saranno muri o porte segrete che tengano.

1 - Appena raggiungerete il cortile interno (subito dopo aver percorso il corridoio) dovrete individuare il corridoio buio che porta a due stanze, una contiene due statue (da menare) e una ha un buco per terra nel quale si intravede dell'acqua. Tuffatevi e avrete il primo segreto.

2 - Tornate nel cortile di prima e salutate Kyle che fa finta di aspettarvi in fondo a un corridoio. Fatto ciò prendete l'altro corridoio pieno d'acqua, e alla lunga arriverete (sempre sott'acqua) a un altro corridoio con quattro nicchie laterali. Attivate il Force Seeing e la seconda nicchia rivelerà un bonus.

3 - Dopo un po' giungerete in una stanza con tre nicchie "profonde" dalle quali usciranno tre Vornskr. Eliminate i letali bestioni, attivate il Force Seeing e scoprirete che una delle tre nicchie è molto più lunga di quello che sembra.

4 - Troverete poi un corridoio con quattro porte disposte a due a due sui due lati più lunghi. Una delle ultime due porte conduce a una stanza con uno dei soliti interruttori da attivare dopo aver acceso il Force Seeing. Pigiatelo, tornate nel corridoio e immergetevi nella pozza d'acqua.

5 - Verso la fine troverete una sala allagata che contiene due Dianoga. Nell'angolo in fondo a sinistra c'è una grata da sfondare con la spada laser che vi condurrà a un posto molto interessante e misterioso...

13-1



13-2



13-4



13-5



13-3



LIVELLO 14

SITH TEMPLE CATACOMBS

E ce l'abbiamo fatta! L'ultimo livello! Beh, a dire il vero l'ultimo livello è lo scontro con Kyle, ma quello è tutt'altro che difficile (se siete ancora bloccati, sappiate che A) dovete buttarvi giù dalla piattaforma quando lui vi invita a raggiungerlo e B) dovete riporre la spada laser una volta iniziato il combattimento). Qui i Vornskr, le statue e gli jedi non-morti abbondano... Un vero film dell'orrore. Meno male che non sono solo in redazione e che c'è il Bossetti con me, altrimenti non potrei proprio fare le foto del livello...

1 - Dopo aver percorso il corridoio prendete la strada di sinistra e arriverete a una piccola "fontanella" circolare. Attivate il Force Seeing e tuffatevi dentro per esplorare la parte nascosta.

2 - Proseguite per questa strada e giungerete a una specie di "stanza" naturale con dell'acqua che scorre velocemente. Tuffatevi e, nuotando contro corrente, raggiungete l'angolo in fondo a destra, dove si nasconde un'altra caverna.

3 - Dopo un po' vi ritroverete al punto di partenza (la sala circolare gigante con il baratro al centro). Prendete la strada che prima avevate ignorato e troverete un'apertura naturale nel pavimento di una sezione delle catacombe. Lasciatevi cadere e raggiungerete una piattaforma che davanti a sé ha un baratro e quindi un'altra piattaforma. Spostatevi un po' a sinistra, attivate il Force Speed (badate bene) e correte sull'altra piattaforma senza saltare. Da qui girate a sinistra e troverete un'apertura nel soffitto, che potrete esplorare grazie al solito Force Jump.

4 - Dopo aver incontrato Kyle la prima volta, quando vi sfiderà giusto per mettervi alla prova per poi scappare, dovrete saltare col Force Jump su una piattaforma, entrare nell'apertura e scendere con un ascensore. Fatto ciò, risalite sull'ascensore, fatelo partire e scendetene subito. Attivate il Force Seeing e la tromba dell'ascensore diventerà un passaggio segreto da esplorare.

14-1



14-2



14-3



14-4



Negozi BIG BANG sulla terra

Perugia Via Settevalli 326/d - tel : 075/5011430
Via Marconi 45 - tel : 075/5723257
Alessandria Corso Marini 13 - tel : 0131/236675
Potenza Prossima Apertura

Multimedia
Big Bang
SERVICE

Se vuoi aprire un negozio di videogiochi allora chiama gli altri.....

Se vuoi veramente vincere apri un BIG BANG STORE

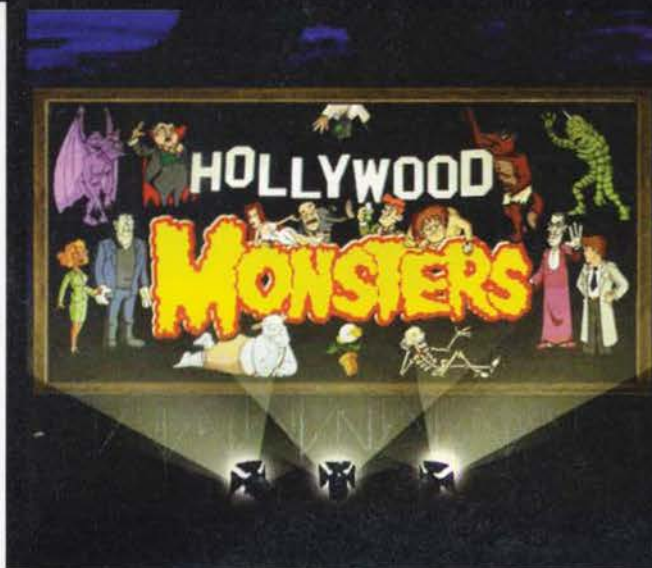
Il tuo investimento per il futuro

VENIAMO L'UNICO SOFTWARE
CATO SU MISURA PER UN
NEGOZIO DI VIDEOGIOCHI



[Http://www.bigbang.it](http://www.bigbang.it)

INFOLINE : 075/5011430
E-MAIL : BigBang@BigBang.it



Ebbene, se c'è una cosa che adoro del mio lavoro è l'imprevedibilità di certi eventi; avevo quasi approntato la solita Hollywood Monster, allorché preferii rinunciarvi data l'abbondante dose di aiuti già presente nel CD stesso del gioco. Tuttavia il preoccupante fenomeno delle richieste incalzanti ha dovuto farmi rivedere le tesi con tanta accuratezza archibugiate. Insegnamenti? Nessuno, giusto una nota di biasimo per un'avventura ricca di enigmi troppo spesso illogici e un ringraziamento a colui che si è rivelato utilissimo riguardo alle righe che seguono, ossia Augusto "Teron Gorefiend", al quale raccomando una cura contro la peggiore delle malattie, il crampo dello scrittore.

Massimo "Hadji" Svanoni

P.S. L'epiteto scelto per l'occasione fa riferimento alla prima delle cocenti delusioni cui mi è toccato assistere durante questo doloroso mondiale: Marocco, Italia, Danimarca, Olanda, Croazia, tanto che nella finale non so nemmeno per chi parteggiare; Brasile, ho deciso, la Francia è troppo insopportabile...



Avete pochi istanti per agire; non appena la musica cessa rancate un osso di Omero che, dal canto suo, non se ne dorrà e continuerà la sua carriera di ballerino epilettico (ehm...).

e cercate per tre volte di entrare nel salone delle feste, non ci riuscirete ma in compenso farete uscire Frankie. Osservate la sequenza animata e cercate di scoprire cosa ha scritto Frankie sul taccuino del maggiordomo, per prenderlo dovrete ricorrere ad

Nella prima fase del gioco impersonerete l'affascinante giornalista del "The quill" Sue Bergman, alle prese con la festa per la consegna degli ambiti premi di Hollywood Monsters. A casa Hannover salite le scale e arrivati in terrazza noterete la presenza di uno scatenato scheletro ballerino, che si fermerà solo al termine della musica per qualche istante, per cui siate rapidi e quando si ferma prendetegli un osso. Raccogliete inoltre dal tavolo il bicchiere vuoto e riempitelo di punch. Entrando in casa troverete Joseph il maggiordomo, parlategli



E vuala!, la chiave che si cercava; sfortunatamente l'interfaccia di gioco farà di tutto per impedirvi di impadronirvene, dunque salvate prima di provarci, è tutto stress in meno!

un trucco: tornate all'ingresso e scoprirete che nella cuccia adesso c'è qualcosa; usate l'osso con la cuccia e osservate il filmato. Mentre Joseph è alle prese con lo strano cane (è una pianta carnivora che abbaia!!!) prendete il taccuino e nascondetevi nel guardaroba, dove potrete parlare con Charlie e recuperare lo straccio che troverete nella cassa delle decorazioni.

Ora salite al piano di sopra, dove troverete Bruno, il gorilla di Hannover; dategli il punch e siate rapidi mentre beve a rubarli la chiave che ha addosso. Usate la chiave per aprire la prima porta a sinistra e vi ritroverete nello studio di Hannover; con lo straccio raccogliete un pezzo di carbone ed usatelo sul taccuino: apparirà il messaggio lasciato da Frankie e scoprirete di poterlo trovare in cantina

ma... Dirigendovi verso l'edificio accanto a casa Hannover sarete bloccati dal signor Hannover; parlategli fino ad ottenere il suo biglietto da visita, vi servirà nello studio precedentemente visitato per aprire la porta chiusa dall'interno. Aperta la porta troverete l'ufficio di Taffy, la segretaria "tuttofare" di Hannover; prendete la manovella sulla scrivania ed usatela nella fessura del grammofoono dello studio di Hannover; scatterà un meccanismo che trasformerà l'ufficio di Taffy in una stanza...più interessante, dalla cui finestra scorderete il giardino. Tornate da Hannover che noterà la luce accesa nella stanza di Taffy, riconoscendo, però, che la fanciulla non è ancora pronta; tornate allora di sopra e spostate l'armatura davanti alla finestra. Hannover, scambiando la sagoma per quella di Taffy (in quanto a carisma potrebbe essere paragonato a uno dei migliori complimenti che il Bossetti è in grado di confezionare per una pulzella ndXAM), vi lascerà passare e potrete raggiungere Frankie. Godetevi la sequenza animata e preparatevi ad assumere i panni di Ron Ashman, collega di Sue che avrà il compito di scoprire.....



Che cos'ha una donna che non possa anche avere un'armatura dei secoli andati? A-hem...

CHE FINE HA FATTO SUE?



Ecco la buona azione del gioco; fate attenzione all'asta del microfono, che non tarderà a rivelare al sua utilità...

Vi troverete nuovamente in casa Hannover, il giorno dopo la festa e recandovi alle cantine troverete il magnetofono rotto di Sue e noterete sotto una grata la cassetta di Sue. Neanche a dirlo la dovrete recuperare, per cui recatevi in casa Hannover ed indagate, parlate con Charlie, il guardarobiere che vi darà gli indirizzi dei mostri che sono stati premiati ed altre informazioni utili, dopodiché prendete in prestito la valigetta di Jack lo squartatore che sta dormendo; aprendola troverete diversi oggetti utili. Ora andate nel salone e parlate con tutti i mostri, scoprirete che il dottor Mosca ha inventato una macchina che genera tempeste e che vi sarà molto utile. Per averla sottraete al dottore il bigliettino che ha in tasca quando si gratta le antenne e portatelo a Charlie che vi darà un pacco... la macchina del dottor Mosca. Tornando nel salone scoprirete che Quasimodo ama molto suonare le campane, informazione che vi sarà molto utile fra breve e che il fantasma con cui sta parlando conosce un cocktail molto forte di cui non vi svelerà gli ingredienti... il Nessie Boom; in compenso potrete scoprire il luogo in cui è preparato dal cian Mc Dundee. Dirigetevi ora verso gli strumenti musicali e prendete il microfono e l'asta, dopodiché tagliate col seghetto da squartatore la catena a cui è legato il fantasma, vi sarà utile. Parlate infine con l'uomo invisibile da cui potrete avere il bigliettino che Frankie gli ha mandato e recatevi in terrazza dove dovrete raccogliere col cotone di Jack il grasso rimasto nel piatto. Andate dunque alle cantine, dove scoprirete che il gancio che vi serve per aprire la grata è bloccato; con l'asta per avere un ingrassatore adatto, che una volta passato sulla rotaia, vi consentirà di mettere il gancio in posizione e legarlo alla grata con la catena sottratta al fantasma. Adesso potrete parlare con Quasimodo che vi darà una mano a tirare la carrucola, permettendovi di recuperare ed ascoltare la cassetta. Inizia ora una caccia frenetica ai pezzi del povero Frankie che è stato fatto a pezzi e inserito alla base dei premi di Hollywood Monsters dai rapitori di Sue.



Che differenza passa tra Notre Dame e questo magazzino? Mah, giusto il suono delle rispettive... campane.

A CACCIA DEI PEZZI DI FRANKIE

A questo punto sulla vostra agenda troverete gli indirizzi per spostarvi alla ricerca di Frankie e le azioni che dovrete fare non vanno

necessariamente effettuate nell'ordine in cui mi appresto a riportarle, anche se potrebbero mancare alcuni ammenicoli in grado di farvi

proseguire; in altre parole, fate come vi dico!

SVIZZERA

Arrivati in Svizzera dovrete recarvi in casa di Frankie, dove troverete Igor in preda ad una crisi mistica (direi una sorta di Morte Apparente ndXAM), parlategli e poi recatevi nel salone; qui si trova l'accesso al laboratorio segreto del dottor Frankenstein e per potervi entrare dovrete seguire le seguenti indicazioni: leggete i titoli di studio appesi alla parete, ci sono delle date che dovrete segnare su un foglio, dopodiché le dovrete utilizzare sul mappamondo elettronico secondo un ben preciso iter che mi appresto a descrivere. Partendo dall'anno più vecchio verificate se l'attestato su cui era annotato si trovava alla destra o alla sinistra della parete quindi premete il corrispondente tasto alla base del mappamondo più volte in base al giorno dell'anno riportato sull'attestato. Ad esempio se il primo quadro a destra segna 1 gennaio 1945, premete una volta il tasto destro del mappamondo e così via con gli anni a venire. Pigiando ora il tasto rosso la porta segreta si aprirà permettendovi di accedere al laboratorio segreto. Uscite di casa e andate nel bosco, raccogliete il bastone che c'è a terra e guardate il grosso albero; noterete che è pieno di resina: Proseguite oltre fino al fiume e parlate con l'odiosa ragazzina seduta sul tronco; insistete sino alla nausea chiedendole una margherita e alla fine l'avrete anche se con metodi non del tutto pacifisti... Tornate ora alla locazione precedente ed entrate nella capanna; qui vive un vecchio cieco a cui potrete rubare tutti gli oggetti che vedete (il bastone da raddomante e la saliera) tranne il libro alle sue spalle per cui sarà necessario un procedimento più complicato (lo vedremo in seguito). Parlando con il vecchio scoprirete che la margherita è in realtà un potente lassativo e che lo strano libro è il diario del dottor Frankenstein, che naturalmente vi serve. Tornate a casa di Frankie e dirigetevi al mulino dove potrete trovare una mazza e al piano di sopra una pietra che impedisce al macchinario di funzionare ma che per adesso non potete eliminare. Tornate ora a casa Hannover dove potrete scambiare con Junior (è quello che sbatte la testa al muro a scampo si equivoci) la saliera con un cranioclaste (un affare adibito ad estendere e restringere volumi, che siano recipienti di cervello o meno) che vi sarà molto utile e potrete prendere il cordone rosso alla base della statua all'ingresso usando il bisturi trovato nella valigetta dello zio squartatore ed il palloncino sgonfio abbandonato sul pavimento. Raccogliete infine in terrazza il piccolo uomo calante (indispensabile nel finale), lo spicchio di limone e il contenitore per il punch e partite per la....



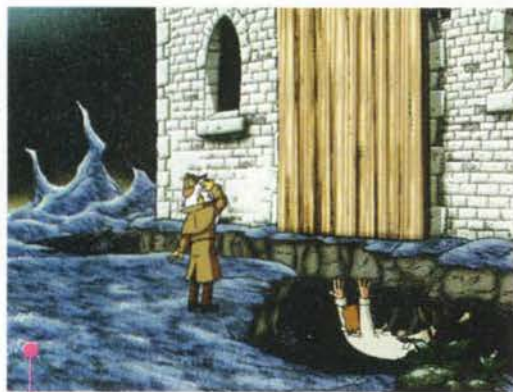
VualaT, l'idea non era male anche se per il Vezzo Maculato i problemi sono ben altri...



Non sono riuscito per un ghelto a immortalare il momento, ma sono certo che saprete godervelo da soli; quel calcione ben assestato alla bambinetta boriosa rappresenta forse uno dei momenti più soddisfacenti della mia carriera di avventuriero...

TRANSILVANIA

Vi trovate nei pressi del tetro maniero del conte Dracula e il vostro problema è che il ponte levatoio è sollevato e non potete entrare. Parlate dunque con il vecchio matto vicino al fossato ed ascoltate attentamente ciò che vi dirà, quindi buttatevi nel fosso (anche se inizialmente Ron non sarà della stessa opinione: dovrete insistere) per ritrovarvi in un passaggio bloccato da alcune sbarre che potrete divaricare



Sono cinquant'anni che il buon Hecker sta rimuginando su come superare fossato e ponte levatoio e voi, in barba al diritto di precedenza, scavalcate con un tuffo degno del peggior RED.

usando il cranioclaste. Salite le scale per raggiungere la sala delle torture, usate il bastone trovato in Svizzera nella cavità della dama di ferro e chiudetela; troverete una corda che dovrete utilizzare col cordone trovato da Hannover per farne una più lunga. Attraversate il corridoio per salire in cima ad una torre, prendete la lanterna e uscite sul balcone dove userete la corda con la sporgenza e con un'acrobazia degna di Indiana Jones entrerete nella stanza della bella Sherylin. Parlate con lei e scoprirete che vuole giocare a strip poker ma non avete le carte per accontentarla (ehm...), per cui raccogliete il quadro e la boccetta ed uscite. Aprendo la prima porta entrerete nella stanza di una rubiconda vampira con cui dovrete parlare per le solite informazioni e in cui dovrete prendere una bistecca usando il bisturi, senza scordare l'oliera da usare immediatamente con la lanterna. Andate ora nel salone dove, cercando di aprire la base del suo riconoscimento, verrete cazziati dal conte in persona con cui vi intratterrete in una discussione mica da ridere, venendo a scoprire che ha qualche problema di linea. Andate ora in cortile e abbassate il ponte levatoio che cadrà sul vecchio matto (uno dei fratelli Hecker) incontrato prima dandovi la possibilità di sgraffignare un prezioso cammeo e di leggere una cartolina impigliata sotto il ponte da cui potrete trarre l'indirizzo dell'uomo lupo...



La dama de ferro (come direbbe il Duspa) non deve essere stato il più rilassante desco per riposare.

AUSTRALIA

Arrivati nei pressi della miniera dell'uomo lupo cercate di entrare a piedi nel tunnel, per convincere Ron che è meglio utilizzare il carrello. Servendovi dello scambio potete accedere a sale diverse della miniera che dovete visitare per completare l'avventura (non fornisco la combinazione sala-scambio perché cambia ogni volta che si inizia una nuova partita). Trovate la locazione dimora dell'uomo lupo (è quella con l'ascensore) e salite all'ultimo piano dove potrete prendere delle pinze per il ghiaccio e guardare il proiettore, dopodiché tornate al carrello. Andate ora nella locazione con la cascata e riempiete il contenitore per il punch d'acqua, vi servirà più avanti. Nella locazione con la fuoriuscita di gas usate il palloncino con la fessura e raccogliete il macigno che c'è a terra. Troverete poi una stanza in cui la volta è un po' traballante in cui dovrete raccogliere il badile ed il berretto. C'è infine un cunicolo in cui troverete il famoso premio ma non potrete avvicinarvi perché in quella stanza il freno del carrello non funziona, ragion per cui dovrete ricorrere a uno stratagemma che ben presto vi sarà rivelato. Recatevi ora agli....

Attenzione agli oggetti piccoli, in questa locazione ce ne sono ben due, ancorati ad altrettante travi di sostegno.



Mi può tornare utile.

M.K.O. STUDIOS:



Arrivati agli studios cercate più volte di entrare nel set sulla destra, vi lanceranno un film: prendetelo e guardatelo, vi servirà. Entrate ora nell'ufficio di Hannover, dove conoscerete Taffy che cieca come una talpa utilizza per leggere una grossa lente d'ingrandimento: siate rapidi e quando la lascia sul tavolo sottraetegliela, insieme all'ombrello che c'è lì vicino, quindi chiedetele di parlare con Hannover. Scoprirete che il produttore beve molto caffè, per cui finita la conversazione usate la margherita lassativa nella macchina del caffè e chiedete nuovamente di parlare con Hannover che colto da un forte mal di stomaco vi lascerà da soli permettendovi di prendere il sassofono che c'è nel suo ufficio. Uscite e usate la pinza nella buca delle lettere per prendere il volantino pubblicitario. Si tratta di un prodotto che dimagrisce, ma per il mentre poco conta... Tornate piuttosto in...

Avete bisogno di una lente di ingrandimento? Nessun problema!

AUSTRALIA

Andate dall'uomo lupo e parlategli del proiettore che avete visto al piano di sopra; dategli il film e lui vi chiederà di inserirlo nel proiettore. Correte a farlo e vi sarete liberati di lui. Tornate ora al piano intermedio (dove il divo si gingillava tra bagno e belle figliole) e rapinatelo di una boccetta di trattamento capillare, della sua biancheria intima nonché dello specchio appeso alla parete. Cercate ora tra i tunnel (conviene segnare le corrispondenze su un foglio) quello in cui ci sono le due scout e parlate con loro; scoprirete che sono due fan dell'uomo lupo, quindi potrete farle felici con le sue mutande per prendere in cambio il loro mazzo di carte. Andate ora nella locazione in cui c'è il vecchio minatore, sostituite la vostra bacchetta da rabadomante con la sua e comincerà a scavare; non scordate prima di uscire di prendere il vecchio calzino e la chiave dalla cassa. La stessa vi servirà in un altro tunnel per aprire la porta della casa del vecchio minatore in cui dovrete raccogliere un libro sui diamanti. Aprendolo troverete una busta contenente un disegno che vi servirà più avanti. Raccogliete infine nella locazione con la cassa di dinamite il tronco e partite per la...

Mettete al posto dell'Uomo Lupo i Backstreet Boys e trovatevi le dieci differenze...



Ho niente meno che delle mutande dell'Uomo Lupo!

SCOZIA

Salite sul cocuzzolo della montagna e prendete l'uovo non ancora schiuso; mettetelo nel berretto che farà da incubatrice permettendovi di raccogliere i frammenti del suo guscio. Andate ora a parlare con il pescatore sul pontile e scoprirete che è un parente del fantasma di casa Hannover, per sapere gli ingredienti del famoso Nessie Boom dovrete rispondere a tre domande apparentemente difficili, ma c'è il piccolo trucco. Annotate su un foglio i



nomi che vi dirà e confrontateli con le possibili risposte; noterete che solo un nome è dato nello stesso ordine di quelli annotati: quella è la risposta esatta. Avrete ora gli ingredienti del temibile cocktail che vi servirà tra breve.

A-hem, questo l'ho già sentito da qualche parte e non mi pare sia scozzese...

TRANSILVANIA:

Ora che avete le carte potete tornare da Sherylin, ma scoprirete che è piuttosto agile con le carte per cui, approfittando del fatto che i vampiri non si possono specchiare, usate lo specchio con il gancio del quadro che avete rimosso. Inutile dire che adesso vincerete...



Il Vezzo Maculato, non eccellendo nell'arte del poker, ricorre a qualche banfa delle sue per avere la meglio sulla bella pulzella transilvana. Bossetti, a quando una vacanza da quelle parti?

EGITTO



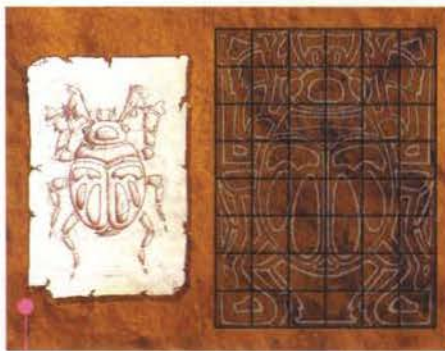
Appena arrivati in Egitto parlate con i due mercanti; scoprirete che uno vende oggetti egiziani mentre l'altro li acquista. Date a quest'ultimo il vecchio calzino e la camicia da notte di Sherylin vinta a strip poker, i soldi ottenuti vi serviranno fra breve. Andate ora verso la sfinge e scavate alla base della zampa destra; troverete una fessura in cui dovrete inserire qualcosa per azionare il meccanismo di apertura, per la precisione un dente di tigre. Andate ora verso la piramide, sulla sinistra (molto occultata) troverete una

La pala, in ossequio alle previsioni dal sottoscritto espresse sul numero scorso e, nondimeno secondo una di quelle letali ironie della sorte, seppellirà il genere avventura bidimensionale, salvo intervento di una significativa componente rinnovatrice...

rampa che porta alla piscina dell'acidissima moglie della mummia; parlate con lei e scoprirete che il suo piccolo animale domestico (una tigre) è ossessionata dal pensiero del cibo. Date dunque la bistecca alla tigre, per verificare che sia di suo gusto e tornate in Transilvania a prenderne un'altra, insieme ad un ghello di paglia che potrete trovare sul carro abbandonato nel cortile del castello. Usate dunque il macigno trovato in miniera con la bistecca e datela alla tigre che inevitabilmente perderà un dente che potrete raccogliere e inserire alla base della sfinge. Si aprirà un passaggio ma Ron si rifiuterà di entrare senza prima essere informato di ciò che lo aspetta, per cui andate alla piramide e tirate la corda vicino alla porta; il servitore della mummia vi farà entrare. Parlando con l'avvoltoletta scoprirete il modo per accedere al forziere in cui conserva il premio di Hollywood Monsters, nonché la sua avversione per la moglie che lui stesso aveva riportato in vita dall'aldilà con un incantesimo. La vostra missione consisterà nell'aiutare la povera mummia a liberarsi dell'acida mogliettina in un modo che lui vi indicherà. Andate al mercato, comprate i fiori del Nilo, la pergamena rituale e tornate alla sfinge; usate ora i semi dei fiori del Nilo sulla



Danzando in preda alla febbre da sabato sera il prode Vezzo è in grado di produrre ogni risma di sortilegio...



Il puzzle da comporre per liberare lo scarabeo guida; curiosamente riscontro più di una somiglianza con il nostrano barone Bossetti...

montagna di sabbia ed innaffiateli con l'acqua trovata nella miniera; la pianta crescerà istantaneamente permettendovi di raccogliere un fiore. Entrando troverete un disegno sulla parete, che dovrete ricomporre con l'ausilio della bozza trovata nella miniera. Ricomposto il puzzle apparirà uno scarabeo dorato che dovrete seguire per evitare di perdersi nel labirinto della sfinge. Arriverete dunque in una grande sala in cui si aprirà una porta segreta, dietro la quale troverete un altro della stirpe dei vecchi matti intento a scrutare dei geroglifici con bossettiano interesse. Parlate con lui e cercate di convincerlo che non c'è alcuna maledizione e che uscendo dalla cripta non gli accadrà nulla (la sequenza esatta di frasi per convincerlo cambia ad ogni partita, in ogni caso è qualcosa del tipo: "succede nulla sinché non si trafuga nulla", "l'ho letto dal simbolo della palma inversa", "certo che ho ragione"); se ci riuscirete potrete assistere ad un'incredibile incidente che vi permetterà di prendere in prestito il coltello multiuso del vecchio archeologo. Usate adesso la lente d'ingrandimento di Taffi sul sarcofago per trovare un capello della moglie della mummia, che vi sarà utile per il rito spiegotovi dalla antichissima creatura. Azionate adesso il bastone del sarcofago a cui stava

lavorando il vecchio archeologo e troverete un altare, in cui dovrete usare la pergamena, per godervi la sequenza animata che restituirà la mogliettina vizziata al regno dei morti. Tornate ora dalla mummia che, felice per la libertà ritrovata, partirà per Las Vegas permettendovi di raccogliere il suo bastone magico ed aprire il forziere in cui è custodito il premio. Alla sua base troverete la prima parte del corpo di Frankie. Prima di abbandonare l'Egitto andate alla piscina e raccogliete gli occhiali da sole ed il cappello della ormai trapassata principessa.

CASA HANNOVER

Raccogliete la bava del dottor Mosca con la boccetta recuperata nella stanza di Sherylin e partite per la...

SVIZZERA



Andate dal vecchio cieco ed usate il volantino pubblicitario con la resina del grosso albero per attaccarlo sulla boccetta di lozione capillare recuperata a casa dell'uomo lupo. Entrate nella casetta ed usate la paglia sul fuoco; il vecchio aprirà la finestra a causa del caldo. E' giunto il momento di regalargli il sassofono sottratto ad Hannover; nella foga per il nuovo strumento il vecchio farà cadere il diario di Frankenstein dalla finestra permettendovi di raccogliero e leggerlo. Scoprirete così che per riportare Frankie in vita occorre un determinato siero (della vita appunto) di cui fornisce gli ingredienti (ATTENZIONE: a questo punto nel gioco c'è uno scarafaggio, non troverete il calcio indicato nel libro in nessuna locazione, ma lo dovrete sostituire con una doppia - o tripla - dose di linfa vitale). La linfa vitale può essere trovata nella pianta dalle parti del fumiocittolo presso cui la bambinetta esercitava la sua prima aneddotica prima di coerenza usando la siringa trovata nel Kit da squartatore. Andate ora al mulino per usare la bava del dottor Mosca sulla pietra che blocca il macchinario per riattivarlo; usate quindi l'ombrello con le pale del mulino per salire sul tetto (altro cliché da avventura) su cui dovrete posizionare il macchinario del dottor Mosca. Non vi resta

Se avete intenzione di fare esperimenti con pezzi di corpi umani questo è il libro che vi consiglio; che risulterebbe ad esempio dall'innesto del volto incarognito del Bossetti, il torace del Duspa, la panza e la mano rotta del MAO e... che ci mettiamo del Paolone? Ma fatemi il favore...

adesso che tornare al laboratorio segreto ed inserire nelle botticelle il limone, due dosi di linfa di pianticella ed il guscio d'uovo recuperato in Scozia; a miscela ormai pronta, fiondatevi in ...

TRANSILVANIA

Andate a parlare col conte e dategli la finta pozione dimagrante, lui getterà dalla finestra delle pillole dalle proprietà del tutto simili che gli erano state precedentemente prescritte e potrete raccogliercle fiandandovi all'esterno. Aperto il portapastiglie del conte, prendete le pillole e andate a trovare la vampira in sovrappeso; inserite dunque le pillole nei contenitori del cibo e uscite. Rientrando la troverete addormentata; affilate dunque il bastone recuperato in Australia con il coltellino a serramanico (che, tra le altre cose, prevede una lama, una forbice, eccetera...) e usatelo per debellare la rubiconda. Andate ora nella stanza accanto a quella in cui vi trovate ed usate il cammeo del vecchio matto con l'organo che inizierà a suonare annunciando al conte che è ora di tornare a dormire. Scoprirete così che il conte entra a stento nella sua bara, per le solite questioni di peso; sostituite dunque la sua con quella della grossa vampira ed il gioco è fatto. Il conte se ne andrà convinto di essere dimagrito lasciandovi il campo libero; andate quindi ad aprire la base del premio del conte per recuperare la seconda parte di Frankie. Per impossessarvi dell'ultima dovete andare in

Picconaggio a base di frassino più ribaltone, quasi una tecnica politica...



AUSTRALIA

Usando gli scambi recatevi a casa dell'uomo lupo e salite all'ultimo piano. Qui usate lo shaker per preparare il Nessie Boom (gli ingredienti sono: LATTE-GROG-WHISKY) e inseritelo nel porta pastiglie del conte per poterlo trasportare (è una miscela esplosiva) fino alla locazione in cui avete incontrato il vecchio minatore. Aprite dunque il microfono trovato alla festa di Hannover per trovare una calamita da usare sui portapastiglie, che



adesso potrete attaccare al piccone del vecchio minatore assistendo alla sua dipartita. Potrete ora prendere il diamante che gli troverete in mano ed entrare nel passaggio appena aperto in cui troverete il premio dell'uomo lupo con l'ultimo pezzo di Frankie. Andate dunque in...

L'Uomo Lupo si tratta benone, non c'è che dire...

SVIZZERA

Potrete ora ricomporre Frankie nel laboratorio segreto usando il filo chirurgico trovato nel cassetto ed utilizzare il comando a distanza del dottor Mosca per avere una bella tempesta. Frankie finalmente...non tornerà alla vita!!!. Manca infatti il cervello che è tenuto nella dispensa di casa Hannover.

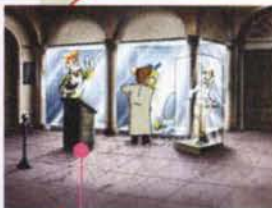
CASA HANNOVER:

Andate in dispensa e parlate con il cuoco, lui non vi lascerà passare per cui dovete usare il palloncino gonfiato in Australia per simulare una perdita di gas. Nella dispensa vera e propria cercate l'interruttore della luce (sulla sinistra della porta) e, recuperato il cervello, ritentate l'esperimento; questa volta andrà bene. Andate infine agli.....

Il carisma di questa scossa sarebbe in grado di portare al FlambeT Autocombusto anche il più misero degli esseri umani...



M.K.O. STUDIOS



A che serve il diamante più grosso del mondo?



Non c'è limite al degrado nell'essere maschie quando si tratta di due gambe; poi ci si cerca di spacciare il genere femminile per incomprensibile...

Andate sul set da cui vi avevano cacciato, adesso è vuoto e potrete recuperare un secchio di vernice e del filo di ferro con l'aiuto del coltello multiuso in formato lima (aprendolo si ottengono le varie funzionalità). Recuperato il tutto andate al museo delle cere dove un grosso guardiano vi bloccherà il passaggio. Usate dunque il solito multiuso (nelle vesti di pinza) per fabbricare un grimaldello con il filo di ferro ed aprite la prima porta a sinistra; scendendo le scale e sbirciando nella cella di sinistra ritroverete Sue. Per prendere il controllo di quest'ultima basterà parlarle; passatele dunque il multiuso ed entrate nei panni di Sue. Il vostro scopo è quello di farla uscire dalla cella; raccogliete il poster appeso alla parete e passatelo a Ron (il protagonista del film pubblicizzato somiglia molto a lui) che dovrà poi ritagliare la foto del suo sosia con la forbice del solito multiuso. Usate ora il cacciavite del solito coltellino per rimuovere la mascherina che ricopre i fili elettrici e posizionatela all'ingresso della tana del grosso topo lì vicino. Con un tocco degno di Willy il coyote dipingete con la vernice nera l'ingresso della tana, in realtà ostruito ed avrete ottenuto un topo tramortito da passare a Ron. Andate da Taffy e dategli il topo; tarpata com'è lo scambierà per un gattino e lo porterà fuori per dargli da mangiare. Potrete ora recuperare la sua borsa e prendere il pass al suo interno,



In una situazione dalla quale solo Batman e Robin saprebbero cavarsela, ecco spuntare l'omino calante, in grado di sciogliere qualsiasi iaccio... banfa narrativa?

sostituendo la sua foto con la vostra. Adesso con il guardiano vi farà entrare e potrete andare al piano di sopra dove troverete Charlie (il guardabriere che sognava di diventare una stella del cinema) che da gli ultimi ritocchi ad una statua di cera. Inutile dire che vi occorre la sua valigetta. Andate dunque all'ufficio di Taffy e leggete l'agenda sul tavolo; scoprirete il numero di un regista, chiamando il quale troverete una parte per Charlie. Uscite e prendete il copione che il regista ha spedito per Charlie (questa si che si chiama posta rapida) e consegnateglielo. Prendete dunque la valigetta e passatela a Sue: fategliela aprire (Ron non vorrà farlo) e troverete smalti e

trucchi vari che vi serviranno tra breve. Usando il pulsante alla parete chiamate la guardia e chiedetele di aiutarvi a tingervi le unghie; lui accetterà lasciando la via libera a Ron. Usando il diamante aprire la vetrina in cui è custodita la palla da baseball e prendetela. Tornate dunque da Sue ed usate la palla per tramortire la guardia; tentando di fuggire sarete catturati da Hannover ed il suo folle complice che vi spiegheranno i loro piani. Vi troverete ora legati come salami e con Sue in procinto di diventare una statua di cera. Guardate tutto ciò che avete intorno e cercate più volte di usare la corda a cui siete legati. Il piccolo uomo calante trovato in casa Hannover vi slegherà, permettendovi di muovervi. Dovrete ora essere rapidi e quando Hannover abbassa la pistola per parlare con lo scienziato pazzo, sciogliete le corde usate il grosso contrappeso lì vicino per tramortirlo. Il dottore scapperà lasciandovi alle prese con l'approccio a Sue, approccio peraltro foriero di risultati del tutto insoddisfacenti. Ma nello stile Lucas potrete godervi un finale che si protrarrà sino all'ultimo dei titoli con qualche sorpresa tra una fase e la successiva. E adesso salutatemmi la biondona che vi sta guardando inorridita da più di un quarto d'ora...



GLI HECKER UNITI NON SARANNO MAI VINTI!
I fratelli Hecker, ovvero l'incarnazione digitale della mestizia.

La parola al Playboy redazionale IL MANUALE DELL'APPROCCIO



Dopo l'avvento della Doppia Duina, i Bovas hanno colto al volo il periodo di spolvero banfistico del Bossetti invitandolo a comporre un vero e proprio manuale dell'approccio. Inutile dire che tale richiesta non poteva finire senza risposta - ogni occasione è buona per spargere pillole di autentico o presunto carisma, per cui ecco a voi una guida pratica per rendersi protagonisti di approcci di indiscussa grinta con i rappresentanti dell'altro sesso. Utilizzatela saggiamente e non mancate di comunicare in sede appropriata (noi mentecatti) i risultati conseguiti.

La fase dell'approccio, contrariamente a quanto potrebbero pensare i più, inizia a casa propria, generalmente al pomeriggio; è infatti durante il giro di telefonate con i propri amici che si cominciano a prospettare insperate possibilità di conoscere qualcuno di interessante. Il protagonista deve sapientemente mostrarsi padrone della situazione, millantando una serata di grande spolvero ma senza rivelarne i motivi: non dimentichiamo che il fallimento è dietro l'angolo (anzi, direi davanti all'angolo, così ci viene a sbattere sul nostro grugno), per cui un ripiegamento sugli alcolici è sempre possibile.

Dopo il ritrovo serale, la banfa autoalimentata regna sovrana, ma c'è anche qualche miserabile che preferisce mettere le mani avanti ("figuriamoci se nel locale ci sono delle tipe, non mi sento particolarmente in forma...") e segnare così il proprio destino fin dal principio.

Si giunge finalmente nel locale predestinato, che può anche essere una discoteca. I più insicuri si getteranno al bar con un colpo di reni da far invidia ai migliori portieri di calcio; il cassiere ringrazia sentitamente, mentre i tapini ritengono fallacemente di trovare più coraggio mediante la consumazione di almeno un paio di cocktail ad alto numero di ottani (roba che, ficcati dentro il serbatoio della Panda del Bossetti, farebbero percorrere 40Km con un litro). In realtà, il Vero Carisma impone di autogenerare l'essenza di cui

si necessita, ricordando a se stessi che niente può portare al fallimento e che i propri mezzi sono pressoché illimitati.

A questo punto, bisogna pensare in fretta un modo per farsi notare: la concorrenza è agguerrita, le ragazze di oggi si guardano in giro fin troppo e il carisma non è un fuoco eterno (anzi, per alcuni si risolve in un fuoco fatuo). Le alternative sono svariate: tralasciando l'approccio a base di "cioè, scusa, cioè", che equivalgono a una manciata di sassi nell'occhio della sventurata di turno, l'opzione più gettonata consiste nel produrre un casino incredibile, tutti insieme, nella speranza di tirar dentro - più che altro per compassione - l'oggetto delle proprie mire (si noti il sostantivo utilizzato: ne ripareremo in seguito). Alla fine, quando la pulzella è ridotta alla nausea per l'indegno spettacolo, si fa coraggio e, come il condannato sul patibolo o come la famigerata Jena ridens, sfoggia un mezzo sorriso a colui che fa più casino (e quest'ultimo è subito pronto a cogliere la palla al balzo, banfisticamente parlando: "è fatta!").

Ma le alternative di approccio sono molte: c'è chi sfodera un sorriso in modo da riflettere la luce emessa dalle sorgenti luminose sul proprio canino, abbagliando così la vittima e avvicinandosi scaltramente mentre ella ha completamente perso l'orientamento; c'è invece l'intellettuale che, dopo aver meditato per mezz'ora buona riguardo alla frase più appropriata, si dichiara in tutta la sua possanza con un bel "mi domandavo se una ragazza così carina avrebbe accettato un invito a bere qualcosa", generalmente ottenendo un "no, grazie" (o un "magari più tardi" da parte delle più timide, che in seguito si circonderanno degli amici buzzurri in modo da non farsi importunare ulteriormente). Inutile dire che, in questo caso, per l'eroe la serata è già finita: le orecchie si ammosciano improvvisamente e arrivano all'altezza del mento, mentre la voglia di vivere sparisce completamente - mestizia allo stato brado, insomma.

Dopo aver brevemente analizzato i metodi di avvicinamento alla preda, poniamo che l'approccio iniziale sia andato a buon fine. A questo punto, arriva la fase clou: quella dell'aneddotica. Inutile dire che in tali momenti non bisogna assolutamente lesinare col carisma, così nel giro di dieci minuti la tipa sarà già talmente rintonata che non vedrà l'ora di andare a casa e porre fine allo stupro intellettuale (posto che l'aneddotica abbia qualche valenza culturale). Colui che invece riesce a mettere un tappo come quello dell'aceto sulla propria

borraccia del carisma, avrà più probabilità di ottenere migliori risultati, potendo distillare gocce della preziosa sostanza. Già, ma di cosa parlare? I consigli in questo caso non possono che essere copiosi. Anzitutto, mettetevi in testa che l'espressione "contraddire una ragazza" è semplicemente una tautologia: mai e poi mai si potrà udire qualcosa di senso compiuto, ossia una frase su cui vale la pena riflettere per almeno un millisecondo (il tempo, cioè, in cui i neuroni cercano disperatamente di dimenticare il tutto). Inoltre, qualora l'affermazione precedente sia contraddetta, ossia venga emessa dalla boccuccia della ragazza qualcosa di significativo, sarà sufficiente lasciar scorrere la discussione: la pulzella, stupida da tanta disponibilità, aprirà il suo rubinetto di aneddoti, dopodiché ecco fluire il calcare che finirà per intasare la serata.

Ma non è tempo per queste considerazioni, che trovano il loro posto nella fase "rimorsi, pentimenti, la volpe e l'uva"; no, in quelle fasi occorre spolverare gli aneddoti migliori, evitando come la peste argomenti quali la scuola, che conducono inevitabilmente a un'aneddotica sbiadita e opaca. Dimostrarsi galanti è tutto, anche se il vero banfone si farà generalmente trascinare dal proprio spolvero fino a sommergere chiunque di risate et barriti in seguito all'enunciazione di frasi ritenute di particolare brio. Il punto focale del vero maschilista arriva dopo una decina di minuti scarsi: a quel punto, si può già intuire come si concluderà la serata perciò, qualora vi sia un minimo di probabilità di corresponsione, ecco che il Grande Macho rivelerà al mondo intero la propria indole, prostrandosi intellettualmente e fisicamente di fronte alla tipa - ovvero, pendendo dalle sue labbra, accettando qualunque cosa et proposta dica/faccia e via di questo passo. Dopo altri venti minuti, il giudizio della ragazza è scontato: "ecco un altro senza palle, se non altro passo una serata nell'aneddotica e poi saluuuuuuu".

Non sia mai che si esca dal locale insieme con la ragazza: prima ci sono le forche caudine rappresentate dagli amici che, eventualmente, non sono stati coinvolti nella faccenda. A seconda dell'orario, c'è tempo ancora per ripiegare nell'alcol, oppure sprofondare in un senso di sconforto che, prendendo spunto da fatti realmente accaduti fra il Duspis e il Bossetti, portano il malcapitato ad abbandonare la scena senza nemmeno salutare. Ebbene sì, come avrete constatato, seguendo il manuale dell'approccio non sempre la serata si conclude con un saluuuto.



<p>MARCO FAX la verità sui computer</p>	<p>Ogni computer è entrato nella vita di tutti i giorni. Milioni di noi in usano lavorando, corrono parole come hardware, software, microprocessori, byte, database.</p>	<p>Eccome sui computer si sta comoda una sollecita opera di modificazione. È venuto il momento di fare piano luci: cosa si nasconde dentro un computer?</p>	<p>Vi hanno detto che un computer è composto di chip al silicio, di circuiti integrati.</p> <p>...ma vi siete mai accorti che se lasciate delle frottole di pane vicino al vostro computer esse inevitabilmente sporcicano?</p>	<p>Tutto quello che sino ad ora vi hanno raccontato sui computer è falso! È in una vera comparsa per nascondere il vero... soprattutto al WWF... la verità!</p>
<p>Dentro i computer ci sono le INTELLIGENTISSIME formiche di Silicon Valley, in California.</p>	<p>Queste formiche, nate per la loro splendida civiltà, vengono saggiamente catturate dai tecnici della Arcona e rivendute alle altre produttrici di computer.</p>	<p>I loro formiche vengono distribuite e, a migliaia, vengono avviate verso giganteschi campi di concentramento.</p>	<p>Sovvigilate da scarafaggi ammazzanti, vengono stipate in grandi barattoli e avviate alle fabbriche.</p>	
<p>Qui esse vengono coltivate nei computer, predisposti per accoglierle. Dentro di essi le avventurate formiche dovranno vivere per il resto dei loro giorni.</p>	<p>Avete mai aperto il vostro computer? FATELO! Vedrete a che punto possa arrivare la crudeltà dell'uomo.</p>	<p>In giganteschi uffici, esse passano la loro vita a risolvere i vostri problemi.</p> <p>Coi loro paziente lavoro di bibliotecarie, raccolgono tutti i dati (e tutte le sottocategorie) che mandate memorizzare.</p>	<p>Avete problemi di calcolo? Velocissime le formiche fanno i vostri calcoli!</p>	<p>Stare scoprendo una lettera, o un risparmio? Sono sempre loro ad ammazzarle tutte.</p> <p>Anche "Va dove ti porta il cuore" di Salsamini Tamara è stato scritto coi computer.</p> <p>* "TRABUZZIONE" - CHE PALLE! PERÒ SI VENTA!</p>
<p>NEL TEMPO NECESSARI</p> <p>Esse dialogano con voi tramite il sistema del computer.</p> <p>Le scritte che leggete sono prodotte da un ingegnoso macchinario dentro lo schermo, le formiche, secondo delle manovre che formano le lettere.</p>	<p>PLAY</p> <p>Spesso usate il computer per fare dei videogiochi? Ah, sì, le formiche devono giocare con voi!</p>	<p>A volte sono costretti a leggere le frasi sconce (del tipo "il leccatore tutta") che vi scartolano con la collina del terzo piano tramite rete locale.</p> <p>Non fate più di quelle cose bruttate le povere formiche!</p>	<p>Tutto il giorno esse sporcicano e aiutano per voi, solo quando spegnete il computer hanno un po' di pace.</p>	<p>Allora possono mangiare.</p>

A corto di Argomenti? BOVABYTE VE LI SUGGERISCE!

Ah, l'estate, il mare, il sole, la montagna... e ovviamente le piscelle da affascinare con i propri discorsi. A volte, però, anche le più sopraffine tecniche Bossettiane potrebbero venir meno di efficacia, se non adeguatamente accompagnate da una ricchezza espositiva appropriata. Di conseguenza, noi Bovas abbiamo deciso di venirvi in aiuto, proponendovi tutta una serie di argomenti di cui parlare tratti dal newsgroup più bello che esista: **it.discussioni.leggende.metropolitane**. Vedrete, che di fronte al solito buzzicone anabolizzato non farete mai più la figura dei timidi.

1) il motociclista senza testa: ottima da raccontare quando si parla di argomenti allegri, tipo, che so, lunghi viaggi sotto il sole cocente con annessi incidenti d'auto.
"Mi ha detto mio cuggino che una volta un suo amico motociclista, mentre viaggiava sull'Autostrada del Sole, si è trovato davanti un camion che trasportava lamiere. Appena iniziata la manovra di sorpasso, la lamiera più alta di tutte è scivolata via dal camion, decapitando il malcapitato motociclista. Per uno spasmo muscolare, però, il corpo è rimasto in sella sulla moto e, prima di

andare a schiantarsi, ha superato il mezzo che lo precedeva. Il camionista, vedendo una moto guidata da un uomo senza testa, è morto d'infarto per lo spavento".

2) il cane precipitoso: davvero impareggiabile, soprattutto se ci si trova di fronte a una ragazza che ama gli animali.
"mi ha detto mio cuggino che una volta ha assistito a una scena davvero terribile: un cane è caduto dal balcone proprio sulla testa di uno sfortunato passante, che è morto sul colpo per l'impatto e per l'improvvisa rottura della colonna vertebrale. Una donna, cercando di soccorrerlo, è stata investita mortalmente da un'auto e, per finire, una terza persona che ha assistito alla scena è morta d'infarto."

3) tragedia familiare: questa è proprio un bijoux, soprattutto se l'oggetto dei vostri sogni ha un fratellino (o una sorellina) terribile che vorreste ammazzare...
"mi ha detto mio cuggino che una volta c'era una coppia di sposini con due figli, un maschio (più piccolo) ed una femminuccia. La ragazzina, vedendo che il fratellino aveva "qualcosa" che lei non aveva, decise di tagliarglielo. Il padre, appena se ne accorse, si precipitò all'ospedale, uccidendo però la bimba che, intendo di avere fatto qualcosa che non andava, era corsa a nascondersi sotto l'autovettura paterna..."

La verità sui computer! ANCHE LE FORMICHE, NEL LORO PICCOLO...

Era una calda serata di luglio, per lo meno per tutti quelli che se ne stavano in città... Dal canto nostro ci eravamo furbescamente rifugiati nel nuovo quartier generale di BovaByte (che per la cronica si trova dalle pareti di Verbania) e stavamo sorseggiando un ottimo drink alla facciazza del resto del mondo... Un lampo squarciò il cielo in due metà... Un istante che durò un'eternità; dopo un attimo la corrente elettrica e la linea telefonica, che se ne erano state le buone fino ad allora, decisero di salutare, lasciandoci completamente al buio e tagliati fuori da qualsiasi contatto con l'esterno. Sfruttando la luce provocata dai fulmini riuscimmo ad agguantare una candela e farci un po' di luce... Fu allora che udimmo dei passi che, furtivi, si avvicinavano alla porta di ingresso... Una fonte di luce, con ogni probabilità una torcia elettrica, filtrava da sotto la porta, tanto chiara da permetterci di scorgere, senza nemmeno troppa fatica, le ombre di due enormi piedi che si arrestavano proprio davanti ad essa. L'adrenalina fluiva a fiumi nei nostri metabolismi, il sudore ci impregnava le fronti. Potevano essere passate ore, oppure secondi, questo proprio non lo avremmo potuto dire, fatto sta che, ad un certo punto, ci accorgemmo che una busta di grosse dimensioni era stata fatta passare sotto la porta. Senza nemmeno soffermarci su quest'ultima, ci precipitammo nel corridoio, fino a giungere alla tromba delle scale... Nessuno in vista, solo dei rapidi passi che, evidentemente, si stavano dirigendo verso il garage sottostante all'edificio. Dal momento che seguirlo da lì non sarebbe stato per nulla pittoresco, optammo per la comoda scala anti-incendio che, in un battibaleno, ci condusse nello squallido vicolo pieno di monnezza che si trova sempre tra due edifici adiacenti, per lo meno dalle nostre parti. La nostra avventura era comunque tutt'altro che conclusa: una

macchina con i fari spenti stava dirigendosi a grande velocità verso di noi, raschiando la propria carrozzeria contro le pareti dei due edifici di cui sopra. Il malcapitato conducente doveva in ogni caso fare ancora i conti con la mia 44 magnum. Estrassi la pistola quasi istintivamente mentre Paolo cercava un riparo in un cassonetto differenziato, quindi feci fuoco in direzione dell'autovettura... Che esplose in mille pezzi, con un gran fragore ma, soprattutto, con una grandiosa deflagrazione, che fece sobbalzare addirittura il coperchio metallico di un tombino, il quale ricadde, tutto deformato, ai miei piedi. Un'altra macchina, questa volta con i fari accesi, uscì dai garage sgonfiando, impossibile comunque raggiungerla, neppure con la mia 44 magnum. In ogni caso una rapida occhiata alla targa, in cui spiccava la scritta TRUSTNO1 (non fidarti di nessuno!), ci rivelò istantaneamente il proprietario del mezzo, ovvero un tipo un po' esaltato che corrisponde al nome di Fax Molder. Mezz'ora dopo ci trovavamo già a Washington DC nell'abitazione del sospettato e lo stavamo già interrogando, con l'ovvio ausilio della ben collaudata 44 magnum. Ebbene, alla fine il volpone si decise a confessare: aveva veramente infilato lui la busta sotto la porta, ma non si era fermato soltanto perché è molto timido... Quindi l'episodio non aveva nulla a che fare con il presumibile agguato in cui eravamo incorsi, quello finito con la grossa esplosione per intenderci. Una volta ritornati a casa controllammo finalmente il contenuto della busta... Un documento, sotto forma di fumetto (e che trovate qui a fianco), che spiegava per filo e per segno come diavolo fanno a funzionare i computer. Sulle prime eravamo molto scettici al riguardo, ma un'attenta riflessione sull'inspiegabile malfunzionamento del pargolo digitale del pastore, dopo che lo stesso lo aveva cosparso di insetticidi vari (ovviamente per proteggerlo dagli insetti) ha scacciato ogni dubbio.



4) il cactus vivente: la vostra fidanzatina è per caso un'apassionata di piantine grasse, cactus et similia? Allora, che ne direste di deliziarsi con questa simpaticissima storiella?

"mi ha detto mio cuggino che una volta ha portato a casa una piantina di cactus dal deserto, e dopo un certo tempo, ha notato che la medesima si muoveva da sola. Così, ha chiamato i pompieri che, aprendola, hanno notato che essa era piena di piccoli scorpioni. Se la pianta fosse rimasta lì ancora qualche giorno e lui non se ne fosse accorto, gli scorpioni sarebbero riusciti a uscire e lui sarebbe certamente morto."

5) budella abbronzate: chi vi ascolta è un maniaco della tintarella? Niente allora è più appropriato di quanto segue:

"mi ha detto mio cuggino che una sua ex, dovendo partire per il mare e volendo mostrare a tutti di essere già abbronzata, il giorno prima ha escogitato un micidiale stratagemma: poiché i solarium generalmente non permettono sedute più lunghe di un tot, lei ha preso appuntamenti per la lampada UVA con tutti i solarium della città lo stesso giorno, ma a orari differenti. La notte, ha iniziato a sentirsi male e ad avvisare il tipico odorino di lesso. Il giorno dopo, l'hanno trovata cadavere con tutti gli organi interni carbonizzati."

6) gli occhi fuori dalle orbite: grandiosa, soprattutto se frequentate la facoltà di medicina. Un grazie davvero molto speciale a Werenmoore the Wizard, per aver postato questa immortale leggenda.

"mi ha detto mio cuggino infermiere, che una volta si è presentato in ospedale un tizio che aveva una deformazione nelle ossa del cranio, che faceva comunicare le cavità nasali con quelle orbitarie. Il tizio in questione, durante uno starnuto, ha tenuto il naso tappato e, a causa della pressione, l'occhio gli è saltato fuori dall'orbita... si dice che si sia presentato in ospedale con l'occhio in un fazzoletto chiedendo se per favore potevano rimetterglielo al posto giusto."

7) l'insetticida fa male al computer: questa è veramente la più ridicola di tutte. Eppure, vedere il Pastore lamentarsi per motivi tanto simili, ci dà parecchio da pensare...

"mi ha detto mio cuggino che una volta ha visto una formichina uscire dal computer, e così è corso nello sgabuzzino a prendere l'insetticida. Lo ha cosparso per tutta la stanza e soprattutto lo ha diffuso all'interno del case: nel giro di pochi minuti, le prestazioni del suo sistema sono calate drasticamente, fino al blocco totale del computer, che si è spento per non riaccendersi mai più."

Noi Bovas



IL COMPUTER A PORTATA DI MANO

ANGELO BELLARANTE/GALACTICA (T. 02/30-2-216547)

Le Novità Hardware

e Software, **la guida alla navigazione**
in Internet,

le recensioni

dei CD-ROM M u l t i m e d i a l i
e dei videogiochi



E nel

CD ROM
i Migliori

Programmi
Shareware
per **Windows 95**



MAO'S BOX

THERION - VOVIN (Nuclear Blast)

Christofer Johnsson è un genio in continuo fermento ed evoluzione e i Therion hanno sempre accumulato la parola innovazione alle loro produzioni. "Theli" era stato apripista di un nuovo genere e questo esperimento, che già lasciava ampi spazi a risvolti orchestrali e inserimenti di musica tipicamente classica, ha assunto una connotazione ancora più marcata in "Vovin" (i titoli dei due dischi significano "drago" in qualche lingua di cui ora non ricordo più la provenienza. Un ringraziamento al puntuale e sempre più matto Gianluca...). "Vovin" è quello che si potrebbe considerare la più pura integrazione tra metal e musica classica, lontano anni luce dal leggendario "To Mega Therion", con chitarre sempre presenti ma con la voce soprano soave di Martina Hornbacker a farla da padrona in quasi tutti i brani. In una traccia, forse quella più di impatto dell'intero album, trova anche spazio il graffiante Ralph Schepers, voce del Primal Fear, nella evocativa cavalcata "The Wild Hunt". "Vovin" è un disco eccezionale ma forse troppo lontano dagli schemi per gli amanti del metal tradizionale e forse eccessivamente crepuscolare per chi volesse avvicinarsi a questo genere. Sta di fatto che reputo "Vovin" un album incredibile, assolutamente straordinario e che comunque conferma la vena geniale del combo svedese. E ora sono curiosissimo di vederli in concerto...



RAGE - XIII (GUN/BMG)

Leggendo le recensioni apparse sulle riviste specializzate, mi aspettavo un'opera di chissà quale spessore, decantata ed elogiata in maniera quasi imbarazzante. Invece "XIII" è un gran bel disco (ma non esaltante) e la Lingua Mortis Orchestra (sparata addirittura in copertina con un roboante "Featuring") svolge bene il compito già abbozzato nel precedente lavoro della band teutonica. Sarà forse che ultimamente sono immerso a pieni orecchi nel Sinfonic Metal e dopo l'ascolto di "Vovin" mi aspettavo quasi una rappresentazione di Abbado... Ma svanita questa aspettativa iniziale, devo comunque confermare che "XIII" è veramente un prodotto valido, leggermente

diverso dalle vecchie produzioni firmate da Peavy Wagner e compagnia bella. E se qualcuno aveva criticato il cambiamento dei Paradise Lost con "One Second", allora eviti pure questo disco, visto che a tratti si ricordano molto, anche se decisamente meno gotici. E se talvolta l'album può sembrare leggerino, ecco arrivare delle tracce in puro stile Rage come "Over And Over". C'è spazio anche per una cover, una "Paint It, Black" dei Rolling Stones veramente da brividi e con degli archi di sottofondo fenomenali.



ICED EARTH - SOMETHING WICKED THIS WAY COMES (Century Media)



Nello scorso numero, parlando dei gruppi presenti al Gods Of Metal mi sono dimenticato di segnalare gli Iced Earth, autori comunque di una lodevolissima esibizione. E sull'onda dell'entusiasmo del concerto, mi sono procurato l'ultima creazione di questa band che sinceramente avevo snobbato per parecchi anni, e devo ammettere che l'impressione positiva avuta dal live ha trovato conferma nella elevata qualità di questo "Something Wicked This Way Comes". Già la copertina è di ottima fattura (firmata dal grande Greg "Marvel" Capullo) e comunque l'insieme del disco è più che convincente. Pezzi tirati in cui la voce potente del rossissimo Matthew Barlow (nessuna parentela con il Big Jim, Gary) è davvero esaltante, accompagnata dalla perfetta orchestrazione di Jon Schaffer alla chitarra e da James Mc Donough al basso. Tredici brani intensi che sembrano essere fatti apposta per l'esecuzione dal vivo, graffianti e davvero godibili, a tratti isterici e a tratti rilassati. Un gran bel disco che non può che segnare la definitiva rinascita del metal.

MAO

SPAZIO ITALIA

NEFFA - 107

ELEMENTI (Polygram)

Dopo il successo ottenuto con la precedente produzione, attendevo con una certa impazienza il nuovo lavoro di Neffa e della sua "gang", soprattutto per la curiosità di vedere se un artista che aveva dimostrato di sapere "entrare" nel panorama Hip-Hop italiano con tanta forza, fosse capace di confermarsi in un settore così difficile e affollato. Il risultato? Beh, "107 Elementi" è molto più che un semplice "secondo atto" teso solamente a ribadire le tematiche già approfondite nel precedente album, anzi: nonostante lo stile sia sempre quello che ha contraddistinto questo MC sin dalle sue prime uscite ufficiali, si capisce benissimo come questo lavoro sia impregnato di una maturazione a livello personale che integra alla perfezione le già indiscutibili qualità ritmiche dell'artista. L'album si compone di ben 20 tracce, all'interno delle quali si può scorgere un repertorio variegato e quanto mai completo. Per gli amanti del Neffa più conosciuto (quello delle canzoni d'amori dolci e sussurrate) sono presenti due brani (già singoli): "Non tradire mai" e "Navigherò la notte", entrambe perfettamente realizzate con la collaborazione dall'ormai partner fisso Al Castellana. Per i veri intenditori però i pezzi forti dell'album saranno sicuramente le riflessive e cosmopolite "Solo fumo" e "Strategie dell'universo", fino ad arrivare a un vero e proprio esperimento di integrazione musical-culturale come "Pressure (Ak Ni Ne Prophecy)". In definitiva possiamo dire che un disco come "107 Elementi" riconferma non soltanto l'abilità "tecnica" di un artista come Neffa, ma ne esalta anche la profondità e la capacità di portare nuova linfa e nuovi spunti al Funky italiano.

NKZ

883 - GLI ANNI (RTI)

A distanza di sei anni dal primo disco gli 883 si guardano già alle spalle. Sei anni e quattro dischi sono forse abbastanza per sfomare un "greatest hits"? Me lo sto chiedendo da giorni, più o meno da quando è arrivato questo "Gli Anni", che contiene pezzi estratti da tutti e quattro gli album precedenti ("Hanno Ucciso l'Uomo Ragno", "Nord Sud Ovest Est", "La Donna Il Sogno e il Grande Incubo" nonché "La Dura Legge del Gol"). La selezione sembra comprendere solo i pezzi più malinconici tralasciando quelli più "leggeri" come "Sei uno Sfigato" e "Te la Tiri" (ma ve le ricordate?) e cerca, a mio avviso, di "nobilitare" il nome 883 mettendo in disparte le canzoni che alla fine andavano di più.



L'elenco dei pezzi è così costituito: "Nord Sud Ovest Est", "Tieni il Tempo", "Rotta per Casa di Dio", "Una Canzone d'Amore", "Hanno Ucciso l'Uomo Ragno", "Nella Notte, Nessun Rimpianto", "Sei un Mito", "Come mai, La Regola dell'Amico, Senza Averti Qui, Con un Deca e Ti Sento Vivere, Come "chicche" troviamo l'inedito "Io ci Sarò" (un pezzo melodico-malinconico abbastanza anonimo), due versioni rimaneggiate ("Gli Anni '96", praticamente uguale all'originale, e l'assurda "Andrà Tutto bene '58") nonché le versioni in spagnolo di "Come Mai" e "Hanno Ucciso l'Uomo Ragno" (folkloristiche e niente più). Come dire... Continuo a pensare che il primo album sia il migliore. Se ne ce l'avete e vi interessa il vero passato degli 883, comprate quello.

MA

SPAZIO LIVE

HEINEKEN JAMMIN' FESTIVAL - Imola, 20/21

giugno 1998

E' il 20 Giugno e per i fan di Vasco Rossi, oggi è un grande giorno. E' un anticipo sull'estate. È un'occasione per ascoltare belle canzoni, per vivere una giornata mito nel mito: Vasco canta all'autodromo di Imola, e ciò dovrebbe bastare per assicurare forti emozioni. Alle 11.00 la città è invasa pacificamente da bande selvagge di ragazzi con in mente un comune chiodo fisso: l'autodromo. Il sole è alto nel cielo, ormai, quando i più audaci corrono a prendere posto sotto il palco bruciando metri di asfalto già caldo e osceno (ma dov'è il prato delle mie fantasie... non si poteva ricreare una piccola Woodstock?). Alle 16.00 qualcuno inizia a cantare: è Anouk, io sento solo urla ma qualcuno il giorno dopo dice che lei si è spogliata e non so se per il caldo o per accattivarsi.



il pubblico; queste donne ormai non hanno più armi segrete! Poi si avvicina qualcun altro sul palco ma è inutile negare: si aspetta solo Vasco. E lui puntuale arriva alle 21.30, la folla lo acclama, si accalca (io sono tanto indietro che vedo Vasco altro come un nanetto e si sente maluccio) e allora avanti, a guadagnare postazioni dribblando cumuli di avanzi di cibo e bottiglie sulla pavimentazione lercia, ma tanto chi si siede più? Vasco inizia e tutti gli occhi sono puntati su di lui e le braccia al cielo. Alterna pezzi vecchi e nuovi, corre, ci emoziona e via con gli accendini accesi, tant'è che la collinetta si illumina e pare la pubblicità della Coca Cola. Però Vasco è un grande, ha 46 anni e ci tiene tutti lì a cantare con lui le sue canzoni che ormai sono bandiere, in un susseguirsi di note, assoli, urla liberatorie. Vasco è fatto così e tira fuori da ognuno di noi la voglia di vivere, di cantare, di aggregarsi. E poi gli occhi lucidi, i brividi, l'intonazione di tutti i fan di "Ogni volta" e la nuova e bellissima "Io no, lo no, lo no". Tutto va avanti, il buio fa risaltare il chiarore degli accendini, Vasco canta, urla, si fa cadere il microfono, ma chi se ne frega, questo è spettacolo e a Vasco tutto è concesso. Bel concerto, però a mezzanotte, come per incanto, finisce. Ha retto bene il ragazzo, molto bene. Bello, bello, siamo tutti contenti e soddisfatti: è stata proprio una "splendida giornata".

Edy



LE RECENSIONI

BACKSTREET BOYS - BACKSTREET BOYS (Virgin)

Torniamo indietro di qualche passo, e non solo per modo di dire: dopo aver imperversato per mesi con i singoli tratti dal secondo album, "Backstreet's Back", i nostri eroi hanno deciso, a sorpresa, di riproporre il loro primo, omonimo CD, risalente al 1996. Già vedo lo stupore e l'incredulità stamparsi sulle vostre faccette e quindi vi svelerò subito il motivo di una tale manovra commerciale. I cinque ragazzotti americani hanno infatti deciso di pubblicare, in confezione speciale e a tiratura limitata (io ce l'ho e voi no...), il loro disco d'esordio includendo una versione italiana (!!!) del loro primo hit "Quit Playing Games (With My Heart)"; per l'occasione trasformata in una struggente "Non puoi lasciarmi così". Inutile dire che tutte le fan dei BSB non aspettavano altro e non si lasceranno certo scappare questa eccezionale occasione per ascoltare Howie e Kevin (lo ammetto, è il mio preferito...) intonare, con dizione pressoché perfetta, parole d'amore nella nostra bella e romantica lingua. Ma oltre che per questa ambiziosissima chicca musicale, l'acquisto del CD si rende comunque necessario per tutti coloro che non vogliono trovarsi impreparati quando i BSB giungeranno in Italia per esibirsi dal vivo. Testi alla mano, quindi, perché poi vi interrogo...

AA. VV. - THE BEAT GOES ON (Mercury)

Carina! Una compilation davvero carina, credetemi, anche se non sono ancora riuscita a capire di cosa si tratti esattamente... Già, perché non sto parlando della solita accozzaglia di musica commerciale: ma allora che razza di disco è mai questo? Bho! Dopo aver vanamente fatto appello all'esperienza musicale di TMB (anch'esso incapace di fornire una definizione adeguata al genere qui proposto) mi sono rassegnata a citare quanto indicato sulla copertina: breakbeat & big beat. Sperare di aver a questo punto fatto chiarezza è naturalmente un'utopia perciò passo subito a raccontarvi cosa troverete in questo CD: 14 brani moscolto trendy tra cui ci sono piaciuti particolarmente "Beat Goes On", "Renegade Master 98", "Crazy Beat" e "Treat Infamy". Tutto chiaro adesso, o no?

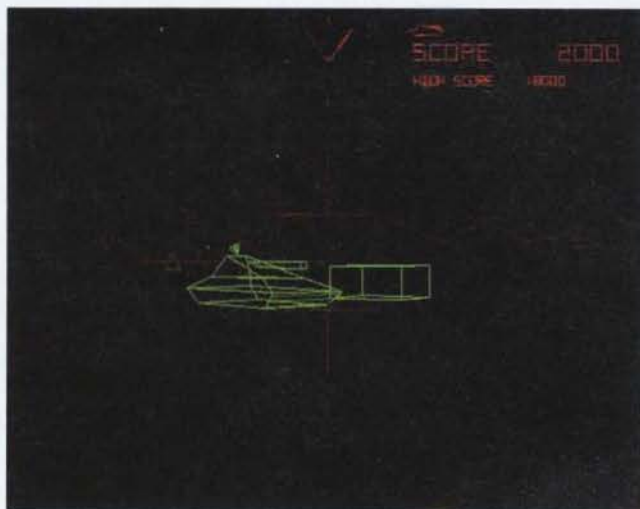
Roberta Zampieri

SOTTO L'OMBRELLONE, UNA BELLA INFARINATA DI GRAFICA 3D

Pensate che razza di uomo tutto d'un pezzo sono: costretto da tempi di lavoro disumani a un ritmo di produzione straordinario, digito questo TecnoTGM mentre a pochi metri dal mio PC i miei amici più cari strepitano davanti alla TV, in piena semifinale di mondiale, in canotta con una lattina di birra in mano. Voi mi starete leggendo in agosto e tutto sarà già finito, ma una cosa la so già: l'Italia noooooon ce l'ha fatta. Del resto lo spettacolo offerto dalla compagine nazionale è stato a dir poco vergognoso e non si può negare che un nostro eventuale passaggio di turno contro la Francia sarebbe stato scandaloso dal punto di vista sportivo... dico questo senza nessuna animosità verso i giocatori, anzi, il povero Di Biagio mi ha fatto veramente tenerezza.

Ma bando agli aneddoti e passiamo ad occuparci dell'argomento di questo articolo: avevo lasciato in sospenso il discorso sul K6-3D ma le informazioni di prima mano su codesta CPU latitano ancora e allora voglio dedicarmi ad una bella disamina di alcuni dei termini più esoterici che spesso saltano fuori durante una discussione sulla grafica tridimensionale. Molti lettori mi hanno scritto chiedendo lumi sul significato preciso della terminologia che spesso infarisce il TGM Hardware o, ancora peggio, le lista delle peculiarità delle schede grafiche tra cui i malcapitati sono chiamati a scegliere in fase di acquisto. Dal momento che so di fare cosa gradita a molti, e dopotutto gli argomenti in questione sono abbastanza interessanti, ho deciso di svelarvi l'arcano che si nasconde dietro parole come z-buffer, MIPmapping e compagnia bella. Cominciamo con un'introduzione sul 3D in generale e la sua differenza fondamentale con la grafica bidimensionale: in quest'ultima si tratta solo di prendere dei gruppi di pixel (gli sprite), considerati un tutto unico per comodità fin dai tempi del Commodore 64, e identificare la loro posizione e il movimento su un piano cartesiano (x,y). Nulla di più semplice, tant'è vero che su quel vecchio glorioso "home computer", come lo definivano, lo poteva fare chiunque a forza di POKE in BASIC (che ricordi). Ovviamente tutta una serie di problematiche scoccianti, come

rilevamento delle collisioni, non presentava alcun problema in questo scenario semplice quanto idilliaco per il programmatore. Nella grafica tridimensionale al contrario la struttura dati rappresentante il mondo va ricalcolata ad ogni frame e "proiettata" negli occhi dello spettatore o più precisamente sullo schermo che rappresenta la finestra di mondo visibile attraverso quegli occhi. In questo processo, a patto che il motore sia appunto in 3D reale e non sfrutti trucchi da "2D e mezzo" tipo Doom, la terza dimensione (convenzionalmente identificata dall'asse z nello spazio cartesiano) è assolutamente paritetica alle altre: in realtà è meglio pensare, indipendentemente dall'implementazione, al mondo 3D non in coordinate cartesiane ma in coordinate polari con il nostro punto di osservazione coincidente con l'origine. Questo mi permette di spiegarvi che cosa diavolo è lo z-buffer: la z del nome indica appunto la profondità, intesa come distanza dall'osservatore, di un punto appartenente alla superficie di un poligono. Avete presente il vecchio Battlezone della Atari (quello vecchio, ragazzi), tutto realizzato in wireframe vuoto? Se non l'avete mai visto, oppure per motivi anagrafici non avete idea di cosa sto parlando, ne ho fatta una fotografia per voi grazie al MAME. Bene, in questo - che è uno dei primissimi giochi 3D mai realizzati - il problema della rimozione delle superfici nascoste non esiste, dal momento che tutto è trasparente; ma questo problema diventa infatti di importanza fondamentale quando, a partire da Alone in the Dark per arrivare fino a Quake2 e Unreal, i poligoni non solo sono "opachi", ma texturizzati, illuminati e quant'altro. A questo punto diventa basilare capire quando un poligono, o parte di questo, è coperto da un'altra superficie per evitare di disegnarlo sullo schermo, dal momento che comunque verrebbe coperto o "sovrascritto" da ciò che gli sta davanti ovvero più vicino a noi. Pensate a cosa significherebbe, in Quake, dover ricalcolare ad ogni frame l'INTERO livello anche se magari abbiamo la faccia spacciata contro un muro e non vediamo altro che questo! Per questo motivo è stato ideato lo z-buffer, che altro non è che una zona di memoria nella quale scriviamo il valore corrispondente alla profondità, ovvero distanza, di ogni pixel di una determinata



frame o fotogramma di animazione. Associando ad ogni punto un valore di profondità z, e mantenendolo sempre aggiornato, possiamo immediatamente capire se il poligono, linea o punto che accingiamo a disegnare è visibile oppure coperto da altre strutture: questo come potete immaginare significa un risparmio di tempo irrinunciabile. Non a caso la risoluzione massima di una scheda Voodoo2 (singola, non SLI) è 1024x768, ma solamente 800x600 se si usa lo z-buffer, e non mi risulta che siano molti i giochi che vanno a 1024x768...

Il fatto che la risoluzione massima di alcune schede dipenda dall'uso dello z-buffer dipende poi dal fatto che la memoria per il suddetto è condivisa con il framebuffer stesso. Questa è una delle parole più misconosciute dal pubblico: ebbene, sappiate che il framebuffer non è altro che la zona di memoria dove l'immagine viene "costruita" dalla scheda grafica, per venire poi successivamente trasformata in segnale video (tramite la trasformazione D/A, Digital to Analogic) e inviata al monitor. Una scheda Voodoo2, ad esempio, riserva sempre e comunque 4 MB al framebuffer (più eventuale z-buffer) e altri 4 o 8 MB di memoria per le texture. Ecco perché le Monster2 o 3DBlaster con 12 MB di memoria totale anziché 8 non supportano risoluzioni superiori, come abitualmente accade con le schede 2D o 2D/3D. In realtà, per migliorare le prestazioni e soprattutto rimuovere le imperfezioni grafiche che

il posto della precedente, la cui immagine in memoria non serve più. Quest'alternanza d'utilizzo tra due diverse sezioni o "pagine" di RAM video fa sì che questa tecnica prenda il nome di "page flipping". Hum, certo che trattare questi argomenti con un minimo di chiarezza richiede un sacco di spazio... non mi resta che parlare dell'ultimo argomento, particolarmente richiesto a giudicare dalle vostre mail, e rimandare ulteriori spiegazioni ad un eventuale secondo capitolo futuro - nel caso fatemi sapere se avete particolari dubbi.

L'ultimo arcano su cui sono chiamato a gettare luce è una tecnica di gestione delle texture noto come MIP mapping, che molti hanno visto per la prima volta come opzione misteriosa di Tomb Raider 3Dfx. Innanzitutto bisogna dire che "texturizzare" un poligono significa ricoprirlo di una particolare bitmap, la texture appunto, che solitamente raffigura una superficie naturale ai fini di aumentare il realismo di una scena: ebbene, i due problemi principali che insorgono durante quest'operazione sono il fatto che la texture può apparire distorta (soprattutto quando guardiamo il poligono corrispondente "di sbieco") e che la qualità dell'immagine dipende dalla risoluzione della texture stessa. È importantissimo comprendere che la risoluzione globale dello schermo con questo discorso non c'entra nulla: è assolutamente inutile spingere Quake 1 a risoluzioni altissime se poi, avvicinandoci ai muri, tutto si sgrana comunque in cubettoni! Questo è dovuto al fatto che i "cubetti" sono in realtà i pixel della bitmap originaria, la texture appunto, che è stata applicata su una superficie molto più grande. Il MIP mapping consiste proprio nel mantenere in memoria versioni molteplici della stessa texture in modo da risolvere questi problemi mediante interpolazione (nel caso delle distorsioni) oppure sostituendo bitmap più "fini" mano a mano che ci avviciniamo ad una superficie. Quelli che hanno giocato ad Unreal accelerato sanno benissimo di cosa sto parlando, e di quanto l'effetto sia piacevole... ma ora ho davvero sfiorato come una bestia, vi devo salutare in quattro e quattr'otto, addio! E buon agosto, spiaggoni!

Stefano "beach boy" Gaburri



deriverebbero dallo scrivere nella stessa zona di memoria da cui si legge l'immagine inviata al monitor, solitamente il framebuffer non contiene uno bensì due fotogrammi: uno viene usato solo in lettura, e costituisce l'immagine che in quel momento viene visualizzata sullo schermo, l'altro in scrittura - ed è qui che tutte le operazioni di "costruzione" della scena 3D vengono effettuate. Al momento opportuno, solitamente in sincrono con il refresh verticale dello schermo, le due aree di memoria vengono scambiate e la nuova immagine prende

L'ANGOLO DEL PASTORE

Cari i miei lettori overcloccariiii, come al solito ci tengo a discolparmi dagli eventuali danni che potreste generare seguendo le istruzioni qui riportaateee... Per il resto buon overclock a tuttiii!

Il vostro professionalissimo Pastore!

UNA SCHEDA SONORA POCO PROFESSIONAAAAALEEEEE! SBONK!

Pastorizzatissimo Pastore, sono un vostro lettore di 16 anni ed ho un problema: perché cavolo la mia scheda sonora rallenta praticamente tutti i giochi esistenti, da Fifa 98 a NFS2? Senza di essa infatti tutto fila a meraviglia. La bieca schedina è basata sul chipset Yamaha OPL3 e precisamente è una Legato Soundsystem. Lo so che è una scheda a basso costo ma non capisco perché dovrebbe rallentarmi il sistema. Il suddetto è un Pentium 100 overkloccato a 120 con 32 mega di RAM, CD-ROM 4X, disco fisso e le solite cosette. Lo so che il mio computer non è professionaleeeeeeee ma come ben saprai, i dindi sono quelli che sono. Comunque sono in procinto di upgradare il tutto (sempre in caso di promozione, sennò...) e sono in dubbio se acquistare un K6 AMD 200 o un MMX 200. Tu che tutto puoi, mi chiarisci le principali differenze tra i due chip, oltre a quella di prezzo?!? Attendo con ansia una risposta. Anticipatamente grazie, sempre TUO,

Dario "yea" Ruzzier

Non va beeneeeee! I processori da te menzionati non raggiungono il livello di professionalità necessario alle

applicazioni più attualaaaiiii! Se proprio non puoi passare ad un P2 400 overcloccato a 450MHz, ti consiglio per lo meno il processore K6 di AMD a 233MHz ... La differenza di prezzo tra il modello K6 200 dovrebbe essere, a questo punto, esigua. In più i processori di AMD, pur non essendo veloci come i Pentium MMX nei calcoli in virgola mobile, si comportano molto bene nelle operazioni intere, che in fondo, eccezion fatta per i videogiochi, sono le istruzioni maggiormente utilizzate dalle applicaziooniiii. Mi viene comunque in mente che, per un piccolo sovrapprezzo, potresti accaparrarti un bel K6 3D, anche se sarà in questo caso necessario aggiornare la scheda madre ad un modello super socket 7... Non sarà professionale come lo sloott ooneeeee... (SBONK! Nd Bovas). Ok, lo ammettooo, il K6 3D va benissimo (Dave e Paolone mi stanno minacciando con una mazza da baseball... NdPastore). Per quanto riguarda la scheda sonora... Beh, il problema lo hai individuato tu stesso: è la scheeedaaa sonoooraaaa! (gran bella scoperta, NdD). Ti consiglio di provare innanzitutto ad aggiornare i driver con la versione più recente disponibile e di riprovaareeeee... Se i tuoi problemi dovessero persistere... beh, potresti passare ad una Sound Blaster 16 originale, il cui prezzo dovrebbe aggirarsi intorno alle 70.000.

SONO UN GENIO, ME LO DICONO ANCHE I LETTOOOORIIIIII!

Ciao genio (beeeellooo! NdPastore), essendo io un tipo professionale,

possiedo un K6-233 (il top sarebbe un PII a 333, ma non mi chiamo Bill). Volendo overcloccare tale processore è ovvio che debba alzare la frequenza della M/B da 66 a 75MHz; visto che con un fattore di moltiplicazione di 3.5 avrei una discreta velocità (266MHz), secondo il tuo parere è meglio portare il core da 3.2 a 3.5V (considera che il K6 scalda parecchio anche a 3.2)? Il mio bel cabinato ospita un controller SCSI Adaptec AHA-2920 che molto probabilmente farebbe a cazzotti con il bus overkloccato; a tale proposito ho notato che la mia scheda madre (non so la marca ma sopra c'è scritto VX Pro +) ha la possibilità di bloccare il bus a 33: perché non hai mai accennato che in alcune schede c'è questa possibilità? Ho un masterizzatore Philips CDD-2600 (non sono un pirata, sono un quasi grafico!); è possibile alzare il buffer per diminuire quindi il numero di CD-R da buttare? Come?

Sergio Giustri.

Ma tu sei proprio un macellaiiiiiioo! Passare da 3.2 a 3.5 v è un'operazione estremamente sconsigliataaaaa! Rischi di fondere il processoreeee! Inoltre difficilmente i K6 233 arrivano a 266MHz senza incorrere in problemi di instabilità e/o surriscaldameentoooo; molto meglio settare il tutto a $83 * 3 = 250$, sempre che tu disponga di questa impostaziooneee. Al massimo, se l'overclock non dovesse riuscire, alimenta la CPU come se fosse un Pentium non MMX, e cioè a 3.3 V. Per quanto riguarda il bloccare il BUS PCI a 33MHz, operazione permessa da alcuni

chipset non Intel, beh, mi sembra di averne già parlaatoooo... Nel tuo caso è estremamente consigliabile farlo, per evitare eventuali capricci prodotti da controller SCSI vari e scheedeeee videeeoo. Il Buffer del masterizzatore, infine, non può essere aumentato: è una memoria montata fisicamente all'interno del masterizzatore steesssooo!

MI COMPRO IL VOODOO 2!

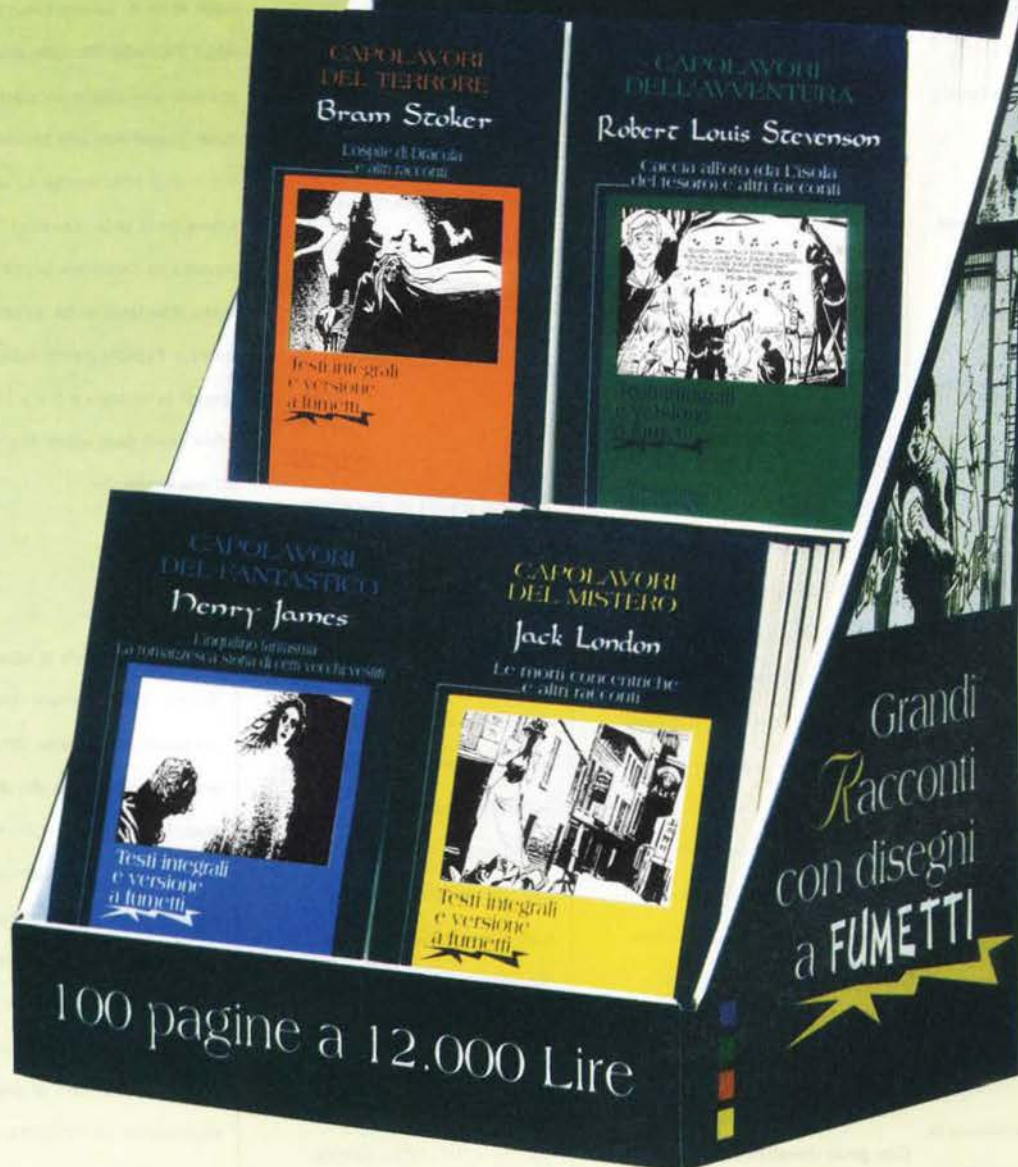
Caro pastore, ho una domanda da porti su una questione riguardante l'hardware. Possiedo un computer così equipaggiato: Pentium II 266MHz, 32 mega di RAM, Scheda Video ATI 3D RAGE PRO AGP 2X. Dato che non possiedo una scheda acceleratrice 3D, vorrei acquistarne una basata sul nuovo chip 3Dfx Voodoo 2. Vorrei sapere da te se la scheda di tale tipo prodotta da Creative è buona o se dovrei orientarmi verso un'altra marca... Eventualmente quale? Mi consigli la versione a 8 o a 12 mega? Infine vedrò degli ottimi miglioramenti sul mio sistema?

Anonimo.

Per quanto riguarda le schede Voodoo 2 vale lo stesso discorso che si seguiva per le prime 3Dfx: acquistate il modello che trovate al miglior prezzo e con il più vasto corredo di softwareee... Visto che hai deciso di fare il grande passo... Beh, acquista il modello a 12 meegaaaa, è di certo più professionaaaaalee! Le prestazioni dovrebbero decollare in modo significativo: un P2 266 è sufficiente a gestire in modo adeguato una scheda Voodoo2.

IN TUTTE LE LIBRERIE E FUMETTERIE

- Le opere dei *Classici*
- della letteratura
- con la versione a **FUMETTI**
- di autori contemporanei



ECCEZIONALE NOVITA'

TGM MAIL

È una strana nottata questa... è il mio compleanno o meglio... era il mio compleanno fino alla mezzanotte, ma adesso già non lo è più, e sono reduce da un party che non ho potuto godermi appieno (non era per il mio compleanno, in quanto si trattava di una piacevole cenetta di lavoro - ci ha comunque pensato Max con una sua telefonata a riportarmi alla realtà). Dove è ormai lontano e, come spesso capita nel nostro mondo, comunichiamo e lavoriamo via Internet. Ci siamo sentiti prima, divisi la posta elettronica, e poi salutati comunicando vicendevolmente gli orari previsti di consegna. Domani pomeriggio per la TGM Mail di questo mese, qualche altro giorno per quella di settembre (eh già, cosa credevate, che ci saremmo messi lì a scrivere in agosto? Vade retro...), e via! Beh, forse vista l'impostazione molto personale dell'intro farei meglio a firmarla col mio nome, ma visto che non è una buona prassi rompere una sì giusta tradizione...

Noi Bovas

tgmmail.xol@galactica.it

tgmmail@galactica.it è sbagliato, scusateci tanto per il mese scorso.

UN GIOCATORE VECCHIO MODELLO

Qualche giorno fa mi sono ritrovato a sfogliare l'ultimo numero di TGM col mio amico Marco. Sapete, noi siamo videogiochisti di vecchia data, di quelli duri e puri, di quelli cazzuti (ullallà, addirittura! NdP). Di quelli che si sono risolti da soli tutte le avventure Lucas (tranne Maniac Mansion, grave mancanza). Quelli che organizzavano, da piccoli, mega-serate davanti al sessantaquattro prima, a un PC poi. Quelli che andavano in sala giochi e guardavano con occhi sprezzanti tutti gli sprovveduti che non sapevano neanche a cosa stavano giocando (loro mica leggevano Zzap!) e che si sono beccati il primo venticinquesimo periodo di caccia alle streghe. Io non ho mai avuto molti amici in quel periodo: ora la mia situazione è di "pochi ma buoni", allora era di "due perché ci sono solo loro", così mi attaccavo al computer. Gli devo molto. Non sono neanche mai stato un atleta, di certo non sarò mai un eroe, però, grazie ai miei giochi, lo sono stato per interminabili ore. Ora vi starete chiedendo "cosa c'entra tutta 'sta storia col fatto che ti sei letto TGM col tuo amico?" Ora vi spiego. Il buon Marco stava sfogliando la rivista rifacendosi gli occhi, stava vedendo le foto del titolo di Eric Chahi (Another World è un capolavoro che dà la birra a molti giochi ancora oggi), e io gli ho detto che, a giudicare da quello che avevo letto, il gioco prometteva bene. Lui ha fatto una smorfia e mi ha detto "Bah, ultimamente non mi prende più giocare, metto su la roba, la guardo, mi stufò e la cancello. Mi ci vuole qualche vecchia avventura intrigante della Lucas.". Il mio amico se ne andò poco dopo. Lì per lì non successe niente. La tragedia avvenne la sera del giorno stesso. Stavo leggendo Replay, sparando dei sospiri seguiti da un "gran gioco quello" a ogni nome che leggevo, quando a metà della lista mi sono imbattuto in uno in particolare: New Zealand Story. La mia mente è crollata. Che caccio era New Zealand Story? Caspita, ci avevo giocato. Mi ricordavo qualcosa tipo un pulcino ma non ero sicuro. Però era stato uno dei miei giochi preferiti di tutti i tempi, questo lo ricordo perché sentire quel nome mi ha dato una scossa tremenda, come se avesse riportato alla luce una parte di me che credevo perduta. Ho passato ore nel tentativo di ricordare ma non ce l'ho fatta. Oh, mi era già successo, di scordare dei giochi o qualsiasi altra cosa, mi tormentavo per un po', ma poi mi giravo dall'altra parte e tornavo a dormire. Questa volta no. Mi sono girato ma non sono riuscito a togliermi dalla testa quella domanda (a cui spero che qualcuno sia così buono da dare una risposta e, messaggio subliminale per Paolone, magari pubblici o mi spedisca uno screenshot): che razza di gioco era New Zealand Story? Da lì ho collegato la cosa col discorso di Marco: sono anni che, a parte qualche sporadico gioco Westwood o Lucas,

non mi diverto più a giocare. Li compro, li installo, ci gioco un po', mi stufò, li disinstallo. Una volta non funzionava così. Li compravo, li caricavo, ci giocavo, urlavo, li rigiocavo e urlavo ancora!!! Unreal è bellissimo e visivamente da caduta massellare!!! È pure divertente!!! Ma come ho goduto quando ho massacrato "Tocchio" di Turrican II o il quarto mostro di Rainbow Island non godo più!!! Another visitor, stay awhile, stay for ever!!! Sì, sto delirando!!! Perché, se dopo dieci anni mi perseguita ancora il fantasma di uno stupido ammasso di byte, che urla vendetta per un fedele discepolo che l'aveva dimenticato, mentre Doom non urla più da un sacco di tempo, vuol dire che ci siamo davvero persi qualcosa per strada. Ovviamente potrebbe essere colpa mia. Sono cresciuto e certe cose non mi esaltano più come una volta, però Guerre Stellari, i bei dischi e i bei libri mi esaltano ancora, e non solo quelli vecchi ma anche alcuni fra i nuovi. Certo, i bei giochi escono ancora, però oserei dire che ci troviamo ormai nella Silver Age dei videogame. C'è stato un crollo della creatività media. Fateci caso, i migliori titoli vengono quasi sempre da programmatori con anni e anni di game-design alle spalle, molti dei quali passati a creare giochi come the Sentinel, Barbarian, Turrican, Gauntlet (non vedo l'ora che venga emulato su PC!), Frogger, Scramble e tanti altri! Il target è cambiato e i mezzi di produzione anche. Questo mi piace e lo apprezzo. Quel che abbiamo oggi è molto bello ma quello che abbiamo avuto e perso è entrato nel mito.

L'Alx

"Avuto e perso"? Ho letto bene? No, caro Alx, noi non abbiamo perso niente. Abbiamo avuto e basta. Chi ha perso qualcosa, probabilmente, è solo chi è arrivato dopo, chi quelle emozioni non le ha provate perché era troppo impegnato a farci la morale "i videogiochi rincretiniscono, i videogiochi isolano dalla realtà, i videogiochi sono il divertimento del diavolo", salvo poi comprarsi il PC o la PlayStation l'anno scorso, e credere oggi che la 3Dfx "in sé" sia il top del divertimento. C'è anche chi si è affacciato al "nostro" mondo più tardi per motivi puramente anagrafici (essere troppo giovani per il pionierismo o addirittura non ancora nati, non può di certo costituire una colpa), e che quindi - molto probabilmente - avrà qualche difficoltà a capire il tuo discorso. Ma noi, giocatori attempati, sappiamo benissimo cosa significhi per te. Proprio stasera mi è capitato d'incontrare Fabio Rossi (qualcuno di voi se lo ricorda? Immagino di sì) e di parlotare con lui proprio dell'argomento. Vorrei farti notare una cosa: hai citato la trilogia di Star Wars. Può darsi che tu sia andato al cinema a vedere, che so, "il quinto elemento" o "Independence Day", tanto per citare due veri e propri kolossal fantascientifici degli ultimi tempi: hai per caso provato le stesse emozioni? Magari un ragazzino potrebbe non comprendere come Luke Skywalker, nonostante i suoi anni e le mille forzature del grande classico della Lucasfilm, sia per certe persone (nostalgici?) infinitamente più carismatico e interessante di qualsiasi personaggio d'azione moderno. Tu a quale serie di Star Trek sei più affezionato? Io alla generazione di Kirk e McCoy. Lo stesso credo che capiti con i videogiochi vecchi e nuovi: si resta indelebilmente più legati alle prime esperienze, un po' come dire "il primo amore non si scorda mai" (difficile, se quest'ultimo è una chitarra... scusate, ho letto troppe volte Rat-Man, ultimamente... NdP), anche se le ultime possono essere tecnicamente superiori, anche mille volte. Credi forse che io abbia giocato più a lungo a Bubble Bobble su Commodore 64 oppure a Quake? Sono due esperienze ludiche estremamente diverse ma il tempo è un fattore univoco e inequivocabile, anzi, considerato il tempo che avevo a disposizione allora e quello superiore che potrei avere oggi, si può dire che io a Bubble Bobble ci abbia giocato MOLTO di più. Cos'è cambiato? Sono cambiato io, sono cambiati i tempi, sono cambiati i giochi e anche i motivi che possono spingermi a giocarli. Ecco tutto. E adesso scusatemi, vado a caricare il primo emulatore che mi capita sotto mano.

PS: The New Zealand Story è quel gioco della Taiko dove il protagonista, un uccellino molto più simile a un pulcino

che a un kiwi, doveva salvare tanti suoi simili imprigionati da un malefico trichoco. Il gioco era un platform game dallo schema abbastanza semplicistico ma non per questo meno divertente: il kiwi poteva saltare e sparare con l'arma a sua disposizione (inizialmente arco e frecce), nonché volare grazie ai palloncini e agli altri aggeggi che poteva rubare ai nemici. In alcuni schemi, poteva anche nuotare ed era necessario farlo respirare ogni tanto. Carinissime le musiche, un po' ripetitivo con l'avanzare dei livelli.

ACCIDENTI, MI SONO DIMENTICATO L'INTESTAZIONE ORIGINARIA

Perché cominciare una lettera con "cari" o ancor peggio "carissimi", quando la si può cominciare commentando la tipica forma di introduzione e non, come ho fatto io? Con questa folgorante introduzione o intestazione, che dir si voglia, pensata e ripensata a lungo, invece di studiare (difatti mi hanno bocciato, per colpa vostra... vi potessi...) (sì, sì certo, come no... scarica le tue copie su di noi. La verità è che ti hanno sturato perché NON HAI STUDIATO! E ti sei meritato 5 in tutte le materie! NdProf) mi accingo a cominciare il mio monologo o soliloquio...

Iniziamo con le polemiche. Appena ho letto la recensione di StarCraft nel numero di aprile, più precisamente nel numero 107, scritta da Stefano "Duspa" Lisi, mi sono fondato nel primo negozio di videogiochi e ho privato qualcun altro del piacere di comprare il succitato videogiochi. Dopo qualche ora di gioco continuo, mi accorgo (con estremo ritardo) che molte delle leccornie che dovevano essere implementate nel gioco non erano presenti! Ho passato ben 3 ore a rovistare l'editor di missioni, come il calzino unto della mia cara zia Emma, per cercare il sotto-editor di unità. E cosa scopro? Che non esiste! Ma dico io, di strategie in tempo reale ce ne sono a bizzeffe e non è che ognuno presenti chissà quali novità! Mi chiedo allora perché la Blizzard non abbia voluto implementare tutte quelle belle cose di cui ho parlato TGM in occasione della preview (bastardi, mi avete fatto sognare e quando meno me lo aspettavo mi avete colpito alle spalle... cattivi) (sì, sì, è sempre colpa nostra... NdBovas), come il variare del tempo atmosferico e altre cosucce davvero interessanti. Per carità il gioco è bellissimo e dannatamente divertente ma non riesco ancora a capacitarmi dell'accaduto, visto che la Blizzard ha aspettato tanto (perfino dopo Natale, sperando che la nostra follia consumistica e natalizia rimanesse tale fino all'uscita del gioco) per pubblicare il suo ennesimo capolavoro... capolavoro sì, ma monco! Non ci sono novità, con la scusa che ci sono 3 fazioni (quindi una nuova) quasi nessuno si è accorto che non esistono quelle marine (capisco nello spazio, ma sulla terra ci sarà pure una cavolo di pozzanghera) e quindi abbiamo guadagnato una fazione ma abbiamo perso un tipo di unità! Vorrei far notare anche che il vecchio "Duspa" non è che si sia dato tanto da fare, visto che la recensione è immonda (nel senso che non ho capito niente, è troppo confusionaria e dispersiva), e se si osservano attentamente gli screenshot si noterà che appartengono solo ai primi livelli, che essendo facili e piccoli, presentano un'intelligenza artificiale poco evoluta. Spiegandomi meglio, nelle prime missioni il territorio non è vastissimo e non è ricco di particolari, e inoltre le unità nemiche se ne stanno ferme ad aspettare di essere scuoiate e mi sembra ovvio che il gioco non abbia questa gran difficoltà a gestire un gruppetto di sfigati capitanati dall'utente, e a stare attento che non si sovrappongano e si incastinano o altre schifezze. Per esplicitare il concetto vi descrivo una mia partita: in modalità "Skirmish" (brutalmente tratta da Red Alert sempre dal Duspa) mi sono fronteggiato con altre 4 fazioni, gestite dal computer, nel territorio più vasto. Dopo un po' mi accorgo che le varie fazioni gestite dal PC non si erano mosse di un millimetro perché le risorse erano collocate o troppo lontane o in un altro livello del terreno (infatti Starcraft gestisce oserei dire massimamente fino a 2 livelli del territorio). Mi spiace aver fatto critiche pesanti ma purtroppo la verità è sacrosanta, e l'unica cosa che si può fare è prendersi le proprie responsabilità e infine ingaggiare un buon avvocato che con i suoi cavilli ribalti la situazione. Come ultima cosa volevo spiegarvi perché Office 97 occupa così tanto il nono scoperto io ma la rivelazione ve la mando lo stesso:

Provate ad aprire Excel e eseguire le seguenti operazioni:

- 1) aprire una nuova tabella
 - 2) premete F5
 - 3) digitate X97:L97
 - 4) premete OK
 - 5) premete il tasto <TAB>
 - 6) tenete premuti i tasti <ctrl> + <shift> e fate clic col mouse sul pulsante dell'autocomposizione grafico. E cosa compare? Un mondo i 3DDDD!!!! Galattico! E magari vorreste pure giocare a un flipper?! Bene aperte Word allora:
 - 1) scrivete Blue
 - 2) selezionate il testo
 - 3) applicate il grassetto
 - 4) applicate il formato carattere blu
 - 5) inserite uno spazio dopo la parola Blue
 - 6) fate clic sul? delle informazioni e selezionate informazioni su
 - 7) premete i tasti <ctrl> + <Shift> e fate click sull'icona di Word che è presente nella pagina delle informazioni di word.
- E noi abbiamo finalmente scoperto perché Office occupa così tanto!

giowolf@iol.it

Caro Lupogiovanni, innanzitutto mi spiace comunicarti di aver perso davvero l'intestazione originaria della tua E-mail, ma si è eclissata nel momento in cui ho eseguito un proverbiale taglia e incolla tra il client di posta elettronica e il mio simpatico word processor (che non occupa tanto spazio, perché di giochini inclusi non ne ha), quindi temo che l'inizio della tua lettera possa apparire oscuro ai più (facciamo il 100% circa della popolazione, va...), però era così bello, mi spiaceva cambiarlo... In ogni caso, permettimi di dissentire sulle tue opinioni riguardo Starcraft e la sua recensione: credo che nei tempi a morte se lo chiamano così. Quindi chiamatelo pure così) abbia dovuto tirare fuori un bel testo, per di più dotato di una valutazione straordinariamente equa (confrontate pure il nostro voto a quelli assegnati da tutta la stampa internazionale, non troverete quelle grandi differenze) e di una disamina comunque approfondita. Poi è comprensibile che alcuni aspetti di un gioco saltino fuori solo dopo intere settimane di gioco: se noi redattori avessimo tutto quel tempo a disposizione, sarebbe proprio una manna dal cielo. Purtroppo, invece, la ben diversa realtà è che siamo spesso costretti a lavorare in tempi brevissimi, il che significa "immergersi" per ore e ore consecutive nello stesso gioco e poi scrivere l'articolo che andava consegnato due giorni prima. Ne consegue che 1) particolari come quelli da te elencati possono umanamente sfuggire, e che 2) al sottoscritto tocca purtroppo ricordare a tutti come una recensione non si proponga di sviscerare tutti gli aspetti intimi di un videogiochi ma soltanto di consigliarvi o meno il suo acquisto. Compito, bisogna ammetterlo, svolto fino in fondo da tutte le recensioni che appaiono sulla rivista.

LA DROGA: UN PROBLEMA APERTO...

Ciao Bovas, sono furioso! Giuro. Non ho letto il numero di marzo, quindi non so se qualcuno abbia già pensato a rispondere alla lettera di Marcondiscens, ma oggi mi è capitato tra le mani il numero di febbraio di TGM con la missiva più cieca e "ignorante" (nel senso che è scritta da chi IGNORA i veri aspetti del problema... non è mia intenzione offendere, né è nel mio stile!) che abbia letto negli ultimi tempi. Non ricordo cosa dicesse la lettera cui ti riferisci, Marco, ma quel che è certo è che tutto, e sottolineo tutto quello che affermi mi sembra solo la solita, vecchia, rismasticata solfa di regime... di quel regime che ti ha accecato, come acceca purtroppo tanti altri, e che ha tutto da guadagnare nel fatto che le persone la pensino come te. Il fenomeno droga è complesso e difficile ma va affrontato in maniera completamente diversa da come hai fatto tu. Lasciamo stare le considerazioni sulla funzione dello Stato (potremmo parlarne per ore e penso comunque che la risposta dei Bovas alla Tu fosse abbastanza corretta) e concentriamoci sul problema droga nello specifico. Innanzitutto, cominciamo con lo sfatare un mito: DI DROGA NON SI MUORE! Lo so che questa affermazione ti suonerà ridicola (e sarà lo stesso per molti altri, che magari in questo momento stanno pensando "questo è pazzo!...") ma posso garantirti che è così,

TGM MAIL

sulla base di dati scientifici che, ormai, tutta la comunità medica internazionale condivide; l'uso di droga, anche della più pesante, non uccide, mai! Se un tossico potesse farsi ogni giorno in santa pace la dose di cui ha bisogno, probabilmente (anzi, sicuramente!) avrebbe problemi fisici più o meno importanti ma non ne morirebbe... un po' come i fumatori, che si fanno danni ai polmoni giorno per giorno ma che possono vivere regolarmente per decenni... Di eroina (così come di cocaina, di crack, e, in genere, più o meno di tutte le droghe cosiddette pesanti...) si muore per tutto ciò che si gira intorno, e cioè: dosi tagliate, siringhe scambiate, malattie connesse al fatto che l'utilizzo di queste sostanze è clandestino e quindi viene fatto in condizioni sempre più precarie... si può morire d'overdose, sì, ma anche qui c'è da sfatare un mito: la maggior parte dei morti d'overdose (contrariamente a quanto, magari, ti hanno fatto credere...) sono ignari del fatto che la dose che si stanno iniettando o tirando sia letale. Il meccanismo dell'overdose, nella stragrande maggioranza dei casi, funziona così: io compro ogni giorno la mia bustina da un gr. da uno spacciatore che, ipotesi, la taglia al 75% con gesso, stricnina e palle varie (altro elemento importante, ma ci torno dopo)... a conti fatti, questo significa che io, convinto di iniettarmi 1 gr. di roba, in realtà ne assumo solo 0,25 gr.... un giorno questo pusher viene arrestato e io sono costretto a rivolgermi a un altro che, magari, la taglia solo al 25% o non la taglia per niente (non perché sia più buono... magari è la roba a essere più scadente o ha bisogno di sverdenarla in fretta!)... Risultato: io, assolutamente ignaro, mi inietto una dose che è circa 4 volte quella cui sono abituato... e mi frizzo! E, in tutto questo (tralasciando il fatto che parliamo di un ragazzo come te MORTO, non di una statistica!), come vedi, l'eroina in sé non c'entra un tubo, nel senso che mi ha ucciso un mercato nero infame e criminale, prodotto da una legge infame e interessata, non l'eroina in quanto tale!

Altro giro, altra corsa, altro mito da sfatare: il drogato è violento (e qui mi rivolgo anche ai Bovas...). Sì, avete perfettamente ragione, il drogato può essere violento, può dedicarsi al crimine: ma vi siete mai, dico MAI, chiesti perché? O vi fermate sempre e soltanto a galleggiare tra i luoghi comuni? Il drogato, il ragazzo o la ragazza che si drogano, scippa, ruba, scassinava le auto, perché una dose costa sulle 30000 lire! E in un giorno gliene possono servire anche 4 o di più... Ruba perché se non si fa sta male, e 100-120-150 carte al giorno non le ha! Potresti dirmi, Marco, "chi cavolo gliel'ha detto di farsi?", ma ti prego, vi prego tutti, non siate ETICI! Lo stato etico, grazie a dio, l'umanità lo ha superato da tempo. Non è l'emenda morale che può risolvere i problemi e, soprattutto, non sempre chi si droga lo fa perché è una testa di... Magari è solo stato più sfortunato di te, magari non ha avuto alle spalle una famiglia o amici che lo sostenessero... certo, magari sarà pure stupido ma accidenti, che gli parafraza quel grande artista di Troisi se incontri una tribù di stupidi che fai? Li stermini tutti? Il modo peggiore di affrontare un ragazzo con problemi di droga è marchiarlo a fuoco come un deviato! Quello che vorrei dire (ma lo spazio è tiranno!) è che dobbiamo smetterla di avere i paracocchi e pensare a come sterminare tutti i drogati, e dovremmo invece iniziare a ragionare nell'ottica della riduzione del danno; nessuno dice che drogarsi è una cosa giusta (ma anche qui andrebbero fatti dei distinguo a proposito dei derivati della canapa indiana!), nessuno dice che non c'è bisogno di serie campagne informative e di sostegno (soprattutto a scuola... ma tanto quella italiana sappiamo com'è...), nessuno afferma che "la droga è bella!"... Il problema, però, è che queste stupide e cieche campagne proibizionistiche (che, nota, vanno avanti da 50/60 anni!) non hanno prodotto alcun risultato positivo! Sì realistico, ti prego. Lo studio Legge, e ti dico che una legge si valuta in base agli effetti positivi che riesce concretamente a portare nella vita reale... Ebbene, alla stregua di questi parametri, l'attuale legislazione è ZERO, zero assoluto! Il consumo non diminuisce, la criminalità si ingozza con i soldi dei ragazzi e, cosa più importante di tutte, i ragazzi continuano a MORIRE, fuori e dentro alle carceri! Io non credo tu sia così insensibile da non provare la minima emozione al sentire ogni giorno notizie di ragazzi come me e te che muoiono... Rifletti, rifletta: una seria legislazione orientata alla distribuzione

controllata (coadiuvata da serie campagne informative!) ridurrebbe il danno in maniera seria; i tossici potrebbero usufruire di dosi pure (quindi non tagliate) con le schifezze più immonde... piccola parentesi: quando, negli anni '50, in America vendere alcol era proibito, si è registrato il più alto tasso di mortalità per alcol tagliato male e non controllato... oggi il fenomeno è sotto controllo: tutto questo non vi suggerisce nulla?, siringhe pulite, assistenza medica stretta, e, quindi, anche di uno stretto contatto con i presidi di assistenza sociale che potrebbero così provvedere a una seria opera di recupero... altro che la comunità (il 5/10% dei tossici vi entra... il 5/10% di questi si disintossica... statisticamente questo significa che sono "quasi" inutili!) Insomma, questi ragazzi non morirebbero né diventerebbero criminali, e io credo sinceramente che sia questo ciò cui uno Stato dovrebbe mirare... Il proibizionismo, ricorda, non porta a nulla quando si ha a che fare con quelle che sono debolezze umane, intrinsecamente legate all'uomo e, come tali, assolutamente inestirpabili... Bisogna ragionare in termini pratici, ripeto, non etici... D'altra parte, le vostre strategie sono fallite, e sfido chiunque a dimostrarci il contrario... Gli unici pozzi al mondo dove il fenomeno si sta (leggermente) ridimensionando sono quei pochi dove i governi hanno attuato strategie di legalizzazione (per le droghe leggere!) o di distribuzioni sperimentali controllate (per le altre!)... e, dio mio, ci sarà un motivo se l'Olanda ha il più basso numero di morti per overdose d'Europa! Non si drogano meno degli altri, sono le strategie che sono diverse... Un ultima cosa (scusatemi, so di essere stato prolixo, ma ci vorrebbero 10 TGM Mail per sviscerare a fondo il problema!): le droghe leggere. Qui il problema si fa proprio complesso o estremamente semplice, dipende dalla larghezza di vedute di chi ascolta: scientificamente il THC, ovvero il principio attivo che è alla base dell'effetto della canna, non ha ASSOLUTAMENTE effetti nocivi, né a breve, né a lungo termine... I danni derivanti dagli spinelli sono dovuti al fatto che spesso la sostanza è tagliata (e torniamo a coper!) e che si fumano insieme al tabacco, per di più senza filtro... Inoltre (preparatevi che questa è forte!) l'hashish e la marijuana NON hanno effetti droganti in senso medico, nel senso che non danno alcun tipo di assuefazione fisica. Sono in fase di studio i possibili effetti di dipendenza psicologica ma questo non cambia il problema, visto che si può essere dipendenti psicologicamente (a certe condizioni!) praticamente da qualsiasi cosa... anche da Quake 2, giusto per fare la felicità di qualche stupido giornalista scandalistico... Per di più: 1) non esiste in tutta la storia medica UN SOLO caso di morte per uso di derivati della canapa! 2) non si riscontrano atteggiamenti violenti in chi ne fa uso, né percezioni altamente distorte della realtà, anzi... 3) esiste un numero incredibile di persone che fuma regolarmente e vive regolarmente, senza crearsi né creare problemi di alcun tipo. 4) spinelli e canne sono meno dannosi di alcol e tabacco, anzi... 5) come scientificamente dimostrato, i derivati della cannabis possono servire da coadiuvanti nella cura di decine di patologie, che vanno dal Glaucoma, passando per gli effetti benefici su chi fa chemioterapie (prima che vi scateniate: non curano il tumore, limitano gli effetti di nausea e vomito dovuti alla chemio!), fino a disturbi meno gravi come i dolori mestruali... E così sfatiamo l'ultimo tabù: dagli spinelli si passa all'eroina... Anche questa è una baggianata: i migliori studi sociologici hanno dimostrato che il passaggio è dovuto quasi esclusivamente alla contiguità dei mercati, e cioè al fatto che il pusher guadagna 1000 volte di più sulle droghe pesanti ed è lui stesso a incoraggiarvi al loro utilizzo... Legalizzare (non liberalizzare, sono 2 cose diverse... legalizzare significa POTER CONTROLLARE!) significherebbe rompere questo legame tra i due mercati, oltre che dare una bella zappa sui piedi di chi ha interesse a che la legalizzazione non avvenga (mai sentito parlare di Mafia?). Chi fuma spinelli non dà fastidio a nessuno o, perlomeno, non quanto chi è abituato a ubriacarsi ma non per questo dobbiamo proibire l'alcol... Se mi ubriaco o fumo e guido devo essere punito perché ho messo in serio pericolo la mia incolumità e quella degli altri, ma fintantoché io non disturbo gli altri sono LIBERO anche di fumarmi una canna se voglio, soprattutto considerando tutto quello che ho detto finora. Ti prego, Marco, riconsidera quello che hai scritto,

perché, forse non ci crederai, ma la tua posizione, oltre a non risolvere un tubo, facilita le cose a chi sul mercato della droga (e quindi sulla nostra pelle!) specula da anni... Alla prossima.

Anonimo (o, per lo meno, non riesco più a trovare il nominativo!)

Nella società attuale sono pochi i problemi dibattuti come la droga... Chi sostiene che bisognerebbe legalizzare sia le droghe leggere sia quelle pesanti, altri solo quelle leggere, altri ancora le vorrebbero invece bandire dall'intero pianeta. Ognuna di queste fazioni ha le proprie motivazioni, così come ognuna di queste tre possibilità presenta i propri lati negativi... Non voglio ora stare a acquisire sulla mia posizione a proposito, cosa del tutto irrilevante in questa discussione; vorrei invece focalizzare l'attenzione su un argomento strettamente collegato: tralasciando infatti le questioni puramente legislative o etico/morali, penso che chiunque convenga con me che gli utilizzatori di sostanze stupefacenti solitamente sono "mossi" da qualcosa, che li fa appunto diventare tossicodipendenti: problemi familiari, di socializzazione, di autostima e chi ne ha più ne metta... Direi quindi, anche se questo discorso resta alla fine puramente teorico e di difficile applicazione nella realtà, che le persone andrebbero aiutate prima di diventare tossicodipendenti, non dopo quando è, a mio avviso, troppo tardi. Legalizzare o non legalizzare le droghe non è quindi, almeno a mio avviso, un modo per risolvere il problema, più che altro una pezza, messa forse al posto giusto, per limitare i danni di questa vera e propria piaga del nostro secolo. Attendo, come sempre, le vostre opinioni...

METTIAMO I PUNTINI SULLE !!

Salve Bovas! Leggo TGM da ormai 3 anni ma questa è la ma prima lettera che vi scrivo e spero di vederla pubblicata nel prossimo numero. Innanzitutto mi congratulo per la rivista che reputo la migliore tra le tante di questo genere, ma veniamo subito al dunque: voglio riprendere un'affermazione fatta da Roberto Ciceri nel numero 109 di TGM. Non sono assolutamente d'accordo con il pensiero di Roberto, nel quale denoto uno scetticismo riguardo alla possibilità per l'attacco al suolo con l'Eurofighter 2000. Essendo molto appassionato sugli aerei militari mi sono sentito chiamato in causa e ho raccolto informazioni da una persona che lavora direttamente al progetto. Ho così verificato che:

- 1) L'EF2000 dispone di uno delle più moderne interfacce uomo/macchina che siano mai state progettate per un aereo da guerra; questo significa che la cabina e gli strumenti dell'EFA (nome usato più frequentemente dai suoi progettisti per designazione) sono stati costruiti partendo dall'esigenza del pilota. Perciò non c'è bisogno di due piloti per un velivolo multiruolo se il progetto è concepito rispettando le esigenze e le capacità di controllo del pilota.
- 2) Come si spiega che i più recenti e avanzati velivoli da combattimento multiruolo sono monoposto? Alcuni esempi? L'F-22 (infatti la versione biposto è solo d'addestramento e comunque il governo americano sta riducendo il numero, già esiguo, di acquisti per questa versione), il Rafale, il JAS 39 Gripen o il SU-35. La spiegazione è che la tecnologia si mette in gioco per facilitare il pilota e per sostituire i compiti che fino a qualche anno fa svolgeva un secondo pilota.
- 3) Infine una precisazione: esiste una seconda versione biposto dell'EF2000 in sperimentazione presso la Casa (prototipo DA6) e presso la British Aerospace (prototipo DA4). Mi è sembrato che Roberto considerasse solo la prima versione. Inoltre il manuale più adeguato a mio giudizio è quello del DID scritto per l'EF2000. Un saluto a tutta la Redazione, in particolare al Barone Bossetti (prima o poi dovrà parlare dei metodi che usi per capire se un simulatore è fedele al modello di volo e non cercare scuse: hai scritto che ne avresti parlato).

Giorgio Bertolone.

Niente da aggiungere, soprattutto per il fatto che il qui presente, per quanto riguarda i simulatori, è davvero una schiappa cosmica. Per quanto riguarda il Bossettone, anch'io sono molto curioso di

scoprire come diavolo faccia a capire se un simulatore è o non è fedele al modello di volo (secondo me tira a indovinare... NdS), ma tutto questo è passato in secondo piano quando il medesimo ci ha consegnato il perfetto vademecum per cuccare in vacanza... Non vedo l'ora di provarlo, tanto la mia doppia diurna è sempre in bella mostra nel mio portafoglio: vorrà dire che la estrarrò un po' di più del solito. E con queste meditazioni esistenziali, ti saluto...

IRC, MA CHE DIAVOLO È?

Spettabile redazione di TGM, seguo la vostra rivista dal numero 1. Recentemente ho fatto l'abbonamento a Internet e ho seguito con interesse la diatriba sulla vostra posta riguardo i canali IRC, non riuscendo però a capirci granché. Innanzitutto vi sarei grato se poteste spiegarmi cosa sono e come funzionano questi famigerati canali. Ogni tanto mi capita di chattare con qualcuno ma su normali chat room: sono diverse dai canali IRC? Come posso rintracciare questi canali sul WEB?

Grazie dell'attenzione. Saluti,

Alessandro Battista

Effettivamente, spesso e volentieri abbiamo parlato di IRC ma non abbiamo mai spiegato esattamente cosa sia e come ci si colleghi, partendo dal presupposto che non sia questo lo scopo della posta, e con il non certo invidiabile risultato di aver parlato Ostrogroto per la maggior parte di voi. Rimediamo subito. IRC è l'acronimo di Internet Relay Chat, un protocollo di messaggistica in grado di mettere in comunicazione tra loro tutti (o quasi, vedremo poi il perché) gli utenti di Internet collegati lo stesso momento. La comunicazione avviene, come in tutti i casi, attraverso l'interazione fra tanti "client" e meno "server": è cioè necessario affidarsi a un server IRC per poter dialogare tramite IRC. I server, poi, sono a loro volta collegati in quelle che vengono normalmente definite "le grandi reti IRC": visto che un'unica grande rete formata da milioni di calcolatori che si scambiano messaggi è abbastanza utopistica (pensate allo scambio ENORME di dati che comporterebbe e ai potenziali ritardi nelle trasmissioni), queste reti sono più d'una. In Italia, la maggior parte dei server IRC è affiliata alla rete IRCnet ma in giro per il mondo ne troverete sicuramente delle altre (Dalnet, Etnet, ecc...). La prassi per collegarsi è semplice: innanzitutto non basta il browser WEB ma è necessario procurarsi un buon client IRC (sotto Windows è possibile usare il mIRC, che nulla di brutto ormai da anni, mentre gli utenti Linux di solito preferiscono affidarsi al buon vecchio IRC-II. Per Mac c'è IrcMac, mentre per Amiga mi pare si usi tutt'oggi l'amIRC), selezionare un ircserver veloce (mIRC fornisce tutta una lista, cercatene uno collegato a IRCnet - se volete fare una prova, comunque, potete collegarvi a irc.it.it), e poi scegliete uno pseudonimo (nickname) col quale vi farete conoscere nelle messengerie. A questo punto, una volta entrati sul server irc col vostro nick, non dovete fare altro che scegliere una messengeria tra le migliaia disponibili (che chiameremo col loro nome, cioè "canali"), e per fare ciò si userà il comando /JOIN #canale. Tutti i canali iniziano con il cancelletto #, ecco cosa significano tutte quelle sigle "#TGM" di cui molti di voi ci hanno chiesto il significato recondito... Una volta nel canale, potrete iniziare a parlare con tutti i presenti. Molto tempo addietro scrissi un'intera guida all'uso di IRC per PC Action: giuro che se la ritrovo su qualche vecchio backup la passo immediatamente al Silvestri per includerla sul CD di TGM (magari convertita in HTML, così vi facilito ulteriormente il lavoro. Ma quanto sono bravo... NdP). Alla guida dei canali ci sono i cosiddetti "operatori": il loro scopo, almeno teoricamente, è quello di controllare che sul canale non avvengano casini. Li riconoscerete dalla tipica chiocciolina @ apposta davanti al loro nickname nella lista dei collegati. Il fatto che si diventi operatori grazie all'investitura libera di un altro operatore, purtroppo, spesso si trasforma in vere e proprie dimostrazioni d'imbecillità. Ma per fortuna si tratta di un trend in ribasso.

SALUUUU!

Ragazzi, è agosto, possibile che siate arrivati fin qui a leggere? Vabbè, ve la siete cercata! CI SI RIVEDE QUANDO LE VACANZE SARANNO INESORABILMENTE FINITE! Ah! Ah! Ah! Ah! Ah...

Noi Bovas



3D incisivo, esagerato, affilato, fulminante? **Mystique G200.**

Con Matrox Mystique G200 hai tutto, di più:

- Forsaken™ ad oltre 100 immagini al secondo
- la più brillante accelerazione 2D del mondo
- Jedi Knight™ fino a 1280 x 1024
- fantastiche prestazioni AGP2X
- i più vividi colori per Quake II™
- l'innovativo 128-bit DualBus
- iper-realtà con il filtro trilineare
- video DVD e PC su TV
- super-potenza con 16 MB di memoria
- ...e senza bisogno di un costoso add-on 3D!

Matrox Mystique G200, la scheda video-grafica per chi vuole emozioni estreme. Tutte: 3D, 2D e video. Matrox Mystique G200 per chi sa che il gioco è una sfida continua. Scegli di vincere. Scegli Matrox.

➤ www.matrox.com/mqa/italia

Mystique G200
Accelerazione mozzafiato per il divertimento 2D/3D
8MB AGP Lire 399.000*
Modulo di memoria 8MB Lire 119.000*

Matrox DVD Video
Modulo DVD hardware
Disponibile prossimamente
Lire 169.000*



Agenzia Italiana di Matrox Graphics Inc. 3G electronics s.r.l. - Via Boncompagni, 3/b
20139 Milano Tel. (02) 5253095 Fax (02) 5253045 email: 3gelectronics@treg.it
*Prezzo suggerito di vendita IVA inclusa. Si riconoscono i marchi registrati ai legittimi proprietari.

matrox

Sierra li fa, poi li accoppia!

SIERRA



SIERRA

Ne vedi tre, ma sono sei! Ognuna di queste confezioni contiene, infatti, due titoli che puoi fare tuoi ad un prezzo davvero interessante.

Stai con gli occhi aperti, quindi, e non lasciarteli sfuggire!

Betrayal in Antara e Birthright sono due gemme della linea fantasy, dove

intrigo, strategia e aspri combattimenti regnano incontrastati.

Phantasmagoria e Gabriel Knight 2 non hanno bisogno di presentazioni: sono il mistero allo stato puro, condito di horror e thriller a volontà!

3D Ultra Minigolf e 3D Ultra Pinball, infine, sono due spassosissimi sinonimi

di arcade: precisione, abilità e palline impazzite... Se volevi una sala giochi in casa il problema è risolto.

**Paghi 1
Porti via 2**

PC CD-ROM



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde
167-821177

www.leaderspa.it

WOW!
PHANTASMAGORIA + GABRIEL KNIGHT 2
IN 13 CD-ROM
COMPLETAMENTE IN ITALIANO



Qualità Interattiva.