

SPECIALE
ESTATE 1999

Lire 7.000

NEED FOR SPEED • ROAD CHALLENGE
TORNANO A SFRECCIARE I BOLIDI ELECTRONIC ARTS

THE **GAMES** machine

DUNGEON KEEPER II
SIGNORE DEL DUNGEON
PER LA SECONDA VOLTA

HEAVY GEAR II
LA GUERRA FRA MECH
FIRMATA ACTIVISION

SOLUZIONI:
MYTH 2 - SIM CITY 3000

ANTICIPAZIONI DEL MESE:
IMPERIUM GALACTICA II
SANITY
BREAKNECK
PRINCE OF PERSIA 3D



TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS
IL NUOVO GIOIELLO FIRMATO CAVEDOG

è timido
è scontroso è armato
è simpatico è

è arrivato



www.microids.com

14 anni sul mercato dello sviluppo e della distribuzione dei videogiochi, più di 200 titoli all'attivo per Playstation e CD-Rom,

da quest'anno anche su Nintendo N64® e Nintendo Color Game Boy®. Da oggi Microids è presente anche in Italia.

 **NEW MEDIA**

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

Via Campo dei Fiori, 4 - 47100 Forlì
Tel. 0543.720350 Fax. 0543.720367
E-mail: newmedia@mbbox.queen.it

Per informazioni commerciali contattaci oggi stesso: sales.it@microids.com

pericoloso

ato

**ATTENTO,
È ARRIVATO !**



GRUNTZ

**Il gioco che ti prende e non ti lascia più.
Attraverso oltre 40 livelli di gioco,
pieni di trappole, sorprese, armi micidiali
e nemici pasticcioni quanto lui,
dovrai aiutarlo a trovare la strada di casa,
prima che si arrabbi sul serio.**



MICROÏDS fallo per gioco.

M@gic Cup on line



Web-Campionato 1999/2000



Riparte
il gioco
che vi manda
in rete.

**Da quest'anno anche
favolosi premi partita.**

Fino al 1° settembre sono aperte le iscrizioni gratuite a Magic Cup 1999/2000, il torneo di calcio virtuale de "La Gazzetta dello Sport on line". La nuova stagione del Web-Campionato sarà ancora più bella ed avvincente, grazie ai favolosi premi in palio, a una grafica totalmente rinnovata, alla possibilità di "battezzare" le squadre e di sceglierne la maglia. Chi verrà eliminato non tema, sarà ripescato per giocare i tornei di consolazione. Le sorprese non sono finite, ma le scoprirete solo giocando. Non aspettate i minuti di recupero per le iscrizioni, i posti sono limitati.



1° PREMIO
Scooter

YAMAHA
WHY 50



2° PREMIO
PC con videogame

dinamic
MULTIMEDIA
PC CALCIO



3° PREMIO
Stampante

LEXMARK
Optra Color 45

La Gazzetta dello Sport
on line

Un filo più avanti.

QUALCOSA DA SFOGLIARE SOTTO L'OMBRELLONE

Beh, quest'anno abbiamo esagerato... Anche se in veste chiaramente estiva (punto metallico e fogliazione ridotta), questo speciale di TGM può vantare dei contenuti di assolutissimo rispetto. Il gioco di copertina - riuscita rivisitazione del classico Need for Speed - apre la strada ad altri tre veri capolavori: Kingdoms (seguito fantasy di quello che rimane uno dei migliori RTS in circolazione), Dungeon Keeper 2 (che ridà nuova linfa a uno dei progetti Bullfrog in assoluto più ambiziosi) e Heavy Gear II (con cui la Activision lancia un serio guanto di sfida al colosso Mechwarrior). Anche se le recensioni sono sicuramente il pezzo forte, 4 solide preview e le consuete rubriche mensili dovrebbero tenervi compagnia durante quelle spero rare pause riflessive di un'estate che auguro a tutti al top del carisma (quest'ultima frase va letta con la cadenza giusta, altrimenti vi ingaruffate in una qualche virgola mancante che proprio non sono riuscito a posizionare - il senso lo dovrete comunque aver recepito). Parlando invece di rubriche, due novità: la prima è l'introduzione di una sezione dedicata al multiplayer on-line (fortemente voluta da molti lettori e presa in gestione dal buon MAO) e la seconda il passaggio della posta dalle mani dei Bovas a quelle del nostro XAM Svanoni; come avrete letto sul numero scorso, Paolone - dopo oltre un lustro di militanza su queste pagine - ha deciso di provare a seguire un'altra strada... Nell'augurarli la massima fortuna, gli rinnovo la stima nel caso dovesse per qualche motivo cambiare idea.

Questo è più o meno tutto, arrivederci a settembre.

Max Reynaud

INDICE

FRAGZONE	69
MOVIER MACHINE	92
MUSIC MACHINE	90
PREVIEW	14
REPLAY	65
REVIEW	31
TGM HARDWARE	66
TGM MAIL	95
TIPS	72
VOCI DI CORRIDOIO	6

PC

DUNGEON KEEPER 2	43
F22 LIGHTNING 3	57
HEAVY GEAR II	52
NEED FOR SPEED	
ROAD CHALLENGE	31
RENT A HERO	60
TOTAL ANNIHILATION:	
KINGDOMS	37
TWIST'N'TURN	48

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

REDATTORE

Marco Auletta
Alex Rossatto
Andrea Della Calca
Mirko Marangon
Massimo Marino
Massimo Nichini
Massimo Svanoni
Marco Re Depaolini
Manro Bossetti
Alessandro La Spada
Davide Solbiati
Davide Corrado
Stefano Lisi
Jacopo Prisco
Stefano Gabarri
Claudio Todeschini
Massimo Triulzi
Andrea Fattori
Raffaele Sogni, Fabio Simonetti

rullaxol@galactica.it
alexol@galactica.it
maoxol@galactica.it
tmbxol@galactica.it
maxime@webzone.it
nkzxl@galactica.it
xamxol@galactica.it
red@digibank.it
bossxol@galactica.it
alaspaxol@galactica.it
shazam@galactica.it
konradxol@galactica.it
duspaxol@galactica.it
sandman@galactica.it
stepanxol@galactica.it
ciccio@infosfera.it
triulzi@planet.it
ook42@hotmail.com

TGM MAIL

Tgmmail.xol@galactica.it

SEGRETERIA 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 Design
Collaborazione Lorena Barbieri
Via Pordenone, 15 - 20132 Milano
bellafante.design@virtuaia.it

FOTOLITO

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

STAMPADRE

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

NEWS

S3 ACQUISTA LA DIAMOND MULTIMEDIA

La nota compagnia produttrice di chip grafici, S3, ha acquistato l'altrettanto nota società di produzione e distribuzione di hardware per PC, Diamond Multimedia, che annovera attualmente nelle sue linee la Viper TNT2, il riproduttore MP3 Rio, e la linea di modem Supra. L'affare dovrebbe generare un movimento di liquidi attorno ai 173 milioni di dollari, e rientra nei piani di espansione della S3, compagnia che dispone attualmente di ingenti quantità di denaro, anche in seguito alla recente cessione di un impianto produttivo a Taiwan. L'affare ricorda immediatamente la fusione 3dfx/STB di qualche mese fa, eppure gli interessati negano che si tratti di un'intesa di equal natura, e gli investitori sono scettici: le quotazioni azionarie di S3 e Diamond sono scese, in seguito all'annuncio, rispettivamente del 7 e del 16 per cento. Dove sta la differenza e come mai l'accoglienza del mercato è stata così fredda? Mentre 3dfx chiudeva le porte a tutte le collaborazioni con terze parti (Creative, la stessa Diamond) che erano state fino ad allora il veicolo di smercio dei loro chip al fine di diventare un costruttore che distribuiva in proprio, S3 non intende imbrigliare Diamond sotto il suo marchio, e allo stesso modo apre spragli in merito alla commercializzazione dei suoi chip da parte di compagnie esterne (attualmente anche Creative distribuisce una scheda basata sul Savage4 di S3). Purtroppo, però, risulta difficile credere che i concorrenti diretti di entrambe le compagnie possano, da un lato, concedere a Diamond la produzione di schede basate sui propri chip (vedi la nVidia col suo TNT), e dall'altro acquistare materiale S3 agendo necessariamente da "partner secondario". Insomma, la mossa sembra distruggere l'indipendenza di Diamond, e ridurre lo spettro di mercato per S3, che si troverà quindi di fronte al disastro se sbaglierà la strategia distributiva. Anche per questi motivi, gli investitori non hanno accolto di buon grado l'acquisizione. Inoltre la S3 è già una società in perdita (negativi anche gli ultimi bilanci) e non sembra disporre del potenziale tecnologico per contrastare, da sola, giganti come 3dfx e nVidia. Nel frattempo, la Diamond ribadisce la sua voglia di indipendenza e annuncia una nuova versione del Rio, dotata di maggiore capacità di memoria.

L'acquisizione di Diamond rappresenta un passo importante per S3 che fino a ieri era focalizzata solo nell'ambito del mercato della grafica. Ora possiamo completare la nostra offerta nel settore delle soluzioni per PC", ha detto Ken Potashner, president e CEO di S3. "Con le potenzialità delle due aziende, è possibile creare un colosso del mercato Internet, delle comunicazioni e dell'home networking. Dopo il successo del lancio dei processori Savage4 e Savage MX presso i più grandi produttori del mondo - inclusi Compaq, IBM, NEC, Packard Bell e Micron - il nostro fatturato crescerà ancora di più grazie alle tecnologie acquisite". L'acquisizione da parte di S3 rappresenta una opportunità reciproca. Per Diamond hanno grande valore le disponibilità produttive di S3. Per S3 è importante la popolarità del marchio Diamond che offre un catalogo unico di prodotti per Internet, per la grafica e per l'home networking, un settore che si stima crescerà molto nei prossimi anni", ha detto Bill Schroeder, president e CEO di Diamond Multimedia.

Vedremo nel prossimo futuro quale destino attenderà la nuova compagnia (sebbene entrambi i marchi siano destinati a sopravvivere).

IL GAME MANAGER CONTRO LA VIOLENZA

Il Windows Game Manager è un nuovo componente del sistema operativo di Microsoft che, dalla versione 2000, faciliterà l'installazione, la gestione e l'avvio dei videogiochi nel sistema. La notizia è che il Game Manager includerà anche funzioni di "parental control", alla stregua di programmi già noti per la navigazione in Internet come NetNanny. Queste applicazioni impediscono la visione di siti inadatti ai più piccoli, secondo le direttive del genitore; allo stesso modo, il Game Manager dovrebbe impedire l'avvio di particolari giochi dal contenuto eccessivamente violento. Il sistema è in fase di sviluppo con la supervisione dell'Entertainment Software Rating Board e del Recreational Software Advisory. Due enti americani che si occupano della classificazione del software ludico. La possibilità di proteggere l'avvio dei giochi, tramite password o altro meccanismo, potrebbe anche fare la gioia di quei dirigenti aziendali ormai stanchi di vedere i propri dipendenti impegnati con il joystick anziché con i fogli di lavoro...

LA EMI SCEGLIE L'MP3

La disponibilità di file MP3 in Internet è sterminata, e la potenzialità del formato per lo smercio di canzoni vecchie e nuove è da tempo stata intuiva dalle major discografiche; purtroppo l'MP3 non include alcun tipo di protezione contro la copia illecita, e infatti sono migliaia i siti web e FTP che distribuiscono musica illegalmente. La

CRONACHE DI BRITANNIA (diario di Ultima Online, capitolo XVII)

Benvenuti a voi, cittadini di Britannia! Nel mese appena trascorso non abbiamo avuto grosse novità sul fronte dei regolamenti e dei server (c'era da aspettarselo, visto il periodo...). La comunità italiana continua ad arricchirsi di nuovi giocatori, mentre da qualche tempo coloro che si avvicinano per la prima volta sembrano avere le idee un po' confuse: ragazzi, Ultima Online non è un kit di installazione, non è un GDR cartaceo con versione per computer e non è neanche una patch da scaricare da un determinato sito. E' un gioco per PC, un semplice gioco per PC che potete trovare nello stesso negozio dove avete acquistato Quake o Half-life! La differenza è che il multiplayer non è opzionale, come al solito, bensì è l'unica modalità disponibile. Dopo averlo installato dovrete connettervi alla Rete e giocare in remoto, su uno dei server predisposti dalla Origin o su quelli non ufficiali. Insieme con voi ci saranno altre migliaia di giocatori in carne e ossa. Tutto qui. Se avete ancora dei dubbi, le Cronache di Britannia versione CD hanno un paio di articoli che fanno al caso vostro, nella sezione "Biblioteca": "Cos'è Ultima Online" e "Il Novellino".

A proposito delle Cronache-CD, il nuovo numero esordisce con un abbellimento della grafica e ben sei nuovi articoli in biblioteca. Tra le guide maggiori abbiamo inserito (con un po' di ritardo, per la verità) i Bastards and Devils, mentre tra i server non ufficiali continuiamo ad aggiornarvi sui testing di Mediterraneo e riorganizziamo il materiale di NGI. Ringrazio Kappa per aver mandato a tempo di record il materiale relativo a Helios, ma a causa di una serie di problemi telematici non siamo riusciti a inserirlo... Rimediaremo sul prossimo numero. L'indirizzo del sito del server, per chi l'avesse perso sul numero scorso, è www.difnet.net/helios. Un personaggio sul quale ormai ho detto tutto, ma che non smette mai di stupire, è Lord Ash, pienamente inserito nel nuovo ruolo di pirata. Durante una delle solite risse contro i tutori della legge (un gruppo di paladini a cavallo) al ponte di Trinsic, il nostro eroe ha dato prova del suo valore. Armato 'solo' di una ring mail e di una katana, ha visto gli amici stramazzone sotto le bordate dei paladini in plate e si è tirato fuori dalla mischia. Ma lui non voleva fuggire, al contrario aveva scelto di mettere a repentaglio la sua stessa vita contro il nemico più terribile, un... povero healer, con indosso solo una toga, e probabilmente pure disarmato! Dopo averlo assassinato, il Nostro si è scagliato contro i paladini (che lui, in ossequio alla teoria della relatività, chiama "codardi"). Arrestato, disarmato e buttato in prigione (visibile in foto), Ash è stato liberato da una coraggiosa piratessa che, nascosta, è riuscita a dribblare le guardie e scassinare la serratura della cella.

Per gli appassionati di fotografia, anche questo mese non manca l'istantanea di Macchia Nera, che stavolta testimonia l'incontro su Europa con i Templari di Taos. Vi segnaliamo, tra i racconti delle Cronache-CD, la nomina del nuovo Campione dei Taos: cosa bisognerà fare per guadagnarsi un simile titolo? Rubare un anello dal dito di Lord British? Portare un souvenir dall'ultimo livello di Doom? Molto di più: per diventare Campione dei Taos bisogna vincere il... Torneo Aziendale di Freccette! Se siete ancora al mare, portate il computer in spiaggia e leggetevi il racconto prima di fare il



bagno. Vi divertirete di più! Chiudiamo il capitolo con un grazie al Gatto (prego, prego... NdSS), che ha sospeso la lavorazione delle news per aspettare l'arrivo di questo articolo.

Ametraal di Trinsic (aka Alessandro La Spada)

LA 3DFX DEBUTTA SU MAC

In realtà non si tratta di un vero e proprio debutto, nel senso che non verrà creata una scheda grafica apposta per il computer della mela. L'oggetto dei desideri dei Triulzi è infatti già dotato di slot di espansione PCI: come ogni buona periferica, tuttavia, inserirla e basta all'interno di un case non è sufficiente. Si deve anche disporre dei corretti driver perché il sistema operativo la riconosca correttamente e "dialoghi" con lei senza problemi.

Ebbene, la notizia è questa: la 3Dfx Interactive ha deciso di rilasciare, sul proprio sito, driver totalmente generici (quindi non legati a una particolare piattaforma) per le Voodoo2 (solo PCI) e le versioni PCI delle Voodoo3 2000 (non credo infatti che il Mac disponga dello slot AGP). Ecco quanto si leggeva nel comunicato stampa della società: "Per supportare meglio la comunità di giocatori che usano il

Apple



sistema Mac OS, la 3Dfx ha deciso di rilasciare i driver Glide 2.x e 3.x per Voodoo2 e Voodoo3 2000 PCI. [...] Sono disponibili così come sono, e non saranno supportati ufficialmente. Sappiamo che ci sono problemi di incompatibilità tra la Voodoo3 e le piattaforme Macintosh, e noi faremo del nostro meglio per documentarli e assicurarci che sia gli sviluppatori che gli utenti finali ne siano al corrente. Non saranno disponibili driver OpenGL per V2 e V3 che si allacciano direttamente all'implementazione di OGL da parte di Apple. Diversamente, cercheremo di lavorare strettamente con gli sviluppatori delle librerie Mesa 3D per aiutarli a trasportare i giochi OpenGL per gli utenti Mac che acquisteranno la Voodoo2 e Voodoo3". La notizia è ghiotta, e contribuisce notevolmente ad accorciare le distanze tra il mondo PC e quello Mac... Forse che TGM sarà "costretta" a ridare spazio alla rubrica del Triulzi?

Claudio



BROOM! BROOM!



Ok, questa voce non vincerà di sicuro il premio per il titolo più intelligente o più calzante, ma mi trovo in seria crisi creativa: perdonatemi la banalità e proseguiamo oltre. Quello di cui vado a parlare ora è un gioco di guida sviluppato dalla Motorsims, piuttosto sconosciuta software house americana che ha stretto un accordo con la SCCA (Sport Car Club Of America, la federazione statunitense di sport prototipi) per lo sviluppo di svariati titoli di guida, il primo dei quali sarà SCAA Can-Am PC Racing Simulation.

Il gioco vedrà la luce all'inizio del prossimo anno e sarà caratterizzato dal fatto di essere (quasi) esclusivamente on-line, cosa che lo renderà molto appetibile agli americani e assai meno a noi. Dimostrando una lungimiranza maggiore di quella vista in altri sviluppatori di giochi esclusivamente multiplayer (vedi Mankind), sarà presente anche una modalità allenamento, fruibile a modem spento, in cui si potrà familiarizzare con il modello di guida, con i comandi, ma soprattutto con la potenza dei mostri a quattro ruote del campionato prototipi che guiderete nelle sfide in rete. Questa componente è essenziale soprattutto per noi poveri europei, che paghiamo il tempo di connessione: spendere svariate decine di migliaia di lire solo per capire come si sta in pista non è infatti il massimo della vita...

A proposito, non ho ancora parlato delle macchine, ma rimedio subito: si tratta di quelle utilizzate nel campionato americano (non chiedetemi quali siano, però), vetture aperte ma con le ruote coperte, caratterizzate da una potenza più che discreta, niente di paragonabile alla Formula Uno, ma comunque meritevole di attenzione. Il tempo necessario per andare da zero a cento km/h è di 2,75 secondi, con un'invidiabile progressione che le spinge fino a 240 all'ora in poco più di dieci secondi. Le accelerazioni laterali sono dell'ordine di 2 "g" e mezzo, mentre l'impianto frenante blocca la corsa di una di queste vetture da 100 km/h a 0 in 27 metri. Non è esattamente la stessa cosa della mia Polo diesel (che però è coperta)! Le corse, come forse avrete già intuito dal nome, saranno gare di resistenza su circuiti particolarmente lunghi e impegnativi, che si trovano sia negli Stati Uniti che in Canada. Maggiori dettagli a seguire, nel frattempo scaldate le gomme e cercate di montare quelle giuste subito, non come ha fatto qualcuno in Francia... Sighhhhh...

Claudio

GLI ORRORI DELLA CRYO

Tranquilli, non sto esprimendo giudizi di merito circa gli ultimi titoli della casa francese (tra cui Mankind e The Ring, tanto per intenderci): vi voglio invece parlare della prossima uscita della Cryo, prevista per quest'autunno, dall'impostazione piuttosto avventurosa/pausa. Il titolo è Aztec, e riprende quel filone di "intrattenimento culturale" iniziato l'anno scorso con, se non ricordo male, "Alla corte del Re Sole". In collaborazione con France Télécom Multimédia uscirà infatti un nuovo gioco d'avventura ambientato agli inizi del secolo sedicesimo: nell'anno 1517, una strana malattia sta colpendo la città di Tenochtitlán, il cuore della civiltà azteca. Molti abitanti stanno inspiegabilmente morendo, e una voce comincia a circolare con insistenza: il responsabile di questo dramma è Motecuzoma II, l'Imperatore. Axacatl, un giovane scultore azteco che a tempo



perso investiga su queste faccende, si trova coinvolto contro la sua volontà in oscuri complotti che non fanno rimpiangere quelli della CIA dei bei tempi andati. Ancora una volta, il giocatore si immergerà in un universo fedelmente ricostruito dal punto di vista storico, in cui i principali luoghi della civiltà azteca sono riprodotti con immagini create al computer. Un database storico ed enciclopedico permetterà di risolvere gli enigmi del nostro eroe, oltre che offrire la possibilità di farsi una cultura sull'antica civiltà azteca. La fedeltà storica è garantita dalla collaborazione con Eric Taladoire, archeologo e professore all'Università di Parigi, e di Leonardo Lopez Lujan, un archeologo messicano del Museo del Templo Mayor, un immenso centro cerimoniale vicino al Messico. Claudixtcoati "Montezuma will never strike me again"

Todeschinatexcolt

CASSE O QUADRI DA PARETE?

La domanda, a prima vista senza senso e impertinente, potrebbe non risultare tanto fuori luogo una volta che vi avrò parlato del sistema di amplificazione messo a punto dalla Benwin, chiamato BW2000. Si tratta di un impianto composto da due casse e un subwoofer. La peculiarità di questo kit è dato, come potete vedere nella foto, dalla particolare forma dei due satelliti, delle dimensioni di 16,5x22 cm, pesanti all'incirca quanto un pacchetto di sigarette e molto, molto sottili. Questi due pannelli (chiamarli casse mi sembra poco consona alla loro forma, anche se in effetti è quello che sono in realtà) sono dotati di piedistallo, ma il massimo del colpo d'occhio si ha una volta appesi al muro, magari a lato del monitor. Il principio di funzionamento delle casse tradizionali si basa sul movimento del cono acustico avanti e indietro, proprio come un pistone. La tecnologia sviluppata dalla Benwin, invece, utilizza un disco eccitatorio (si tratta solo, in pratica, di un grosso cerchio di metallo attraversato da corrente... Porcelloni!) posizionato dietro un pannello piatto:



Claudio Olufsen

EMI, tuttavia, ha deciso di fare il grande passo: comincerà a vendere la totalità del proprio catalogo via Internet, in formato MP3. Per realizzare il progetto, la compagnia ha contattato la Liquid Audio, che già opera in quest'ambito, al fine di convertire in digitale il ricco catalogo, comprendente etichette come Capitol, Blue Note e Virgin. La vendita non avrà comunque inizio prima che si siano svolti i risultati della Secure Digital Music Initiative, un accordo di massima tra case discografiche e partner tecnologici per la progettazione di uno standard musicale "sicuro".

LA MICROSOFT, LE SCIMMIE E UNA TRAGICA GAFFE

La Microsoft è attualmente sotto giudizio da parte della Corte Federale della California perché la parola "monkey" (in inglese, scimmia) è direttamente collegata a una foto di una coppia di colore all'interno dell'applicazione Publisher 98. Quest'ultima facilita la creazione di documenti di varia natura (pagine web, notiziari, biglietti) e si avvale di una ricca libreria di immagini ClipArt; per richiamare le immagini desiderate, l'utente può inserire una parola chiave, e visualizzare così tutti i file correlati. Sfortunatamente, digitando "monkey" appare, oltre a una serie di foto di vere scimmie, anche un'immagine che ritrae una coppia di colore seduta su una panchina. Microsoft si è detta pronta a regalare un CD che corregge il problema a chiunque ne faccia richiesta, e ha già eliminato l'increscioso collegamento nelle versioni attualmente in produzione di Publisher. Qualcuno ha avanzato l'ipotesi che un simile avvenimento sia stato pianificato da qualche "franco tiratore" in fase di programmazione, anche se bisogna notare come la parola chiave non sempre riporti risultati pertinenti, e spesse volte si ottengono immagini che non hanno nulla a che fare con l'oggetto desiderato. Queste non permettono di escludere l'ipotesi di una pura casualità.

NON PERDETEVI IL BOOT, C'E' UN NUOVO SPOT

Forse conoscerete già la Phoenix Technologies, perché ne vedete apparire il logo tutti i giorni sul vostro PC: è infatti una delle maggiori compagnie produttrici di software per la gestione dell'avvio del PC, il cosiddetto "boot". Bene, la società ha annunciato l'intenzione di voler vendere spazi pubblicitari proprio durante la fase di avvio del computer, in sostanza, invece del classico memory test e di tutte le altre scritte che compongono l'avvio del sistema, tra poco assisteremo a messaggi pubblicitari. Non sono stati resi noti i dettagli tecnici dell'idea, anche se è lecito presupporre che sia possibile eliminare i messaggi promozionali in modo permanente. Insomma, la pubblicità continua a fagocitare tutti gli spazi, anche quelli che sembravano "intimi" e intoccabili come il boot...

ARRIVA IL SERVICE PACK PER WINDOWS 98

La Microsoft ha reso disponibile sul proprio sito web il Service Pack di Windows 98, e contemporaneamente una versione rinnovata di Windows 98 che lo comprende. Si tratta di un aggiornamento che migliora il sistema operativo con le più recenti tecnologie per Internet, per la connettività home e con un più avanzato supporto hardware. Sarà disponibile in versione OEM sui nuovi PC per il mercato consumer e, entro la prossima estate, integrerà la versione corrente presso la grande distribuzione. Gli utenti che hanno già acquistato Windows 98 potranno sia aggiornare il sistema via Internet scaricando i vari pacchetti, sia ordinare il CD-ROM dal sito Web di Microsoft Windows 98 (www.microsoft.com/italy/windows98/). "Fornire tempestivamente gli aggiornamenti che consentono agli utenti di stare al passo con i rapidi progressi delle tecnologie Internet e del nuovo hardware è uno degli impegni che Microsoft ha assunto", dichiara David Cole, Vice President della Divisione Consumer Windows di Microsoft. "La seconda edizione di Windows 98 è la nuova tappa di un percorso di sviluppo basato su Windows orientato a chi usa il PC a casa che si focalizzerà su aree come la connettività tra più PC, l'esperienza online, i media e l'intrattenimento digitale, e una sempre maggiore semplicità del computer". Tra le maggiori novità di questa seconda edizione ci sono Internet Explorer 5, Windows NetMeeting 3 e il supporto nativo a tecnologie come Universal Serial Bus (USB), IEEE 1394, ACPI e connessioni per rete a banda larga, permettendo ai consumatori di collegare e utilizzare con facilità una più ampia gamma di dispositivi. Ma, soprattutto, il Service Pack risolve alcune problematiche fondamentali, come gli aggiornamenti per l'Anno 2000.

LA MUSICA IN RETE SECONDO INTEL

La Intel ha presentato il secondo tema del servizio WebOutfitter (intelweboutfitter.com), un sito Web riservato ai possessori di PC basati su Pentium III e dedicato alla musica. La compagnia ha collaborato con un gran numero di importanti esponenti del panorama musicale mondiale per fornire agli appassionati di musica un sito in cui ascoltare, acquistare, esplorare la musica interagendo con essa attraverso il PC. Il sito musicale si basa su Launch Live, un servizio altamente integrato

NEWS

sviluppato da Launch Media (www.launch.com) espressamente per i soci del servizio Intel WebOutfitter. Launch Live ospiterà circa venti concerti dal vivo nel corso dell'estate, con artisti di primo piano provenienti da tutto il mondo. Oltre ai concerti, Launch Live offrirà anche informazioni approfondite sugli artisti, video musicali online e interviste. Spinner.com ha creato dei canali radiofonici su Internet che presentano la musica degli artisti partecipanti di tutto il mondo. Inoltre, Intel ha riunito un gruppo di artisti, produttori e tecnici Internet che possono condividere informazioni sul ruolo determinante del PC come strumento per creare e ascoltare la musica. Ad esempio Charlie Clouser, tastierista e programmatore per il gruppo rock Nine Inch Nails, spiega in che modo utilizza un plug-in di registrazione della chitarra che produce un suono simile a quelli emessi da diversi amplificatori classici del rock negli studi di registrazione, a tutti con un semplice clic del mouse. Intel offre, inoltre, ai soci del servizio la possibilità di installare i più recenti software a plug-in che massimizzano le funzionalità del processore Intel Pentium III su Internet, tramite il CD Intel WebOutfitter Tool Kit. Il CD prevede una semplice procedura di installazione basata su "puntamento e clic" per queste applicazioni, che consente agli appassionati di musica di approfittare dei più entusiasmanti eventi musicali dell'estate più rapidamente che non tramite download da Internet.

GIA' DA RECORD LE PREVENTIVE DI DREAMCAST

Scetticismi a parte, il DreamCast sembra partire col piede giusto sul mercato americano, che ne decreterà il successo o il fallimento: da qualche settimana sono infatti iniziate le pre-vendite della console presso alcune catene come Electronic Boutique, in un'iniziativa che ha dato risultati eccellenti. La ordinazione hanno infatti superato ogni record precedente, e il lancio della console (9/9/99 in America, 23/9/99 da noi) si annuncia brillante. Tutto questo anche grazie a un battage pubblicitario esorbitante (100 milioni di dollari negli USA) e a un notevole supporto di software sin dal primo giorno di disponibilità.

LA AMD PER I PORTATILI

AMD ha annunciato la versione a 400MHz del processore Mobile AMD-K6-2-P con tecnologia 3DNow!. La nuova versione rappresenta il prodotto a frequenza più elevata attualmente disponibile sul mercato dei portatili. La Compaq ha parallelamente già annunciato un nuovo notebook Presario basato su questo processore. "AMD è sempre impegnata nel fornire le prestazioni più elevate per i sistemi in tutte le fasce di prezzo," ha dichiarato Dana Krelle, vice presidente marketing per il Computation Products Group di AMD. "Il nuovo processore Mobile AMD-K6-2-P a 400MHz fa leva sulla leadership che abbiamo conquistato in un segmento in continua crescita come il mercato notebook".

I processori Mobile AMD-K6-2-P operano con una tensione core di 2,2 Volt, sopportano una temperatura (di case) estesa sino a 80°C e dissipano meno di 12 Watt durante il funzionamento con applicazioni standard. Al loro interno, questi minuscoli chip contengono l'esorbitante quantità di 9,3 milioni di transistor.

LA INTEL PASSA A 0,18 MICRON

Grandi novità dalle Intel per i processori destinati al PC portatili: nuove versioni di Celeron e Pentium II, e soprattutto di chip costruiti con tecnologia a 0,18 micron. Parliamo del nuovo Pentium II per computer portatili a 400 MHz, disponibile in diversi packaging personalizzati, in modo tale da soddisfare gli elevati requisiti degli utenti in termini di dimensioni fisiche e di consumo di energia elettrica e termica. "La forza lavoro diventa sempre più mobile, e i processori Pentium II per computer portatili offrono agli utenti la potenza di elaborazione necessaria per avere successo nel mondo professionale in continua evoluzione basato su Internet", ha affermato Frank Spindler, Vice President e Director of Marketing del Mobile and Handheld Products Group di Intel. "Questi processori offrono le prestazioni più elevate oggi disponibili e la possibilità, sia per le imprese che per gli utenti individuali di utilizzare le potenti applicazioni su Internet di produttività e con contenuto multimediale". Proseguiamo con il Celeron per computer portatili a 400 MHz, anch'esso disponibile in vari packaging personalizzati, che offre prestazioni adeguate per le attuali applicazioni e fornisce agli utenti di PC portatili l'opportunità di affacciarsi su Internet a costi contenuti. Ma soprattutto sono già in produzione e in distribuzione i primi microprocessori Intel realizzati utilizzando la tecnologia di processo a 0,18 micron, che consente di ottenere processori di dimensioni inferiori, più veloci e più potenti rispetto ai predecessori a 0,25 micron (l'attuale standard dell'industria). Essa consente prestazioni elevate dei transistor, tramite lunghezza dei gate da 0,14 micron, uno spessore dell'ossido del gate da 2 nanometri (20 angstrom) e uno strato di silicio di cobalto (CoSi2) per garantire una bassa resistenza. Le interconnessioni sono costituite da sei strati di alluminio e un isolatore in SiO2 a bassa capacità per offrire prestazioni elevate. Tutti i processori Pentium II e Celeron per computer portatili

È TEMPO DI VERO GORE!!

Gore ha più di un significato (due, per l'esattezza): può indicare lo spicchio di un paracadute o un grumo di sangue, ed è in quest'ultima accezione che viene quasi sempre utilizzato, ovvero per indicare situazioni o scene particolarmente sanguinolente e raccapriccianti. È anche il cognome del vicepresidente degli Stati Uniti, ma non fa niente...

Gore è infine, e non a caso, il nome del nuovo sparatutto tridimensionale progettato, ideato e sviluppato dalla neonata 4D Rulers, una piccola compagnia che si trova a Beatrice, in Nebraska.

La storia (sulla quale vige ancora il massimo riserbo) porterà il giocatore ad attraversare tre mondi differenti, corrispondenti ciascuno a un preciso episodio del gioco: la Terra dopo l'apocalisse nucleare, il Medio Evo, e un pianeta alieno. Ogni ambientazione avrà il suo stile particolare, i suoi mostri e le sue armi, analogamente a quanto ci aspettiamo da Dalkatana (se uscisse, poi, sarebbe meglio). La caratteristica che però rende particolarmente interessante questo titolo, e sulla quale più parole spendono i programmatori, è la stupidità artificiale dei personaggi del gioco, NPC (Not Playing Characters) e nemici. La 4D Rulers ha sviluppato un motore di AI chiamato ART (Acquired Recalled Tactics), grazie al quale i non giocatori potranno svolgere anche ruoli determinanti per il successo della vostra missione: ciascuno di essi avrà la propria personalità, si comporterà in maniera consona alla situazione e all'ambiente in cui si trova, e anche sulla base delle precedenti esperienze vissute. Per esempio, maltrattare troppo spesso i civili li demoralizzerà, con la conseguente reticenza ad aiutarvi nel seguito. I nemici, dal canto loro, sapranno riconoscere le armi che avete con voi, agire di conseguenza e rivelare la stessa informazione ai propri "colleghi" (a meno di non ucciderli prima, beninteso!). Potrete interagire con gli NPC in maniera simile a quanto visto con Kingpin, ovvero dando loro ordini, interrogandoli, ecc.; stranamente, potrete comunicare anche

con i nemici, minacciandoli o avvertendoli del vostro arrivo, anche se presumibilmente essi risponderanno con una gragnola di proiettili rivolti al vostro indirizzo. Per la prima volta in un gioco, avremo persone diverse da noi che sfrutteranno l'ambiente che li circonda in maniera sensata: saliranno le scale (mai visto prima!) (lo farebbero anche in Unreal Tournament, se solo si decidessero a farlo uscire, tra attese per il feedback della 2.24 di Unreal e l'attesa della fine delle vacanze estive... NdSS), attiveranno interruttori e ascensori, si imposteranno delle armi sparse in giro, e mirabile analoghe.

Dal punto di vista grafico avremo l'animazione scheletrica per i modelli poligonali nostri e dei nemici, centinaia di animazioni per tutti, e l'interpolazione tra un movimento e l'altro che renderà più fluido e naturale il passaggio a una nuova postura. Il motore di rendering presenterà tutto quello che ci si può aspettare a sei mesi dalla fine del millennio: palette cromatica a 24 bit, luci dinamiche, ombre, danno visibile sui modelli e sugli oggetti, il tutto a patto di avere una scheda accelerata OpenGL (non è infatti previsto il supporto Direct3D). Il sonoro e il multiplayer non saranno da meno, con l'audio tridimensionale e le modalità di deathmatch e cooperative più diffuse. Che dire? Se anche solo la metà delle promesse di questa piccola software house saranno rispettate, avremo presto un altro titolo del quale parlare a lungo. Non aspettate prima di qualche mese, e nel frattempo chissà che non troviate una succosa preview.

Claudio



L'ALLIGATORE SOVIETICO PRENDE IL VOLO

Preparatevi a scorrazzare per i cieli russi con un elicottero militare sovietico non ancora operativo! Ka-52 Team Alligator è una sorta di seguito di Team Apache, e come quello è sviluppato dalla Simis. Le specifiche tecniche del velivolo sono tuttora coperte da segreto militare, ma carpando informazioni su Internet e dal produttore stesso, la software house è riuscita a creare un modello di volo convincente e, al tempo stesso, accessibile anche al giocatore non fanatico. L'alligatore russo è un elicottero con doppio rotore, veloce ed estremamente manovrabile, equipaggiato da due persone: la risposta sovietica all'Apache americano. Il gioco si svolge sopra i cieli della Bielorussia e del Tajikistan: la gestione delle campagne sarà semi-dinamica, nel senso che ognuna di esse sarà composta da almeno dodici missioni prese da un insieme di sessanta. Dico almeno dodici perché, se per caso dovete

perdere un pilota durante una battaglia, il computer genererà flambet una missione casuale di ricerca e salvataggio del compagno precipitato. La campagna bielorusca è di tipo convenzionale, e vede contrapposte fazioni nemiche dotate di tecnologie simili tra loro e, dato l'uso multifunzionale dell'elicottero stesso, preparatevi a un buon assortimento di missioni differenti.

La campagna in Tajikistan promette invece di essere più avvincente e divertente, dato che il giocatore dovrà affrontare situazioni per le quali il velivolo non è stato progettato, come la guerriglia nella giungla. Alla stregua di tanti altri titoli del genere, dovrete selezionare i piloti che vorrete al vostro fianco in base ai seguenti parametri: capacità di volo, riflessi, mira, morale e resistenza fisica. Il morale in particolare giocherà un ruolo cruciale nelle missioni, e dovrete dimostrarvi poco avidi di promozioni e libere uscite, se vorrete che i giovani top gun si presentino di buonumore ai briefing delle missioni.

Il motore grafico del gioco è l'esordiente Daedalus, successore di quell'Icarus che muoveva Team Apache. Dalle prime foto possiamo capire la soddisfazione dei programmatori per il loro lavoro: un alto livello di dettaglio del terreno, un'accuratissima ricostruzione topografica delle aree di combattimento, effetti meteo, luci dinamiche, bump mapping, ecc. ecc. Ovviamente, il prezzo da pagare per permettere a Daedalus di volare (letteralmente!) è il possesso di una bella scheda treddi. Dato che TA è un gioco che vi vede al comando di uno squadrone di Ka-52, il multiplayer sarà ben supportato, con la possibilità per otto persone di sfidarsi in deathmatch o di allearsi in missioni cooperative. Per accontentare sia i fanatici dei manuali di volo da seicento pagine che gli amanti dell'azione immediata (come il sottoscritto), alla Simis hanno pensato di rendere personalizzabile il modello di volo, in modo che ciascuno lo possa adeguare alle sue esigenze e al grado di realismo che vuole. Appuntamento all'hangar della GT Interactive questo settembre. E ora, riposo!

Claudio Maverick



ARRIVA L'SDMI

Vi ricorderete sicuramente tutti i discorsi fatti nei mesi passati riguardo l'MP3, il subbuglio che ha generato nel mondo della discografia, il processo alla Diamond (conclusosi con la sua vittoria), ecc. Bene, in quell'occasione vi parlai anche della nascita del SDMI, ovvero Secure Digital Music Initiative, un "consorzio" di case discografiche e non solo, il cui scopo era di definire gli standard cui dovessero essere sottoposti i file musicali disponibili in rete e le apparecchiature atte alla loro riproduzione (come il famigerato Rio di Diamond), in modo da salvaguardare il diritto d'autore. Ebbene, le prime specifiche sono state rese note, anche se saranno oggetto di un'ulteriore fase di analisi tecnica e dovrebbero essere ratificate ufficialmente all'inizio di luglio (dopo la chiusura di questo speciale estivo, purtroppo). Il primo documento dell'SDMI formula le specifiche tecniche per lo sviluppo di apparecchiature di riproduzione audio .mp3: esse prevedono un sistema in due fasi: la fase I inizia con l'adozione, da parte dei produttori, delle specifiche SDMI e si assicura che gli apparecchi in questione possano gestire qualunque tipo di file

The Secure Digital Music Initiative

audio. Questa fase iniziale verrà poi sostituita da un fase II nella quale i consumatori, attraverso Internet, dovranno effettuare un upgrade permanente per poter accedere alla musica in linea con le specifiche dell'SDMI. Gli apparecchi che avranno effettuato l'upgrade saranno in grado di suonare i brani di musica digitale offerti dal provider che supportano le specifiche SDMI. Il fornitore di musica in rete (il provider, appunto) sarà in grado di definire le regole di utilizzo dei contenuti musicali, estendendo o limitando il numero di volte che un utente potrà accedere a un file digitale o il numero di copie che potranno essere effettuate per altri utenti. Tutto appare piuttosto caotico... Staremo a vedere quello che succede.

Claudio

LINUX E VIDEOGIOCHI, SEMPRE PIU' UN BINOMIO POSSIBILE

Il mese scorso vi ho parlato del curioso sondaggio effettuato dalla Sierra, che chiedeva quale gioco tra quelli presenti nel suo catalogo avreste voluto trovare anche in versione Linux. Ebbene, spinto dalla curiosità ho girovagato



alla ricerca dei giochi attualmente disponibili per la piattaforma alternativa a Windows, che sempre maggior successo sta riscotendo in tutto il mondo, e ho scoperto cose molto interessanti: oltre a tutti i maggiori titoli della id Software (Doom 1 e 2, Quake 1 e 2, Heretic ed Hexen, Wolf3D), presenti grazie al fatto che la casa texana ha sempre rilasciato il codice sorgente dei propri giochi, si possono trovare anche Descent, 'Myth II: Soulblighter', Railroad Tycoon II, 'Civilization: Call To Power', SimCity Classic e Ultima Online, ed è in arrivo anche Civilization 2. Un catalogo discretamente ricco, non trovate? E che sembra destinato sempre più ad allargarsi (basta considerare che il test di Quake III Arena è stato rilasciato prima per Linux e Mac e poi per PC), anche se la strada è tutta in salita. Ma quali sono i vantaggi di un gioco sviluppato per il sistema operativo del pinguino? E gli svantaggi? I pro sono fondamentalmente due: primo, Linux è un sistema solido, e questo vuol dire più veloce e dannatamente più stabile; secondo, esso rimane pur sempre un sistema non commerciale, non condizionato da logiche di marketing o vincolato a piani di vendita, e questo lascia un discreto margine di libertà agli sviluppatori, che possono davvero dedicarsi alla scrittura di buon software. I contro, d'altra parte, sono almeno tre: primo, storicamente, la maggior difficoltà, sia per lo sviluppatore che per l'utente finale, nel mettere a punto e configurare un gioco; secondo, il supporto per l'hardware, che spesso è scritto da appassionati e non fornito dalle case produttrici (anche se le cose stanno lentamente cambiando); terzo, il fatto che un programmatore deve, per sopravvivere, dedicare maggior tempo allo sviluppo per piattaforma Windows, che conta per il 90% del mercato. Ma l'egemonia di Microsoft non è più monolitica come sembrava fino a un paio di anni fa...

Gli interrogativi che tutti noi ci poniamo a questo punto sono: Linux è stato, fin dall'inizio, un sistema totalmente gratuito, e si è sviluppato grazie al fatto che il codice sorgente di ogni software veniva messo a disposizione di tutti. Con l'ingresso di applicativi (non solo ludici, ricordo) commerciali, cosa cambierà? E poi ovvio che non tutte le software house vorranno distribuire il codice dei loro giochi. Come la prenderanno gli utenti? Qualcuno ha risposto che succederà né più né meno quello che è successo a Internet, dove prima tutto era gratuito e a disposizione di chiunque, mentre oggi una grossa parte della rete è commerciale e accessibile (nei servizi e nelle informazioni) a pagamento: semplicemente, i due mondi convivono. Ah, dimenticavo: se volete saperne di più, o semplicemente volete scaricare qualche giga di giochi freeware e shareware, collegatevi senza indugio a www.linuxgames.com

Claudio

LA MELA STREGATA

Avete presente il reportage del numero di giugno curato dall'immarcescibile Kikko, in cui il nostro non tanto itinerante redattore ci parlava di Morbus Gravis, il videogioco di Artematica sviluppato insieme a Paolo Eleuteri Serpieri? Benissimo: dovete sapere allora che questo stesso autore di fumetti è anche il direttore artistico della Scuola Internazionale di Comics, con sede a Firenze e a Roma (www.scuolacomics.it). Proprio in seno alla sede toscana della scuola è nata in questi giorni la Mela Stregata, una software house che si dedicherà alla produzione di animazioni, videogiochi e CD multimediali, per aziende, case editrici e società di produzione. In realtà, da buoni artisti, i suoi fondatori preferiscono la definizione di "Laboratorio di animazioni e videogiochi", che tra l'altro meglio si inserisce nell'ambito sperimentale nel quale si sviluppa il progetto, aperto a tutte le nuove tendenze grafiche e culturali. La Mela Stregata nasce dall'incontro tra vari professionisti e artisti di Arti grafiche e gli studenti, giovani artisti che sviluppano nella Scuola la loro capacità creativa e innovativa. In un ambiente così ricco di stimoli e di spunti è facile che le idee fiocchino e trovino fertile terreno di crescita, e in effetti i primi progetti sono già in piena fase di sviluppo: tra questi vale la pena citare la produzione di un episodio pilota per una serie televisiva di cartoni animati ma soprattutto un nuovo videogioco la cui prima demo verrà presentata a settembre: "The Last Level", un'avventura punta e clicca sullo stile di "Monkey Island".



(forse l'avvento di un nuovo gruppo di cinque ragazzi che cantano e ballano? NdCT)(azz... NdSS) che darà vita a un nuovo universo e sparire quello vecchio. In questo desolante e piuttosto apocalittico scenario le ultime tre razze intelligenti rimaste sono alla disperata ricerca dell'ultimo seme, l'unico strumento in grado di "rigenerare" la propria specie e ridare nuovo splendore all'universo intero. Nessuna delle tre razze ha mai visto il seme, e l'unico a conoscerne la forma e il luogo dove esso è custodito è un vecchio Robot umanoide, Custode del Robot è la razza dei Lumacubi, tecnologicamente più avanzata delle altre ma costretta dalla leggi pacifiche che governano a non danneggiare in nessun modo alcuna forma di vita, comprese la potente razza Guerriera degli AztroKiwi e la razza Mercante dei Grullock. Lo scopo del gioco è quello di trovare l'ultimo seme indossando di volta in volta i panni delle tre razze o del vecchio robot umanoide; come nelle buone, vecchie avventure Lucas (che sto rigiocando tutte, sono sempre più belle!) non c'è un vero e unico protagonista ma il gioco permette di cambiare personaggio ogni volta che vogliamo, a seconda degli enigmi e della situazione (e perché no, anche al nostro umore). Grazie al notevole numero di grafici e animatori professionisti a disposizione della Mela Stregata è stato possibile inserire numerose animazioni accompagnate da una strepitosa colonna sonora. Aspettatevi quanto prima uno "speciale" su questo!

Le figure di riferimento della Mela Stregata sono Luca Chiarotti e Francesco Mariotti, duo creativo che da anni, grazie alla loro esperienza di illustratori e animatori 2D e 3D, si cimenta nella realizzazione di titoli multimediali: entrambi ovviamente insegnano alla Scuola Internazionale di Comics di Firenze; Leonardo Bai, programmatore; Federico Santini, responsabile degli effetti sonori, che ha già realizzato il sonoro del gioco "Roasted Moaths" prodotto dalla Nayma; Marco Bianchini, disegnatore della Bonelli e direttore della Sede di Firenze della scuola di fumetto; Francesca Borsetti, coordinatrice dei corsi della Scuola Internazionale di Comics e responsabile dell'ufficio stampa della software house. Benvenuta, Mela Stregata! Speriamo di potervi mordere quanto prima ed essere catturati dalla tua malla...

Claudio

supportano inoltre le modalità a basso consumo di Intel per contribuire a prolungare la durata della batteria dei PC portatili. Gli stati a basso consumo comprendono la modalità Quick Start che riduce il consumo di energia ad appena 0,5 watt e una modalità "deep sleep" in cui il consumo è di soli 0,15 watt. Per soddisfare ulteriormente i requisiti termici specifici dei PC portatili, questi processori operano a una tensione interna ridotta del core di 1,6 volt.

LA MATROX SI ESPANDE

Matrox ha presentato le espansioni per la serie di acceleratori grafici G400: il modulo Matrox G400 Flat Panel, la soluzione per video editing Matrox Rainbow Runner G-Series e il modulo Matrox DualHead con TV-Out. Queste espansioni offrono agli utenti professionali, business e home funzioni quali il supporto per Digital Flat Panel, montaggio video di qualità MJPEG con sintonizzazione TV, doppia uscita video DualHead Display su monitor o TV con le innovative utilità Multi-Display, Clone, Zoom, DVD MAX. Ideale per i settori del trade finanziario e della progettazione grafica, che decidono di avvantaggiarsi dell'ergonomia dei monitor a schermo piatto, il modulo Matrox G400 Flat Panel supporta il nuovissimo standard DVI digital flat panel stabilito dal Digital Display Working Group. Il modulo Matrox G400 Flat Panel, escludendo il convertitore analogico del computer (DAC), invia i dati direttamente in uscita al monitor a schermo piatto, in modo da assicurare un'elevatissima qualità delle immagini, velocità e fedeltà dei colori. Di facile installazione, questo connettore aggiuntivo si può collegare alla Matrox Feature Connector Port delle schede serie Matrox Millennium G400. Fa poi il suo ritorno sulla scena il Rainbow Runner G-Series, uscito in concomitanza con la famiglia G200 e compatibile anche con le schede G400, versione DualHead Display. Rainbow Runner G-Series permette agli utenti di creare e montare video con compressione Motion-JPEG hardware e a piena risoluzione; si acquisiscono sequenze video da telecamera, TV o videoregistratore; si esegue il montaggio con titoli ed effetti speciali, controllando il risultato su TV e salvando su hard disk; si riproduce il video montato su monitor o TV, si riversa su videocassetta o si invia su Internet. Un'uscita video di altissima qualità è garantita dal chip MGA-TV0, integrato nelle schede Serie Matrox Millennium G400, il quale assicura immagini nitide, stabili e ottima visualizzazione di grafica e contributi video sul televisore. Inoltre, Rainbow Runner è dotato di sintonizzatore TV: è possibile guardare sul PC in diretta, e con elevata qualità, i programmi televisivi, sia a pieno schermo che in finestra (mentre si lavora con altre applicazioni). Inoltre, sono disponibili funzioni di ottimizzazione per adattare l'immagine TV sul PC, la scansione di più canali, l'accesso ai sottotitoli e l'utilizzo di parole chiave per escludere la visione di alcuni programmi. Infine, il modulo Matrox DualHead con TV-Out è riservato agli utenti che hanno acquistato un PC che integra Matrox Millennium G400 SH (modello di scheda con uscita video singola, disponibile solo sul mercato OEM). Grazie a questo modulo, è possibile introdurre nella propria configurazione di lavoro, uno schermo aggiuntivo (monitor RGB, monitor a schermo piatto analogico o televisore), traendo vantaggio dalle esclusive utilità DualHead. Il modulo si collega facilmente alla Matrox Feature Connector Port delle schede G400 SH.

CMGI COMPRA ALTAVISTA

Ribaltoni a raffica per Altavista e CMGI: quest'ultima ha infatti da poco acquistato il conosciuto portale di Internet (e anche uno dei più usati motori di ricerca), e subito dopo la Compaq ha acquisito la quota di maggioranza della stessa CMGI. CMGI sarà un ora un importante fornitore di tecnologie e soluzioni Internet per Compaq. CMGI collaborerà con i laboratori di ricerca e i business group di Compaq per sviluppare e commercializzare le tecnologie Internet della prossima generazione. Le due aziende intendono operare sul mercato dei PC per Internet, affiancando alla rete CMGI di destinazioni e tecnologie Internet la leadership di Compaq nel settore dei personal. CMGI acquisirà da Compaq il controllo di AltaVista e delle attività collegate (Shopping.com e Zip2) e integrerà il famoso motore di ricerca AltaVista nella propria rete, costituita da ben 40 aziende che svolgono la loro attività su Internet, mettendo un patrimonio di esperienza e competenza al servizio degli utenti Internet. "La nostra partnership avrà un effetto trainante sul mercato delle aziende e dei consumatori, grazie all'interazione tra la leadership mondiale Compaq nel campo del PC, dell'informatica commerciale e delle infrastrutture, con la rete CMGI di tecnologie e destinazioni Internet", ha dichiarato Dave Wetherell, Chairman e CEO di CMGI. "CMGI ha affermato nettamente la propria superiorità nel mondo economico che ruota intorno a Internet", ha aggiunto Benjamin M. Rosen, Chairman di Compaq e CEO ad interim. "In qualità di principale azionista esterno e partner strategico di CMGI, siamo certi che riusciremo a sfruttare le future opportunità Internet a tutto vantaggio del mercato e dei nostri rispettivi azionisti, clienti e dipendenti". In base all'accordo definitivo, Compaq trasferirà l'83% della proprietà di AltaVista a CMGI, mantenendo una quota azionaria del 17%, oltre a un posto nel Consiglio di Amministrazione. In cambio Compaq riceverà 19 milioni di azioni CMGI e azioni privilegiate

NEWS

CMGI equivalenti 1,8 milioni di azioni comuni, che insieme rappresentano una quota del 16,4% della CMGI. Inoltre CMGI corrisponderà a Compaq 220 milioni di dollari nell'arco di tre anni, il che porta la valutazione complessiva dell'83% di AltaVista a circa 2,3 miliardi di dollari (e la stima del valore totale di AltaVista a 2,7 miliardi di dollari, oltre 5.400 miliardi di lire). A Compaq andrà anche un posto nel Consiglio di Amministrazione CMGI: il nome della persona destinata a occuparlo sarà comunicato nei prossimi mesi. L'accordo, soggetto alle normali approvazioni di legge, è vincolante per entrambe le parti e non richiede l'approvazione degli azionisti per il suo perfezionamento. CMGI, Compaq e il management team di AltaVista - guidato da Rod Schrock - lavoreranno di comune accordo per fare di AltaVista una delle reti Internet più importanti del mondo. AltaVista integrerà i servizi offerti dalle varie società CMGI per creare una rete Internet preziosa sia per i consumatori on-line, sia per le aziende che svolgono le loro attività sul Web. In questa prospettiva, AltaVista ha annunciato molti nuovi servizi che costituiscono la base di una rete per il commercio e le comunicazioni: tra questi, un sito di ricerca aggiornato, il primo servizio microportal del mondo, 42 "portal partner" in comunità locali e una ridefinizione di Shopping.com per trasformarlo nel negozio elettronico più completo e all'avanguardia. "Siamo profondamente convinti dell'importanza di Internet e del portal per conquistare gli utenti e far sì che rimangano fedeli", ha aggiunto ancora Wetherell. "L'integrazione dei servizi AltaVista nella vasta rete CMGI di società presenti in Internet darà vita a una rete formidabile. Via via che riusciremo a tradurre in realtà il potenziale dinamico delle nostre sinergie si aprono prospettive e opportunità enormi". La leadership Internet di CMGI darà impulso alla strategia di rinnovamento ed espansione di AltaVista", afferma Rod Schrock, presidente e CEO di AltaVista Company. "Affiancando ai servizi di AltaVista la vasta rete CMGI di comunità, infrastrutture e società di commercio elettronico, il nostro potenziale a lungo termine si può dire praticamente illimitato".

KASPAROV SFIDA IL MONDO VIA INTERNET

Vi piacerebbe giocare a scacchi contro il più forte giocatore del mondo? Garry Kasparov ha stretto un accordo con Microsoft per giocare nella Gaming Zone del sito MSN (www.msn.com) con tutti gli utenti della rete. La sfida con i grandi appassionati di scacchi è iniziata lunedì 21 giugno direttamente dal sito Microsoft e tutti i giocatori sono chiamati a partecipare alla partita più entusiasmante dell'estate, seguita da tutto il mondo. Alla mossa iniziale del campione hanno replicato gli utenti Internet che si sono collegati in quel momento, consigliati da cinque giovani maestri. Kasparov ha fatto la prima mossa, giocando con i bianchi, e gli utenti hanno avuto 24 ore per votare la contromossa. Entro le 24 ore successive Kasparov gioca la sua mossa e così via, senza limiti di tempo. "MSN rappresenta sempre più un punto di riferimento per l'utente della rete e sempre più è in grado di soddisfare le sue esigenze diverse", afferma Walter Vacchini, Responsabile Marketing della Divisione Internet di Microsoft in Italia. "All'interno di MSN Italia (www.msn.it) sono disponibili informazioni aggiornate su numerosi temi e argomenti, dall'economia alla musica, dallo sport alla cucina e i servizi innovativi di Hotmail e MSN Community, che consentono di comunicare con gli utenti di tutto il mondo. Il fatto di essere presente in diversi paesi a livello mondiale consente a MSN di fornire maggiori contenuti e di informare gli utenti sulle numerose iniziative che si stanno realizzando in tempo reale nelle diverse realtà locali".

NUOVA VITA ALLA SB LIVE!

Creative Labs ha da poco rilasciato la versione 2.0 di LiveWare 2.0, la software suite della Sound Blaster Live! LiveWare 2.0 offre agli utilizzatori della Sound Blaster Live! e Live! Basic nuove possibilità per creare musica e migliorare le tecnologie Environmental Audio e di audio spaziale 3D usate nei videogiochi, e prevede inoltre il supporto per la riproduzione di musica in formato MP3, l'ottimizzazione dei file MP3 con i preset Environmental Audio, un'interfaccia utente maggiormente intuitiva e opzioni aggiuntive per la connettività a un'ampia gamma di dispositivi di elettronica di consumo. "Nessun produttore prima d'ora era riuscito a offrire un'esperienza audio di elevata qualità totalmente nuova, offrendo semplicemente un upgrade software per una scheda audio" - ha dichiarato Sim Wong Hoo, fondatore e Chief Executive Officer di Creative. "Con LiveWare 2.0 e il processore EMU10K1 abbiamo completamente rinnovato l'esperienza dell'utente, fornendo una tecnologia decisamente più coinvolgente e unica e un'interfaccia semplice e immediata" - ha continuato Sim Wong Hoo. "LiveWare 2.0 e l'architettura altamente flessibile e potente del processore EMU10K1 ci consentono di proporre agli utilizzatori della Sound Blaster Live! upgrade sempre nuovi che aggiungono ogni volta le funzionalità e la tecnologia di cui essi hanno bisogno". LiveWare 2.0 è disponibile nell'area Internet di Creative dedicata allo shopping, www.store.europe.soundblaster.com; una versione ridotta della suite è scaricabile gratuitamente.

GLI ALIENI A CASA VOSTRA

Vi piacerebbe scoprire - sul serio - forme di vita aliena usando il vostro computer e un semplice screen-saver? Potete provarci, installando sul PC di casa (o dell'ufficio) il programma SETI@home. Molti di voi già conosceranno il "Search for Extra-Terrestrial Intelligence Program" dell'Università di Berkeley (California), o ne avranno avuto notizia da film come "Contact": si tratta di un'organizzazione deputata alla scoperta di forme di vita aliene, attraverso l'analisi di segnali radio provenienti dallo spazio. Tramite svariati "paraboloni" che scrutano le stelle, il SETI scandaglia i "rumori" provenienti dal cosmo sperando di trovare un ordine, una logica, un qualunque tipo di pattern che faccia pensare a una comunicazione di un'intelligenza lontana. Purtroppo, però, i dati arrivano in quantità esorbitanti (circa 350GB al giorno dal solo centro di Arecibo, Puerto Rico), e il SETI non dispone dell'attrezzatura necessaria per analizzarli efficacemente. Da qui è nata l'idea geniale: perché non prendere "in prestito" tutti i PC della Terra? Magari utilizzandoli quando normalmente non sono in uso, sostituendo ai tastapane volanti o ai loghni di Windows un'applicazione in grado di processare i segnali ricevuti. Il SETI ha così dato il via al programma SETI@home: scaricando un'apposita applicazione/screen-saver dal sito <http://setiathome.ssl.berkeley.edu>, potrete partecipare al progetto con il vostro PC o Mac. L'applicazione riceve infatti un pacchetto di dati provenienti dallo spazio (circa 100 secondi) e poi li analizza cercando picchi significativi in termini di frequenza e secondo variabili Gaussiane (perché la parabola che scruta il cielo è fissa, e quindi un eventuale segnale rivelerà i movimenti orbitali della Terra). A lavoro terminato (circa 15 ore continue per un Pentium 2 medio), i risultati vengono inviati al sito centrale e si scarica un nuovo pacchetto. Il bello è che tutto ciò avviene in maniera trasparente: la durata della connessione è di soli 5 minuti a 33.6Kbps, e non



è necessario essere su Internet durante l'analisi dei dati; questa fase, poiché impegna severamente la CPU e occupa 15MB di memoria RAM, ha luogo in vece del vostro consueto screen-saver. Il suo aspetto è quello che vedete in foto, e comprende una rappresentazione grafica della porzione di segnale analizzata in ciascun momento. Naturalmente potete decidere di analizzare i dati anche a tempo pieno, cosa che non dovrebbe influire troppo sulle prestazioni del PC, a patto che abbiate tanta RAM e una CPU veloce (350MHz+). Pensate alla sterminata disponibilità di PC collegati a Internet esistenti al mondo, e alla quantità di "processing power" di cui si può disporre: tutti possono collaborare senza fastidi alla ricerca di E.T. Se, poi, dovete avere l'onore e la fortuna di scoprire con il vostro computer un messaggio sensato, verrete citati come co-autori della scoperta. Si tratta di un'idea davvero interessante, e soprattutto priva di complicità per l'utente finale; invito chiunque a partecipare...

JPS in the Sky

MODEM ELETTRICI PARTE SECONDA

Sono passati parecchi mesi da quando vi parlai della Nortel e del suo rivoluzionario progetto, che prevedeva l'utilizzo dei comuni cavi elettrici come veicolo di trasmissione dei dati via Internet (e non solo), e da allora non se ne è saputo quasi più niente. Abbiamo pubblicato un paio di mesi fa una voce secondo la quale anche la AEM di Milano stava lavorando a un progetto analogo, ma niente di più. E tempo di aggiornamenti è novità. Le linee elettriche, a parte alimentare i tastapane e i nostri PC, sono in grado di trasmettere impulsi elettromagnetici che possono essere utilizzati per la comunicazione vocale. Tuttavia, l'ingente quantità di interferenze e rumore creati dalla corrente, unita alla difficoltà di mandare dati attraverso i comuni trasformatori, ha di fatto bloccato la ricerca nel settore. La Nortel e alcune compagnie europee (tra cui l'AEM) avevano cominciato a sperimentare l'idea, ma il risultato è stato di ottenere una banda passante di circa un megabit al secondo: rispettabile, dignitosa, ma non tale da giustificare gli investimenti necessari per la riconversione dei provider e dei PC. Quello che è certo è che il futuro sta nella rete, e il futuro della rete non sta certo nei normali modem allacciati al doppio telefonico tradizionale. Neppure l'ISDN riesce a star dietro alla sempre crescente richiesta di banda, e qualcosa dovrà cambiare. A dispetto dell'apparente fallimento del progetto della Nortel, dovuto - pare - a insormontabili problemi di tipo tecnico, ci sono compagnie che credono ancora nell'utilizzo della rete elettrica come alternativa a quella telefonica: una di queste è la Media Fusion di Dallas, che sostiene di essere quasi riuscita nell'impresa. Secondo i loro comunicati stampa, la tecnologia in fase di sviluppo presso i loro laboratori

consentirebbe di mandare dati, voce, segnale video lungo le tradizionali linee elettriche, a una velocità di gran lunga superiore a quella attuale. La larghezza di banda raggiungibile, secondo Media Fusion, potrebbe essere non già nell'ordine di Megabit o Gigabit, ma degli Exobit, 10¹⁸, ovvero un uno seguito da diciotto zeri!!! Siete ancora lì o state ridendo della grossa? Aspettate, perché il fatto che il Governo Americano pensi di finanziare ufficialmente il progetto lascia intendere che non siamo di fronte a una bufala colossale... Nel corso della sua campagna a cerca di sponsor (governativi o meno), la MF ha affermato che, realisticamente, un utente medio potrebbe disporre di una capacità trasmissiva di 2.5 Gigabit al secondo: non si tratta di un Exobit, ma di una mole di dati sufficiente per teleconferenze in tempo reale, download del demo di Quake3 in pochi secondi o per la visione di un film su un sito pay-per-view. I primi test ufficiali inizieranno nei prossimi mesi: la tecnologia è in fase più che sperimentale, ma già da adesso è lecito porsi domande circa l'impatto che una simile soluzione potrebbe avere sul mercato, finora dominato dal telefono e dalle compagnie di telecomunicazioni. Se volete saperne di più potete collegarvi al sito della Media Fusion, <http://mediafusioncorp.net/>.



Claudio

MUSICA, È TEMPO DI VITAMINE

Nel giro di 2 anni Internet raggiungerà i 200 milioni di utenti; la musica in particolare, e ne parliamo in queste pagine da mesi, darà un forte impulso al World Wide Web, offrendo nuove opportunità per il commercio elettronico. Secondo una ricerca di Music Business International (MBI), il commercio di musica su Internet nel 2004 raggiungerà i 3,9 miliardi di dollari (834 milioni nella sola Europa) e questo grazie anche allo standard MP3, che permette di scaricare file audio velocemente e occupando poco spazio sul disco rigido, il tutto con una fedeltà paragonabile a quella dei normali CD. Anche per questo sono sorti come funghi migliaia di siti pirata in cui è possibile scaricare l'ultimo pezzo di Britney Spears o di Will Smith, e questo non aiuta la musica, e chi nella musica ci crede davvero.

Vitaminic (www.vitaminic.it), invece, è un progetto tutto italiano nato da poche settimane che si pone due obiettivi: da un lato diventare in breve tempo la più grande risorsa di MP3 legali (e questo, giustamente, i responsabili ci tengono a ribadirlo con forza) al mondo, e dall'altro la più "popolosa" comunità di chi ascolta, fa, produce, promuove e vende musica. Se vi collegate al sito, infatti, troverete, organizzate per genere, più di un migliaio di band, perlopiù artisti emergenti, quasi tutti d'oltre oceano, decisi a sfruttare le grandi potenzialità che Internet offre: farsi conoscere e vendere on-line la propria musica. Ma non stupitevi di trovare anche qualche nome più famoso, che con un occhio al futuro ha deciso di promuovere le proprie opere in maniera alternativa: è il caso di Antonella Ruggiero, il cui ultimo singolo è disponibile per il download sul sito. È questo il secondo grande obiettivo di Vitaminic: offrire gratis a tutti i musicisti che lo desiderano un "palco illuminato" 24 ore al giorno, per 365 giorni all'anno. Uno spazio virtuale dove trovano cittadinanza tutti i generi musicali, dove le idee girano liberamente fuori dalle rigide logiche del business tradizionale, azzerando al tempo stesso i

costi della promozione e della distribuzione. Da buona comunità virtuale che si rispetti, Vitaminic offre diversi servizi on-line gratuiti: oltre a migliaia di file audio MP3 "scaricabili", sul sito si possono trovare classifiche, recensioni, newsletter, software e soprattutto la possibilità di far parte attivamente della comunità "chattando" con gli artisti ed entrando in contatto con i loro fan club on-line. Se rientrate invece nel piccolo gruppo di persone che la musica la fanno, allora vi farà piacere sapere che Vitaminic offre gratuitamente ai musicisti e alle etichette indipendenti ottimi strumenti di promozione e di distribuzione: una pagina personale da cui fornire informazioni sui componenti del gruppo, sulle date dei loro concerti, i testi delle canzoni, immagini, stampa dei CD venduti just in time (con spese a carico di Vitaminic), e ampio spazio dove tenere i file audio dei brani che si intendono far ascoltare gratuitamente a scopo promozionale e vendere - e sarà l'artista a scegliere direttamente il prezzo di vendita dei propri brani. Per saperne di più, collegatevi direttamente a www.vitaminic.it!

Claudio



SIATE CRIMINALI, ANCORA UNA VOLTA

Ecce un altro gioco destinato a far parlare di sé, più per le situazioni in cui si troverà il giocatore che non per le sue effettive qualità di prodotto d'intrattenimento (tutte da scoprire e valutare). OverDrive, titolo provvisorio del prossimo gioco



della Buka Entertainment, è una specie di trasposizione in ambiente tridimensionale di Grand Theft Auto, un mix tra Quake e Carmageddon, il tutto condito da un sapore di criminale che non guasta mai. La storia è piuttosto inutile e serve solo per dare un senso al gioco, ambientato in una moderna metropoli dei giorni nostri, in cui i poveri poliziotti si fanno in quattro per arrestare il crimine ma sempre più spesso finiscono con il catturare solo i cosiddetti pesci piccoli, mentre i veri boss della droga se ne stanno indisturbati da Spago a mangiare le scaloppine. In un mondo come questo, il vostro personaggio è un tale che, una bella mattina, svegliatosi di buzzo buono, ha deciso di scalare i vertici della malavita locale: la sua carriera ha inizio come "semplice" corriere della droga, per poi passare al furto e riciclaggio di auto rubate. E chissà che il Padrino, un giorno, non lo assoldi come tirapièdi personale...

Possiamo già prevedere quali saranno le reazioni dei media di fronte a un titolo del genere, e viene da chiedersi se gli sviluppatori non lo facciano apposta per guadagnarsi quella pubblicità e attenzione che altrimenti difficilmente il loro gioco riceverebbe.

Come che sia, Overdrive si preannuncia interessante perché potrebbe seriamente ridefinire il concetto di "immersività" di un videogioco. Troverete ricreati per voi infatti un'intera città, compresi i palazzi, i pedoni, il traffico, e tutto quello che normalmente avviene in una metropoli. Le automobili e i passanti obbediranno alle leggi del codice della strada, rispettando la segnaletica stradale; la polizia interverrà quando commetterete un crimine inseguendovi e cercando di arrestarvi, nel qual caso perderete una delle vite a disposizione. Il gioco sarà costituito, analogamente a GTA, da una serie di missioni per compiere le quali dovrete muovervi alternativamente a piedi o in macchina, rubandone una se necessario. L'impostazione ricorda molto un altro gioco, Redline, soltanto che questa volta la linea di confine è rosso sangue... Quello dei poliziotti e delle vittime da uccidere e dei malcapitati pedoni da (eventualmente) investire!

Il motore grafico permetterà al giocatore di entrare e uscire da ogni mezzo disponibile, di distruggere, bruciare e frantumare ogni oggetto che si incontra, dai mobili degli uffici alle porte, interi palazzi o semplici esseri umani: insomma, un gioco tranquillo per famiglie serene. Le animazioni dei modelli tridimensionali saranno scheletrici, come si è già visto in Half-Life; sarà presente anche una piccola componente manageriale, dato che potrete vendere armi e acquistarne di più potenti, affittare un appartamento come covo e visitare i concessionari cittadini (più o meno legali) per far vostra una bella automobile sportiva.

Preparatemi le arance da portarmi in galera: io, un titolo del genere non me lo voglio certo perdere!

Claudio

LA TAKE 2 INTERACTIVE LAVORA A TEMPO PIENO

Non abbiamo fatto in tempo a parlare diffusamente della Take 2 Interactive nel box a essa dedicata nello speciale E3 di giugno, quand'è spuntata dal nulla (o quasi) tre titoli nuovi di zecca che verranno presentati nel corso dell'anno, più precisamente quest'autunno. Con i sei giochi presentati il mese scorso e i tre che descrivo qui brevemente, la line-up di questa casa conferma il suo periodo d'oro, e la sua affermazione come una delle più prolifiche del settore.

Il primo (nonché l'unico del quale sono disponibili delle immagini) si intitola Codename Eagle, ed è uno sparattutto in tre dimensioni ambientato nella Russia di inizio secolo. La storia ci racconta del nuovo Zar Pietro che sta cercando in tutti i modi di realizzare una macchina da guerra potentissima e imbattibile. Il vostro ruolo è quello di Red, un membro della Shadow Command (meno male, credevi dovessi interpretare il Re Depaolini... NdSS), un gruppo di soldati del blocco atlantico assoldati con l'obiettivo di infiltrarsi nell'esercito sovietico e raffreddare le smanie imperialiste dei russi. La trama è, come troppo spesso accade, un semplice pretesto per offrire al giocatore la possibilità di cimentarsi in scontri furibondi. Le caratteristiche che rendono particolarmente appetibile il tutto sono le centinaia (!) di armi a disposizione del giocatore, siano esse reali o parto della fantasia dei programmatori; la possibilità di utilizzare molti degli oggetti dislocati qua e là nei livelli; dozzine di veicoli che si possono guidare e impiegare contro il nemico (dal carrello del contadino ai primi, rudimentali tank). L'opzione multiplayer permetterà a un massimo di 32 persone di sfidarsi sui server dedicati sparsi per tutto il globo, mentre un sistema di telecamere particolarmente flessibile (stacchi, cambi di inquadratura e così via) dovrebbe rendere l'azione molto concitata. Le prime foto lasciano presagire qualcosa di interessante, anche se i modelli dei nemici lasciano alquanto a desiderare...

Il secondo titolo è il seguito di un gioco molto famoso, e per questo atteso da moltissimi appassionati: sto parlando di Jagged Alliance II. Il primo JA era un curioso e riuscito connubio tra combattimento, strategia e costruzione del personaggio. Il seguito ne ricalcherà ovviamente l'impostazione di base, migliorando qua e là l'aspetto grafico, aumentando il ventaglio di possibilità offerte al giocatore (soprattutto per la sezione strategica e di gioco di ruolo) e offrendo una storia più coinvolgente e di più ampia portata. Le solite cose, insomma.

L'ultimo gioco sembra il più interessante dei tre: si intitolerà Airport Inc., e darà al giocatore la possibilità di costruirsi il proprio Malpensa 2000 (beh, magari con risultati migliori). L'avventura del giovane imprenditore inizierà con una striscia di terra e un vecchio bimotore carcassone, ma evolverà rapidamente in un grande aeroporto con le sue belle piste d'atterraggio, sale d'attesa e negozi di scarpe. Come ogni strategico manageriale che si rispetti, saranno disponibili centinaia di strutture con le quali dar forma al vostro aeroporto, e infinite opzioni per il monitoraggio di ogni sua variabile. Chissà che non sia prevista anche l'opzione Bruce Willis, che fa fuori i terroristi gridando "Yippi-Ya-yeel!".

Claudio

L'MSN ITALIANO SI RINNOVA

Crescono i contenuti online del portal italiano di Microsoft. All'offerta già presente su MSN Italia si aggiungono alcune novità, tra cui la possibilità di selezionare un nuovo motore di ricerca, nuovi Internet Content Provider, e scegliere tra un numero sempre maggiore di "link utili" che consentono all'utente di accedere, direttamente dalla home page, ai contenuti e ai servizi più utili e interessanti della rete. Tra i temi proposti, è possibile reperire informazioni su oroscopo, mappe, viaggi, fitness, cinema, eventi.

Disponibile al nuovo indirizzo www.msn.it (ma ancora attivo per qualche tempo anche al precedente indirizzo www.it.msn.com), MSN Italia mette a disposizione una serie di contenuti informativi personalizzabili oltre a numerosi servizi per internet. "Ci stiamo impegnando affinché MSN Italia sia sempre più una guida all'informazione e ai nuovi contenuti della rete, un punto di riferimento per offrire un'ampia scelta tra diversi argomenti e un modo pratico e veloce per usufruire di servizi utili e innovativi", afferma Walter Vacchini, Responsabile di MSN Italia. "Dal portal italiano è possibile accedere ai numerosi contenuti realizzati appositamente per la realtà italiana, ma anche trovare le notizie e gli eventi più curiosi e interessanti che accadono in tutto il mondo, grazie al network mondiale MSN a cui è possibile accedere direttamente dalla home page di MSN Italia". Per offrire agli utenti maggiore scelta tra i servizi di ricerca delle informazioni, MSN Italia integra oggi un nuovo motore di ricerca, la versione italiana di Voilà di France Telecom, oltre a quelli precedentemente annunciati di Arianna, Virgilio, Exite, MSN Search. Tra i nuovi Content Provider è ora disponibile nella categoria "Computer & Internet" "Apogee Online", la testata online che fornisce informazioni aggiornate sul mondo IT. Nell'area "Business" MSN Italia propone "Per Investire", con i suoi servizi di analisi e di informazione finanziaria utili per prendere decisioni nel campo degli investimenti. "Musica Italiana" è un sito dedicato agli appuntamenti del panorama musicale italiano che arricchisce ulteriormente la sezione "Intrattenimento". I "quick link" sono link utili che consentono di accedere in modo semplice e rapido alle informazioni e ai servizi desiderati con un solo click del mouse. Direttamente presenti nella home page di MSN Italia, i contenuti disponibili in lingua italiana sono realizzati da diversi partner editoriali e spaziano dall'oroscopo ai viaggi, dalle mappe di città alla programmazione delle sale cinematografiche, dai fitness a Internet. Ad arricchire MSN Italia, è disponibile anche presso il sito Microsoft (www.microsoft.com/italy/internet/live), la sezione "eventi online" propone gli eventi più curiosi ed entusiasmanti del momento che, grazie a Windows Media Technologies, è possibile seguire direttamente su Internet.

ORACLE IN FORTE CRESCITA

Oracle Corporation, il secondo produttore di software a livello mondiale, ha divulgato i risultati finanziari relativi alla chiusura dell'anno fiscale 1999 e dell'ultimo trimestre, conclusosi il 31 maggio 1999. Per l'anno fiscale 1999 (1 giugno 98 - 31 maggio 99), il fatturato è aumentato del 24%, fino a raggiungere 8,8 miliardi di dollari, mentre gli utili netti sono aumentati del 35% fino a raggiungere 1,3 miliardi di dollari, pari a 0,87 dollari per azione. Per l'anno fiscale 1998 il fatturato era pari a 7,1 miliardi di dollari e gli utili netti pari a 955 milioni di dollari, o 0,64 dollari per azione. Per quanto riguarda l'Italia, la crescita complessiva è pari al 40% rispetto allo scorso anno, un tasso di crescita superiore di circa quattro volte l'andamento medio del settore IT a livello locale. Per il periodo marzo-maggio 99 (quarto trimestre), il fatturato è aumentato del 22% fino a raggiungere 2,9 miliardi di dollari, rispetto ai 2,4 dello stesso periodo dell'anno precedente. Gli utili sono aumentati del 31% fino a raggiungere 527 milioni di dollari, o 0,36 dollari per azione, rispetto agli utili netti di 403 miliardi di dollari, ossia 0,27 dollari per azione, rispetto allo stesso periodo dell'anno precedente. Il fatturato di Q4 derivante dalle licenze software è cresciuto del 22% rispetto allo stesso periodo dell'anno fiscale precedente. In particolare, le vendite di licenze database sono aumentate del 25%, le vendite di software applicativo sono aumentate del 28% e il fatturato dei servizi del 22%, con un notevole incremento rispetto al quarto trimestre dell'anno scorso. "Il tasso di crescita del 28% delle licenze di software applicativo Oracle è particolarmente interessante soprattutto considerati due fattori chiave, "ha continuato Ellison. "l'Impatto Anno 2000" e "alle soglie; tutti gli altri fornitori ERP - SAP, Peoplesoft, BAAN e JD Edwards - hanno segnalato una diminuzione delle vendite negli ultimi trimestri fiscali. Inoltre, la nostra soluzione applicativa CRM (Customer Relationship Management) ha riscontrato una crescita particolarmente rapida." "Il fatto che le nostre soluzioni applicative si stanno diffondendo a tassi più rapidi dei nostri concorrenti è perché sono basate su Internet al 100%", ha spiegato Ellison. "Per utilizzare tutte le applicazioni Oracle, è sufficiente un qualsiasi browser Internet standard. Al contrario, tutti i nostri concorrenti vendono ancora vecchia tecnologia client-server più costosa." Il visionario Ellison, tra l'altro, sarà in Italia (a Milano) il 13 settembre per una conferenza su Internet e sul futuro della tecnologia.

LE CLASSIFICHE DI TGM



HALF-LIFE

Cominciano ad arrivare le prime classifiche, amici carissimi! Il successo del nuovo angolo della sezione E-Mail del CD è stato davvero superiore alle aspettative, e posso quindi annunciare i primi risultati, rinnovando per tutti l'invito a partecipare (le modalità dettagliate si trovano sul Silver Disk, nell'angolo della posta, oppure nelle voci di corridoio del mese scorso).

La sezione "Giochi dell'anno" contempla, nel panorama delle produzioni videoludiche di quest'ultimo anno, i cinque titoli da voi ritenuti migliori. Essi sono:

1°	Half-Life	69 punti	
2°	Thief		24 punti
3°	Alpha Centauri	21 punti	
4°	Baldur's Gate	21 punti	
5°	SuperBike	15 punti	

Per quanto riguarda i "Giochi da salvare" troverete invece i dieci titoli che, da sempre, rappresentano il meglio del meglio mai realizzato per PC. Le vostre votazioni ci portano ai seguenti risultati:

1°	Monkey Island	69 punti	
2°	Half-Life	59 punti	
3°	Monkey Island 2	56 punti	
4°	Doom 2		36 punti
5°	Quake 2	35 punti	
6°	Duke Nukem 3D	33 punti	
7°	Doom		29 punti
8°	F1 GP2		29 punti
9°	Dune 2		28 punti
10°	Ufo: Enemy Unknown	28 punti	

Per quel che riguarda invece i "Gabon Masters", il peggio mai visto sui nostri monitor, il discorso si fa più delicato: lo si vede a occhio, i punteggi dei singoli titoli sono decisamente bassi. Questo non è affatto da imputare alle poche mail ricevute (magari!), ma perché i giochi belli, in fondo, sono sempre gli stessi, mentre quelli brutti rientrano in una categoria più soggettiva, e quindi la classifica lascia maggior spazio all'immaginazione. Mi credete se vi dico che ho contato la bellezza di 214 giochi diversi su una cinquantina abbondante di mail ricevute fino a metà giugno? Roba da pazzi... Comunque, ecco qui le vostre preferenze:

1°	FIFA 97		31 punti
2°	FIFA99		29 punti
3°	PC Calcio 7	23 punti	
4°	Tomb Raider 3	21 punti	
5°	Riven		19 punti
6°	Carmageddon	17 punti	
7°	Hexen		15 punti
8°	WCW Nitro	15 punti	
9°	SiN		14 punti
10°	War Gods	14 punti	

I commenti si sprecherebbero, vero? A parte l'atteso risultato eclatante del gioco della Sierra, ci sarebbe di che parlare riguardo il podio della classifica dei gaboni. Inutile dire che aspetto le vostre impressioni sulla mia casella di posta, oltre naturalmente alle vostre classifiche! Scrivete a keiserxol@galactica.it (e non, mi raccomando, non a ciccio@infosfera.it: a dispetto di quanto scritto nel colophon della rivista, quell'account di posta è pressoché in disuso. Scrivete solo all'account di Galactica!).

Claudio Seymandi

LA MICROSOFT BLOCCA I GIOCHI

Tremate, amanti dell'ultraviolenza digitale! La Microsoft ha deciso che l'eccessivo dilagare del sangue, delle scene "forti" e del linguaggio scurrile nei videogiochi dell'ultima generazione dev'essere quanto prima arginato. Per ottenere lo scopo, verrà introdotta nei sistemi operativi di Bill Gates un'opzione che permetterà agli utenti di decidere quale tipo di gioco potrà essere lanciato sul proprio computer in base a precisi parametri. Tale feature consentirà ai genitori di bloccare l'esecuzione di titoli contenenti violenza gratuita o comunque eccessiva, scene di nudo e cose del genere. Questo meccanismo è analogo, per certi versi, a quello già implementato nel browser Explorer, utilizzato per impedire l'accesso ai siti "a rischio".

I ragionamenti che hanno portato i dirigenti della casa di Redmond a sviluppare questo prodotto sono facilmente intuibili: l'industria dell'intrattenimento videoludico è da sempre stata sotto accusa per una presunta istigazione alla violenza generata da alcuni prodotti "estremi", ma mai come in questo periodo si è assistito a un attacco così massiccio da parte dei mass media. I fatti del Colorado rappresentano solo la punta di un iceberg che tutti hanno intenzione di sciogliere al più presto, Microsoft per prima, pena la flessione di un settore di mercato il cui giro di affari globale si attesta sui quattro bilioni di dollari l'anno.

Microsoft è attualmente al lavoro con la ESRB e la RSAC, le principali società che si occupano di valutare i giochi, in modo che i loro giudizi possano essere inseriti in un database su cui si andrà ad appoggiare il programma. Sarà possibile poi



espandere tale banca dati con i giudizi morali espressi da altre associazioni di tipo religioso e educativo, e dagli stessi genitori. In questo modo si dovrebbe poter dar voce a chiunque, anche i vegetariani, che non vedrebbero di buon occhio titoli come Burger Time o Rise Of The Triad (i cui medikit erano costituiti da succulenti piatti di carne). Perché un programma come questo possa davvero conquistare il mercato, l'ideale sarebbe che gli sviluppatori in primis integrassero nei propri giochi la valutazione morale del prodotto: fino ad oggi, e non stupisce apprendere, nessuno del team di sviluppo ha dato il suo assenso a tale riguardo. Molti responsabili delle compagnie di distribuzione (GT Interactive, Acclaim, Mindscape, Interplay), tuttavia, hanno assicurato che la cosa verrà presa seriamente in considerazione.

Nel passato sono stati fatti dei tentativi analoghi: nel 1995 la Bethesda ha creato un sistema di controllo per genitori chiamato Childguard, utilizzabile sui suoi titoli, in modo che fosse possibile scegliere il livello di violenza presente nel gioco, da realistica a non realistica; da anni molti soprattutto offrono l'opzione "parental lock" (dai tempi di Duke Nukem 3D fino a Kingpin) che disabilita il sangue, le parolacce, e le scene di nudo: possono poi essere ripristinate solo digitando una password (che si presume i figli non conoscano... Ma chi, tra genitori e figli, ha maggior dimestichezza con il computer?). L'uscita dello stesso Kingpin è stata ritardata per dar modo alla Interplay di saturare letteralmente il gioco e la scatola di messaggi che avvertivano del suo alto grado di violenza e volgarità.

Non mi sono sinceramente ancora fatto un'idea in merito a questo tipo di software: da una parte credo che soluzioni del genere limitino inevitabilmente la libertà di tutti, dall'altra credo che i genitori debbano in qualche modo cautelarsi perché i figli di quattro anni non lancino erroneamente Resident Evil tentando di fare una partita a Humongous. Anche se probabilmente un genitore premuroso è SEMPRE con i figli quando questi giocano con il computer... Ma questo è un altro discorso. O no? Il pacchetto, che si chiamerà molto probabilmente Windows Game Manager, dovrebbe essere disponibile dalla fine dell'anno, integrato nelle future release dei sistemi operativi come upgrade a pagamento per quelli già installati.

Claudio

SOUTH PARK GALORE!

Si fanno sempre più insistenti le voci che vedono la popolare serie televisiva americana "South Park" sugli schermi di Italia Uno la prossima stagione, in seconda serata a causa del suo contenuto "adulto". Il popolare cartone animato, seguito in America dai 58 milioni di abbonati a Comedy Central (una TV via cavo), soppianderà i Simpson nel cuore di tutti noi? Francamente ne dubito e mi scervello chiedendomi "Ma perché hanno tolto dal palinsesto i Simpson? Ma soprattutto, perché?". Mentre il mio cranio fuma, vi comunico che l'Acclaim presenterà, entro la fine dell'anno, due titoli tratti dal cartone animato di cui sopra.

Il primo e più interessante è sicuramente South Park Rally, sviluppato dalla Tantalus Interactive: trattasi ovviamente di gioco di corse ma il curioso mix tra frenetiche corse di kart, i personaggi macrocefali del cartone animato e gli effetti sonori che hanno

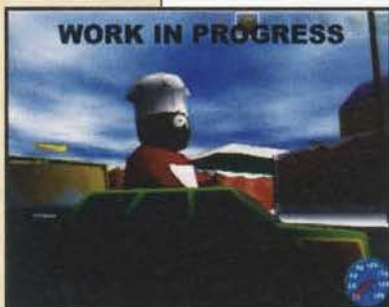
contribuito a rendere famosa la serie, rendono questo gioco uno di quelli da tenere d'occhio e attendere con la dovuta ansia. In SPRally i giocatori correranno attraverso un nugolo di piste, compresi i bassifondi della città e la foresta che le sta intorno. Sarà possibile scegliere fra gli oltre dodici personaggi disponibili, ognuno con il suo bel veicolo che ne rispecchia la personalità. Qualche esempio? Sotto! Cartman scorrazzerà urlante con la sua fiammante 4x4, Chef se la spasserà sulla sua vecchia station wagon con gli inserti di legno nella carrozzeria (la voglio... altro che Volvo blu!), Granpa svolizzerà a destra e a manca con la sua sedia a rotelle spinta da un paio di turbine a reazione, l'ufficiale di polizia Barbrady sfrutterà la volante delle forze dell'ordine, mentre Stan fregnerà il vecchio dragster al padre. A disposizione dei corridoi ci saranno, sparsi lungo i tracciati, dei bonus demenziali per distrarre gli avversari: la Rana Salterina Messicana, confetti di cioccolato salati (bleech!), e chissà che altro ancora.

Per differenziare il gioco dalla miriade di titoli analoghi che, a parte l'originale caratterizzazione, affollano il mercato del settore, i programmatori hanno aggiunto, oltre alle consuete modalità canoniche (corsa singola, campionato, time attack, ecc.), anche gare in cui sarà necessario, per vincere, interagire con gli avversari come se si trattasse di vere e proprie missioni, più che competizioni meramente velocistiche. Il gioco, previsto per tutte le piattaforme esistenti e non (compreso il Dreamcast), supporterà lo scontro diretto e il coop, fruibile nelle "missioni". Split screen per le console e multiplayer su Internet e rete locale per il PC.

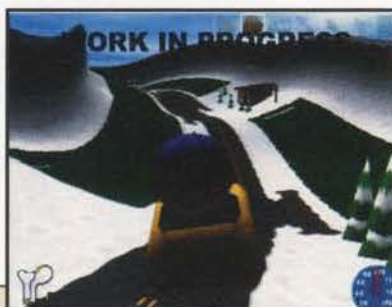
Il secondo titolo ambientato nel mondo di questo bizzarro (e discusso) cartone animato è Chef's Luv Shack. Bel titolo, eh? Provate a pronunciarlo più volte di fila e ditemelo, se non vi si incarta la lingua! In realtà si tratta solo di un gioco che rientra nella non molto popolare categoria dei "trivia game", ovvero i più conosciuti giochi a indovinelli. A rendere un po' più appetibile un prodotto basato esclusivamente sui quiz ci hanno pensato gli omini di South Park, che spezzeranno il ritmo delle partite con giochi demenziali aventi come protagonisti Cartman e soci.

Claud'oh!

WORK IN PROGRESS



WORK IN PROGRESS



INTERNET ALL'ASTA? O L'ASTA SU INTERNET?

La seconda che hai detto, ovviamente! Colgo l'occasione di questa voce per parlare di un fenomeno che sta letteralmente esplodendo in questi ultimi mesi ma del quale, per un motivo o per l'altro, non vi ho mai messi a conoscenza. Sto parlando delle "auctions", ovvero le aste telematiche tenute da alcuni siti specializzati. Il meccanismo è analogo a quello delle aste tradizionali: qualcuno decide di mettere in vendita qualcosa, fissa un prezzo minimo di acquisto, e il miglior offerente si porta a casa il tutto. L'offerta è incredibilmente ampia, e posso quasi assicurarvi che, qualunque cosa cerchiate, qui la potete trovare: dagli accessori di Big Jim alle videocassette, dai gioielli ai ricambi per auto. Quello che è certo è che ci guadagnano tutti: a differenza del solito mercatino dell'usato, qui chi vende può sperare in un guadagno superiore, e chi compra riesce a non discostarsi troppo dalla cifra preventivata. L'asta dura tipicamente qualche giorno, di solito cinque o sei, dopodiché si considera chiusa l'offerta e il prodotto ceduto all'ultimo (nonché migliore) offerente. La partecipazione, sia a livello di acquirente che di offerente, richiede solo una veloce registrazione in linea in cui si devono fornire i propri dati anagrafici.

La pagina di un pezzo messo all'asta dettaglia le seguenti informazioni: descrizione dell'oggetto, se disponibili una o più fotografie, il nome e l'indirizzo di posta elettronica del proprietario del bene, l'ultimo offerente (con indirizzo di posta o meno, a sua discrezione), il valore raggiunto dall'asta fino a quel momento, e il tempo rimasto prima che l'offerta chiuda. Come consiglio generale, diffidate dei pezzi di cui non sono disponibili foto o si vedono solo figure da catalogo: se è vero che nell'era del fotoricocco non ci vuole granché a far assomigliare un vecchio orologio Casio a un Rolex da collezione, è comunque assodato che una fotografia, per quanto casalinga, è sempre meglio di niente. Dato per scontato che un articolo vi interessi davvero (e di occasioni ce ne sono a bizzeffe!), la prima cosa da fare è proporre una nuova offerta, ovviamente più alta della precedente. Un clic sul tasto "Reload" o "Aggiorna" del proprio browser vi permetterà di verificare la vostra leadership nella corsa all'accoppiamento. Trovate indicato, accanto all'ultimo rilancio, il valore minimo di acquisto fissato dal proprietario. Questo significa che se, al termine dell'asta, il pezzo non ha

Home Listings Buyers Sellers Search Help News/Chat Site Map
Cool Happenings: Find out what's cool at eBay!
BIG JIM BASKETBALL OUTFIT IN BOX 1971 PIC
Item #116481768
Toys & Games: Books: Action Figures: Sports: General

Currenty	\$6.95	First bid	\$6.95
Quantity	1	# of bids	1 (bid history) (with email)
Time left	1 days, 17 hours +	Location	CALIFORNIA
Started	06/12/99, 06:26:47 PDT		(mail this auction to a friend)
Ends	06/19/99, 06:26:47 PDT		(request a sell alert)
Seller	studioanne@aol.com (117) ★		(view comments in seller's Feedback Profile) (view seller's other auctions) (ask seller a question)
Watch list	(6556 - 411)		

raggiunto la quota prevista, nessuno si aggiudica niente e, di solito, ritrovate lo stesso oggetto in vendita qualche giorno dopo con un prezzo di acquisto inferiore. In alcuni siti tale valore minimo non è noto al pubblico, e in questo caso trovate solo una breve nota che vi informa che la "reserve" (così si chiama in inglese) non è stata raggiunta. E l'asta comincia a somigliare pericolosamente al gioco d'azzardo... Rilanciare o no? Magari così, solo per scherzo... Tanto non supero sicuramente la soglia minima... O sì? Capite bene quale pericolosa spirale può scatenare un simile perverso meccanismo! In molti casi, tuttavia, è sufficiente contattare tramite posta elettronica il proprietario del pezzo per farsi rivelare il valore della reserve.

Con un po' di attenzione e di pazienza si riescono a fare spesso affari d'oro, e non solo in campo informatico. Io stavo per far mia una foto autografata di Neve Campbell per la modica cifra di 180\$... Per fortuna qualcuno dopo di me ha fatto un'altra offerta, altrimenti la mia carta di credito avrebbe avuto un deciso periodo di ferie forzato deciso dalla banca.

I siti più gettonati per le aste telematiche sono Amazon.com, eBay.com e CNET.com (solo per materiale informatico): fa scalpore la notizia che Amazon abbia stretto un accordo commerciale con la famosissima Sotheby's (la casa d'aste londinese), pagando la modica cifra di 45 milioni di dollari per poter mettere all'asta antichità, gioielli, oggetti d'arte e simili: ci guadagna Amazon perché verrà affiancata al rispettabile marchio di Sotheby's, e ci guadagna quest'ultima perché i dieci milioni di clienti di Amazon diventano potenzialmente anche suoi. Le prime aste riguarderanno le "memorabilia" della collezione Halper di baseball, una cosa tipicamente americana, parte della quale verrà venduta a settembre nella galleria di Sotheby's a New York. Quest'acquisizione segue di qualche settimana quella fatta da eBay, che ha comprato Butterfield & Butterfield, una delle più famose case d'aste mondiali.

Un'ultima cosa: in Italia le aste telematiche sono vietate per legge, quindi non aspettatevi di trovare dei siti che offrano un simile servizio anche da noi, perlomeno non prima che la legge cambi. Buoni acquisti, occhio ai cambi e al portafogli!

Claudio

amazon.com
Auction Info: METAL TONKA BULLDOZER AND FORK LIFT "OLD AND NICE"
Seller: studioanne@aol.com (117)
Quantity: 1
Starting Bid: \$20.00
Bid Start At: \$20.00
Enter your maximum bid: (You'll be able to revise it before it's final)

ATTENZIONE AI DETTAGLI

Il seguito del buon RollCage della Psygnosis, intitolato RollCage Estreme, non è esattamente alle porte (uscirà entro il mese di marzo del 2000), ma non per questo potevamo lasciarci sfuggire la possibilità di fare due chiacchiere con gli Attention to Detail, il team di sviluppo del gioco. RollCage offriva adrenalina pura, con le sue macchinine capaci di correre a 360 gradi, ribaltarsi e ruzzolare senza fare una piega. Il seguito promette eguali faville, se non meglio. Ecco dunque qualche anticipazione direttamente dagli sviluppatori (che potete anche vedere, in foto, sul circuito di Silverstone mentre carpiscono dettagli tecnici sulla guida sportiva).

JP: RollCage è stato ben accolto, e una delle poche critiche al gioco riguardava gli incidenti: dato che le macchinine

erano identiche sotto/sopra e davanti/dietro, capitava spesso di trovarsi disorientati dopo uno scontro, e si finiva per andare nella direzione sbagliata. Su quali punti avete dunque focalizzato maggiormente la vostra attenzione nella progettazione del sequel?

ATD: Questa era, in effetti, l'unica vera critica mossa al gioco; per questo motivo abbiamo modificato il modello fisico delle vetture per dare al giocatore una condotta più "tranquilla". Inoltre abbiamo leggermente modificato l'angolo della telecamera, che ora si muove più indietro e più in alto quando c'è un incidente, così che dopo lo scontro si possa riprendere rapidamente la corsa.

JP: Avete sfruttato il feedback dei giocatori dell'originale?

ATD: Abbiamo cercato di tenere presente ogni suggerimento; devi sapere che i tester di RollCage giocavano anche durante la pausa pranzo e dopo l'orario di lavoro, segno che il prodotto era buono, e sono stati per noi molto preziosi. Abbiamo anche sentito i pareri di molti rispettati giornalisti, e di tutti gli acquirenti che ci hanno inviato consigli o e-mail.

JP: L'engine di gioco è riscritto da zero o è una versione modificata dell'originale?

ATD: Anche in questo caso, abbiamo cercato di tenere presente ogni suggerimento, già durante lo sviluppo del primo RollCage: tutto ciò che non abbiamo potuto metterci è finito in Estreme, che quindi sfrutterà una versione super-potenziata dell'engine originario.

JP: Come avete fatto a coniugare un modello dinamico "realistico" con la libertà di corsa a 360 gradi caratteristica del gioco?

ATD: La prima cosa a cui abbiamo pensato quando stavamo creando RollCage era un modello sofisticato, eppure non gravoso per la CPU. Il nostro primo codice "giocabile" era una scatola che poteva correre lungo un semplice pezzo di strada. Da lì in poi è stato semplice aggiungere i dettagli e sostituire le macchine alla scatola. Una delle complicazioni è stato il meccanismo della telecamera, che doveva girare attorno alla macchina così che questa non assumesse un differente orientamento, perché così i controlli sarebbero stati invertiti. Allo stesso tempo, non volevamo che la visuale ruotasse ogni volta che la vettura si capovolveva, perché questo avrebbe generato un'immensa confusione; abbiamo quindi dovuto generare un sistema che rendesse bene la differenza tra la rotazione della macchina verso un soffitto e ogni altro tipo di rotazione (come gli incidenti).

JP: Cosa potete dirci riguardo alle nuove armi?

ATD: Sono ora ben 12 in totale; tra le novità ci sono le spettacolari "Radius Bombs", lo "Stasis Beam", che paralizza gli avversari nel vuoto per qualche secondo (e li rende



inermi di fronte a ulteriori punizioni), e il "Tazer Ram", che circonda l'auto in un campo al plasma, che permette di buttare fuori pista qualsiasi vettura colpita. Tutte le armi si possono ora potenziare per avere un doppio effetto, e molte di esse possono anche essere sparate all'indietro.

JP: RollCage Estreme supporterà le più recenti schede 3D?

ATD: Il gioco sfrutterà al massimo molte delle nuove schede in uscita; ci sarà anche il Bump Mapping per le schede che lo prevedono, e un'opzione "60 fps" dedicata ai computer Ninja. Il gioco sarà davvero spettacolare con il giusto hardware.

JP: Le macchine saranno simili a quelle di RollCage?

ATD: Il loro look sarà simile, anche perché è stato proprio l'aspetto delle auto a dare al gioco un tocco di unicità rispetto agli altri racing games. Per quanto concerne il disorientamento che ne può derivare avremo il nuovo movimento di telecamera che individuerà gli incidenti con qualche attimo d'anticipo, per evitare confusione.

JP: Qualche cifra?

ATD: Il gioco offrirà 50 piste e 20 macchine; l'originale ne offriva rispettivamente 20 e 7. Non vogliamo dire di più, anche perché la concorrenza in questo settore è forte. Aspettateci per l'inizio del 2000!

Terremo in fresco un po' champagne, allora...

JPS





PIANETA TERRA, ANNO 2029

Da qui a trent'anni ne succederanno di cose, possiamo starne certi, ma quasi nessuna di queste coinciderà con quelle che ci siamo divertiti a immaginare. Ci sarà l'alba di un millennio che non porterà con sé tutti i cambiamenti che i nostri padri sognavano: nessuna automobile volante, nessuna città costruita sulla luna, nessun teletrasporto. Si vedranno forse i primi robot degni di questo nome, ma niente di paragonabile agli spaventosi Terminator; tutt'al più innocui elettrodomestici tuttofare che



sbrigheranno le faccende di casa e saranno programmati per tenerci compagnia, forse più del televisore stesso. I veri cambiamenti non saranno intorno a noi, ma DENTRO di noi. Da qui a tre decenni, infatti, il cervello umano inizierà una devastante mutazione, dovuta

forse al continuo bombardamento di raggi elettromagnetici, forse a causa dell'inquinamento nucleare, forse come semplice e naturale evoluzione, forse per effetto di una nuova droga che da qualche anno circola nei ghetti poveri delle immense megalopoli.

Alcuni bambini nati in quel periodo cominciarono a manifestare capacità mentali inizialmente catalogate dagli scienziati come semplici "anomalie". La cosa assunse dimensioni ben più vaste di quelle che le previsioni avevano diagnosticato, e qualche anno dopo fu chiaro a tutti ciò che stava succedendo: una parte dell'umanità aveva acquisito il potere di generare e manipolare la realtà che la circondava. La telecinesi, la possibilità di dare fuoco agli oggetti, di alterare la percezione del mondo attorno a sé, e tutte le fantasie che avevano arricchito le pagine dei libri e le tasche degli scrittori di horror del

LA SANITÀ MENTALE DIVENTERÀ UN OPTIONAL?

A cura di Claudio Tassinari



ventesimo secolo, erano diventate improvvisamente concrete. Questi individui furono soprannominati Psionici, data la loro capacità di manipolare le energie eteree chiamate PSI. Sfortunatamente per loro, il prezzo per l'immensa potenza che possedevano era un'uguale, immensa sofferenza: potevano controllare la materia, potevano manipolarla e piegarla alla loro volontà, ma il cervello esigeva in cambio un alto tributo: la sanità mentale. La quasi totalità degli psionici moriva pazzo, in preda a una follia autodistruttiva incontrollabile.

La percentuale di esseri dotati di tali facoltà era molto modesta, dall'ordine di poche unità per milione, ma la loro potenza era tale che il problema mise in crisi l'intero sistema mondiale: nei soggetti psionici, il passaggio dalla presa di coscienza di tali poteri al loro utilizzo per scopi criminali fu breve. Si assistette, nel giro di pochi anni, alla nascita di una nuova ondata di criminalità, non affrontabile con i comuni mezzi di controllo. I principali governi corsero ai ripari come poterono: gli Stati Uniti costituirono un nuovo organismo preposto a riportare l'ordine chiamato



Agent Cain

Dipartimento Nazionale di Controllo Psionico (DNPC). Il principio su cui si basava questo nuovo corpo di polizia era tanto semplice quanto efficace: l'unico modo per sconfiggere i criminali psionici è utilizzare degli sbirri psionici.

Uno dei primi agenti reclutati dal DNPC si chiamava Nathaniel Cain. Cresciuto in un laboratorio di ricerca finanziato non ufficialmente dal Governo e addestrato fin dalla nascita al suo ruolo di "difensore", l'esistenza di Cain è stata caratterizzata da una lunga serie di test ed esami. Con il diffondersi sempre maggiore della droga sospettata di creare le mutazioni nel cervello e l'aumento dei soggetti "mutati", Cain viene incaricato di investigare su questo allucinogeno come possibile fonte dei poteri psionici. Quella che inizia come una normale indagine di routine a base di scartoffie e interrogatori assume rapidamente l'aspetto di una cospirazione che coinvolge logge massoniche segrete, antiche società e il Governo stesso. Possibile che i protettori dell'umanità siano anche il suo peggior nemico?

WHO WATCHES THE WATCHMEN?

Il nuovo gioco della Monolith si intitola Sanity e, come ebbero modo di anticiparvi nelle voci di corridoio di Aprile, si presenta come una via di mezzo tra un gioco di ruolo alla Diablo e un'avventura punta-e-clicca tradizionale, un sano mix di avventura, azione ed esplorazione: vediamo di approfondire maggiormente il perché di questo

AND NOW, INTRODUCING TO YOU...

In Sanity controllerete il solo personaggio di Cain, ma mi è sembrato giusto presentare in questo box, oltre a lui, anche gli altri due che avremo modo di conoscere man mano che la storia si svilupperà.



AGENTE NATHANIEL CAIN

Fin dal giorno della sua nascita la vita di Nathaniel non è stata altro che un lungo esperimento. Il suo potere primario è il controllo del fuoco, da cui il nome di "pirocinetico". La potenza delle sue facoltà psioniche e la sua relativa capacità di controllarle hanno rappresentato per la dottoressa Aiken e i suoi ricercatori la classica gallina dalle uova d'oro. La sua posizione privilegiata all'interno dell'Agenzia DNPC è diretta conseguenza della sua indole aggressiva e della devastante forza dei suoi poteri, che tutti temono. Cain è il migliore per le situazioni più rischiose, e l'Agenzia lo sa bene. La sua forza è in realtà un'arma a doppio taglio, dato che il suo potere lo rende suscettibile alla perdita della razionalità: ecco perché nessuno, all'interno dell'Agenzia, si è mai arreso a farlo arrabbiare...



ABEL CAIN

Abel è il fratello di sangue di Nathaniel, un uomo mentalmente deviato ma con un'incredibile capacità di controllo dei suoi poteri psionici. Quando si unisce a Cain, la loro forza combinata è incredibile, non solo in meri termini distruttivi, ma anche per quel che riguarda il controllo della mente. Non è infatti inusuale che una persona più debole ceda completamente il controllo della sua mente con un semplice sguardo di uno dei due fratelli Cain. Lo incontrerete nei livelli avanzati del gioco, e vi aiuterà a portare a termine alcune missioni.



DR. JOAN AIKEN

Joan è una dottoressa/scienziata piuttosto fanatica, impegnata da sempre in ardite ricerche sui soggetti psionici e i loro poteri. Quando pensate a una persona determinata e focalizzata su un unico obiettivo, pensate a lei: nessun hobby, nessuna distrazione, nessuna storia d'amore, solo l'affannosa e ostinata ricerca della sorgente dei poteri psionici e il tentativo di replicarli sulle macchine. Ella è a capo di una grande scuola di bambini psionici, che non esita a sfruttare come laboratorio per i suoi esperimenti.



Questa foto non c'entra nulla col gioco, ma serviva a rendere l'idea delle potenzialità del nuovissimo LithTech 2.0 che muoverà lo stesso Sanity.

neanche tanto azzardato cocktail. Tramite un'interfaccia gestita interamente dal mouse sarà possibile muoversi nei livelli, selezionare le abilità desiderate, combattere con i criminali, collezionare oggetti e parlare con le persone. Ogni livello richiede di portare a termine una missione ben precisa, e durante l'esecuzione del vostro compito vi sporcherete le mani del fango che ricopre l'organizzazione per cui lavorate. Tutto il mondo in cui vi muovete



L'ANGOLO DI ROBERTO

Volete vendicarvi del compagno di classe che non vi ha passato la soluzione del compito alla maturità? Avete deciso di spiegare al cane del vostro vicino che non deve ululare alla luna alle quattro del mattino? Non sopportate i "dolci e teneri" pianti isterici del pargolo del dirimpettaio? Covate pensieri minacciosi nei confronti di vostra suocera? Allora rimanete sintonizzati su TGM, amici! Solo per questo mese, ecco a voi tutti i nove incantesimi presenti in Sanity, disponibili in un unico pacchetto promozionale! Per ottenerli è sufficiente telefonarmi, 24 ore su 24, e gratuitamente e senza impegno verrò a trovarvi a casa vostra: con una semplice e veloce dimostrazione, lo ripeto, non impegnativa, vi mostrerò gli effetti che essi sono in grado di provocare. Se vorrete avere la cortesia di mettermi a disposizione un soggetto su cui testare gli incantesimi che non sia voi stessi, dimostrerete ammirevole lungimiranza e avrete diritto al dieci per cento di sconto. Telefonate ora!



Fiamma solare

Aprire letteralmente le porte del cielo; mettendo i vostri nemici alla mercé della furia distruttrice del sole. Un raggio calorifico proveniente direttamente dall'astro più luminoso incenerirà senza possibilità di scampo chiunque si trovi nei paraggi.



Doccia di stelle

Questo incantesimo taglia i fili che tengono appese le stelle nel cielo e le fa piombare direttamente sul pannello sinistro del cranio brachicefalo dei vostri nemici. Non ci sono difese o immunità che tengano: la morte è immediata e l'onda d'urto distrugge tutto quello che incontra sul suo cammino.



Maledizione della mummia

Con questo incantesimo scaglierete la furia vendicativa degli antichi faraoni contro i vostri nemici. La maledizione li renderà deboli e incerti nel movimento, fornendovi così un facile bersaglio per altri tipi di attacco.



Invisibilità

Un classico nel mondo dell'esoterico, ma sempre ben accetto ed efficace. Questa magia impedisce ai nemici di vedervi, in modo che essi non possano far altro che subire le vostre manganellate.



Scudo della piramide

Gli antichi re egizi hanno costruito piramidi per proteggere i propri corpi mummificati per secoli. Questo incantesimo, in maniera del tutto analoga, proteggerà il vostro corpo da qualsiasi tipo di attacco, sia psionico che fisico.



Colpo del demone

La potenza di questo artificio magico squarcerà il terreno e chiamerà direttamente dall'inferno i suoi abitanti, che scateneranno la loro furia demoniaca su chiunque gli si pari dinanzi, voi compresi. Attenzione, dunque, a non rimanere nei paraggi.



Emissione di calore

Appena evocata, questa magia causerà lo sprigionarsi di uno spaventoso cerchio di fiamme dal vostro corpo. Il calore trasformerà in cenere nera tutti i nemici che hanno avuto l'ardire di avvicinarvi troppo. Ideale per risolvere rapidamente le imboscate.



Palla di fuoco

Anche questo un classico di tutti i tempi: una banale massa di magma in fiamme scagliata all'attenzione del nemico che avete di fronte. Semplice, veloce e poco impegnativa, è uno dei poteri psionici componenti il pacchetto base di Cain.



Cumulo di sabbia

Una volta attivato quest'incantesimo, i poteri del deserto egiziano saranno nelle vostre mani, e tonnellate di sabbia purissima si riverseranno sui cattivi di turno. Ideale per bloccare il nemico e darsi alla fuga, oppure per infliggergli altre spensierate punizioni.

sarà pieno di oggetti di ogni sorta, la cui interazione con l'ambiente circostante è stata studiata e sviluppata perché si avvicini il più possibile alla realtà cui siamo abituati. Gli oggetti non saranno solo utili alla risoluzione di enigmi, ma anche per creare situazioni favorevoli al protagonista: per esempio, le singole missioni vi verranno

comunicate tramite il cellulare che portate con voi (e così anche il buon Gaburri si troverà, suo malgrado, quando giocherà a Sanity, a dover interagire con un telefono portatile); se avete bisogno di interrogare qualcuno, potete agire come un lord inglese e cominciare a pestarlo selvaggiamente, oppure mostrargli la vostra pistola al fine di intimidirlo e

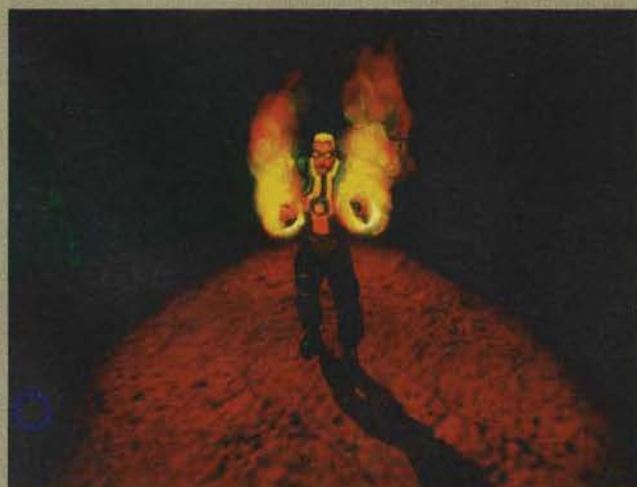
costringerlo a parlare (questa opzione, per quanto "diplomatica" e "politically correct", non troverà largo utilizzo tra noi videogiochatori accaniti, notoriamente degli squilibrati in cerca di emozioni forti). Sfortunatamente, la stessa arma non servirà a molto altro: quasi tutti i personaggi che incontrerete nel gioco, infatti, saranno psionici come

voi, e i loro poteri li metteranno al riparo dalle armi convenzionali. Per riuscire a combatterli efficacemente dovrete imparare a padroneggiare al meglio le vostre abilità mentali e acquisirne di nuove (ecco dove salta fuori il gioco di ruolo): con esse potrete inoltre risolvere enigmi e raggiungere locazioni altrimenti irraggiungibili. La caratteristica



Ma è un'avventura o la versione tridimensionale di Speedball? La peculiare inquadratura non aiuta a dirimere la questione...

principale di Cain, come avrete modo di leggere nel box, è la pirocinesi, ovvero il controllo del fuoco: man mano che le vostre facoltà aumenteranno potrete lanciare palle incendiarie, erigere mura di fuoco per proteggervi, fino a evocare un demone che tenga alla larga le persone indesiderate. Tra gli psionici che ci troveremo a fronteggiare incontreremo un fanatico del voodoo (non la scheda grafica, ma il rituale magico) in grado di far rivivere i cadaveri e di lanciare incantesimi mortali, un professore di lovecraftiana memoria che si diletta con mostruosità di ogni genere, un egittologo che non esita a chiamare a sé le mummie e le loro maledizioni, e un guru del computer con la capacità di scagliare raggi di pura energia. I loro poteri diventeranno vostri quando li ucciderete. Piuttosto ingegnoso è il modo in cui il gioco vi



La foto che in assoluto prediliggo: oltre alla pregevolezza artistica del tutto, è anche un serio monito a non raccattare a mani nude le salsicce che, in fase di cottura sul barbecue, dovessero accidentalmente cadere nel fuoco...

impedisce di abusare indiscriminatamente delle facoltà via via acquisite: oltre alla consueta barra di energia, troverete anche un indicatore del livello della vostra sanità mentale. Ogni potere richiede infatti una precisa quantità di energia psichica (direttamente proporzionale alle rotelle del vostro cervello) per essere utilizzato: quando la vostra sanità raggiungerà lo zero

comincerete a girovagare senza controllo, totalmente impazziti. Per ripristinare il livello di sanità mentale sarà sufficiente non utilizzare i poteri per un po' e aspettare che gradualmente esso ritorni a livelli accettabili. Attenti, comunque: fate questo giochetto troppe volte e la testa di Cain esploserà come un palloncino troppo gonfio, lasciando sul terreno un grumo di poltiglia rossa poco utile ai fini del gioco.

IL FUTURO È LO SPECCHIO DEL PASSATO

Dal punto di vista strettamente tecnico, Sanity sarà il terzo gioco della Monolith a utilizzare il motore grafico LithTech, ormai giunto alla versione 2.0. I primi due titoli a beneficiare delle sue capacità sono stati l'ottimo Shogo e il mal programmato (non per colpa del



Quel grosso pendolo oscillante non promette nulla di buono... per la signorina in gonnella che si trova lì vicino, più che altro!

LithTech, beninteso) ma divertentissimo Blood II. Due sparattutto in soggettiva cui segue un action/adventure con visuale dall'alto e telecamera mobile, a dimostrazione della flessibilità e potenza del motore grafico in questione. Le foto di queste pagine parlano da sole, e si può senza problemi affermare che c'è da aspettarsi grandi cose: il miglioramento nella gestione delle luci dinamiche è notevole,

così come il numero di poligoni presenti sul video. Alla Lith promettono poi l'introduzione delle superfici curve: staremo a vedere... Come considerazione personale, quello che mi ha colpito maggiormente osservando questi screenshot è la loro "violenza": devo ogni volta fare uno sforzo mentale per convincermi che non sto parlando di un concitato gioco di pura azione, ma di un'avventura che, per quanto movimentata possa essere, sempre avventura rimane! Sul fronte sonoro va segnalato il supporto per il nuovissimo standard sonoro Microsoft DirectMusic, il successore dell'IMA (Integrated Music Architecture, già "sentito" in Shogo e B2): questo vuol dire un commento musicale in grado di adeguarsi alle differenti situazioni di gioco, la presenza di temi musicali personalizzati per ogni personaggio, l'utilizzo di effetti sonori di alta qualità indipendenti dalla scheda sonora, ecc. Particolare attenzione merita poi il discorso del multiplayer, visto anche il successo crescente che (alla buon'ora) comincia ad avere anche da noi il gioco in rete. Sarà presente una modalità cooperativa e due di deathmatch. In coop sarà possibile utilizzare il personaggio costruito nel gioco single player in modo da avvalersi dei poteri che avete imparato a controllare fino a quel momento; in secondo luogo, il server rileverà quanti giocatori sono presenti nella mappa e modificherà



dinamicamente il numero di mostri e di power-up in essa presenti in modo da equilibrare degnamente la partita, arrivando a creare persino dei puzzle ad hoc che richiedono la presenza di più giocatori per essere risolti. La prima opzione di deathmatch prevede la scelta, all'inizio della partita, di un certo numero di poteri psionici, una sorta di Magic The Gathering; la seconda invece catapulti i giocatori, spogli di ogni facoltà, in una gigantesca arena, ed essi dovranno esplorare ogni anfratto alla ricerca di poteri psionici disponibili sotto forma di comuni power-up. Dopo il rilascio del gioco la Monolith metterà sul proprio sito nuovi poteri (con i relativi effetti speciali) che potranno essere tranquillamente scaricati e utilizzati in multiplayer senza la necessità di patch aggiuntive. Miracolo! Innovazione cataplasma! Questo "prodigio" è reso possibile dal fatto che il motore del gioco contiene già tutta la grafica degli effetti, e anche chi non ha scaricato la nuova versione della mummia imbruttita potrà quindi vederla all'opera. I programmatori stanno anche valutando la possibilità di organizzare dei tornei a livello mondiale, ai cui vincitori andranno poteri psionici creati esclusivamente per loro. La versione finale del gioco dovrebbe essere disponibile entro la fine dell'anno; aspettatevi quanto prima una succosa recensione che ne decreti (almeno secondo noi) l'effettivo valore



**COLONIZZAZIONI IMPERIALI GALATTICHE
 DIGITALI EXTRATERRESTRI INC.**

Avete mai incontrato uno con il vostro stesso nome e cognome? Beh, nel caso vi dovesse capitare, sbattetelo per terra, buttatecivi sopra e gridate... "SCOPA"!

Dura sarà quindi la vita per questo nascente Imperium Galactica 2, anche se la differenziazione di alcuni aspetti del gioco poco presenti nei titoli concorrenti potrebbero fare la differenza. Punto primo: la grafica di tutto ciò che non rientra nei menu e nel FMV sarà completamente in 3D, pertanto cominciate pure a tenere ben in fresco il vostro acceleratore grafico preferito (nonché una bella bibita, visto il caldo che gira in questi giorni!). Punto secondo: la grafica di tutto ciò che rientra nei menu e nel FMV sarà qualcosa di pazzesco! Gustatevi pure il trailer che il buon Silvestri vi ha così cortesemente piazzato nel Silver Disk, e converrete con me che il team di sviluppo ha veramente deciso di fare le cose in modo serio e opportuno. Già, perché forti del buon successo del primo episodio, gli ungheresi della Digital Reality

Naturalmente la parola "scopa" non dovrebbe dare adito ad alcun quiproquo (proqua!), sempre che l'individuo in questione non si alzi e, prendendovi alla lettera, si metta a fare ogni genere di sconcezze con la prima tipa che gli capiti sotto mano. Nel qual caso comportatevi come faceva Gascoigne ai tempi della Lazio: dopo aver scatenato la rissa andatevene alla chetichella e lasciate che siano gli altri a cavarsi d'impiccio da soli. La scopa, naturalmente, oltre a essere un bel gioco di carte tipicamente italiano (lo scopone scientifico poi...) è anche e soprattutto un utilissimo attrezzo senza il quale la pulizia del pavimento diventerebbe un

lavoraccio da muli. A questo devono aver pensato quelli della GT Interactive, quando hanno deciso di rimuovere un po' di polvere spaziale dall'Impero Galattico che fu, e darsi così da fare per rinverdire i fasti di un titolo che, poco più di un paio di annetti fa, si fregiò del titolo di miglior concorrente di Civ2.

PANE E SALAM... Occhio bella gente che i tempi sono cambiati. Voglio dire che negli ultimi mesi pare che si odano nuovi aneliti di vita per quanto riguarda il genere degli strategici gestionali. Basti pensare ai proseliti che hanno fatto di recente due titoloni quali Alpha Centauri e Civilization Call To Power.



Nevica come non mai! Eh già...le condizioni atmosferiche saranno estremamente variabili e andranno a inficiare ogni vostra mossa!





Screenshot preso dritto dritto da uno dei filmati in FMV presenti nel gioco. Fidatevi quando vi dico che sono da paura!

saranno controllabili con tutta una serie di menu e sottomenu. Già che ci sono vi parlo anche della ricerca, aspetto quanto mai importante se vorrete avere qualche possibilità di sopravvivenza nel caso veniate attaccati da una forza a voi nemica. Ovviamente la ricerca non si limita solo all'aspetto bellico del gioco, ma coinvolge tutte le componenti che faranno di IG2 un gioco davvero completo sotto ogni punto di vista, quali la produzione di nuove colonie, oltre alla gestione delle materie prime e degli scambi economici.

...PANE E SALAM A FETTE!

E poi c'è anche qualcuno che ha il coraggio di dire che noi di TGM non siamo bravi, belli e buoni! Tzè...ricredetevi miscredenti! Dall'alto della nostra potenza divina (diciamo quella del SS, vah!) siamo riusciti ad avere una bella intervistina in esclusiva con Gabor

hanno fatto davvero tesoro dei consigli pergiunti da tutti coloro che lo hanno giocato, implementando in questo seguito tutte quelle belle cosine che, per motivi di spazio e di tempo, non hanno potuto includere in precedenza. Innanzitutto, tanto per gradire, avremo la possibilità di giocare seguendo la storia di ben tre razze differenti: gli umani, i Kra'hen e gli Shinari (che siano i fedeli dello Shin? n.d.Kikko). I primi saranno i soliti sfigati alla ricerca di un oggetto misterioso che nasconde il segreto dell'immortalità, i secondi non avranno altro scopo che espandere il loro impero menando botte a destra e a manca, mentre gli ultimi saranno dei

mercanti politicanti col vizio del soldo facile. E' abbastanza palese che l'approccio al gioco sarà completamente differente a seconda che decidiate di impersonare gli uni, gli altri o gli altri



Feher, una delle menti che stanno a capo della Digital Reality, nonché sviluppatore di IG2. Contenti? No? Mazzaò, ma che volete? Che ci mettiamo una scopa in...ehm...

Kikko: Innanzitutto ciao!
Gabor: Ciao a te e ai lettori.

K: Dando un'occhiata alla press release che mia hai mandato fai riferimento a nuovi temi e concetti di gioco. Mi spiegheresti meglio, please?

G: Beh, abbiamo mantenuto lo stesso obiettivo principale del primo Imperium Galactica, ma abbiamo ridisegnato il gioco fin nel profondo, riscrivendo il codice da capo. Abbiamo così deciso di eliminare tutte quelle cose che facevano di IG un gioco un po' pesante da giocare, come il dover equipaggiare con le nuove invenzioni ciascuna nave una

ancora. Di certo, qualsiasi strada decidiate di percorrere, andrete incontro a missioni e sottomissioni che farciranno a mo' di ciliegina sulla torta i momenti occupati alla gestione delle vostre colonie spaziali. Per quanto riguarda l'interfaccia devo dire che, da come la descrivono quelli della Digital Reality, pare essere se non innovativa, per lo meno efficace e immediata al punto giusto. Vi verrà data la possibilità di gestire molte cose direttamente sullo schermo di gioco con i soliti sistemi di icone e menu a comparsa, mentre molte altre (come la gestione degli aspetti diplomatici o dello spionaggio)



estremamente. Alcune persone acquistarono IG pensando di trovarsi davanti un prodotto di un certo genere, mentre una volta installato il gioco rimasero molto sorprese. Il bello è che le stesse persone hanno amato IG ugualmente per quello che era, anche

rito nell'inserire nel gioco alcune cose che non avresti potuto, ad esempio, con un titolo attinente alla realtà?

G: Programmare un gioco spaziale ha sia lati positivi che



se si aspettavano qualcosa di totalmente differente.

K: Credi che il fatto di aver optato per un'ambientazione spaziale ti abbia favo-

negativi. Se decidi di programmare un gioco ambientato nella vita reale sei naturalmente costretto a pensare e costruire un mondo già pensato da altri. Se, ad esempio, decidi di creare qualcosa ambientato, che so, ai tempi dell'Impero Romano, allora devi pensare che ci sono delle nozioni storiche che non ti puoi

per una, oppure l'obbligo dell'attracco a uno spazioporto per il rifornimento.

K: Quale gioco attualmente in commercio ritieni sia più vicino a quello che sarà IG2?

G: Beh, direi Masters Of Orion 2, ma con l'aggiunta di una storia, battaglie in 3D, e alcuni elementi alla Sim City per quanto riguarda la gestione delle colonie.

K: Cosa credi che abbia fatto di Imperium Galactica un gioco di successo?

G: Era differente da tutto quello che si era visto sino a quel momento. A quell'epoca tutti stavano programmando cloni di Command & Conquer, credendo che quello era tutto ciò che i videogiocatori volessero. Noi venivamo con un prodotto differente. Molte delle recensioni cominciavano "Non è certo il tipo di gioco che ci aspettavamo di trovare...", cosa che mi ha colpito



Sarà un postbruciatore gigante? Oppure un cannone al plasma in grado di perforare anche la coriacea corazza di adipe del Gaburri?





Questo è il menu dal quale gestirete tutti i rapporti diplomatici con le altre razze. Certo che se tutti gli ambasciatori sono brutti come questo, non c'è molto da stare allegri!

permettere di ignorare. Personalmente ho sempre odiato gli sceneggiatori che mescolano la storia con la fiction e viceversa. D'altra parte, creare un gioco sull'Impero Romano ti dà accesso a un sacco di informazioni storiche sulle armi e la politica dei tempi, evitando che tu debba creare un mondo credibile tutto daccapo. Certo che con un gioco spaziale si può veramente dare sfogo alla fantasia.

K: Credi che chi giocherà IG2 dovrà essere esperto di giochi strategici per poterlo apprezzare appieno?

G: Questo era vero per il primo IG, ma abbiamo pensato e progettato il suo seguito in modo che lo possano giocare agevolmente anche i videogiocatori casuali. Ciò non toglie che, per la sua complessità, IG2 sarà maggiormente apprezzato da coloro che hanno un minimo di

infarinatura nel genere strategico-gestionale. Stiamo implementando diversi livelli di difficoltà e punteggio a seconda della modalità con la quale IG2 verrà giocato. Insomma... ognuno potrà scegliere il livello di profondità di gioco che preferisce, ma non pensiate di concludere velocemente il gioco a livello "master" se non siete più che esperti negli strategici in senso stretto.

K: Avete altri titoli in progetto, o almeno idee che volete sviluppare?

G: Guarda, adesso siamo assorbiti completamente da IG2, ma credo che faremo qualcosa sempre nel genere strategico, magari più avanti.

K: Torniamo a IG2. I filmati in FMV sono veramente impressionanti. State forse cercando di creare una esperienza anche di stampa



cinematografico?

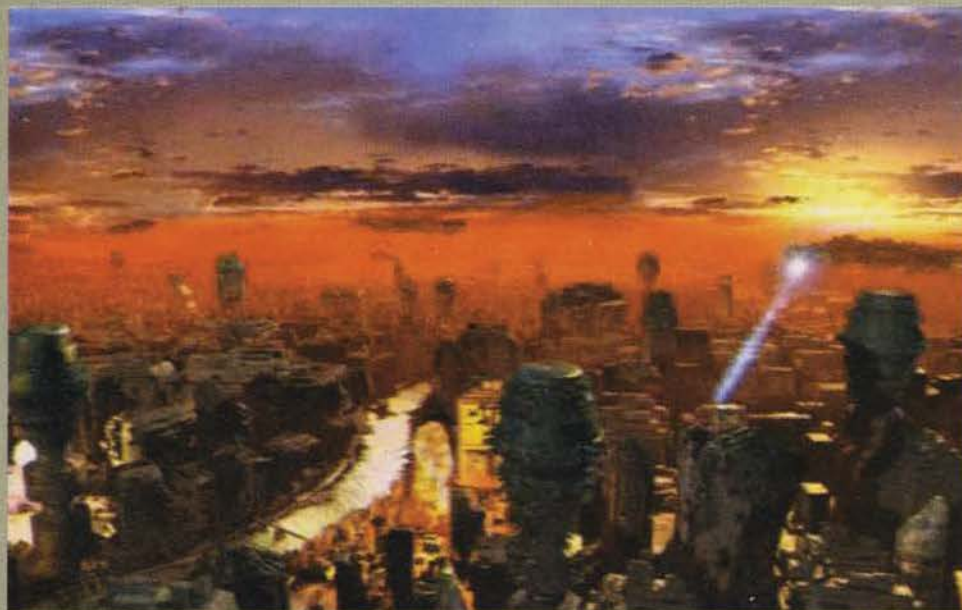
G: Assolutamente sì! Abbiamo sempre ammirato molto le sequenze di Wing Commander. Anche altri titoli recenti ci sono molto piaciuti. Prendi ad esempio Abe's Exodus: le sequenze cinematografiche sono favolose. Abbiamo creato ben 50 minuti di filmati che si inseriranno nel gioco e lo impreziosiranno senza dare fastidio.

K: Anche le voci campionate sono favolose. Saranno solo di accompagnamento o avranno anche un ruolo attivo nel gioco?

G: Le voci saranno molto importanti per garantire l'atmosfera, ma ci saranno comunque molti campionamenti durante le battaglie che saranno utili per dare informazioni aggiuntive al giocatore.

K: Ultima domanda...l'ispirazione per il gioco?

G: I libri di Asimov, specialmente la serie sulla Fondazione. Ah...Guerre Stellari, naturalmente!





A ROTTA DI COLLO

N.I.C.E. 2 vede finalmente la luce anche in Italia...

gioco verrà localizzato in Italiano e diverse modifiche saranno effettuate in tempo per il rilascio finale; non so, quindi, cosa cambierà rispetto alla versione da me provata, che era sostanzialmente la release finale del gioco sotto il titolo di N.I.C.E. 2. Devo dire di essere rimasto piuttosto impressionato dall'engine poligonale, assolutamente tra i più veloci che abbia mai visto, e dalla qualità delle texture, soprattutto se coadiuvate dalla modalità video a 32-bit. La fluidità raggiungibile è davvero notevole, specie se si considera che i circuiti di BreakNeck sono composti in media da 50.000 poligoni e che le automobili possono averne fino a 1.000.

Quel che più colpisce di BreakNeck, tuttavia, è la quantità sterminata di macchine, circuiti e modalità di gioco. E' possibile configurare la propria gara a un tale livello di dettaglio che i menu, visto l'enorme numero di opzioni, sono complicatissimi. Esistono infatti svariati tipi di competizioni e oltre 40 vetture suddivise in tre classi, a loro volta piazzate su 24 differenti circuiti in 7 ambientazioni base. Se questo non bastasse, una distinta vena di

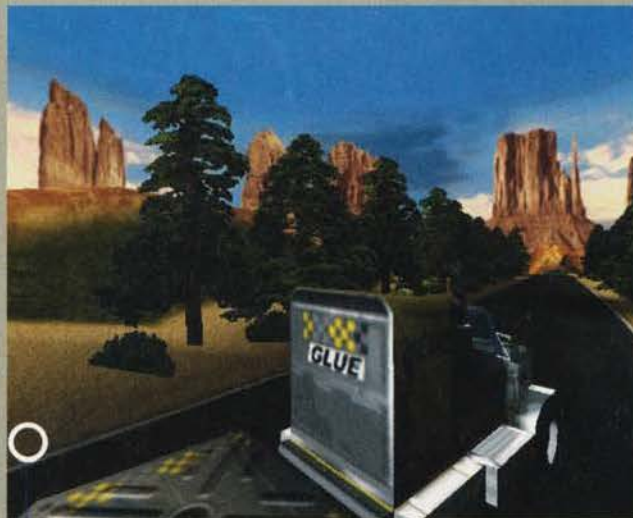
Non senza un certo ritardo, sta finalmente per arrivare anche sui nostri lidi N.I.C.E. 2, un promettente gioco di guida sviluppato dal team tedesco Syntec. Il gioco è uscito in Germania già diversi mesi fa e ora arriva anche nel resto d'Europa con il make-up rifatto e con un nuovo titolo. La cosa successe già con il primo N.I.C.E. (il cui nome completo era in realtà "Have a N.I.C.E. day"), che arrivò da noi sotto la denominazione di Axelerator. Dopo aver visto la beta di questo sequel, comunque, sembra che la parentela con il suddetto gioco sia tutt'altro che stretta: BreakNeck è senza dubbio un prodotto di tutt'altra razza. Per quanto mi è dato di sapere, il



Alcune inquadrature dei replay sono veramente fotografiche...

Il brillante engine poligonale non ha alcuna difficoltà a gestire profondità di campo notevoli.

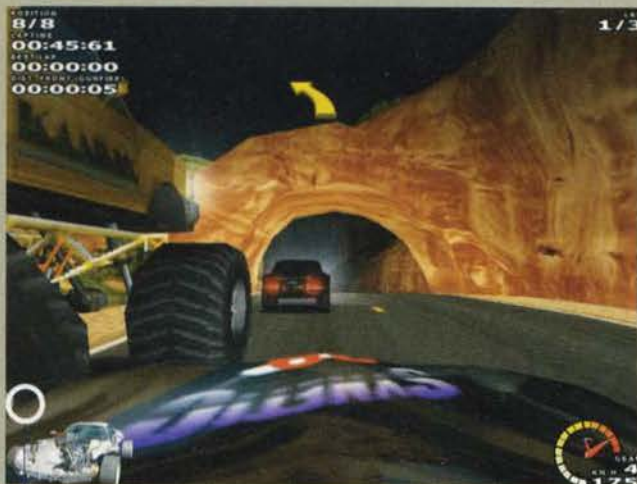
Le gare si possono svolgere anche su circuiti chiusi, ma la partecipazioni dei vari modelli è assolutamente variabile.



Se volete usare violenza, provate con questo bestione.

QUANDO LA CONFIGURABILITÀ È TUTTO

BreakNeck offre una miriade di menu, che permettono di configurare la propria gara e la propria vettura nei mini dettagli. Dalla scelta dello sponsor alle fattezze del vostro alter-ego digitale, tutto è pronto per essere modificato a vostro piacimento. Ovviamente le macchine sono del tutto modificabili, nell'aspetto, nel nome e nei parametri tecnici. Esiste anche la possibilità di acquistare e vendere vetture e di equipaggiarle con parti di ricambio più o meno legali per incrementarne la performance. A tal fine è presente una ricca disponibilità di macchine nuove e usate, ciascuna con il suo prezzo: se siete indecisi potete sempre chiedere a Eddi, che vi darà un consiglio sul migliore acquisto da fare. Ribadisco il fatto che, data la sterminata quantità di menu, il tutto non è esattamente immediato e spesso non si capisce neppure dove bisogna cliccare. Un prezzo che paghiamo volentieri, comunque, per disporre di un'abbondanza davvero inusitata per un gioco di guida.



Il modello dinamico prevede anche la possibilità di subire danni: note il cofano ormai contorto della nostra macchina.

Notate la qualità della texture della piramide: in modalità 32-bit il gioco sfiora, in determinate inquadrature, il fotorealismo.

Nonostante non siano presenti licenze ufficiali, la riconoscibilità dei modelli è altissima.



humour pervade l'interfaccia di gioco, cosa che da un lato fa piacere, ma dall'altro rende ancora più caotiche le varie scelte: a tal fine mi auguro che i menu, in occasione del restyling operato sul gioco, vengano un tantino razionalizzati e resi più accessibili.

In ogni caso, si capisce in fretta che BreakNeck ha parecchio da offrire. L'impostazione base del gioco prevede una miscela, ormai molto in voga, di azione arcade unita a un modello fisico realistico. E' tuttavia impossibile definire con precisione la natura del gioco, visto che scegliendo una modalità piuttosto che un'altra, o alterando i parametri della vettura, si finisce per ottenere esperienze di guida estremamente diverse. Vi basti sapere, ad esempio,

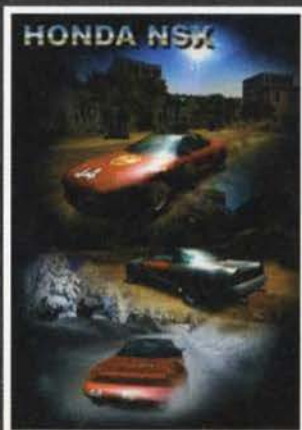
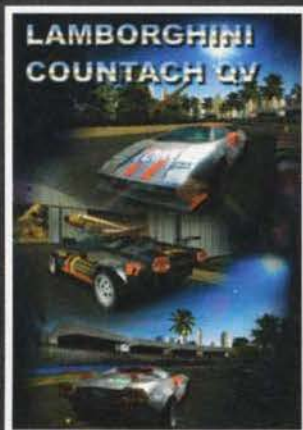
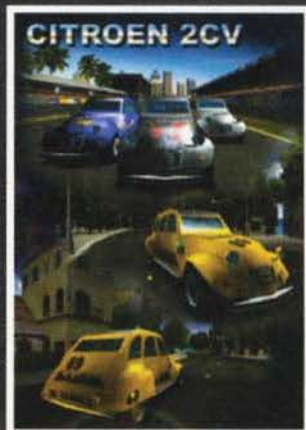


La Bianchina di Fantozzi sulla neve!!!

LICENZA O NON LICENZA?

Quelle che vedete raffigurate qui intorno sono alcune delle immagini delle vetture presenti nel gioco. Nella versione che ho testato, le macchine non erano classificate con i loro nomi reali, e quindi è presumibile che non sia presente una licenza ufficiale da parte dei costruttori. Questo è comprensibile, tanto più che a recuperare accordi con tutte queste marche si sarebbe speso di più che a comprarsi l'intera

Electronic Arts (beh, quasi). Tuttavia i modelli presenti nel gioco sono assolutamente riconoscibili e direttamente ispirati alle vetture di serie. Tra le 42 vetture disponibili, giusto per fare qualche nome, abbiamo: McLaren F1, Dodge Viper, Ferrari F50, AC Cobra, Jaguar E-type, Mercedes 300SL (Bj '54), BMW 850 Si, Lamborghini Diablo, Mercedes 600SL, VW Beetle, Trabant 601S e Aston Martin DB5.



che sulle auto è anche possibile montare delle armi e sparare agli avversari, nel caso i cavalli non fossero sufficienti per vincere. Le macchine sono suddivise in tre categorie base: Premium Class, Classic Class e Bonsai Class. La prima comprende le supercar di ispirazione Ferrari e Porsche, la seconda delle berline medio-sportive e la terza delle divertentissime

utilitarie. Ma il gioco offre anche veicoli bizzarri come un TIR, un Go-kart e dei mastodontici 'monster-truck'. La varietà delle vetture disponibili è uno dei punti di forza del gioco, che lo mette a diretto paragone di titoli come Gran Turismo per PSX: potete infatti trovare di tutto, dalla Bianchina di fantozziana memoria fino all'ultimo modello di Lamborghini. L'abbondanza di modelli, comunque, non va a discapito della qualità della riproduzione: oltre ad avere ciascuna il proprio rombo del motore, infatti, le macchine possiedono anche un preciso modello dinamico. E' impressionante vedere come una Citroen 2CV e una Diablo affrontino in maniera diversa la stessa salita, con la 2CV che sputacchia e perde

colpi, mentre la Diablo butta giù una marcia e schizza via. Inoltre l'engine di gioco tiene in considerazione il comportamento delle singole sospensioni, con una resa grafica conseguentemente molto realistica. Anche gli urti sono convincenti, con esuberi di scintille e frammenti che volano via, mentre l'impatto grafico delle quattroruote non ha niente da invidiare nemmeno a titoli particolarmente vincenti in quest'ambito come la serie Need for Speed: le carrozzerie luccicano e riflettono l'ambiente circostante e i vetri sono trasparenti, tanto che si può scorgere il pilota all'interno dell'abitacolo.

Le piste sono suddivise per aree geografiche: Austria, Germania, Arizona, Hawaii, Australia ed Egitto. In totale i circuiti sono 24, ma considerando le varie possibilità di corsa (mirror-mode e via dicendo), la cifra risulta più che raddoppiata.

Naturalmente si può correre anche di notte e sotto una pioggia torrenziale, e si può sempre decidere di fermarsi al distributore per un rifornimento: invece della classica "sosta ai box", infatti, BreakNeck vi permette di visitare delle simpatiche aree di servizio, disseminate lungo la strada, in cui fare il pieno di carburante e, eventualmente, di missili.

Il Campionato, ovvero la modalità di corsa principale, può essere definito dall'utente nei minimi particolari. L'elemento più interessante è una modalità Career, che vi permette di firmare un contratto con uno sponsor e correre un'intera stagione alla ricerca dei migliori piazzamenti. I soldi derivanti dall'accordo serviranno per acquistare il vostro bolide ed eventuali parti speciali; in base alla somma che riceverete, avrete anche dei piazzamenti limite da rispettare, pena la rescissione del contratto e il passaggio a una classe inferiore. La scelta della vettura da acquistare è comunque un vero spasso: per ogni macchina potete infatti avere un ragguglio sui dati tecnici, osservarne il modello in 3D,

fare una bella prova su strada e infine vederla in azione in alcuni splendidi filmati. Questi non sono dei video veri e propri, ma sono realizzati con l'engine poligonale e mettono in mostra tutta la potenza del medesimo, anche perché in questi casi è presente in pista una sola vettura a tutto vantaggio dell'agilità dei calcoli geometrici.

Ma non finisce qui: a testimonianza del fatto che i ragazzi della Synetic di devono essere parecchio divertiti a programmare BreakNeck, il gioco comprende anche una serie di 'goodies', per intrattenere l'utente anche quando non c'è da correre. C'è per esempio una divertente sequenza che illustra 'la vita di tutti i giorni alla Synetic', che ci mostra uno dei programmatori intento a far esplodere una centrale nucleare semplicemente smanettando con il suo PC; oppure si può scegliere di fare da spettatori e gustarsi replay casuali di alcune entusiasmanti gare. Oppure ancora si può cambiare il nome a tutte le auto, gli sponsor e le scuderie del gioco. In ogni caso, su tutto regna una forte dose di umorismo che strappa sempre un sorriso, come del resto fa EDDI, una sorta di presentatore che



Inevitabilmente è presente qualche bitmap nei circuiti (l'albero sulla sinistra), ma la ricchezza in termini di poligoni è indiscutibile.

ci guida per tutto il gioco. Costui appare qua e là regalando sagaci commenti e in certi casi utilissimi consigli su come muoversi nei menu e su come affrontare le varie gare. Infine, al primo avvio del gioco è possibile effettuare la configurazione della propria scheda video:

BreakNeck contiene parametri già ottimizzati per le schede più diffuse, e all'utente non resta che scegliere risoluzioni e profondità di colore. L'engine può funzionare anche in modalità software, comunque, e la CPU minima richiesta è un misero P166.

"Personalità" è una parola che mi viene subito in mente per definire questo gioco. Breakneck offre davvero molto, e lo fa anche con una certa classe. Alla fine dei conti, quel che più ci interessa è la qualità intrinseca del gioco, che sembra esserci davvero tutta. Basterà che tutte le premesse vengano confermate e avremo per le mani un vero "winner". Dopo l'estate lo sapremo.

Jacopo Prisco



Il lens-flare c'è, ma non è invadente; il pilota è visibile attraverso i vetri, anche se la macchina non è scoperta come in questo caso.



Quest'immagine è tratta da una delle divertenti sequenze video accessibili dal menu principale: evidentemente alla Synetic sono dei fan dei Westwood...

NEWEL
PERSONAL COMPUTERS

QUALITA'
DISPONIBILITA'
SERVIZIO

NEWEL
STOP

Via Mac Mahon, 73
Tel. 02.33000036

NON PERDERTI TRA MILLE PROPOSTE...

RICHIEDI IL NUOVO LISTINO TUTTO DA LEGGERE...



**PENTIUM III
A PARTIRE DA
LIRE 1.999.000!!!**

**ABBONAMENTI
INTERNET**

**GIOCHI per
PC e CONSOLE**

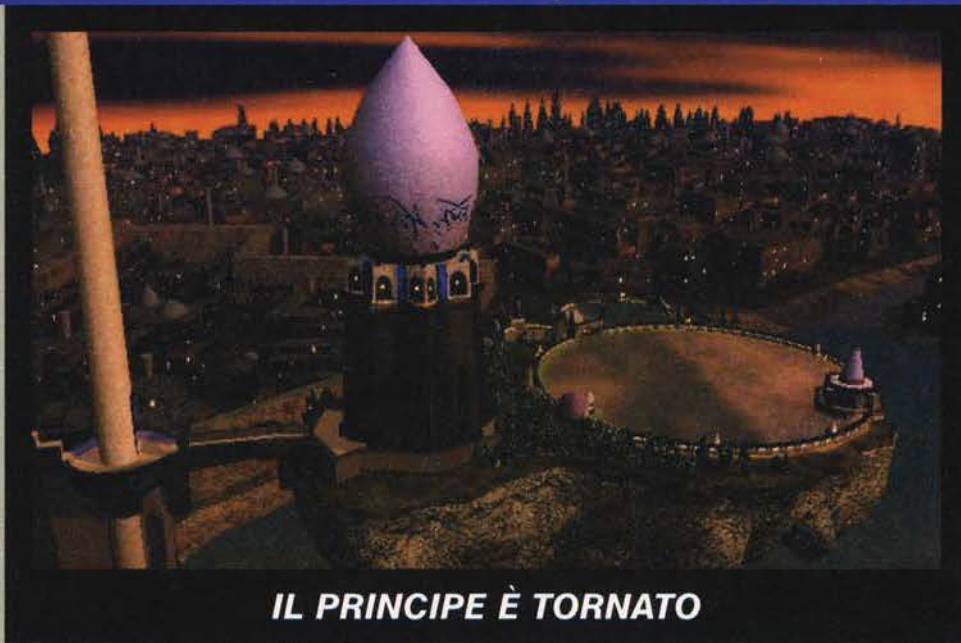
**OGNI MESE TROVI
NUOVE STREPITOSE OFFERTE!**

**ROTTAMIAMO IL TUO COMPUTER
VIENI IN NEGOZIO PER UNA VALUTAZIONE GRATUITA**

Collegati al sito internet
<http://www.newel.it/pcnews>
per trovare i listini sempre aggiornati

Dal 1° settembre 1999 è possibile ordinare tutti prodotti disponibili
a listino anche per corrispondenza... non perdere
questa grande occasione!

**cercasi rivenditori per zone libere
se sei interessato chiamaci al numero 02.33000036**



IL PRINCIPE È TORNATO

Quando lessi delle prime notizie riguardanti lo sviluppo del terzo capitolo della saga di Prince Of Persia, quasi non ci volevo credere: voglio dire, il primo titolo risale al 1989, il seguito al 1993, e le speranze di poter tornare a frequentare le misteriose terre delle Mille e Una Notte parevano destinate a rimanere tali. Oltretutto, e non è questione da poco, il primo Prince Of Persia è universalmente riconosciuto come un capolavoro assoluto, per certi versi ineguagliato, e le aspettative per un titolo del genere sono comprensibilmente alte. È dietro l'angolo il rischio che questo Prince Of Persia 3D, sviluppato dalla Red Orb Entertainment e distribuito dalla Broderbund, non sia all'altezza dei suoi predecessori. Ho scritto anche un paio di box che parlano del primo gioco di Jordan Mechner, e di quello che ha lasciato in eredità a tutti coloro che, da quel giorno, si sono messi a scrivere videogiochi e a giocarli. Vi consiglio di leggerli prima di proseguire nella lettura del seguente articolo, in modo da orientarvi meglio. La storia riparte dalla fine del secondo capitolo, quando il losco intrigo del perfido Gran Visir Jaffar viene svelato e il nostro eroe

riconquista il trono e il cuore dell'amata principessa. Ma, come sempre deve accadere in un seguito (Scream 2 docet, NdCT), la trama si complica. Il Sultano di Persia ha un fratello, Re Assan, che in questa "puntata" fa la parte del cattivo. Potete da soli immaginare quanto egli sia invidioso del fratello maggiore e quanto rancore e odio serbi nei confronti del Principe di Persia, che ha sposato la giovane e bella Principessa. Nei suoi pensieri malvagi ed egoisti, infatti, egli si figurava già le nozze tra la giovane e avvenente fanciulla e il suo

e vendicarsi del malvagio essere che ha ordito il complotto contro di lui. E poi dicono che i nobili fanno una vita agiata, tutta relax e svago! Questo poveraccio non ha fatto ancora in tempo a godersi una settimana da pascià, tra attentati e cospirazioni di ogni genere. Analogamente a quanto visto nei due titoli che l'hanno preceduto, Prince Of Persia 3D sarà un misto tra azione, combattimento, risoluzione di enigmi, trappole ed evoluzioni acrobatiche su piattaforme. L'intento dei programmatori è proprio quello di ricreare il feeling dei primi due

SIETE PRONTI A IMMERGERVI (ANCORA) NELLA BAGDAD DE "LE MILLE E UNA NOTTE"?

A cura di Claudio Todeschini



Ecco una delle innumerevoli trappole che incontrerete nel gioco...

episodi trasportandolo di peso in un mondo tridimensionale, come il mercato di oggi impone. Per garantire questa continuità, lo stesso Jordan Mechner è stato coinvolto direttamente nello sviluppo del gioco, sia a livello di scrittura della

trama sia come consulente generico. La parte del leone la giocheranno, ancora una volta, l'incredibile realismo e fluidità delle animazioni del protagonista principale, cui è stata dedicata moltissima attenzione e cura. In termini squisitamente tecnici, una percentuale variabile tra il 25 e il 30 per cento dei poligoni totali presenti nel gioco finale andranno a comporre le (letteralmente) centinaia di movimenti di cui sarà capace: grazie alla tecnologia che permette la deformazione dei modelli, il petto del protagonista si muoverà quando respira (in maniera più vistosa e accentuata dopo una corsa o un salto), potrà raccogliere oggetti di dimensioni differenti (con movimenti diversi di volta in volta), arrampicarsi con naturalezza, saltare come un cerbiatto, combattere e camminare carponi, e tutte quelle cose lì. Molto tempo ha richiesto la messa a punto certosina di ogni singolo frame di animazione (il "tweaking") in modo da regalare ai giocatori un personaggio nuovo di zecca, ma che ricordasse al tempo stesso il "vecchio" principe di dieci anni fa. Il look del nostro eroe è stato sottoposto ad un restyling mica da scherzo: abbandonati i pigiamini



primogenito Rugnor, creatura ibrida a metà tra un uomo e una tigre. Sentitosi oltraggiato e ferito nell'orgoglio, Assan decide di sistemare le cose a modo suo: prepara un'insidiosa trappola per la coppia, cattura il Principe e la consorte; il nostro eroe viene picchiato selvaggiamente dagli sgherri del re e confinato nei sotterranei del Palazzo, dove lo attende una morte certa; la fanciulla viene invece consegnata nelle mani dell'orribile Rugnor, che la porta con sé nel suo castello sperduto tra le montagne della Persia. Cominciate a entrare nello spirito del gioco? Esattamente come nei primi due episodi, il principe si ritrova disarmato, sperduto nelle segrete del Palazzo Reale, solo contro tutti, deciso più che mai a liberare l'amata

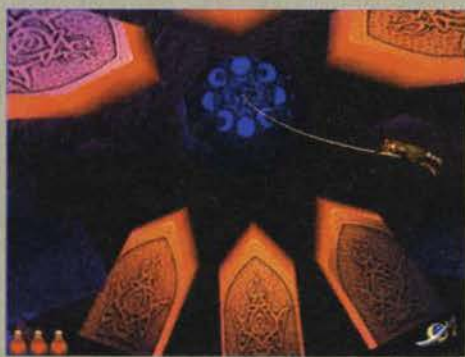


... e la fine che farete se non ci starete attenti!



color pastello dei primi due titoli, il Principe assomiglia ora più a un guerriero che altro.

Una grossa novità è invece costituita dalle armi del gioco: nei primi due PoP l'unica arma a disposizione del protagonista era una scimitarra, mentre questa volta avremo molteplici mezzi offensivi di cui far sfoggio nei combattimenti. Ci sarà sempre la spada, in grado di infierire in maniera discretamente efficace: molto veloce ma non eccessivamente dannosa, permette anche attacchi "a seguire", ovvero la possibilità di colpire due volte di seguito l'avversario. Ci sono poi le doppie lame, armi mortali e carismatiche: è possibile portarne una per mano, in modo da colpire in due direzioni contemporaneamente e di eseguire una sorta di trotto, un derviscio rotante e letale; se il loro potenziale offensivo è elevatissimo, minore è tuttavia il loro raggio d'azione, dato che si tratta di oggetti piuttosto corti, buoni solo nel corpo a corpo. Il bastone da combattimento è un'asta di metallo estensibile che raggiunge la ragguardevole lunghezza di un metro e ottanta, in grado di infierire sul nemico con un'efficacia superiore alla spada, ma con maggior lentezza. L'ultima arma è il binomio arco-frecce, che può essere utilizzato per vari scopi: neutralizzare una guardia prima che essa vi scopra, attivare un interruttore altrimenti irraggiungibile, o semplicemente colpire un oggetto per creare un diversivo. Il Principe troverà anche delle frecce



Quando parlavo di attenzione ai dettagli nella creazione del modello del Principe non scherzavo: notate come il piede destro del protagonista si adatta alla posizione assunta, e al contempo apprezzate la belatedell'uccisione del cattivo di turno.

dotate di poteri magici, come la Freccia della Discordia, che costringerà il bersaglio colpito a combattere con il nemico a lui più vicino.

Non contenti di aver creato un arsenale di tutto rispetto, i programmatori hanno messo a disposizione del nostro eroe anche molte pozioni magiche in grado di rivitalizzarne l'energia o modificarne radicalmente l'aspetto (trasformandolo in un allegro passerotto, per esempio). Per rendere al meglio le sezioni di combattimento è stato assunto anche un esperto di armi che collaborasse alla loro realizzazione: è stata infatti riposta grande attenzione nello studio delle collisioni e della temporizzazione dei movimenti, al fine di offrire uno spettacolo il più possibile credibile ma al tempo stesso divertente.

Assisteremo quindi a stili di combattimento differenti a seconda dell'arma utilizzata, con movimenti e animazioni prese paro paro da attori in carne e ossa, le cui movenze sono state fedelmente riportate sui modelli treddi del gioco.

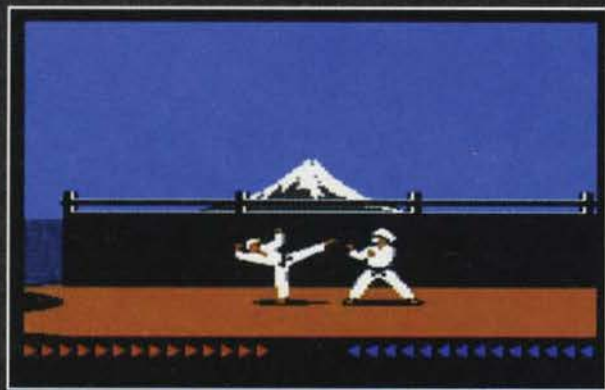
E visto che parliamo di duelli, dedichiamoci per un istante a parlare dei nemici che incontreremo nel gioco: saranno più di una trentina, armati di tutto punto e con intelligenza e resistenza variabili. Si parte dalle guardie del castello, carne da macello armata di spada e dotata di scarsa attitudine alla lotta; ci saranno poi gli Assassini, forniti di doppie lame e caratterizzati da una notevole velocità di risposta agli attacchi; troveremo i Mostri della Feccia, nati da mutazioni causate

IL GENIO DELLA LAMPADA

Al giorno d'oggi sono dozzine e dozzine gli artisti e i programmatori coinvolti nella creazione di un videogioco, e milioni i dollari spesi per la sua realizzazione. Nei floridi anni ottanta, tuttavia, la norma era costituita dal classico nerd chiuso in uno stanzino o in garage, davanti a un piccolo monitor illuminato da una lampadina fioca. Nel caso di Prince Of Persia quel nerd era Jordan Mechner, un venticinquenne fresco di college. E quando ebbe bisogno di aiuto, non si rivolse a un team di grafici o di musicisti, ma chiese al babbo di comporre la musica, e al fratello di far da attore per le animazioni del principino. In queste foto vedete come furono realizzate le animazioni del personaggio principale, avvalendosi di una nuovissima (per l'epoca) tecnica chiamata Rotoscope Animation. Con questo stuolo di persone impegnate nella realizzazione del gioco, non stupisce scoprire che la gestazione completa portò via quattro anni!

Ma la vera storia del Principe ha inizio molti anni prima, in una stanza del dormitorio della università di Yale. Dopo la creazione di dozzine di giochi mai pubblicati, Jordan creò Karateka, un arcade/adventure ambientato nel Giappone feudale, che creava nuovi standard a livello di design: grossi personaggi, fondali animati e che scorrevano su schermo, un'animazione del personaggio principale mai vista prima e le famigerate scene d'intermezzo tra un livello e l'altro. Pubblicato nel 1984, il gioco vendette qualcosa come mezzo milione di copie. Con un po' di peculio in tasca, Jordan si trasferì con tutta la famiglia in California, dove iniziò a scrivere un gioco che avrebbe ridisegnato per sempre lo scenario dell'intrattenimento interattivo. Il suo scopo era dar vita a un titolo simile nel feeling, ma ambientato in un mondo che nessuno aveva ancora utilizzato, uno che permettesse di dar vita a una storia avvincente ed esotica. Jordan era, come è oggi, un fanatico delle mega produzioni hollywoodiane: un connubio tra le storie d'azione della mecca del cinema e le Notti Arabe, e il Principe di Persia venne alla luce.

Il gioco vendette più di due milioni di copie, fu convertito per tutte le piattaforme allora conosciute (DOS, Mac, Amiga, NES, SNES, GameBoy, Sega Genesis, Sega Mega Drive, Sega CD, Game Gear, Commodore 64, perfino uno sconosciuto FM Towns), e si accaparrò un quantitativo ingente di premi (una quindicina) tra cui quello di "Gioco d'azione dell'anno" da parte di CGW e "Miglior gioco d'azione" di C+VG.



"Vous trouvez un fiôle"... Oops! Forse ho sbagliato gioco!

LE MILLE E UNA INNOVAZIONI

Questo box rischia di essere un po' più lungo del solito, ma è pur vero che il gioco di cui vi vado a parlare costituisce una vera e propria pietra miliare nell'universo videoludico: mi sembra giusto, quindi, dilungarmi a raccontarvi il perché del successo dei primi due capitoli della saga.

IL GIOCO

Il compito del giocatore, nei panni del principino innamorato, era quello di percorrere i dedali del palazzo reale correndo, saltando, arrampicandosi un po' ovunque, risolvendo nel frattempo puzzle e facendo fuori le guardie che si mettevano di mezzo. La fluidità dell'animazione del personaggio principale non aveva uguali in alcun videogioco mai prodotto fino ad allora, e fece letteralmente epoca (vedi secondo box). Ognuno dei dodici livelli (250 stanze) era intervallato da una breve sequenza animata che ci metteva al corrente dei loschi piani di vendetta di Jaffar, dando vita a un'autentica tensione cinematografica. Prince Of Persia era, caratteristica inedita per quel periodo (e poco usata anche oggi), a tempo: il giocatore aveva a disposizione una sola ora (reale) per portare a termine il gioco, pena la morte sua e dell'amata; ovviamente l'unico salvataggio disponibile memorizzava anche il tempo rimasto. Questo vincolo temporale, sebbene apparentemente frustrante e senza senso, dava al gioco un ulteriore slancio, rendendo davvero concitati gli ultimi livelli. Io stesso rigiocavo più volte una stessa mappa, salvando solo quando riuscivo a completarla nel minor tempo possibile e con il minimo dispendio di energia. La giocabilità era ai massimi livelli, e per alcuni è rimasta a tutt'oggi ineguagliata: era possibile controllare "al pixel" ogni singolo movimento del protagonista senza avvertire alcun difetto o il benché minimo errore nella gestione delle collisioni e dei combattimenti. Completava il tutto una musica orientaleggiante, realizzata esclusivamente per PC speaker (che oggi sentiamo solo quando si accende il computer), che non faceva per nulla rimpiangere la mancanza del supporto per le prime schede sonore.

Il secondo capitolo della saga migliora tutto quello che c'era da migliorare: livelli più vasti e più vari (cinque diverse ambientazioni), grafica più colorata, più dettagliata e fluida, colonna sonora memorabile, ecc.



L'EREDITÀ

Il protagonista era in grado di svolgere un gran numero di azioni, ciascuna descritta da una dettagliata animazione: correre, camminare (per evitare le trappole), saltare, chinarsi, arrampicarsi, saltare e aggirarsi dall'altra parte, ecc. Quando non era impegnato a esplorare gli intricati livelli del gioco alla ricerca della sua uscita, doveva arrangiarsi a combattere contro le toste guardie del Visir; se proprio si annoiava, allora poteva dedicarsi a evitare mortali trappole costruite perlopiù da finti pezzi di pavimento che cedevano qualora vi fosse passato sopra, e sotto i quali si trovavano profondi crepacci o mortali aculei avvelenati; nel tempo perso, poteva far lavorare le meningi per risolvere alcuni enigmi più o meno complessi. Tutto questo vi sembra familiare? Come? Qualcuno ha detto "Tomb Raider"? Esattamente! Ormai dovrete saperlo, nel mondo dei videogiochi non si inventa più nulla da un bel pezzo, e tutti coloro che hanno salutato l'ingresso trionfale di Lara sui nostri schermi come la protagonista di un videogame finalmente originale dovrebbero tacere e reinstallare il titolo di Jordan Mechner, dal quale il blockbuster della Eidos riprende ogni aspetto, cambiando la storia e trasportandolo in tre dimensioni.

oltre che qualche (presumo) inedito pettegolezzo e aneddoto legato al suo sviluppo. E allora, amanti dei "dietro le quinte", seguitemi in questo viaggio alla scoperta dei due precedenti titoli di Prince Of Persia!

LA STORIA

Era un periodo buio. Mentre il Sultano di Persia era lontano a combattere, il Gran Visir Jaffar aveva conquistato il potere, imponendo la sua volontà di tiranno ai popoli oppressi, ai quali non restava che soffrire sognando giorni migliori. L'unico ostacolo tra Jaffar e il trono è un avventuriero proveniente da una terra lontana, la cui unica colpa è stata quella di essere stato ospite al Palazzo Reale ed essersi innamorato, ricambiato, della splendida figlia del Sultano. Jaffar vede nel giovane un pericoloso nemico e non esita un solo istante a disarmarlo e farlo rinchiodare nelle umide e buie prigioni del Palazzo. Per la Principessa, invece, un ultimatum: o le nozze con il perfido tiranno, o la morte. Il nostro eroe riesce ovviamente a scappare e, affrontando le mille trappole e insidie, combattendo contro le numerose guardie che affollano i sotterranei prima e le sfarzose stanze della reggia reale poi, arriva alla resa dei conti con Jaffar. Nel corso del duello il cattivo inciampa in un ostacolo alle sue spalle e cade nell'oscurità sotto di lui, sparando per sempre (?). La Principessa è salva e l'intera contea festeggia la salita al trono del nuovo Principe di Persia.

Il primo titolo fu pubblicato nel 1989 e il seguito, sottotitolato "The Shadow And The Flame", nel 1993. La storia del secondo Prince Of Persia vede il ritorno imprevisto del perfido Jaffar che, grazie a un incantesimo, ha preso le sembianze del Principe e l'ha sostituito in tutto e per tutto, anche nel cuore dell'amata. Il nostro eroe si ritrova ancora una volta in pericolo, costretto a fuggire e a combattere per la sua vita, fino a riconquistare il trono e l'amore della bella Principessa.





Ecco le doppie lame in azione: saranno o non saranno TROPPO belle? Notate anche l'uso massiccio delle luci, please...

dall'abbandono, da parte di maghi poco attenti, di pozioni magiche scadute e alambicchi ricicciati: praticamente la versione fantasy degli odierni rifiuti tossici. Creature ripugnanti, deformi, particolarmente irascibili, questi mostri sono dei veri ossi duri nel combattimento corpo a corpo. Ultimo da presentare in questa breve rassegna è il Djinni, creatura presa di peso dal libro delle Mille e Una Notte. Questi esseri possono essere buoni o cattivi: i primi aiutano gli eroi recuperando per loro il cibo, armi magiche o trasportandoli dove occorre; quelli cattivi rapiscono le fanciulle, sfidano i maghi in combattimento, ecc. Voi incontrerete ovviamente solo quelli cattivi.

La stupidità artificiale dei vostri antagonisti sarà regolata da un complesso sistema di script, che consente ai programmatori di creare avversari in grado di adeguarsi al vostro stile di combattimento, di creare attacchi a sorpresa e imboscate, di chiudervi le vie di fuga e altre millantate eccezionali doti. A dar forte ai cattivi non mancheranno ovviamente le trappole, che hanno contribuito in maniera sostanziale al successo dei primi due PoP e che ritornano in forma smagliante per questo terzo episodio: ritroveremo le botole nascoste nel pavimento e gli aghi acuminati; al loro fianco debutteranno catapulte, lame che

escono dalle pareti e compagnia bella (avete presente Indiana Jones? Ecco, cose del genere).

Il gioco si dipanerà per quindici immensi livelli, caratterizzati da quattro diverse ambientazioni: la Prigione, da cui ha inizio l'avventura del nostro disarmato principino, costituirà de facto una sorta di tutorial in cui

cominceremo a familiarizzare con le mosse del personaggio principale, impareremo a evitare le guardie e, eventualmente, troveremo una spada da usare in seguito. Le successive mappe saranno ambientate nel Palazzo Reale: il Principe dovrà attraversare i condotti fognari (bastaaaa! Come dice Gaburri, è dai tempi di Doom che ci si deve insozzare nelle cloache altrui!), il cortile esterno, la sfarzosa sala da pranzo, fino a introdursi nella parte più interna dell'edificio. Dovremo a questo punto passare attraverso le stanze più lussuose di Assan: quella del tesoro, il suo harem privato (yum!), i lunghi corridoi dagli archi d'oro; alla fine, nell'ateneo del re, incontreremo il suo scagnozzo di fiducia, il temibile danzatore assassino. La terza ambientazione è un avveniristico (per l'epoca) dirigibile, un aggeggio pieno di aria calda che lo fa assomigliare a una gigantesca medusa galleggiante; incontreremo numerose piattaforme e



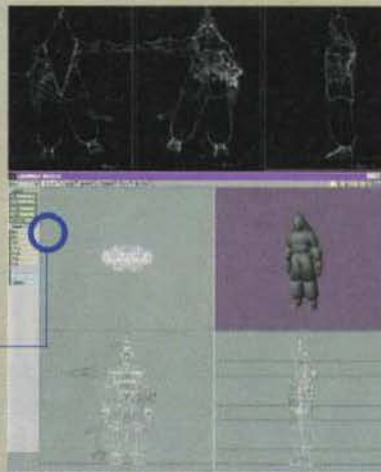
passaggi sospesi, salteremo tra un cassone e l'altro del carico, attraverseremo la sezione meccanica del mezzo volante fino a raggiungere la cabina di controllo, posta nella parte più alta del dirigibile. L'ultima sezione è ambientata nella Rovine Fluttuanti, una città costruita sulle nuvole da un mago malvagio centinaia di anni prima.

Dai bozzetti preliminari al rendering con 3DStudio Max il passo è "relativamente" breve...



Vera e propria fiera delle piattaforme e dei salti acrobatici, il luogo sarà fittamente popolato da creature magiche di ogni genere, djinni compresi. La struttura di gioco è lineare, fortemente influenzata dalla storia, e questo vuol dire che non saranno presenti bivi nel corso del gioco; analogamente a titoli come Hexen (I e II), alcuni enigmi saranno tuttavia sviluppati su più livelli, costringendo il giocatore a muoversi avanti e indietro nelle mappe già visitate. Se avete letto il box che narra della storia dei primi due titoli di Prince Of Persia, avrete appreso che entrambi erano a tempo; il terzo episodio abbandona questa impostazione, ma conterrà comunque delle sezioni che dovranno essere portate a termine entro una prefissata

quantità di minuti (come si era già visto nel Quinto Elemento, per esempio). Dalle foto di questa preview avrete già notato che la visuale di gioco è in terza persona con telecamera mobile, che si adatta di volta in volta alla situazione in cui vi trovate. D'uopo è, a questo punto, soffermarsi sul



motore grafico; anzi, i motori grafici, dato che sono ben due. Il primo si chiama NetImmerse, è sviluppato dalla Numerical Designs Ltd., e si occupa della gestione dei livelli e del rendering grafico; il secondo prende invece il nome di Motion Factory ed è responsabile delle animazioni dei personaggi e della loro interazione con il mondo esterno. Oltre alle già citate possibilità di modificare i poligoni del protagonista per effetti quali la respirazione, il Motion Factory offre feature notevoli quali il morphing dei modelli e l'interazione "naturale" con gli oggetti che li circondano. NetImmerse offrirà invece una serie di cosucce divertenti e appaganti (oltre che misteriose e dai nomi piuttosto cupi) come luci dinamiche, scalabilità, effetti particellari per il fumo e le esplosioni, gouraud shading, alpha blending, bilinear filtering, mip mapping a diversi livelli, environmental bump mapping, ecc. Il gioco richiederà ovviamente una scheda acceleratrice e supporterà le tre librerie grafiche oggi disponibili, ovvero OpenGL, Glide e Direct3D. Il sonoro si avvarrà dell'audio tridimensionale, che sarà sfruttato anche per particolari enigmi oltre che per arricchire l'esperienza uditiva; le musiche ricalcheranno quelle dei predecessori e saranno di stampo prettamente orientale. Al fine di preservare l'impronta marcatamente "single player" di questo titolo, seppur con fatica, i programmatori hanno tralasciato di implementare l'opzione multiplayer, una scelta condivisa dalla BioWare nello sviluppo di MDK2. Che dire? I giochi sono fatti. Sebbene non sprizzi originalità e innovazione da ogni pixel, Prince Of Persia 3D ha le carte in regola per piacere a tutti: dal nostalgico come me, che non vede l'ora di rivivere un'altra avventura nei panni del principino, alle nuove leve cresciute a Tomb Raider e soci, che troveranno pane per i loro denti. La data di rilascio prevista si aggira verso la fine dell'anno, magari proprio in concomitanza di Tomb Raider 4, quando si sfideranno a colpi di migliaia di copie vendute l'ennesimo capitolo di Lara Croft e il gioco cui tutto deve la ricca archeologia, e che sembra voler rivendicare la paternità del genere action/adventure. Ci riuscirà?





L'EVOLUZIONE

È UN PROCESSO

INARRESTABILE

*fingere di non
 conoscere il
 progresso rischia
 di castrare
 l'iniziativa.*

PC ACTION

il progresso,
conoscilo bene.

NEED FOR SPEED

ROAD CHALLENGE



Dopo un lungo purgatorio durato due versioni e mezzo, la serie di The Need for Speed sembra aver superato la sindrome dell'Aspetto sopra la Sostanza. Ma sarà poi vero?

Oramai ci dobbiamo abituare. Tutti i giochi che hanno anche solo un po' di successo hanno un seguito. I seguiti poi hanno a loro volta un altro seguito, se racimolano consensi (magari derivanti solo dal primo titolo), per poi lanciare la serie infinita senza più numerazioni. La Electronic Arts ha fatto sua questa filosofia, tant'è che tutti i suoi titoli sportivi bene o male vengono rinnovati ogni anno. Tra i "titoli sportivi" possiamo annoverare anche la serie di Need for Speed, partita inizialmente "al

rallentatore" con un titolo solo - Need for Speed appunto, uscito inizialmente per 3DO (stupendo), poi per Playstation (bello) e quindi per PC (mediocre). Dopo diverso tempo qualcuno ha deciso di rispolverare il marchio con un gioco davvero ignobile, Need for Speed 2, più o meno all'epoca del boom delle schede accelerate (tant'è che è uscita la versione apposta capace di sfruttare il nuovo hardware).



Aggressiva, eh?

gioco, le auto non sono incollate al terreno e si comportano tutte in maniera diversa, abbastanza simile alla loro controparte reale (senza esagerare, però. Dopotutto chi è che sa portare una Diablo?). Insomma, praticamente il massimo che si potrebbe chiedere. Accidenti, ho anticipato qua il



Il cruscotto della CLK-GTR è proprio bruttarello, ma che ci volete fare? Insomma, se ve la regalassero non credo vi lamentereste.



Salva una luce su quattro, non c'è male.

di guida migliore, mentre NSF 2 e 3 si limitavano a ipotizzare un mondo sul quale scorrazzavano solo auto montate sui binari. Con

Dopo un po' questi titoli sono stati raggiunti dal passabile Need for Speed III Hot Pursuit, che pur offrendo una discreta quantità di auto e percorsi si dimostrava piuttosto carente dal punto di vista del gioco vero e proprio (questa è la mia opinione. Ricordatevi comunque che IO sono il depositario della Verità Assoluta. Si scherza, eh). In sostanza, il primo Need for Speed è tuttora uno dei giochi automobilistici dotati del modello

l'avvento del quarto titolo della serie la Electronic Arts ha deciso di venire incontro a tutti i patiti delle quattro ruote mettendo molta più carne al fuoco del solito. Certo, siamo ancora lontani dai fasti del modello di guida del primo NFS, ma non poi tanto: la vera rivoluzione, lasciatevelo dire, non è costituita dalle modalità di gioco o dall'inserimento dei soldi, ma dal ritorno al quasi-realismo. Ebbene sì! Bando alle ciance, questa è la vera "feature" del



Piccolo ciocco da qualche decina di milioni. In questa foto si notano le sospensioni modello "mal di mare" che bene o mal montano tutte le auto del gioco. Si vede che è un titolo americano, eh?



Forse non si vede, ma le lucine all'interno del cruscotto sono accese... Se spegnete i fari spegnete anche le lucine, e il risultato lo potete vedere anche da fuori. Bello, eh?



Un momento dell'introduzione animata, uno dei filmati più brutti che si siano visti durante gli ultimi due anni. Se non altro non è palloso come quello di Silver.



Ed ecco che il sottoscritto da dimostrazioni di guida a tutti... Cioè, dimostra chiaramente cosa NON si deve fare a bordo di una F50.

SCHIACCIA IL PEDALE!

Ed eccovi una carrellata delle auto di *Need For Speed Road Challenge*. Bisogna dire che quelli della EA stanno affinando i loro gusti, anche se determinati elementi del parco macchine fanno davvero ribrezzo...

BMW Z3

Poteva mancare il "giocattolo dei bambini ricchi"? La Z3 non sarà poi questo bolide, ma fa la sua scena e si lascia guidare. Certo che confronto alla sua diretta rivale sparisce un po'...

MERCEDES SLK 230

Altro gingillo per ragazzini danarosi, la SLK straccia senza pietà (almeno in questo gioco) la Z3 in quanto a prestazioni e, secondo me, stile. Nessun dirigente della BMW me ne voglia, eh.

CHEVROLET CAMARO Z28

Un ignobile barcone che dovrebbe sparire dalla faccia della Terra. Fatevi sorprendere a guidare uno di questi così e verrete umiliati sino alla fine dei vostri giorni (certo che nella vita reale fa comunque scena).

PONTIAC FIREBIRD TJA

Nettamente meglio della Camaro, ma ancora afflitta dalla sindrome delle macchine da corsa statunitensi: è inutilmente grossa e pesante. Meno

male che gli americani ci hanno regalato la Viper (che però in NFS non c'è).

JAGUAR XKR

Molto pesante ma altrettanto potente. Una bella linea, anche. Una Jaguar, insomma...

BMW M5

Nascosta sotto l'aspetto della macchina del cumenda c'è una vera e propria arma da guerra. Una delle macchine migliori del gioco, ovviamente pensandola "in scala" con le altre.

FERRARI 550 MARANELLO

Bolla, agile e veloce. Una Ferrari "per tutti" (suppongo non nel prezzo), facile da guidare e molto d'effetto... Come tutte le Ferrari, del resto.

FERRARI F50

Tanta scena e poca sostanza. Non so nella vita reale, ma questa versione la F350 risulta molto veloce ma letteralmente inguidabile. Solo per patiti ed esperti.

CHEVROLET CORVETTE C5

Diciamo così, la Corvette è famosa perché i telefilm americani ci hanno indottrinato. In realtà sono anni che la Corvette non vale una cicca. Questo anche a detta di Car & Driver, eh. Per

carità, come per la Camaro, se me la regalassero non la butterei certo via.

PORSCHE 911 TURBO

Non so perché ma io le Porsche le detesto. Eppure questa è una delle migliori macchine del gioco, grazie soprattutto alla combinazione tanti cavalli/quattro ruote motrici.

LAMBORGHINI DIABLO SV

Se non erro, la macchina preferita dal nostro caro Max. L'unica che sia mai riuscito a vedere dal vivo era di un orripilante colore verdone acido.

MCLAREN F1-GTR

E' un missile? E' un aeroplano? No, ma costa come tutti e due messi assieme. La McLaren F1 è una di quelle auto che si vedono sulle riviste specializzate e basta. Peccato.

MERCEDES CLK-GTR

Uno strano ibrido tra classico e fantascientifico. Tanto di cappello alla Mercedes per aver messo assieme un simile prodigio.

FERRARI 360 MODENA

Questa vera opera d'arte è la prima macchina scaricabile dal sito. Se calcoliamo che per NFS3 la prima macchina da scaricare era una certa Phantom... Diciamo che ci abbiamo guadagnato.



Ehm, credevo di aver preso le misure e invece ho beccato in pieno il muro. Ah, la scritta sulla targa cambia a seconda del nome che inserite all'inizio del gioco, nel caso vi interessi. Un modo come un altro per ingraziarsi quelli che hanno manie di protagonismo come me.



Chissà, magari nella prossima versione di NFS sarà possibile anche fare benzina... Nel frattempo ci limiteremo ad ammirare questa foto che fa molto "cool".

Dubito che esistano dei circuiti fatti davvero così... Se non altro perché impastandosi in un posto del genere potrebbe succedere una tragedia.



Allora, quale delle due auto della polizia fa più scena? La Lamborghini o il cassone vulgaris? Comunque sia, in questa immagine si può ammirare bene l'interno dell'auto, elemento che nella versione precedente semplicemente non esisteva (i vetri erano completamente opachi). Alla faccia dei bambocci che sostengono che il numero di poligoni delle auto sia calato (non facciamo nomi, solo sigle - FBS).



Dunque, ma con la visuale dal cruscotto, che succede se pigio il tasto per guardare indietro? Sorpresa, vedo l'interno della macchina! Beh, per lo meno delle macchine che hanno un interno degno d'essere visto. Questi sono i sedili posteriori della M5.

Guarda mamma, una macchina che vola! Guarda mamma, il conto del carrozziere! No mamma, forse è meglio se non guardi.



In questo nuovo NFS nessuno vi regala niente... Per lo meno nella modalità campionato. Se proprio vorrete mettere le mani sui modelli più potenti dovrete necessariamente e mettere via un bel po' di soldi.



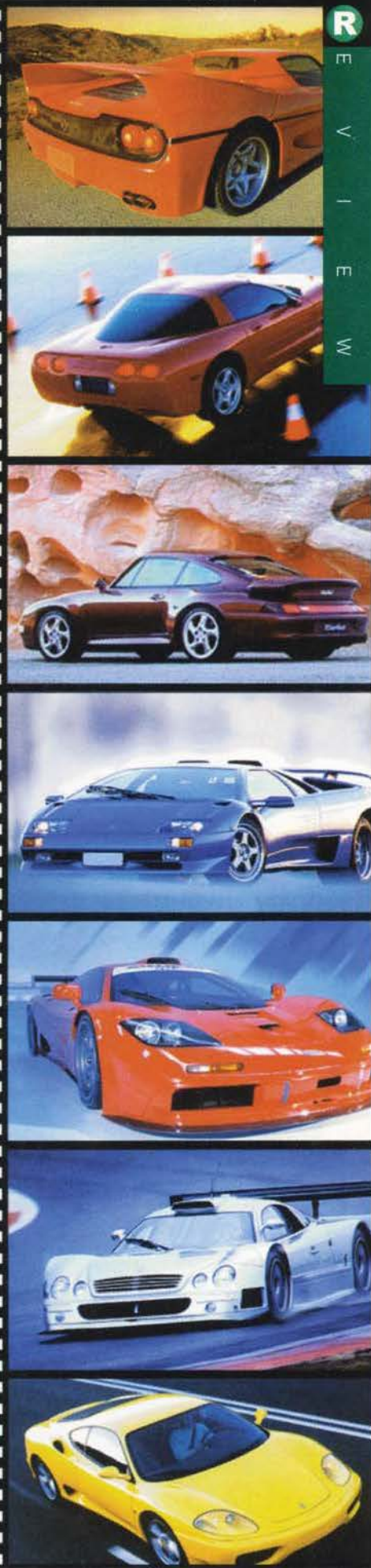
Osservate le braccia del guidatore, che si spostano in maniera realistica mentre guidate... Sarà un po' da maniaci ma è un particolare che fa piacere osservare.



I vari cruscotti non vengono "estratti dal nulla"... In realtà la telecamera passa davvero all'interno dell'auto e inquadra quello che c'è. E' per questo che non ci sono tantissime texture (nella parte alta, per esempio), perché il motore grafico avrebbe dovuto comunque gestirle anche con la visuale da fuori. Un'altra cosa che vale la pena di notare di questa visuale è il riflesso dello specchietto laterale, palesemente finto ma comunque spettacolare.

commento, ora dovrò fare qualcosa per riportare la recensione sui binari consueti... Dunque, come è strutturato questo benedetto gioco? Allora, la sostanza è che si monta in macchina e si corre. E' tutto poligonale. Ci sono le texture appiccicate dappertutto, ci sono le auto del computer che corrono insieme a voi, ci sono gli alberi contro i quali ci si può schiantare. Fine della recensione. Ehm... Dunque, cerchiamo di fare ordine. In NFS-RC ci sono fondamentalmente due super-modalità di gioco: il campionato e il "gioco estemporaneo". La seconda super-modalità è in tutto e per tutto identica a Need for Speed III, ovvero abbiamo le sotto-modalità a torneo (niente di

inusuale, semplicemente dei mini tornei da minimo quattro e massimo otto tracciati), Knockout (una serie di gare a eliminazione dove chi arriva ultimo non passa alla gara successiva finché non rimane nessuno), vari time trial, pratica ecc e infine la modalità Hot Pursuit, nella quale si fugge dalla polizia o si inseguono i malviventi vestendo i panni dei tutori della legge. In realtà nella modalità Hot Pursuit sono state inserite un paio di varianti, note come Getaway e Time Trap: la prima è una specie di gara di resistenza con la polizia che termina appena si viene fermati, mentre la seconda è una gara a tempo nella quale si perdono secondi preziosi a ogni multa. La vera novità (cose nuove a ogni angolo qui, eh) però è costituita dalla super-modalità Championship, che trasforma il giocatore occasionale in un pilota professionista. Per l'occasione vengono introdotti nel gioco i soldi, completamente assenti finora dalla serie di NFS. Al giocatore viene rifilato all'inizio un piccolo malloppo sufficiente ad acquistare una Z3 o una SLK (scusate se è poco), quindi si procede entrando nel primo "girone". Questi "gironi" sono otto e sono costituiti da una serie di sotto-tornei (ogni girone può avere un massimo di cinque tornei. Tutti assieme comunque sono trentadue)



R
E
V
I
E
W

NEED FOR UPDATE

È un po' che i giochi non vengono più pubblicati quando vengono terminati, lo sappiamo bene. Tre o quattro mesi prima che sia tutto finito, qualche genio li inscatola e comincia a venderli. Successivamente appaiono patch, aggiustamenti vari e file colossali da scaricare da Internet solo per evitare che il gioco si inchiodi dopo una manciata di minuti (non che questo accada con NFS, eh, è un modo di dire). Fortunatamente qualcuno finalmente ha capito che questo "rapporto diretto" con il produttore può essere sfruttato anche per altri scopi, e cioè fornire all'utente nuovi elementi in modo da prolungare indefinitamente l'interesse per il gioco. Racandovi infatti sul sito www.needforspeed.com potrete scaricare diverse aggiunte per codesto gioco: per il momento (5/7/99) c'è solo una nuova Ferrari da scaricare, ma in futuro per quel che ne sappiamo potrebbero anche rilasciare dei nuovi tracciati...



Premio Foto Ganassa 1999-2000. L'auto nella foto è una delle auto "da traffico" che saltano fuori grazie alla solita pletora di trucchetti vari (tanto non ve li dico).

ognuno dei quali può sfruttare una differente formula tra quelle messe a disposizione dal gioco. Per esempio, un "girone" può essere costituito da un torneo normale, un torneo Knockout e uno High Stakes. Quest'ultima è una nuova formula nella quale si corre contro un solo avversario computerizzato. Nel caso si vinca ci si può portare a casa la macchina da lui guidata, altrimenti si perde per sempre quella usata per correre nel torneo. Ovviamente piazzandosi nei vari tornei o vincendoli si ottengono dei soldi, soldi che possono essere utilizzati per comprare altre auto o per

Il motore grafico è praticamente lo stesso del terzo episodio... Anche se comunque non c'è da lamentarsi - il suo lavoro lo fa comunque e lo fa anche abbastanza bene.



Il cruscotto delle auto ha causato talmente tanti problemi in Need For Speed 3 (inspiegabilmente molta gente non è mai riuscita a vederli) che alla EA devono avere pensato bene di rifarli con poligoni e texture. Il risultato è senza dubbio di grande effetto.



Una bella immagine dello split screen (beh, dai, se non bella diciamo passabile). Il motore lo gestisce in maniera tutto sommato accettabile.

potenziare le stesse: altra novità è infatti costituita dagli "upgrade" delle auto - non si possono comprare i singoli pezzi di ricambio, piuttosto si ha l'accesso a tre diversi "pacchetti" di migliorie. I soldi però servono anche per supportare un'altra rivoluzione: avete mai sentito parlare dell'espressione "pagare i danni"? Ebbene sì: le auto di NFS - udite udite - si sfasciano! Come potete vedere dalle foto, le auto prendono botte, si deformano e si riducono



Piccola escursione sull'erba con la nostra BMW. Certo che come auto è davvero bella, ma rossa con le righe bianche forse è un po' troppo.

E ancora BMW, questa volta per farvi vedere la schermata dal quale potrete gettare i vostri soldi per riparare gli automezzi. Per l'occasione mi sono veramente impegnato e ho ridotto l'auto a una latrina. Notate il motore fumante...



NEED FOR SPEED – ROAD CHALLENGE



Uno strano parcheggio. Senza dubbio così occupa meno spazio, e poi di sicuro non possono rigarvi la fiancata sinistra. Non più di così, se non altro.

Un'orribile Mercedes SLK verde sfreccia nella notte orba di un faro. Chi ha scelto quel colore? Ehm, lo...



generalmente a delle latrine – c'è anche l'indicatore dei danni sullo schermo! O tempora, o mores. Comunque, i danni si traducono in prestazioni ridotte e un senso di appagamento interiore ridotto (che gusto c'è a girare su un bolide in frantumi?), ed è per questo che tra una gara e l'altra conviene riparare i danni subito grazie alla speciale opzione che trasforma in un baleno il vostro portafogli in un meccanico fatato. Insomma, dovete pagare per effettuare le riparazioni (e non potevi dirlo prima?).

In questo modo si prosegue di torneo in torneo accumulando soldi fino a raggiungere le classi più alte e i modelli più pregiati, ma non crediate che questo sia il solito gioco nel quale è possibile "comprarsi" la vittoria spendendo per il modello più costoso: alcuni tornei anche avanzati vi obbligano a utilizzare dei particolari modelli, costringendovi a dover arrivare alla vittoria magari usando delle auto "minori" e quindi dovendo fare affidamento esclusivamente sulle vostre capacità di guida. Inoltre, se proprio doveste riuscire



A giudicare dalla lunghezza della sgommata, la Porsche a destra deve aver lasciato giù praticamente tutti i pneumatici...

La strumentazione dell'auto della polizia fa molto high tech, soprattutto il radar che vi segnala la posizione dei vari mafattori.



ad acquistare una CLK-GTR o una McLaren dovrete imparare a padroneggiarle e guidarle bene – non è mica cosa per tutti, eh. Il gioco prosegue senza mai raggiungere una vera "fine": completando i vari tornei si ottiene semplicemente di sbloccare tutte auto e tutte le piste (che, per inciso, sono costituite da dieci tracciati nuovi più i nove pescati da Need For Speed III. Le auto invece guardatevele nel box apposito). In ogni caso, per continuare a spassarsela subentra l'opzione multigiocatore, che

prevede sia lo split screen per giocare in due sullo stesso computer sia il supporto per le partite in rete, nelle quali si possono sperimentare le varie modalità di gioco (compresa quella High Stakes, che in multiplayer è nettamente più divertente – volete mettere poter rubare la Ferrari al vostro amico?). E questo è quanto... e scusate se è poco!

MA

PC



Mettiamo in chiaro un paio di cose. Non ho mai potuto tollerare Need for Speed 2 e ho giocato a Need for Speed 3 giusto perché altro non c'è che ci fosse. Il vero Need for Speed è sempre stato il primo, incredibile sintesi tra fascino da passerella delle auto, percorsi geniali e soprattutto ottima impostazione della guida – insomma, il vero erede della serie di Test Drive, serie che peraltro al momento ha raggiunto gli abissi più neri del non-gioco di guida (un po' di storia: il primo Test Drive è uscito per Amiga e poi è stato convertito su altre piattaforme e ha lanciato la moda dei giochi di guida su strada con auto vere, schede delle auto e immagini delle stesse; il seguito era praticamente uguale, il terzo è uscito solo su PC ed era completamente poligonale e permetteva di andare più o meno dove si voleva. Dal quarto in poi, tutta fuffa). Tutto questo "bagaglio culturale" si è perso completamente nel secondo (un titolo nobilitato dalla Special Edition che almeno era spettacolare) ed era molto labile nel terzo (arcade terra terra dove tutte le macchine si guidano uguali, dalla panda al missile teleguidato). Finalmente la EA deve aver ripreso i sensi, tant'è che una volta tanto non si è limitata a rifare

l'aspetto grafico del gioco senza aggiungere nulla: tutt'altro. Need for Speed Road Challenge una volta tanto è un vero gioco: i modelli di guida sono credibili e divertenti, i cambi di classe si riflettono realmente sullo stile di gioco (non potrete correre allo stesso modo con una Z3 e una F350), i danni aggiungono un elemento di realismo e di strategia quasi inedito per questo tipo di giochi e l'ampia varietà di modalità, auto e tracciati assicurano che l'onesto stile di gioco possa essere apprezzato per lungo tempo a venire. Ma dove si paga tutto questo bene di Dio? Strano ma vero, NFS Road Challenge non è la classica mela bacata: l'unica mancanza che gli si poteva imputare era quella riscontrata nella versione Playstation, e cioè che le piste (eccezione fatta per le due Raceway) sono parecchio noiose e poco impegnative. L'aggiunta delle piste di NFS3 però annulla questa possibile lamentela aggiungendo pure parecchie ore di gioco. Se poi vogliamo fare i pignoli (e lo facciamo, vè), potremmo lamentarci del motore grafico che è esattamente lo stesso della scorsa versione (forse è per questo che sulla scatola non c'è scritto "Need for Speed 4"), benché questo significhi in linea di massima che se il 3 girava senza problemi sul vostro computer questo dovrebbe fare esattamente lo stesso. Un'altra pecca non è costituita da

un'effettiva mancanza quanto da un'inclusione inefficace: tutto il sistema monetario è interessante, ma i miglioramenti delle auto sono un po' semplicistici e danno l'impressione di costituire un palliativo più che una caratteristica dotata di una sua dignità. Insomma, comprare i pezzi di ricambio è una cosa, scegliere tre "pacchetti" anonimi per le elaborazioni decisamente un'altra. In ogni caso, come dice l'antica saggezza popolare, "meglio di un dito in un occhio". Ancora, l'intelligenza artificiale che comanda i piloti computerizzati non brilla certo, ma svolgendo il suo lavoro in maniera discreta non può essere criticata più di tanto. Insomma, un bel titolo capace di far sentire in pace con il mondo gli amanti dei giochi di guida arcade che non si accontentano dell'appiattimento e dell'imbarbaramento generale. Certo, tutte queste belle novità (che in effetti sono davvero tante) le avrebbero potute mettere anche nella scorsa versione, così magari avremmo anche potuto risparmiare del tempo (sono tutte modifiche alla giocabilità, non di carattere tecnico). Comunque sia, se il vostro portafogli è ancora carico e la vostra sete di quattroruote non è ancora placata, tuffatevi senza tema su questo gioco. Non è Gran Turismo ma ce lo facciamo bastare lo stesso.

HARDWARE

Essendo tecnicamente un gioco di un annetto fa, Need For Speed Road Challenge risulta relativamente parco per quanto riguarda i requisiti hardware necessari (si parla di un p200 senza scheda accelerata e di un p166 con scheda accelerata). In ogni caso vi servirà

un PC abbastanza allegrotto per farlo girare al massimo del suo fulgore: un P2 anche contenuto, una bella scheda accelerata a 32 bit, un sacco di RAM (64 MB questa volta basteranno), circa 400MB su hard disk per l'installazione completa e i salvataggi e magari

pure una scheda audio che supporti le EAX (già che ci siamo). Insomma, la solita storia: un vorrei ma non posso a prezzo contenuto (scordatevi comunque la modalità software, funziona ma è ignobile) o una cosa completa a scapito del portafoglio.

Presentazione

Grafica

Sonoro

Giocabilità

Longevità

TOTALE • TOTALE
93
TOTALE • TOTALE

OGNI SUCCESSO NASCONDE UN SEGRETO

Keep Out

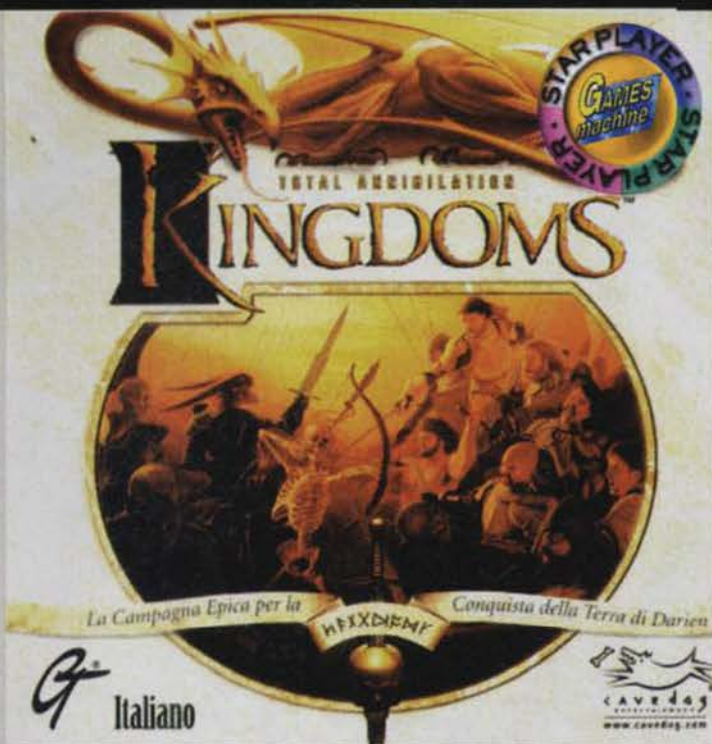
D'Avino & Michelotti SMDigitalca e planet.it

XENIA
EDIZIONI

Quello di consolemania
chi ci legge
lo conosce già



Da anni la sicurezza della competenza



"E a questo punto ti aspetterai che ti dica: 'uhm... eh già... però! Ma...'. 'Ma...'. 'Ma tu sai quello che ti sto per dire, vero?' 'Già..."

...non sono l'Eletto, non è così?". Ci sono film che si dimenticano il giorno dopo e altri che ti cambiano la vita, o che quantomeno ti restano impressi a fuoco nella memoria. Siccome la mia è alquanto labile, ho pensato bene di andarmi a vedere 'The Matrix' per ben 5 volte, capolavoro generazionale interpretato da un insolitamente grintoso Keanu Reeves, film dal quale ho tratto il cappello introduttivo, come avranno

notato i più attenti. Oggetto del discutere è l'atteso 'Total Annihilation: Kingdoms' (che d'ora in poi abbrevieremo con la sigla TAK), seguito ad ambientazione fantasy di quel Total Annihilation che, un paio d'anni fa, non dico che rivoluzionò il mondo degli strategici in tempo reale, ma gli fece fare un balzo avanti di un paio d'anni, questo sì... Erano i tempi in cui all'acronimo RTS (Real Time Strategy) si

associava Red Alert dei Westwood, e di grafica treddi neanche a parlarne. Ma dai loro sperduti uffici negli USA, i Cavedog avevano in mente delle ideuzze, che potremmo riassumere nell'uso dei poligoni e nell'implementazione, a livello di gameplay, dell'altitudine. Sotto il

Lo ammetto, questa volta ho esagerato, però volevo essere sicuro che il mio attacco avrebbe avuto successo. Cercate di capirmi...



Questi che vedete nella foto sono l'equivalente di Taros dei draghi di Zhon: a fare le spese della loro potenza distruttiva questa volta sono quei poveracci di Veruna, messi di guardia al tempio (ormai distrutto, al centro della foto) nella sera sbagliata.



Nel gioco, tra una missione e l'altra, sono presenti dei filmati ben realizzati che spiegano l'andamento della trama, tra l'altro piuttosto complessa. Come potete vedere, sono proprio belli...

Annihilation ci trovammo per la prima volta ad assistere a robottini e mezzi corazzati incredibilmente piccoli, dettagliati e poligonali, delle creaturine che si muovevano su schermo con sorprendente naturalezza e, perché no, realismo. Se già questo, all'epoca, era un fattore per il quale si giustificava l'acquisto del titolo, potete immaginare con quale soddisfazione dopo pochi minuti ci si accorgeva che la tridimensionalità riguardava non solo le unità ma anche il terreno di gioco, il campo di battaglia. Finalmente aveva un senso conquistare una collina o una qualsiasi altura, perché da lì il campo visivo dei propri mezzi era accresciuto, così come la gittata delle loro armi. La topografia della mappa era quindi un qualcosa non più marginale, ma anzi



Un signorotto locale ha appena stretto un'alleanza con le truppe di Taros e questi cavalieri armati di mazza ferrata saranno una piacevole aggiunta che potrete affiancare agli scagnozzi di Lokken.

primo punto di vista possiamo dire che si trattava di un'innovazione grafica più che d'altro, peraltro interessante non fosse altro che ci liberava da 4 anni di sprite, la cui piatezza era una di quelle cose che nella vita si finisce per accettare a malavoglia, quasi come l'andare a lavorare tutti i giorni o il tornare a casa e vedere sempre le stesse facce. Si vorrebbe di più, ma non si sa poi bene cosa, o come. E invece, in Total

estremamente importante, strategico. Al che, a questo punto vi aspetterete che vi dica che Total Annihilation è stato il più bel gioco nel suo settore, ma... sapete quello che sto per dirvi, vero? Già, TA non fu l'Eletto, così come non lo fu il rispettivo add-on. Il titolo aveva infatti in sé delle pecche che, pur non influenzando sul suo esito commerciale, fecero sì che a tutt'oggi un gioco come Kingdoms lo si definisca 'alla Red Alert' o 'alla Warcraft', e non appunto alla Total Annihilation. Innanzitutto le mappe non erano impeccabili, dato che non c'erano locazioni sostanzialmente difendibili sfruttando la conformazione del terreno: tradotto, vuol dire che i nemici arrivavano da tutte le parti,



Queste specie di ragnacci hanno una potenza di fuoco (è proprio il caso di dirlo!) devastante: peccato che siano incredibilmente deboli e che sia davvero facile perderli in battaglia.

che la propria base poteva essere attaccata da ogni dove e che, in generale, mancavano, chissà, canyon, altipiani e radure dove mettere alla prova la propria sagacia strategica. Altra cosa che non ha mai convinto era il fatto che, realisticamente peraltro, sul campo di battaglia restassero le carcasse dei robot o dei mezzi corazzati distrutti. Provate a immaginarvi uno scontro frontale tra una trentina di mezzi e subito capirete che, al termine della battaglia, era praticamente impossibile proseguire nel proprio cammino in virtù delle tonnellate di detriti che restavano per terra. Va bene, c'erano le unità ad hoc per fare le pulizie di primavera, ma queste erano oggetto di schermo e derisione da parte dei mezzi nemici che erano rimasti al di là della barricata, i quali ci irridevano distruggendole con matematica precisione. Chiudo infine l'angolo delle lamentele con quella che forse di tutte è la considerazione più personale, relativamente alla filosofia del gioco che ben s'atteneva al nome del videogame, e cioè Total Annihilation ovvero distruzione totale. A differenza infatti che con gli altri giochi del settore, in TA non c'era molto tempo per impostare una precisa azione di condotta perché dopo pochi minuti si veniva



già attaccati in forze dal nemico. Il risultato era che alla fine ci si riduceva semplicemente a sfornare unità su unità, col semplice scopo di contenere l'onda d'urto avversaria, quasi si stesse attuando una 'Tank Rush' contro la CPU. Ebbene, tutti questi difetti cui ho appena accennato sono stati risolti egregiamente in 'Total Annihilation: Kingdoms', del quale a questo

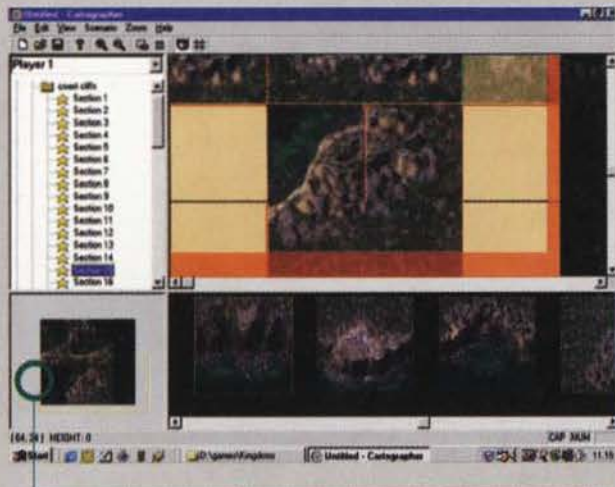


Ogni volta che evocavo i miei Kraken, arrivavano le navi di Veruna a farmeli fuori; adesso che ho messo 6 golem di guardia, chissà perché non arrivano più (e se arrivano fanno la fine di quel relitto che vedete sulla sinistra).

punto è anche giusto che inizi a parlarvi più in dettaglio. In un passato lontano, un Re alquanto prolifico, prima di morire, lasciò il proprio regno di Darien in mano ai suoi figli, Elsin, Kirena, Thirsha e Lokken. Così, un continente una volta dominato da un unico padrone venne suddiviso in quattro territori, rispondenti al nome di Aramon, Veruna, Zhon e Taros, ognuno di questi ispirato ai quattro elementi fondamentali, e cioè Terra, Acqua, Aria e Fuoco. La pace continuò a lungo, ma col passare dei secoli (eh già, perché grazie a dei misteriosi talismani i quattro fratelli acquisirono una sorta di immortalità) lo status quo iniziò a mutare: cominciarono le prime tensioni, i primi screzi e alla fine il tutto si risolse in un conflitto sanguinoso. Presto però ci si rese conto che stipulare qualche alleanza non sarebbe poi stata una cosa malvagia, per cui alla fine i regni di Aramon e Veruna si allearono per fronteggiare quelli di Zhon e Taros.

Qui entrate in gioco voi, sotto tutti i punti di vista mi verrebbe da dire, con un ruolo alquanto insolito. Fin dalla schermata iniziale s'intuisce che c'è qualcosa di diverso: insomma, ci sono quattro fazioni, fatemi scegliere con chi stare! E invece no, perché con una scelta non priva di pro e di contro, nel corso di TAK combatterete di volta in volta in nome di ognuna delle forze presenti sul campo. Dimenticatevi quindi tutto ciò che avete imparato da Warcraft in poi: non potrete più disputare campagne separate, ma vi cimenterete in una, sola e interminabile, da 48 livelli. Questa decisione, come accennavo poco sopra, ha dei lati sia positivi che negativi. Quanto ai primi, credo che i Cavedog abbiano

preso coscienza del fatto che, tranne pochi facinorosi, di solito coloro che acquistano uno strategico, visto il finale della prima campagna difficilmente ne inizieranno una seconda con un'altra fazione. Insomma, quanti di quelli che hanno comprato Starcraft lo hanno giocato e finito con tutti gli schieramenti? Pochi, per cui la scelta di forzare la gente a cimentarsi con tutte le forze in campo obbliga a un approfondimento che altrimenti si raggiungerebbe a fatica. Viceversa, e qui si parla degli aspetti negativi, è anche vero che l'idea di dover affrontare una campagna così lunga potrebbe scoraggiare molte persone, per non parlare del fatto che il continuo 'cambio di partito' finisce per lasciare poco spazio all'immedesimazione. Insomma, è chiaro che se in una missione siamo i buoni e nell'altra i cattivi, difficilmente si finirà per appassionarsi agli uni piuttosto che agli altri. Questo è un fattore a mio avviso da non trascurare. Riprendiamo però il discorso là dove l'avevamo lasciato, e torniamo



Incluso nel gioco c'è anche il Cartographer, l'editor di missioni di Kingdoms: l'approccio iniziale è un po' scoraggiante ma poi, capito come funziona, se ne apprezzano le potenzialità. Impressionante comunque il numero di texture presenti...

La prima volta che si ha a che fare con un Kraken, per la flotta di Veruna sono dolori: poi ci si organizza subito e lo si fa fuori ad arplonate...



La gente si ribella al proprio padrone e, in una missione, dovrete andarvene in giro con una donna di nome Ayla, reclutare contadini, conquistare una catapulta (inspiegabilmente tradotta col nome di 'trabocco') e quindi bombardare la città: intrigante! Ah, dimenticavo: questa è l'unica foto nella quale potete vedere l'interfaccia di gioco nella sua interezza: dalle altre immagini l'ho invece tolta per dare maggior risalto al gioco vero e proprio.



quindi alle caratteristiche di ognuno degli schieramenti: Aramon si ispira alla Terra, per cui attendetevi spadaccini, cavalieri, castelli e polveriere. Veruna si rifà invece all'Acqua, e pertanto avrà una flotta navale davvero impressionante, salvo poi manifestare qualche lacuna una volta messo il piede a terra. Decisamente diverso il discorso per quanto riguarda Zhon: qui a farla da padrone è l'Aria, quindi disporrete di arpie, pipistrelli, draghi e chimere, sebbene a terra possiate contare sui golem, dalla potenza devastante. Taros infine è il regno del fuoco e le sue armate usciranno dagli inferi nella forma di zombie, scheletri, demoni dotati di falce e chi più ne ha più ne metta. Queste differenze tra una forza e l'altra faranno sì che il modo di portare a termine una missione vari costantemente, dato che vi troverete a disporre di unità diverse dalle caratteristiche complementari. Una volta potrete distruggere una roccaforte mandando all'attacco dei draghi e un'altra dovrete schierare i vostri fanti con gli arcieri a guardar loro le spalle; vi potranno essere casi in cui sarà conveniente cannoneggiare il nemico dalla costa, altre ancora in cui per abbattere le mura di una città sarà sufficiente mandare in avanscoperta

un paio di chierici, che coi loro incantesimi del terremoto faranno crollare tutto quanto sta loro attorno. Bello, non c'è che dire: di certo non si corre il rischio di annoiarsi! Però è ovvio che, col passare del tempo, a ogni schieramento vengano via via aggiunte delle unità maggiormente potenti e diverse nel loro ruolo: il risultato è che a lungo

mettendo a nostra disposizione delle missioni molto diverse tra loro. Si potranno scortare sovrani attraverso vallate pullulanti di nemici e con gli uomini contati o si dovranno uccidere le ronde armate che sorvegliano una cittadina; potrà accadere di dover infiltrare in un accampamento un assassino il cui scopo è quello di uccidere uno scienziato così come di dover



I draghi di Zhon sono semplicemente devastanti per le truppe di terra e in più resistono anche abbastanza bene alle frecce e alle cannonate. Evocatene almeno una decina e la supremazia aerea sarà senz'altro vostra, almeno nelle prime missioni.

andare le quattro armate finiranno per assomigliarsi sempre di più, visto che (giusto per fare degli esempi) Aramon potrà disporre di palloni aerostatici, Veruna si rafforzerà a terra con le amazzoni, Taros stipulerà un'alleanza con un signorotto locale che metterà a sua disposizione delle forze molto simili a quelle di Aramon e Zhon, infine, con golem, troll e totem della morte, non dovrà più dipendere solamente dalle proprie risorse aeree. Di fronte all'ineluttabilità di questo 'appiattimento generale', i Cavedog hanno pensato bene di cambiare ancora le carte in tavola,

liberare dei prigionieri detenuti dalle forze del male in campi di concentramento. Ovviamente ci sarà anche spazio per delle missioni dall'impostazione classica, nelle quali si dovrà sviluppare un'armata invincibile e quindi andare all'attacco della roccaforte avversaria, ma queste rappresenteranno una delle possibili opzioni di gioco e non la sola, come sovente accade. Rileggendo quanto scritto, non si può dire che a livello di struttura di gioco i Cavedog abbiano lesinato energie, e se già questo ci invoglierebbe all'acquisto, beh, dobbiamo ancora parlare della grafica, francamente spettacolare. Credo che le foto a corredo di questo articolo le abbiate viste tutti, però ai più distratti ricordo solo una cosa: Kingdoms è il primo strategico a usare le schede accelerate, il che la dice lunga. Ok, le utilizza solo per gli effetti



In questa foto abbiamo una bella visuale a volo d'uccello (più che altro perché sto usando un Pappagalio per la ricognizione) del campo di prigionieri che dovremo liberare. Il nostro attacco dovrà essere tempestivo perché non appena le forze di Taros si sentiranno minacciate, inizieranno a uccidere gli ostaggi: per finire la missione, ne devono restare vivi almeno 20.



La bellezza della grafica di Kingdoms è davvero notevole e questa foto ne è una testimonianza. Nel frattempo, in basso a destra, potete notare un Magnete col quale catturare la mana che aleggia nelle terre di Darien...





luminosi e per la 'fog of war', la nebbia che oscura le parti del campo di battaglia che non sono entro la nostra visuale, però che belle sono le texture che disegnano le spiagge, le coste, le montagne, le vallate... Il realismo è incredibile, eppure c'è un che di fantasy che fa sognare. E la nebbia di cui sopra è fatta veramente bene: dimenticatevi del vetusto bianco e nero o del triste trucco di cambiare la palette cromatica utilizzandone una più spenta, salvo

All'inizio del gioco, le armate di Taros tendono a essere decisamente più potenti delle altre e basta questa foto per capirne il perché: tra scariche elettriche e fiammate ustionanti, per i poveri Barbari di Veruna non c'è scampo!

dei Cavedog non si può neanche dire che questo sia basso. Superato infatti il centinaio di unità sul campo di battaglia, il gioco inizierà a dimostrarsi scattoso nello scrolling; raggiunte invece le



vedere i paesaggi esplodere di colori man mano che procede la nostra avanzata. Qui abbiamo una coltre di nuvole trasparenti che si agitano sopra le desolate lande che dobbiamo conquistare: basta stare fermi un po' e le si vedrà muovere e rimestare, quasi che sul mondo di Kingdoms spirino delle leggere brezze dal moto imprevedibile. Spettacolare. Lo stesso dicasi per le esplosioni delle cannonate o per i bagliori delle fiamme dei draghi, piuttosto che per le spettrali luci degli incantesimi: ovvio, non bisogna attendersi risultati alla Quake 3, ma possiamo tranquillamente definire che, al momento, TAK rappresenta graficamente il massimo disponibile nella categoria degli RTS. Come al solito, però, nella vita tutto ha un prezzo, e nel caso dell'ultima fatica



Una foto 'magrittiana' di uno stormo di palloni aerostatici di Veruna. Piccola divagazione: Kingdoms potrà essere giocato in multiplayer sia in LAN che gratuitamente su Boneyards, la 'comunità on-line dei Cavedog'. La domanda però sorge spontanea: ma se con questo numero di unità su schermo il gioco scatta in single-player, che accadrà quando saremo connessi via modem?

250/300 unità, le prestazioni crollano a livelli francamente drammatici. Insomma, qui a casa ho un Pentium II 400 con 128MB di RAM e Voodoo 3 3000, eppure in alcuni casi, tra quando porto il mouse al bordo dello schermo e il momento in cui il paesaggio comincia a scorrere sotto i miei occhi, mi capita di dover attendere per un paio di imbarazzanti secondi. Va bene, si tratta della trentacinquesima missione, io ho dalla mia una

trentina di golem e Veruna si difende più che bene con roccaforti, torri d'avvistamento e amazzoni, ma in alcuni casi capita addirittura che si clicchi su un soldato e vedere il circoletto verde della selezione apparire dopo un paio di istanti. Tant'è che non si può costruire un numero infinito di

Ecco due Chierici all'opera mentre abbattono a suon di terremoti le mura di un avamposto nemico: la potenza distruttiva dei loro incantesimi è semplicemente devastante, visto che possono anche provocare grandinate capaci di abbattere in un sol colpo torrette, roccaforti e unità di terra!



Le Torri Magiche di Taros sono l'ideale, insieme alle Rocaforti di Veruna e ai Totem della Morte di Zhon, per fortificare la propria base: con quattro di queste postazioni siete al sicuro da attacchi nemici di media portata...

unità ma a un certo si vedrà apparire una scritta che dice "impossibile creare nuove unità". Scoccante, soprattutto se si considera che ogni singolo pezzo di muro viene considerato alla stessa stregua di un soldato, e che quindi fortificare la propria base come si conviene fa sì che poi ci si trovi nell'impossibilità di costruire un elevato numero di unità. Al che uno dice "vabbè, tiro giù i muri e li converto in unità militari", ma ahimè questo, inspiegabilmente, non è possibile o quantomeno il sottoscritto non c'è riuscito. Di sicuro non è possibile farlo usando l'interfaccia del gioco; che poi sia invece scritto da qualche parte sul manuale resta tutto da scoprire, dato che pur avendo la versione completa, finale, localizzata e serigrafata del gioco, non m'è stato fornito alcun supporto cartaceo. Però, per esperienza, mi sentirei di escludere che esista questa possibilità, il che obbliga a una scelta, a un trade-off, tra l'aver

una base fortificata con delle mura di cinta o l'aver delle forze adeguatamente cospicue, il che può anche non piacere a livello di gameplay. Sempre rimanendo nell'ambito della struttura di gioco, mi sento di segnalare il fatto che la risorsa base che verrà usata per ampliare il proprio esercito questa volta non sarà né il petrolio né il metallo né tantomeno una chissà quale materia prima, bensì della mana, dell'energia mistica infinita che aleggia nell'etere e che potrà essere raccolta e sintetizzata grazie a degli speciali magneti magici che possono essere piazzati solamente all'interno di aree specifiche. Questi potranno essere di due tipi diversi: il primo, quello classico, lo si avrà a disposizione fin dall'inizio e aumenterà la quantità di mana a disposizione di 1000 unità, mentre il secondo l'aumenterà di 2000 ma sarà disponibile solo una volta che si

mettere al mondo dei simili. Sempre tornando alla pietra miliare dei Westwood, è come se fin dalla prima missione voi poteste realizzare, a costi tra l'altro molto contenuti, quante 'Construction Yard' volete. Il vantaggio, in Kingdoms, è che



Finalmente, dopo numerosi tentativi, coi nostri cavalieri facciamo irruzione nell'accampamento di Taros: le Torri Magiche avversarie finiranno però per costarci numerose vittime, per non parlare dei Demoni in Gabbia, che ci tempesteranno di palle di fuoco.

queste possono lavorare cooperativamente riducendo proporzionalmente il tempo impiegato per la costruzione di una qualsiasi unità: questa opzione si rivela molto utile quando ad esempio, con l'esercito di Veruna, dovete tirar su una roccaforte nel mezzo del campo di battaglia nel minor tempo possibile o quando, entrati finalmente nel perimetro delle truppe di Aramon, il vostro Domatore di Zhon vuole evocare in tutta fretta il maggior numero di golem per difendere la posizione. Prima di passare al commento finale, credo si debba spendere qualche parolina per descrivere l'intelligenza artificiale che governa Kingdoms: ebbene, così come per Total Annihilation, anche in TAK i Cavedog hanno realizzato un gioiellino. All'inizio si potrà restare un po' sconcertati dalla 'stupidità artificiale' della CPU, ma si tratta di un qualcosa di voluto per far si

che il giocatore si ambienta gradualmente al gioco, a differenza di quanto accadeva ad esempio in TA, dove fin dall'inizio erano dolori. Man mano che andrete avanti, però, gli avversari si faranno sempre più ostici e dalla trentesima missione in poi si comporteranno alle volte in modo del tutto 'umano', studiando costantemente la vostra disposizione in campo e adattando di conseguenza il proprio comportamento in funzione delle vostre scelte. Faccio solo due esempi: quanto al primo, capita alle volte che voi abbiate schierato delle forze a difesa della vostra base e che poi, fatto arretrare l'avversario, vogliate raccoglietele per sferrare l'assalto finale. In questo caso dovete stare molto attenti, perché l'IA del gioco pare non aspetti altro: appena sposterete delle truppe da una parte all'altra della mappa, infatti, le forze nemiche tenteranno lo sfondamento là dove voi avete appena tolto le vostre guarnigioni. Quanto al secondo esempio, se voi cercate la soluzione di forza, mandando all'attacco ondate successive di truppe che vanno ad abbattersi sempre sullo stesso lato dello schieramento, la CPU tenderà a edificare mura, torrette e cannoni là dove voi insistete. Un livello non riuscito a superarlo proprio mandando quattro ondate sempre da Sud, preparando nel frattempo altre truppe e quindi sferrando un solo attacco, ma devastante, da Est. L'intelligenza artificiale non se l'aspettava e aveva lasciato il lato orientale della sua fortezza relativamente sgombrato, mentre quello meridionale era ormai diventato invalicabile. Molto umano, non c'è che dire... A questo punto voi v'aspetterete che dica 'uhm... eh già... però! Ma...'. Ma...

Stefano Silvestri



La grafica di Kingdoms si avvale di palette cromatiche da 16-bit, e si vede. Nel frattempo, una nave ammiraglia di Veruna sta 'evocando' un porto col quale produrre altre navi.

potranno produrre i 'chierici' o gli equivalenti per ogni armata. Questa impostazione di base fa sì che voi, una volta costruiti i magneti, possiate poi 'evocare' costruzioni e unità ovunque vogliate nello schermo, senza vincoli quali la vicinanza alla base o alla fonte di energia come ad esempio accadeva in Command & Conquer. Altra cosa da segnalare è che, col passare del tempo, le truppe e le costruzioni danneggiate tendono a guarire da sole, il che significa che in tutte quelle missioni nelle quali siete con gli uomini contati, spesso è conveniente dopo uno scontro fermarsi un attimo e aspettare che le barre d'energia si ricarichino. Sempre nell'ambito della struttura di gioco c'è da notare che così come in Total Annihilation, l'unità principale (quella che può evocare soldati ed edifici) può a sua volta

PC



...ma voi sapete quello che vi sto per dire, vero? Già, 'Total Annihilation: Kingdoms' non è l'Eletto, ed è un vero peccato, perché avrebbe tutte le carte in regola per esserlo. Come avete avuto modo di capire, nell'ultimo nato di casa Cavedog ci sono luci e ombre: la presentazione è eccellente e la focalizzazione del titolo è ben fatta. Non posso esprimermi sulla manualistica, non in mio possesso, ma Kingdoms è un gioco dall'approccio molto graduale che in linea di massima, e fatte le debite eccezioni, non richiede complementi cartacei di sorta. La grafica è superlativa, come potete notare, e dubito che nell'ambito degli RTS in 2D si possa fare di meglio. L'audio invece, per dirla alla Rino Tommasi, è 'solo' onesto: gli effetti sonori sono ben fatti e le musiche di sottofondo si fanno orecchiare, benché siano alquanto anonime. La longevità è davvero alta, dato che 48 missioni sono tante e che la difficoltà via via crescente vi terrà impegnati per un bel po', a meno che ovviamente non siate gente che gioca dieci ore al giorno. Tutto bene allora? Purtroppo no, perché il vero problema di TAK è la giocabilità: il fatto di avere risorse energetiche infinite significa poter

virtualmente creare eserciti illimitati, conseguenza questa che ha obbligato i Cavedog a introdurre il discutibile limite massimo delle unità costruibili, scelta questa poi forzata anche dal fatto che l'engine non è certo il top della funzionalità e che le sue prestazioni crollano verticalmente all'aumentare delle forze presenti sul campo di battaglia (ho il sospetto che calcoli sempre tutte le unità presenti nel livello, incluse anche quelle al di fuori della nostra visuale). La conseguenza degli evidenti limiti del motore grafico si traducono allora in una già citata scattosità del gioco, la quale a sua volta va pure essa a discapito della giocabilità. E questo, vista la configurazione della macchina su cui è stato testato il gioco, è qualcosa di difficilmente accettabile. Un bel peccato, perché la struttura di gioco in sé è davvero ben fatta. Tolti questi difetti di natura prettamente tecnica, TAK resta comunque un bello strategico, divertente, ben pensato, bello da vedere, con delle missioni davvero varie e un'intelligenza artificiale di tutto rispetto. Considerati i pro e i contro, 'Total Annihilation: Kingdoms' non sarà forse il migliore nel genere degli RTS bidimensionali ma, di certo, si tratta un durissimo concorrente per il futuro Tiberian Sun. E ora la palla passa ai Westwood...

HARDWARE

Come ricordato nel corso della recensione, i requisiti minimi per giocare a Kingdoms rappresentano il punto debole del gioco. Ufficialmente questi sarebbero un Pentium 233MHz con 32 MB di RAM, 80 MB di hard disk per l'installazione minima e un CD-ROM 4x per leggere i frequenti filmati: come spiegato, però, è innanzitutto vivamente consigliata una scheda

accelerata e, in secondo luogo, tanta RAM (almeno 64MB) e non meno di un Pentium II, qualunque sia la sua velocità. Il gioco può girare sia in modalità software che Direct3D o Glide: al di là delle ovvie diversità nella resa grafica, non ho però notato variazioni nelle prestazioni dal punto di vista della fluidità dello scrolling.

Presentazione

Grafica

Sonoro

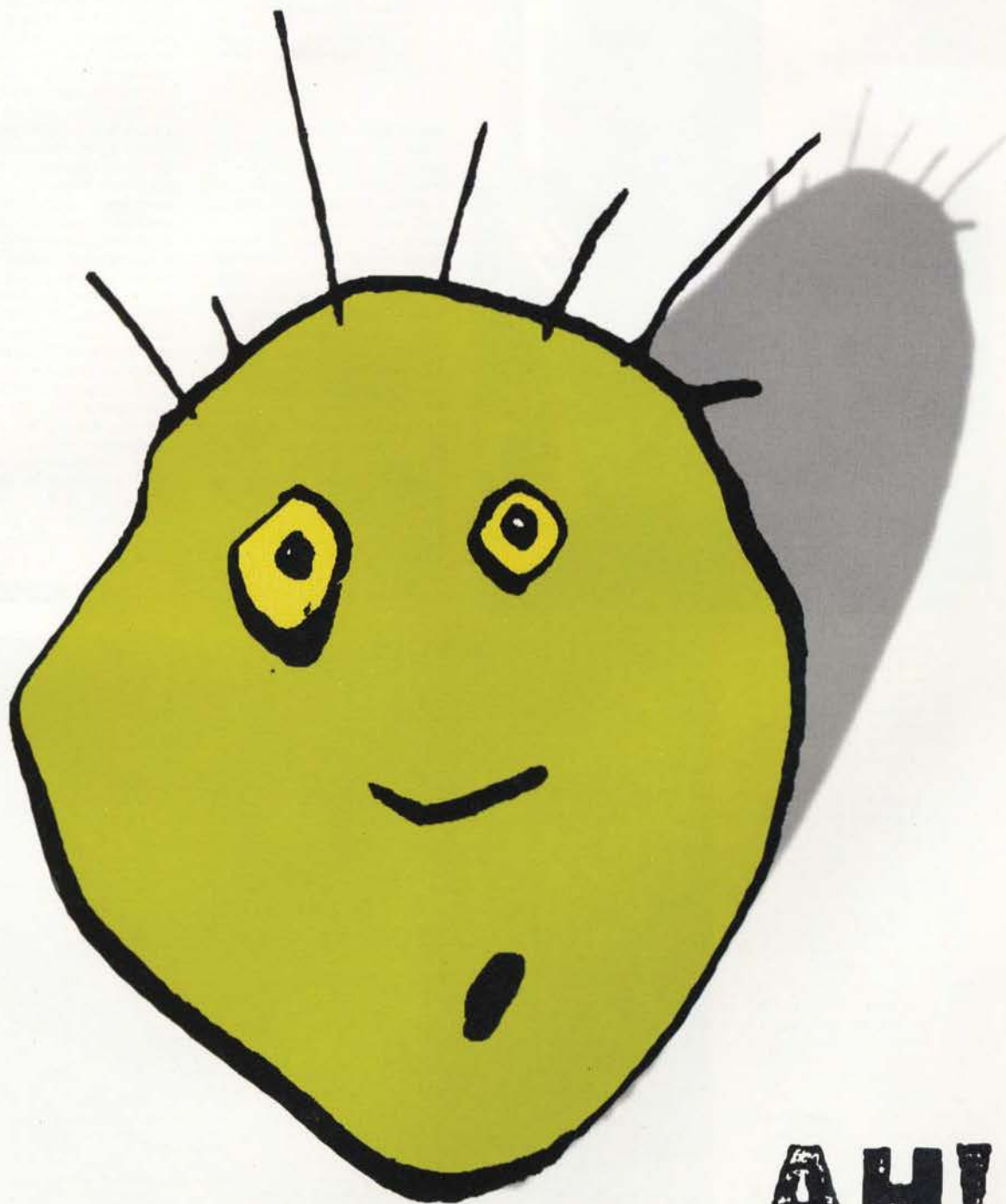
Giocabilità

Longevità



OFFICIAL
Nintendo
Magazine

E ricordatevi che ufficiale
non significa che non sia
divertente.





DUNGEON KEEPER 2

Dopo due anni d'attesa, finalmente possiamo essere ancora malvagi!

Evviva! Ho steso un principe nemico e ora il mondo (o perlomeno uno dei mondi...) è mio!

Se dovessi scrivere un trattato dal titolo "Quello che non mi piace dei videogiochi e come cambierei la situazione se diventassi Occulto Supersovrano dell'Universo", probabilmente dedicherei alcuni capitoli all'analisi delle trame, sottolineandone la ripetitività e la mancanza di fantasia. Non mi capacito infatti di come la maggior parte dei prodotti che giungono sul mercato al giorno d'oggi non cerchino di rifuggire dallo stereotipo e da concept fortemente abusati, proponendo le stesse situazioni all'infinito e

Non c'è niente di meglio di una bella ammucciata, specialmente se i nemici sono di alto livello come costoro. Ancora un piccolo sforzo e sarò di fronte al cattivone (o meglio, al buonone) di fine livello.

Dungeon Keeper, un prodotto che si proponeva di ribaltare completamente la struttura classica dei videogame, ponendo il giocatore nei panni di un essere malvagio animato non dalle consuete intenzioni di attraversare dungeon popolati da mostri per collezionare tesori, uccidere supercafone di ogni tipo e salvare la damigella/popolazione/pianeta (evidenziare l'opzione appropriata) del caso, ma ansioso di radunare orde di demoni provenienti dall'Oltretomba per poterli guidare contro i personaggi più antipatici del mondo: gli Eroi (con la E maiuscola, ovviamente). Spendiamo dunque qualche riga per discorrere amabilmente di questi figure che troppo spesso ci siamo trovati a dover impersonare, non essendoci mai stata data altra possibilità se non quella di vestire i panni di uomini e donne nolosissimi, senza macchie, senza



Ecco il Demone Cornuto, che farà la sua comparsa ogniqualvolta sconfiggerete i paladini del Bene e reclamerete le gemme che vi spettano come ricompensa al termine di ogni livello.

Una bella rissa nei pressi del cuore del mio dungeon. Se aguzzate la vista, potete scorgere il capo dei nemici, incautamente addentratosi nei miei possedimenti.

mascherando la carenza d'idee con l'apparenza. Per quel che mi riguarda, le astronavi decise a invadere la terra mi avevano stufato già ai tempi di Galaga e i mostri rapitori di leggiadre fanciulle puzzavano di muffa dopo Ghost'n'Goblins, mentre quello che apprezzo veramente in un videogioco è la possibilità di esercitare il proprio libero arbitrio. Per questo motivo probabilmente sono un fanatico dei giochi di ruolo sia in versione cartacea sia digitale e non riesco a reggere per più di qualche ora shoot'em up e compagnia bella, convinto come sono del fatto che l'utilizzo sporadico di qualche neurone anche in ambito videoludico possa scongiurare l'atrofia mentale. Potete immaginare dunque quale fu la mia reazione un paio di anni fa quando mi trovai di fronte a



Che creature screanzate creare?



FOLLETO

Sebbene non abbiano particolari capacità belliche e siano privi di poteri magici, questi piccoli mostriciattoli sono la base di ogni dungeon che si rispetti, poiché sono gli unici in grado di scavare nelle pareti alla ricerca di oro e di conquistare i possedimenti avversari. Uno degli incantesimi più facili permette di crearli dal nulla, anche se questo ha uno svantaggio: in mancanza di mana, questi esseri spariranno immediatamente.



GOBLIN

La carne da macello non può mancare in un esercito che si rispetti e i Goblin svolgono questo ruolo con diligenza assoluta, anche se la loro mancanza di cervello li rende poco indicati per i compiti più delicati. Costituire un gruppo di questi simpaticani da lanciare all'attacco di un nemico più forte può essere un'ottima idea, poiché i Goblin, essendo fondamentalmente decorabati, non si spaventano facilmente.



SALAMANDRA

Dato che molti dungeon sono costruiti in mezzo a fiumi di lava, questi rettili hanno nel tempo sviluppato una forte adattabilità al calore, tanto che sono gli unici a poter camminare ovunque senza subire danni. Questo li rende molto utili per raggiungere particolari stanze od oggetti e per portare a termine compiti specifici. La loro abilità bellica è discreta, anche se tendono a tornare nella propria tana per dormire un po' spesso.



STREGONE

Una volta costruita la libreria, cominceranno a giungere stregoni attraverso il portale. Oltre a essere utilissimi in battaglia hanno il non disprezzabile compito di studiare i tomi incantati per procurarvi nuovi incantesimi, quindi ogni dungeon costruito ad arte dovrebbe contenerne un buon numero. A parte questo, fanno molto folklore con le loro palle di fuoco e tendono a darsela a gambe di fronte a giganti e compagnia bella.



LADRO

Nel gioco è chiamato "Furfante", ma io preferisco indicarlo con l'appellativo classico datogli da ogni GdR che si rispetti (altrimenti prima o poi ci troveremo orde di "bricconcelli" o "scostumati" che invadono i dungeon...). Se volete penetrare in una stanza non visti e magari cercare di uccidere un guardiano di sorpresa, il ladro è quello che fa per voi. Cercate di tenerli lontani dalla sala del Tesoro o potreste avere brutte sorprese.



DEMONO BILIOSO

Capisco che la traduzione del nome di costui possa sembrare un po' ridicola, ma non sono stato capace di trovare un sostantivo più adeguato. I demoni sanno fare molto bene due cose: combattere e mangiare. Quando non sono impegnati a stordire nemici con i propri gas, potete trovarli sicuramente nel pollaio, intenti a ingurgitare poveri pulcini come se fossero pizzette. Hanno un odio naturale per scheletri e giganti, ma in fondo nessuno vuole molto bene a questi zozzoni.



VAMPIRO

Possedere un cimitero può rivelarsi un'ottima idea, poiché solo così è possibile controllare i Signori dei Non Morti. I vampiri possono essere uccisi solamente dai monaci per poi reincarnarsi nel cimitero, pena la perdita di un livello di esperienza. Se quando un vampiro viene ucciso il cimitero non è in vostro possesso o il tapino è di primo livello, allora potete anche salutarlo con l'altra mano.



LUCCIOLA

Le lucciole attireranno gli incauti con profferta amorose... ehm, forse ho sbagliato qualcosa. Ricominciamo: le lucciole sono ottimi esploratori, poiché possono muoversi velocemente, silenziosamente e senza essere limitate dalla presenza di acqua, lava o trappole. Naturalmente in combattimento sono scandalosamente deboli e devono essere utilizzate solamente come guardie o sentinelle.



TROLL

Senza questi grossi mostri verdi e pustolosi non potremmo disporre di trappole, porte d'acciaio e manufatti di vario tipo, va da sé quindi che l'ambiente ideale per costoro è il laboratorio. In particolare, è una buona idea difendere i propri confini con numerosi cannoni, che possono essere costruiti in fretta e sono molto efficaci contro i nemici più lenti. In combattimento, il troll fa buon uso della sua stazza per bloccare l'onda d'urto dell'attacco nemico.



CAVALIERI OSCURI

I cavalieri mi sono sempre stati un po' antipatici, poiché sono solitamente boriosi e pieni di sé, pur sapendo solamente utilizzare armi in combattimento ed essendo totalmente inetti in qualunque altro campo. Coloro i quali sono passati al lato oscuro (il lato oscuro è più forte? No, rapido... rapido. Adesso mangiare! Ndyda) non fanno eccezione e passano il proprio tempo ad affilare le armi in prospettiva dello scontro con qualche altro pallone gonfiato.



ANGELI NERI

Ecco qualcuno che non vorrei incontrare di notte in una strada buia... se non altro perché vola, è dotato di forza sovraumana e può evocare orde di scheletri con un solo cenno della mano. Esseri di estrazione divina caduti in disgrazia, gli Angeli neri sono i vostri più potenti servitori e potranno tenere a bada interi eserciti senza nemmeno sporcarsi le mani, grazie a un sapiente utilizzo della carne da macello che possono richiamare dagli Inferi.



ELFO OSCURO

Non poteva mancare uno dei personaggi preferiti di molti giocatori di ruolo, membro di una razza di elfi rinnegati che hanno scelto di vivere nella profondità della terra piuttosto che nelle foreste avite. Abilissimi con l'arco e la balestra, questi simpaticoni rifuggono dal combattimento corpo a corpo e odiano in particolare i propri fratelli schierati dalla parte del bene e, come da tradizione fantasy, i nani.



SCHIELETRO

Una volta costruita la prigione, potrete avere la soddisfazione di riempirla di nemici, per poi vederli trasformare in scheletri che obbediranno a ogni vostro volere. Il maggior punto di forza di costoro è l'assoluta indifferenza alla paura, che li spinge ad attaccare anche trappole protette da incantesimi terribili e nemici molto più potenti di loro. Hanno un solo difetto: tendono a frantumarsi piuttosto facilmente...



DEMONO CORNUTO

Poverino... se è cornuto mica è colpa sua! E poi se fossi in voi non glielo andrei a dire in faccia, visto che la sua falce è capace di distruggere tutto ciò che tocca e i suoi passi lasciano tracce infuocate. Non c'è porta o difesa naturale che possa fermarlo e solo i Re più potenti hanno il coraggio di affrontarlo. Può essere richiamato solo nei livelli più avanzati, mediante l'utilizzo di uno speciale incantesimo.



Non abbiate paura di prendere uno stregone per la collottola: in effetti, è l'unico modo per spostarlo di qua e di là costringendolo a obbedire ai vostri ordini.

paura e con un bagaglio di buoni sentimenti e retorica capace di provocare movimenti peristaltici anche in un missionario. E' ora di dire basta, signori miei, a quest'insopportabile dittatura che ci schiaccia e ci costringe a comportarci da perfetti beoti, facendoci affrontare situazioni improponibili per servire una non meglio precisata causa, quando in cuor nostro sappiamo che sarebbe molto più gratificante abbandonarsi all'occasionale scorreria e a qualche sana bisbetica in compagnia di giovani donne discinte all'interno di riscaldate taverne... altro che antri di draghi umidi e malsani! Dopo tutti questi anni passati a salvare questi cosiddetti "Eroi" è impossibile non sviluppare un sentimento d'odio nei loro confronti, il che rende indispensabile la presenza di qualche fattore catartico che ci aiuti a scaricare la nostra aggressività nei loro confronti per scongiurare una disaffezione nei confronti del mezzo videoludico. E qui ci vengono in aiuto i programmatori della Bullfrog, software house che, benché orfana di Peter Molineux, continua a proporsi come caposaldo dell'intrattenimento interattivo, sfornando un paio di grandi giochi all'anno e stabilendo alcuni dei "brand" più forti in circolazione. Dopo il successo mondiale del primo Dungeon Keeper, poteva mancare un seguito che correggesse i difetti del predecessore e rinnovasse la sfida agli aspiranti Signori del Male? Assolutamente no, come si evince dal fatto che voi state leggendo questo articolo invece di trovarvi di fronte a delle pagine vuote e che lo sto scrivendo dopo una lunghissima sessione di gioco che ha visto alternarsi momenti di incredibile esaltazione ad altri di palese sconforto, oltre a un simpatico intermezzo in cui, complice una mia incauta

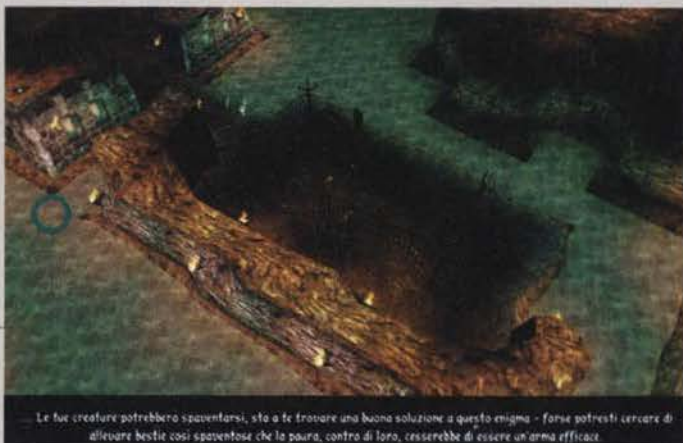


Il nostro prode Max ha messo lo zampino anche qui, costringendo i programmatori della Bullfrog a inserire un casinò, che potrà essere fonte di felicità per i vostri mostri o di guadagni per voi.

operazione di aggiornamento hardware effettuata al volo, il mio fedele computer si è rifiutato di eseguire anche il più semplice dei miei ordini, per rientrare nei ranghi dopo un calvario durato alcune ore. Mentre scrivo la situazione si è temporaneamente normalizzata, anche se dopo la consegna di quest'articolo mi aspetta senza dubbio un divertente pomeriggio costellato di formattazioni, installazioni e altre operazioni che



La sala del tesoro è ambitissima dagli invasori, che però stanno prendendo sonore mazzette, tanto che uno dei miei folletti sta trascinando via un cadavere per farlo trasformare in scheletro.



Le tue creature potrebbero spaventarsi, sta a te trovare una buona soluzione a questo enigma - forse potresti cercare di allevare bestie così spaventose che le paura, contro di loro, cesserebbe di essere un'arma efficace.

No, cioè... io non ho fatto nulla, lasciatemi andare... in prigione non ci voglio finire, non avete prove...
AIUTO!

sicuramente sono familiari a tutti voi, ma non è il caso di disperare, anche perché prima attraverserò questo travaglio, prima potrò tornare a giocare a Dungeon Keeper 2. Parliamo dunque di questo gioco, atteso con impazienza dai fan del primo capitolo e portatore di un'eredità che sarebbe veramente un peccato sprecare. Una volta installato il programma, mi sono trovato di fronte a una presentazione veramente esilarante e di qualità altissima, tanto che ho deciso di guardarla un paio di volte prima di indossare i panni del cattivissimo protagonista del gioco. Il ruolo che stavolta è stato scelto per me è infatti quello del potente dominatore dei sotterranei, un essere malvagio che regna su fogne, putridi budelli e labirinti dimenticati, ma che desidera ardentemente di sottomettere anche i reami posti in superficie. Per riuscire in quest'impresa

occorre però sconfiggere un Re facendo a pezzi nel frattempo i suoi lacchè e gli eserciti da loro comandati, operazione non molto semplice, tanto da richiedere un'alleanza improvvisata con il Cornuto Mietitore (che ci volete fare... quando uno è impegnato a diffondere il verbo del Male non può avere molto tempo per controllare cosa sta facendo sua moglie...), un demone mangiatore



I polli sono uno dei temi fissi di Dungeon Keeper. Spesso nel mezzo di una battaglia i vostri demoni si distrarranno per mangiarne uno e potrete vedere piume che volano per tutto lo schermo.

Queste sono scene che vorremmo vedere più spesso che fanno bene alla salute: il signore di questa terra si sta abbrustolendo grazie ai miei possenti incantesimi.



I polli sono uno dei temi fissi di Dungeon Keeper. Spesso nel mezzo di una battaglia i vostri demoni si distrarranno per mangiarne uno e potrete vedere piume che volano per tutto lo schermo.

di anime. Queste sono le allegre premesse di DK2, in seguito alle quali mi sono ritrovato in mezzo a un puzzolente dungeon con un pugno di folletti dall'intelletto comparabile a quello di un anellide alle mie dipendenze, con l'obiettivo di sconfiggere in rapida successione nobili di vario lignaggio per giungere alla fine allo scontro finale con il summenzionato sovrano.

Fortunatamente i primi livelli sono stati realizzati sotto forma di tutorial, permettendomi di apprendere per gradi tutto quello che mi serve per la bisogna e di trasmettere a voi la conoscenza tramite questo articolo.

Innanzitutto, converrete con me che l'unico modo per contrapporsi a nemici si possenti è la creazione di un esercito altrettanto incattivito, che possa avere la meglio sugli avversari con la forza delle armi e sia in grado di rifornirvi di Mana, potere magico che si accumula attraverso il numero e la devozione dei fedeli. Per fare questo l'unico metodo a disposizione è l'utilizzo di un portale, attraverso cui le creature della notte possono giungere richiamate da opportune esche, ovvero denaro contante e strutture acconce. Mentre il primo elemento non ha bisogno di spiegazioni (un mercenario è un mercenario in qualunque situazione e si metterà al servizio solo di padroni munifici e provvisti di grano), il secondo è forse meno intuitivo, ma perfettamente logico: ogni creatura ha differenti bisogni e attraverserà il portale solo se questi possono essere soddisfatti completamente. Per esempio, i maghi si arruoleranno quando potranno disporre di una libreria contenente testi magici, mentre i troll non risponderanno al richiamo della guerra se non avranno accesso a un laboratorio dove poter costruire ingegnosi marchingegni. Ovviamente, costruire tali strutture costa soldi, quindi quel che dovrete fare è utilizzare i simpatici folletti



per scavare nei recessi della roccia fino a scoprire ricchi filoni d'oro, molto utili anche per pagare gli esosi mercenari, per poi costruire stanze sufficientemente grandi per accogliere un numero sufficiente di creature e adibirle all'utilizzo desiderato. Solitamente all'inizio del livello vi troverete dunque con un monolocale contenente il cuore del dungeon, una struttura che, se conquistata dal nemico, causerà la vostra sconfitta immediata. Il vostro primo compito dovrà essere il recuperare una certa somma di denaro attraverso lo sfruttamento delle risorse naturali, per poi aprire una strada tra i vostri possedimenti e un portale magico che permetta alle creature di raggiungervi, dopo che avrete costruito perlomeno le stanze indispensabili, ovvero i dormitori e i pollai, unica fonte di cibo all'interno del dungeon. A

Se cercate la parola "casino" sul vocabolario, probabilmente ci trovate questa foto. Per fortuna che sono in schiacciante superiorità numerica!





questo punto vi converrà attirare alcuni stregoni, poiché costoro, oltre a disporre di incantesimi molto utili in battaglia, cominceranno a rimuginare su antichi testi magici finché non scopriranno sortilegi che potranno essere utilizzati direttamente da voi, consentendovi di creare folletti dal nulla, colpire i nemici con fulmini divini o edificare ponti istantaneamente. A questo punto avrete capito che Dungeon Keeper 2 fa propria la struttura del primo episodio arricchendola e introducendo una scelta molto più ampia per quel che riguarda creature, ambienti, sortilegi e nemici. Come definire il genere in cui questo prodotto della Bullfrog si va a collocare? Probabilmente è possibile avvicinarsi al vero con un buon margine di approssimazione prendendo per buona la denominazione "Simulazione di divinità con elementi di strategia in tempo reale e di sparatutto tridimensionale", visto che esiste anche la possibilità di possedere uno dei propri servitori con un incantesimo ad hoc e di andarsene in giro per il paesaggio di gioco guardando attraverso i suoi occhi. Più che per combattere, ciò risulta utile per radunare piccoli gruppi di mostri e condurli in missioni particolari, dato che non è possibile selezionare gli esseri alle proprie dipendenze utilizzando il

mouse quando è attivata la visuale strategica. Questo particolare, che potrebbe sembrare quantomeno bizzarro, si accorda con la filosofia del gioco: più che radunare un esercito indurito e condurlo a colpi di mouse contro i nemici, dovrà essere vostra cura costruire un dungeon a prova di bomba, dotarlo di tutti i comfort, far sì che giungano diverse creature attraverso il portale e poi compiere una missione specifica che indurrà il capo dei nemici a uscire dalla propria fortezza e ad addentrarsi nel vostro regno cercando di conquistarlo, mentre il vostro compito sarà ovviamente quello di difendere i possedimenti conquistati e fare fuori il boss avversario. Così di volta in volta dovrete esaurire tutti i filoni d'oro per provocare l'ira di un principe particolarmente taccagno o disattivare un portale protetto da un incantesimo di paura per mezzo di uno scheletro, l'unico essere non soggetto a tale sentimento, essendovi accertati in precedenza del corretto posizionamento delle vostre forze attraverso la creazione di posti di guardia e la corretta disposizione delle stanze più frequentate dai vari mostri, senza contare che, come extrema ratio,

Una bella scena sadomaso non ve la potete proprio risparmiare... notate che in prossimità del cursore qualche pixelm ha deciso di prendersi una vacanza...

Se lasciate in galera nemici già tramutati in scheletri e altri ancora in carne e ossa, dovrete aspettarvi qualche brutta sorpresa, ovvero una rissa di dimensioni inaudite.



avrete sempre la possibilità di acchiappare i vostri servitori per il colletto trasportandoli in un punto a piacere o prenderli a schiaffi per sollecitarli a combattere con più fervore. E non pensate che tutto ciò sia una "passeggiata de salute", perché sulla vostra strada non troverete solamente Eroi e Paladini del Bene, ma anche altri Guardiani come voi che hanno avuto la vostra stessa idea, hanno deciso di lanciarsi all'attacco dei regni di superficie e non esiteranno a mettervi i bastoni tra le ruote se vi troveranno sulla loro strada. La vostra unica arma in più rispetto ai rivali risiede nel patto scellerato stipulato con il Cornuto Mietitore, essere potentissimo che potrà essere evocato solo dopo aver raccolto alcuni oggetti nascosti nelle viscere della terra e che sarà in

grado di tenere testa a intere armate, anche se a volte avrà la preoccupante tendenza a distarsi per ingurgitare qualche pollo talmente sfortunato da attraversare il cammino di questo concentrato vivente di malvagità. Detto questo, non mi resta che cianciare per qualche riga riguardo alle modalità di gioco disponibili: esse sono presenti in numero di tre e comprendono la campagna, il multiplayer in rete locale o via modem e alcuni scenari che potrete personalizzare senza limiti di risorse e di tempo creando il dungeon dei vostri sogni. Con questo è tutto, ora vi devo proprio lasciare, anche perché il Cornuto Mietitore ha capito perché gli sono spuntati quei due enormi bozzi in testa e mi sta cercando...

Giordano "GBC" Contestabile



"Anche gli scheletri si allenano", puntata 1824: Jack ha deciso di dichiarare il suo amore per il folletto John, ma qualcuno si oppone a quest'unione... riusciranno i nostri non-morti a coronare il loro sogno?

PC



Quando devo scrivere la valutazione di un videogioco mi pongo in rapida successione due domande assolutamente fondamentali per poter formulare un giudizio

assennato. La prima è "Questo gioco ha qualche difetto?", e non si può dire che Dungeon Keeper 2 passi totalmente indenne attraverso le forche caudine di questo quesito, principalmente a causa di un motore grafico non brillante (in special modo per quel che riguarda la modalità in prima persona, dove scatta implacabile il paragone con gli sparatutto tridimensionali di ultima generazione) e di un concept che concede poca libertà al giocatore, costringendolo spesso a seguire il filo degli avvenimenti passivamente e a mettere in atto contromisure obbligate per non essere schiacciato dalle forze del male. Ma per fortuna la seconda domanda è "Questo gioco è divertente e riuscirà a tenervi incollati al PC per lungo tempo?", a cui non posso altro che

rispondere "Sì!" a caratteri cubitali. L'interfaccia è stata infatti perfezionata dal primo DK e ora è facilissimo gestire le proprie orde, senza contare che la grandissima varietà di magie, mostri e obiettivi rende ogni missione diversa dall'altra, senza contare il fatto che il livello di difficoltà è così ben calibrato che probabilmente non vi troverete mai a un punto morto, ma arrangerete costantemente, dopo aver superato le prime missioni d'allenamento, per sconfiggere le forze del Bene. L'aspetto grafico passa il test a pieni voti per quel che riguarda le visuali strategiche, mentre le sezioni in prima persona non sono altrettanto brillanti, ma occorre dire che queste costituiscono una piccola parte del gioco e certamente non il perno su cui si basa la produzione. Infine, il sonoro è a dir poco eccezionale e anche la presentazione non mancherà di lasciarvi a bocca aperta. E a parte tutto ciò, volete mettere che soddisfazione poter impersonare per una volta i cattivi?

HARDWARE

Dungeon Keeper 2 è un prodotto che si lascia giocare, non nel senso che non tenta di mordervi la mano se muovete il cursore del mouse sullo schermo, ma poiché le sue richieste in termini di hardware non sono eccessive, se si considera qual'è oggi il standard di mercato. Un Pentium 166 MMX con 16 MB di RAM è infatti il minimo indispensabile, mentre un PII 266 con 32 MB di simpatica memoria è fortemente raccomandato per godersi ogni sfumatura con una velocità accettabile. Se proprio volete fare i gradassi, installate DK2 su di un Pentium II 400 con scheda acceleratrice e 64 MB di RAM e... chi vi ferma più?

Presentazione

Grafica

Sonoro

Giocabilità

Longevità

TOTALE • TOTALE

92

TOTALE • TOTALE



C'era un tempo in cui i joystick avevano un solo pulsante...



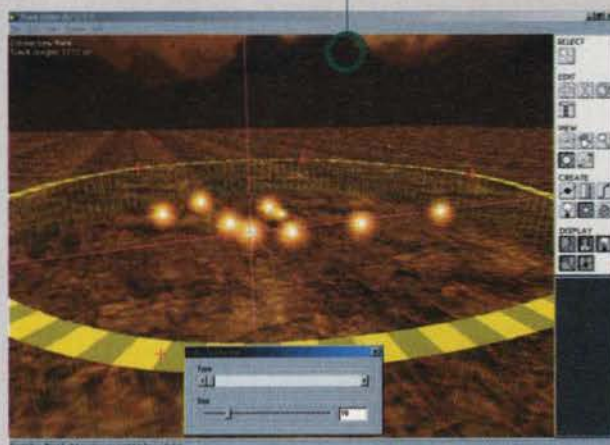
L'ambientazione del circuito "City" ricorda molto lo stile Blade Runner...

Il Track Editor incluso nel gioco. Potete anche modificare le piste già presenti e scaricare da Internet i nuovi tracciati.

Certi giochi avrebbero bisogno di due tastiere, tanti sono i comandi che utilizzano; altri, invece, sono quasi minimalisti nella loro semplicità. E' il caso di questo T.T.T. (come, amichevolmente, lo chiameremo), che nello stile più puro dei giochi di guida classici, si controlla con le frecce cursore e fa uso di soli due tasti aggiuntivi (eccettuati i quattro necessari a selezionare la visuale di gioco). Va bene che un gioco di guida, a conti fatti, non può essere tanto più complicato di

così, ma T.T.T. è veramente elementare, tanto che non offre nemmeno il fastidio del cambio manuale: i due tasti supplementari servono, infatti, per la "Nitro" (una specie di turbo) e per curvare più stretto, un po' alla maniera di

Le ambientazioni sono piuttosto varie, anche se alcune piste sembrano aver beneficiato di uno sviluppo molto più approfondito rispetto ad altre.



Gli effetti di luce e il lens-flare sono usati senza ritegno, e a dire il vero, con una certa efficacia.



tracciati, e non si tratta certo di un'ipotesi disdicevole visto che sono soltanto otto quelli disponibili; tre sono utilizzabili immediatamente, mentre per gli altri cinque occorre farsi valere in pista e vincere a ripetizione sbloccando i circuiti nascosti. Le macchine sono quattro (più una segreta), suddivise a seconda della potenza e della manovrabilità. Non ci è dato di sapere se esista una trama dietro al gioco, ma d'altronde non serve: in otto tracciati dall'ambientazione post-moderna/post-industriale, fino a quattro concorrenti si danno battaglia per vincere. Le nicchie modalità di gioco disponibili sono l'Arcade e la Corsa a Tempo, sicché non è presente neppure uno straccio di Campionato. I circuiti seguono un tema di base (Città, Egitto, Mare, ecc.) e sono ricchi di effetti speciali, tutti generalmente apprezzabili dal punto di vista estetico; i tracciati veri e propri

sono al di fuori di ogni realtà e comprendono saliscendi, salti e curve che sfidano le leggi della fisica. L'engine è senza dubbio buono, anche se in determinati casi si evidenzia un certo bad clipping, specie negli scenari più aperti. La strada sconfinava direttamente nel vuoto, quindi è opportuno cercare di rimanere in pista per evitare di perdere tempo e soprattutto vedere la vostra macchina che esplode mentre precipita di sotto; questo fattore è l'unico ostacolo verso la

Automan. La semplicità dei comandi si riflette anche sul resto del gioco: installate, caricate e partite, bisogna solo andare più veloci degli altri. La Carts Entertainment ha sviluppato questo titolo utilizzando un engine esterno, il Twilight 3DGE, che si può acquistare su licenza per elaborare progetti in proprio. La maggior parte del lavoro di programmazione è quindi stato concentrato sulle texture e sul track editor, che è incluso sul CD esattamente nella forma originale. In pratica, gli utenti più esperti potranno utilizzarlo per creare i loro

Questa macchina sembra presa di peso da Pod della Ubi Soft, che è stato senza dubbio fonte d'ispirazione per l'intero gioco.



QUASI QUASI ME LE COMPRO

Le macchine inizialmente disponibili sono quattro, cui se ne aggiunge una segreta. La differenza fondamentale fra i vari modelli riguarda la velocità e in misura minore il grip sulla strada.



NOME: Something
LIVELLO: Principiante
VELOCITÀ: 240 km/h
ACCELERAZIONE: 2.4Gs

NOTE: Controllo semplificato e velocità non irresistibile rendono questo modello adatto alle prime partite.



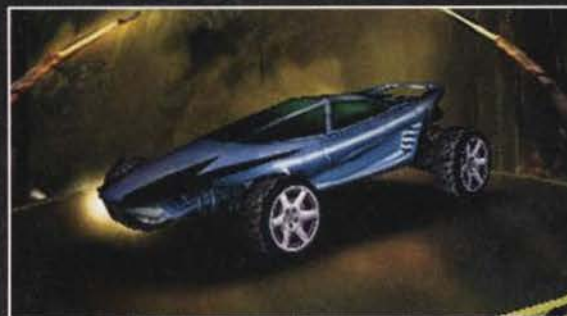
NOME: Trainwheelah
LIVELLO: Intermedio
VELOCITÀ: 264 km/h

ACCELERAZIONE: 2.0Gs
NOTE: Più rapida, ma ancora discretamente agile sui salti.



NOME: Sharptu Nah
LIVELLO: Avanzato
VELOCITÀ: 288 km/h
ACCELERAZIONE: 1.6Gs

NOTE: Molto veloce e dotata di grip, mostra una certa tendenza a scomporsi in fase di atterraggio.



NOME: Mentah
LIVELLO: Esperto
VELOCITÀ: 312 km/h
ACCELERAZIONE: 1.3Gs

NOTE: Un disastro sui salti, ma capace di bruciare la concorrenza sul fronte delle prestazioni.



Un bel giro a testa in giù! Se non sbaglia era dai tempi di *Hard Drivin'* della Atari che non si vedeva qualcosa del genere in un gioco di guida.



Il livello egizio, con un luminoso Occhio di Ra in primo piano.

vittoria e rappresenta in toto il quoziente di difficoltà del gioco. Data l'impostazione 100% arcade, infatti, l'urto con gli avversari non fa altro che generare qualche frammento di carrozzeria che svolazza per lo schermo; i piloti controllati dalla CPU, inoltre, possono essere al massimo tre e viaggiano spesso in gruppo, cosa che rende piuttosto semplice vincere quando non si commettono errori particolarmente gravi. Per arrivare primi bisogna comunque gestire oculatamente la Nitro, che ogni vettura possiede in quantità limitata; una barra blu sotto il contagiri vi informa sulla quantità di effetto-turbo residua. La spinta che ne si riceve è cruciale per superare gli altri, specie se si guida una vettura lenta, e quando si riparte dopo essere usciti di

pista. Non c'è molto altro da dire su questo gioco, che non ha certo la profondità di un Pod o di un Motorhead, giusto per citare due dei titoli a cui, più o meno dichiaratamente, si ispira. Traiamo quindi le nostre conclusioni.

Jacopo Prisco

PC

Thrust, Twist'n'Turn non ha particolari difetti, eccezion fatta forse per una limitata tendenza al bad clipping; piuttosto, non ha particolari pregi. E' divertente e veloce e il design delle (poche) piste presenti è sicuramente fantasioso. La prima ora di gioco scorre via, mentre si apprezzano i tocchi grafici e si prende la mano con la guida: già, perché al fine di non ridicolizzare la longevità del gioco, i programmatori hanno scelto di tenere "aperte" le piste, che essendo sospese nel vuoto e prive di guard-rail portano spesso il vostro veicolo a cadere di sotto. Date le alte velocità che si raggiungono, le cadute si sprecano, e questo, quantomeno, rende necessario ripetere spesso le

gare per vincere e conquistare così tutte le piste nascoste. Per il giocatore medio si tratta, tuttavia, di un'operazione non eccessivamente complicata, che lascia poi T.T.T. ridotto all'appetibilità che può avere, che so, una risma di fogli di carta. Semplicemente, non c'è abbastanza carne al fuoco perché il gioco valga la candela (wow, due luoghi comuni in una sola frase). Venduto a prezzo pieno, insomma, T.T.T. non vale quello che costa, a meno che non vi divertiate a creare nuove piste con l'editor incluso, che essendo un tool semi-professionale sarà però utilizzabile soltanto da chi possiede la pazienza di imparare a usarlo.

HARDWARE

La richiesta minima è un P166 con 32MB di RAM e scheda compatibile DirectX. Il processore raccomandato è invece un P2/300, con 64MB di memoria e scheda accelerata. E' presente il supporto nativo per tutte le schede Voodoo, ma in alternativa si ottengono buoni risultati con qualsiasi scheda Direct3D recente. Il controllo è così elementare che può bastarvi anche la tastiera.

Presentazione

Grafica

Sonoro

Giocabilità

Longevità

TOTALE • TOTALE • TOTALE
82
TOTALE • TOTALE • TOTALE



KIENZLE
dal 1822



Evolution
cronografo a quarzo,
impermeabile
10 atm./100 metri,
Lire 348.000



Montecarlo
cronografo a quarzo,
impermeabile
10 atm./100 metri,
Lire 298.000



The Deepest
movimento a quarzo
cassa e bracciale in titanio,
impermeabile
900 atm./9000 metri,
Lire 698.000

L'orologio campione
mondiale di profondità



Scirocco
movimento a quarzo,
impermeabile
10 atm./100 metri
Lire 98.000



2 ANNI
DI
GARANZIA

Per ogni ora del giorno,
in ogni momento della vita.

KIENZLE FULL



Montecarlo
cronografo a quarzo,
cassa e bracciale in titanio
Impermeabile
10 atm./100 metri
Lire 398.000

Start
movimento analogico digitale,
con doppio orario dual time,
cassa in metallo, con sveglia,
segnale orario, datario, cronografo
1/100 sec., Impermeabile
10 atm./100 metri,
Lire 158.000



Metropolitan
cronografo a quarzo,
impermeabile 3 atm./30 metri
Lire 148.000



KIENZLE
Orologi
a tempo pieno.

2 ANNI
DI
GARANZIA

SIOK,
Società Italiana Orologi Kienzle
20146 Milano Via Washington, 59
Tel. 02/4670111 Fax 02/46701159
e-mail: kienzle@mclink.it
www.kienzle.it

Richiedere il nome
dei concessionari Kienzle
al Tel. 02/46701136



HEAVY GEAR II



La Trilogia dei Mech trova un nuovo padrone...

Siamo alla resa dei conti: il terzo gioco di "robottoni" nel giro di tre mesi conclude il momento caldo di questo genere e mette sul piatto tutti i contendenti alla palma del migliore. Breve riassunto delle puntate precedenti: primo sul traguardo è stato StarSiege (ovvero EarthSiege 3, della Dynamix), recensito due mesi fa e valutato con un 89; secondo in termini di tempo è arrivato MechWarrior 3, targato MicroProse e ossequiato da un bel 94. Adesso è il turno della Activision, ormai da anni orfana della licenza BattleTech, dopo aver creato un filone di titoli leggendari, e qui al suo secondo appuntamento con l'universo di Heavy Gear, ispirato all'RPG omonimo della Dream Pod 9.



Pioggia, colori pallidi e cieli oscurati da fitte nubi: Dark Side rende al meglio in queste ambientazioni cupe.

UN MOTORE PER TUTTI I SEQUEL

Con Heavy Gear 2 debutta Dark Side, il nome del nuovo engine su cui si basa questo gioco. E' chiamato così perché pare sia in grado di esaltare il lato oscuro dei designer che lo utilizzano e a onor del vero il gioco è effettivamente caratterizzato da una vena inquietante, da colori cupi, da ambientazioni desolate e spesso avvolte nella pioggia. Il primo Heavy Gear utilizzava un motore

Le tracce lasciate dai missili sono spettacolari; l'HUD è abbastanza funzionale, anche se non eccessivamente fantasioso dal punto di vista del design.

già collaudato, all'epoca, con titoli come InterState '76 e MechWarrior 2, ma per questo seguito ne è stato progettato uno completamente nuovo: Dark Side diventa così il nuovo engine poligonale "3D only" di Activision e sarà alla base anche di future uscite come BattleZone 2, Dark Reign 2 e InterState '82. In questa sua prima incarnazione mostra già tutte le sue qualità: dal punto di vista estetico Heavy Gear 2 non è neppure paragonabile con l'originale, a meno di scendere nell'insulto. La realizzazione dei terreni e del cielo è quasi artistica, e ogni tipo di veicolo o costruzione



Sotto un cielo stellato, i nostri Gear avanzano in formazione. La telecamera esterna è praticamente inutilizzabile durante i combattimenti, ma risulta comoda durante la marcia.

Non è affatto divertente, ma se restate a corto di munizioni potete cercare il riscatto con una spada sonica come questa: a contatto con le lamiere emette vibrazioni capaci di lacerare anche la più spessa corazza. Se no, rimangono i pugni...

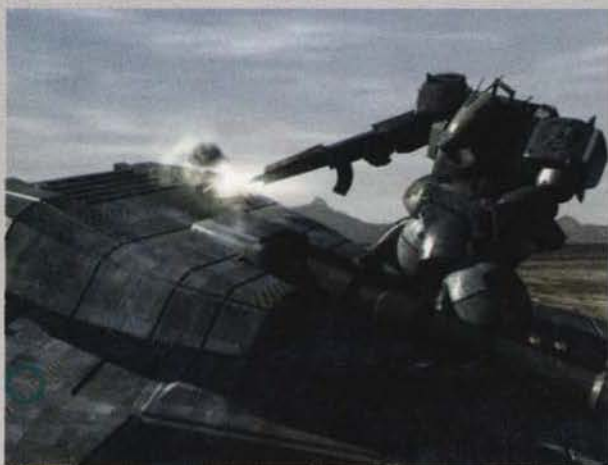


risulta convincente: le ombre sono tra le più realistiche mai viste in un videogioco, così come gli effetti di fumo, polvere e nebbia. Qualche perplessità rimane in merito al livello di dettaglio dei Gears (specie dopo aver visto quello che si può fare con MechWarrior 3), sebbene i loro movimenti e le loro proporzioni siano anch'esse sensibilmente migliorate rispetto all'originale.

NON CHIAMATELI MECH

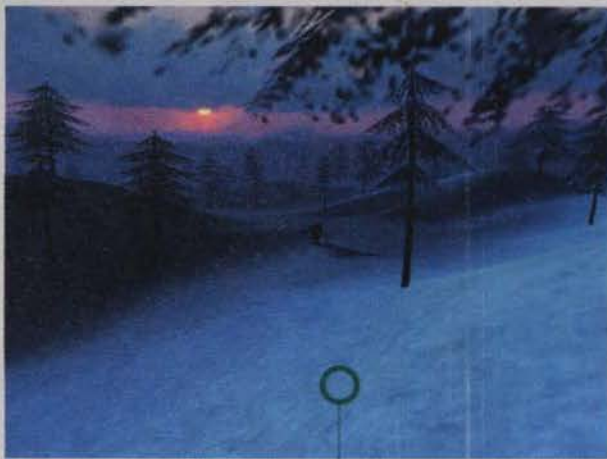
Così come StarSiege ha i suoi HERCs e MechWarrior i Mechs, Heavy Gear offre, appunto, dei Gears. Il nome non è scelto a caso, perché il concetto di 'armatura pesante' ben si applica a questi mezzi, non paragonabili ai

giganteschi Mech, alti quanto una palazzina: i Gear, al massimo, raggiungono i 5,2 metri di altezza, mentre i più piccoli non toccano i 4 metri. Questa differenza, già sensibile ai tempi dell'originale, rende la natura dei due titoli profondamente dissimile: i Mech sono mostri metallici lenti e devastanti, capaci di sostenere immense punizioni, mentre i Gear sono agili estensioni meccaniche del corpo, ben più flessibili ma anche molto più fragili. Questa distinzione di massima differenza così radicalmente il 'gameplay' dei due giochi che, secondo qualcuno, MechWarrior 3 e Heavy Gear 2 non possono essere messi sullo stesso piano per una sfida diretta.



Le sequenze FMV non sono invadenti, e sono realizzate con la consueta qualità cui la Activision ci ha abituati; molto emozionante quella introduttiva.

Effettivamente c'è uno scarto sensibile, a livello strategico, tra i due titoli: se provate a giocare a Heavy Gear 2 con le tecniche di MechWarrior, siete fritti prima che cambi il vento. La maggiore mobilità dei Gears e la loro struttura sembra particolarmente incline a renderli "piazzabili" in uno shooter 3D: non solo sono agili e veloci, ma imbracciano fucili e, se il caso lo richiede, possono persino usare spade o vibrare fendenti a "mani" nude. Il sistema di controllo



Le sequenze cinematiche che introducono ogni missione precedono l'azione vera e propria e spesso volte offrono immagini di questa bellezza.



La mappa tattica, uno degli aspetti strategici meglio riusciti del gioco. Ricorda quella di Wing Commander, ed è comodissima e molto intuitiva per guidare e istruire i vostri compagni.

I Gear, quando subiscono impatti molto violenti, finiscono a terra; non si rialzano automaticamente, e in certi casi conviene persino "fare il morto" e restare giù.



ideale, inoltre, è quello classico degli FPS ("First Person Shooter"), l'accoppiata mouse+ tastiera, laddove Mech 3 rendeva meglio con un joystick analogico zeppo di tasti. Le dimensioni ridotte consentono poi a questi mezzi di inginocchiarsi, accucciarsi, strisciare e saltare. Non fatevi ingannare, però: Heavy Gear 2 è il più strategico di tutti i giochi di questo tipo sin qui usciti. La sua complessità è quasi scoraggiante all'inizio e la dotazione di comandi è sterminata: fortuna che all'interno della scatola è incluso un preziosissimo cartoncino riassuntivo di tutti i comandi. Data la fragilità dei Gears, quasi mai si arriva allo scontro faccia a faccia, e anzi è spesso preferibile giocare

visuale strategica (realizzata a regola d'arte), e in cui la parola d'ordine è una sola: Stealth. Restare invisibili agli avversari è cruciale per vincere e il giocatore esperto non fatica a riconoscere nella sua invisibilità al nemico la strada più rapida verso la gloria; anche per questo, i Gears sono equipaggiati con una vasta schiera di misuratori e sensori in grado di ridurre le emissioni di calore e di onde magnetiche, per beffare i radar nemici.

MISURATE LA VOSTRA POTENZA

L'Universo di Heavy Gear è collocato nel 62esimo secolo. Il gioco di ruolo da tavolo da cui è tratto il videogame è naturalmente ispirato al più famoso BattleTech,



L'intelligenza artificiale dei nemici è più che soddisfacente, mentre non deludono neppure i compagni, che hanno soltanto qualche occasionale incertezza nel seguire i vostri passi attraverso i terreni più accidentati.

d'astuzia e stare lontano dai pericoli. In Heavy Gear 2 la chiave di volta è sapere quando conviene evitare uno scontro e studiare un piano strategico che riduca al minimo il rischio di venire colpiti. Ciò determina una condotta di gioco ben lontana da quella offerta da MicroProse, in cui gli scontri fra le lamiere sono il pane quotidiano, e le amucchiate di Mechs si verificano ugualmente spesso. La Activision propone un gameplay più sottile, in cui si fa grande uso della

ma ha conquistato una propria nicchia e si è delineato una personalità autonoma. Secondo la storia, l'umanità è dappertutto e ha colonizzato sistemi e pianeti: su uno di questi, Terra Nova, si svolgeva il primo capitolo della serie. I Gear nacquero come mezzi per la costruzione di edifici ed erano messi a disposizione della colonia residente sul pianeta; essa, tuttavia, finì presto col detestare la madre patria Terrestre, cacciando ogni emissario proveniente dal pianeta d'origine. Le cose non erano tranquille neanche all'interno della colonia stessa, tuttavia, e infatti questa si divise in due fazioni perennemente in guerra, e gli stessi Gear si trasformarono così in mezzi da battaglia. La trama del gioco però spezza questo conflitto: i Terrestri sono tornati all'attacco e le due frange della colonia sono così costrette a stringere un'alleanza per fronteggiare il nemico comune. Il giocatore prende il ruolo di un pilota del battaglione Black Talon, e la sua prima missione si svolge sul pianeta Caprice. Tutto ciò riguarda la modalità di gioco Campaign, il piatto forte, che consta di circa 30 missioni. Data la flessibilità di Dark Side, esse si svolgono su una gran varietà di terreni, e persino nello spazio; l'engine riesce a gestire con disinvoltura sia ampie aree all'aperto che stretti cunicoli, e

GALEOTTI FURONO I 24-BIT!

Se il vostro desktop è impostato alla profondità di colore di 24-bit, avrete dei problemi a sostenere dal gioco una risoluzione diversa dai 640x480x16. Si tratta di un bug (a dire il vero l'unico che mi è capitato di riscontrare) fastidioso, anche perché difficilmente individuabile. Prima di lanciare Heavy Gear 2, quindi, settate il desktop a 16 o 32-bit, e potrete così avere tutte le risoluzioni supportate dalla vostra scheda grafica. Ne vale la pena, anche perché il gioco alle alte risoluzioni e a 32-bit è davvero impagabile.



La modalità Sniper: sebbene non sia rivoluzionaria come quella vista in MechWarrior 3, è molto pratica e offre due livelli di zoom. Lo spostamento accelerato della telecamera fa il resto.

riscatta così i brulli terreni desertici del primo Heavy Gear, offrendo ambientazioni dalla bellezza disarmante.

Il giocatore può scegliere il proprio mezzo (ce ne sono, in totale, una ventina, cui si aggiungono vari veicoli non controllabili), ma deve condurre l'intera campagna sempre con quello stesso modello, per motivi di fedeltà rispetto all'RPG cartaceo. Di missione in missione, però, è possibile modificare minuziosamente la configurazione del Gear, e in determinati casi si può disporre anche di alcuni compagni, fino a un massimo di quattro. Il sistema di setup del bipede è davvero eccezionale, così come eccezionale è il meccanismo che regola la configurazione

massima ottenibile per tutti i mezzi che partecipano alla missione: invece di centellinare armi e componenti, impedendo l'uso di quelli più evoluti (e divertenti) fino alle missioni più avanzate, il gioco rende tutto quanto disponibile dall'inizio, ed esiste un valore definito "Max Threat", che limita la potenza massima raggiungibile per ciascuna particolare missione. L'utente può configurare così il Gear come preferisce, senza però eccedere il valore stabilito, al raggiungimento del quale concorrono anche, se presenti, i compagni. Per arrivare esattamente alla soglia del Threat consentito, ma senza sottostare ad alcuna rinuncia, i Gear possono addirittura essere penalizzati con alcuni

Le missioni nello spazio sono tra le più difficili: i controlli, nel vuoto, possono mandare in crisi. Ci vuole molta destrezza per non impazzire, e soprattutto per non andare alla deriva nello spazio profondo...



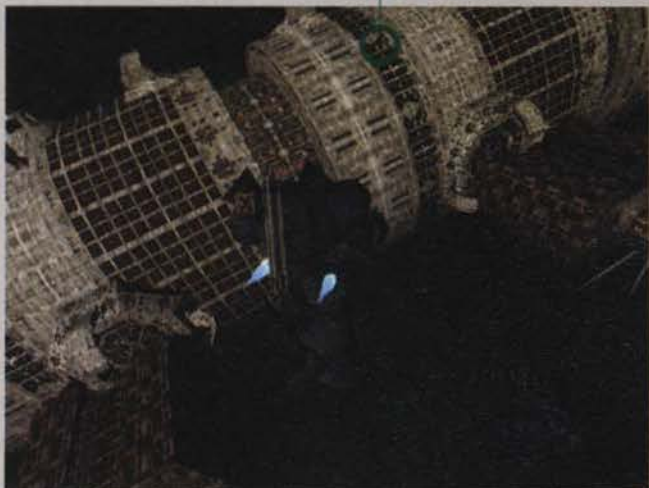
I giochi di luce di alcuni missili sulla neve; il sistema di illuminazione è molto convincente, così come le ombre, in assoluto tra le migliori mai viste.

'difetti': per esempio si può scegliere di montare un'armatura scarsamente corazzata, oppure un sistema di sensori di facile rottura, potendo avere però un cannone più potente, o un maggiore quantità di munizioni. Ogni configurazione può essere salvata e recuperata più avanti, e ne esiste una manciata già pronta per ciascun Gear. Un sistema,



Sebbene non siano caratterizzati dal medesimo livello di dettaglio offerto da MechWarrior 3, i Gear sono fluidi e convincenti nelle loro movenze, e le loro proporzioni con il resto dell'ambiente appaiono abbastanza corrette.

La qualità delle texture che ricoprono il terreno è eccellente: anche da vicino, le superfici mantengono un aspetto realistico e convincente, un bello stacco rispetto al primo Heavy Gear.



questo, che risulta perfettamente azzeccato e riesce a bilanciare egregiamente il livello di difficoltà del gioco, senza dare adito a frustrazioni. Frustrazioni che possono invece presentarsi, e spesso, nel corso delle prime partite: il sistema di controllo di Heavy Gear 2, infatti, richiede una notevole pratica. A poco serve il

discreto Tutorial incluso, e disastrosi sono gli effetti dell'editor dei comandi interno, che non comprende alcun settaggio predefinito per joystick o altre periferiche, e che pur essendo molto preciso richiede un'infinita pazienza per essere utilizzato. Meglio quindi fidarsi dei comandi standard, tastierino numerico per i



Se le cose si fanno poco chiare potete azionare il sistema Imaging, che vi permette di vedere nel buio.

L'engine del gioco si trova egualmente a suo agio con ambientazioni interne, esterne e ibride: la mancanza di varietà non è certo uno dei difetti del gioco.



I Laser, ahimè, sono ancora semplici linee colorate; esplosioni, fumo e frammenti di ferraglia sono invece resi molto meglio.

movimenti e mouse per il torso e il fuoco, e dopo aver memorizzato gli altri tasti, il gioco è fatto. Dalla complessità dei comandi traspare il fatto che Heavy Gear 2 è stato testato fino all'inverosimile (non a caso l'uscita era originariamente prevista per il mese di dicembre del 1998), e si è quindi cercato di metterci dentro

tutto quello che ci potevate. Le soddisfazioni che si ricevono da una buona manovra evasiva o da un attacco a sorpresa alle spalle del nemico, però, ripagano con gli interessi l'inevitabile curva di apprendimento che un prodotto così sofisticato necessariamente comporta.

QUESTA VOLTA NIENTE OSCAR

Ricordate le sequenze d'intermezzo, recitate da attori in carne e ossa, che portavano avanti la trama in Heavy Gear? Non ce n'è più traccia, per il sollievo di molti. Il tono del gioco è così molto più 'serioso', e le informazioni sono comunque ben fornite dai briefing e da brevi sequenze cinematiche che precedono l'inizio della missione, realizzate con la grafica poligonale del gioco. Ma se la Campagna è ciò che rende Heavy Gear 2 un grande gioco, non bisogna disegnare le altre modalità: oltre al classico, già citato Tuorial, ci sono svariate missioni "Historical", che sono un po' l'equivalente del classico Instant Action. La cosa più divertente è che in questi livelli avete la massima libertà, e potete attrezzare il vostro Gear come preferite senza preoccuparvi del valore Max Threat. L'interfaccia generale del gioco (controlli esclusi) è molto ben realizzata, così come anche il manuale cartaceo, ricco di retroscena sui mezzi, sui personaggi e sulla trama generale. Il sonoro offre la consueta sequela di voci e annunci, ben recitati e

sufficientemente coinvolgenti, mentre le musiche (anche se, come sempre, non ai livelli di MechWarrior 2) incalzano il giocatore e segnano con opportuni climax i momenti caldi dell'azione di gioco. La Activision, inoltre, ha reso disponibile sul proprio sito web un interessante terrain editor che potrebbe allungare oltre la vita del gioco, regalando a chiunque la possibilità di creare nuovi scenari. Il multiplayer, infine, offre una ricca serie di modalità di gioco ed è molto divertente, specie giocando a squadre.

La Activision ripone senza dubbio grande fiducia in questo gioco, testimonianza che ne sia il fatto che nessuno ha voluto aiutare sul collo dei programmatori, che hanno "sforato" di sei mesi per affinare ogni minimo dettaglio. In un periodo nel quale, alla fine dei conti, i prodotti più che uscire sul mercato inaugurano il beta-testing pubblico, mi sembra una mossa coscienziosa e apprezzabile. Il risultato in soldoni lo vedete in fondo alla pagina.

Jacopo Prisco

PC



Difficile trovare difetti. Durante le prime ore di gioco, Heavy Gear 2 è un po' spiazzante: non si intuisce subito la natura del gioco, che richiede riflessione e strategia e si bisbiglia parecchio con i controlli. Troppi, poco intuitivi e tuttavia assolutamente cruciali per apprezzare il gioco: finché non si è tutt'uno con il proprio mezzo, Heavy Gear 2 non decolla. Peccato, perché anche il tool per la gestione dei vari comandi è tra i peggiori che si siano mai visti e costringe a faticose sessioni di ri-mappatura per personalizzare tutti i controlli. Quando però si entra in sintonia con il tutto, Heavy Gear 2 offre un'esperienza di gioco virtualmente priva di difetti. La Campagna è realizzata a regola d'arte, con missioni incredibilmente varie e capaci di un livello di sfida eccezionale; impeno e sentirsi limitati nella scelta del proprio Gear, che deve rimanere lo stesso per tutta la

guerra: d'altro canto, le possibilità di configurazione sono eccellenti, e la varietà di pezzi disponibili impedisce di scendere sul campo di battaglia due volte con lo stesso identico mezzo, a meno che non si sia precisamente intenzionati a farlo. Abbandonate le sequenze recitate (un po' goffamente) dell'originale, che pure tenevano imbrigliati alla storia, la Activision ha tolto anche quel senso di grottesco che si percepiva giocando col primo Heavy Gear: non ne ha risentito la longevità, assicurata dal fatto che la qualità delle missioni è già di per sé elemento sufficiente a tenere i giocatori incollati allo schermo. L'engine Dark Side, anche se ancora non perfettamente raffinato, mostra i suoi muscoli e offre alcune immagini veramente emozionanti, fondendosi sinuosamente con la struttura di gioco. E allora chi vince la sfida dei robottoni? Volendo far parlare i numeri, si nota subito come StarSiege, anche per via della sua eccessiva inclinazione verso il genere degli

shooter 3D, non entri neppure nella bagarre. Tra MechWarrior 3 e Heavy Gear 2, invece, lo scontro è serratissimo. Il titolo Activision eccelle nella qualità della Campagna in singolo, nella varietà delle missioni e nell'atmosfera generale, mentre MechWarrior 3 la spunta sul piano grafico (specie per le animazioni e il grado di dettaglio dei Mech) e sull'immediatezza dei controlli, fattore che consente di immergersi subito, senza paura, nell'azione. Ma i due titoli esaltano orgogliosamente le loro differenze in termini di gameplay, in un bilancio che, pur ponendo di fronte due campioni assoluti, premia di poco la Activision, che ha costruito un prodotto più completo e "rotondo", facendo un po' impallidire la Campagna poco articolata, piatta ed eccessivamente breve di MechWarrior 3. Due capolavori, simili in apparenza ma diversi nel profondo; ideale sarebbe possederli entrambi, anche se chi cerca una longevità dichiaratamente maggiore può andare a colpo sicuro su Heavy Gear 2.

HARDWARE

Heavy Gear 2 richiede una scheda accelerata Direct3D compatibile; la lista di quelle attualmente supportate comprende tutte le 3Dx (ma non c'è una modalità Glide), Creative RIVA TNT/TNT2, Matrox G200 (ma funzionano anche le G400), Intel i740, Diamond Stealth II e Viper, STB Velocity 4400, Real 3D Starfighter e ATI Rage Fury/Magnum. Le specifiche

minime parlano di un P166 con 64MB di RAM. La fluidità dell'engine permette di ottenere buoni risultati anche con questa configurazione, mentre il massimo si ottiene a partire da un Pentium II di fascia media con 64MB di RAM. Una scheda AGP di ultima generazione, se accoppiata ad almeno un P2/300, vi consente di giocare in 1024x768 a 32-bit con una

fluidità eccezionale. Il sistema di controllo è già stato ampiamente discusso nel corso della review e rimango stabile sul mio consiglio: configurazione alla FPS, mouse + tastiera. E' presente il supporto per le schede audio 3D e lo spazio richiesto su disco è notevole, attorno ai 450MB.

Presentazione

Grafica

Sonoro

Giocabilità

Longevità

TOTALE

95

TOTALE

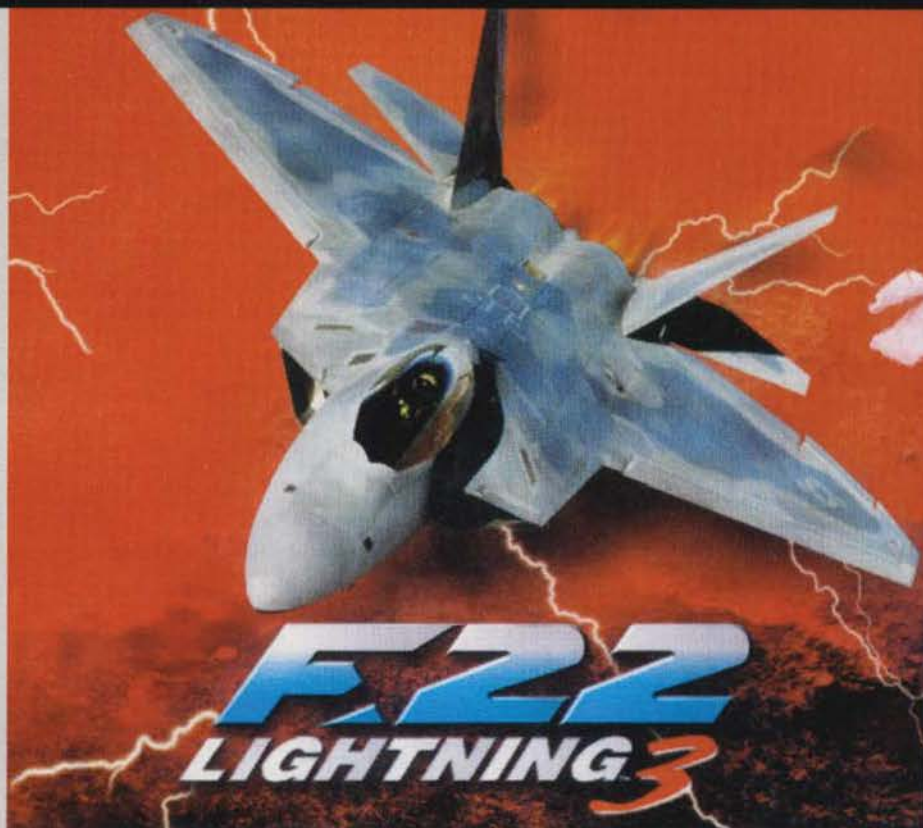
C'è un solo posto dove puoi trovare le armi giuste per affrontare ogni tipo di gioco per la tua Playstation, e non è così nascosto come sembra.



PLAYSTATION FORCE

Siamo qui per aiutarvi

Ogni mese in edicola da Xenia Edizioni



Ormai il Barone, detto il Bosauro, è stato confinato quasi completamente nel regno dei simulatori di volo, settore che, fra l'altro, sta accusando una fase di stanca. Del resto, anche il Duspis è sempre stanco eppure sopravvive...

di simulatori di volo caratterizzati da un'impostazione prettamente arcade, titoli piuttosto curati ma dedicati ai neofiti che vogliono cimentarsi quanto prima in un combattimento ravvicinato, senza troppi patemi d'animo per la progettazione delle missioni, la localizzazione degli avversari e via di questo passo. L'F-22 non è di certo la prima volta che viene trasposto in un gioco e la

In un momento come questo, una domenica sera in cui, avendo temporeggiato per tutto il week end, le incombenze lavorative si sono fatte pressanti, la mia voglia di fare aneddotica è insolitamente elevata: sarà frutto dell'Avana Club "3 años" che sto sorseggiando con il Tajardo (amico eT compagno di lavoro), sarà del fatto che di tanto in tanto mi sento particolarmente imbellito, sarà del fatto che, ultimamente, le mie recensioni si sono fatte sempre più sporadiche, anche se l'aneddotica è sempre a livelli mica da ridereT. Facciamo un po' il punto della situazione: due settimane fa ho cambiato l'hard disk, normale sostituzione per stare al passo coi tempi. Bella zio, dico fra me e me, adesso non mi resta che attendere ottobre e un K7 a 600 MHz, ossia tre mesi di calma. E invece NO! Passano tre giorni e il masterizzatore, che dava da tempo

segni di cedimento, ha salutato definitivamente. Chiaramente, era la cosa più costosa che potesse rompermisi, visto che un 17 pollici costa meno del Plextor che ho raccattato. Del resto, è noto che io faccio basire tutti i computer che si trovano nelle mie vicinanze, pertanto ho accolto l'evento con un'alzata di sopracciglia e ho tirato dritto.

Falcon 4 è stato l'ultima esplosione nel settore dei simulatori di volo, dopodiché il campo è rimasto talmente sgombro, non solo considerando i titoli che sono usciti nei mesi seguenti, ma anche dal punto di vista delle novità di peso che tutti gli appassionati attendono. Se proprio volete ascoltare il Barone, sappiate che Su 27-Flanker 2.0 potrebbe

La pioggia è un effetto realizzato discretamente, ma dal punto di vista del realismo si poteva fare di meglio.



Visuale notturna attivata: effetto piuttosto realistico. Notate anche l'insieme dei pannelli MFD, ottimamente realizzati. Peccato siano "finti".

Ecco un bel Flanker, che prosegue in linea retta anche quando alle sue spalle si trova un nugolo di missili pronti a colpirlo.



rivelarsi il simulatore dell'anno, ma per il momento sembra che a spassarsela siano coloro che non vogliono leggersi corposi manuali per librarsi in volo e sterminare i nemici di turno. La Novalogic ha messo a segno un buon colpo, di recente, con la pubblicazione del doppio prodotto F-16/Mig-29, venduto al prezzo di un unico titolo: si è trattato di qualcosa di assolutamente nuovo prima d'ora, un "prendi 2 paghi 1" che è stato accolto con soddisfazione dal sottoscritto. La software house in questione si è sempre distinta per la produzione

Novalogic sbandiera sempre con orgoglio la collaborazione con la Lockheed-Martin la quale, a suo dire, dovrebbe garantire l'estrema veridicità dei titoli in questione. Questo F-22 Lightning 3 è il seguito di un prodotto che risale a molto tempo fa e il manuale di dimensioni estremamente ridotte non lascia spazio a dubbi di sorta: l'intento dei programmatori è di proporre al pubblico un prodotto godibile fin dalle prime battute, una



Siamo nel pieno del combattimento. Ehi, date un'occhiata alla riga in basso: propulsori al 200%? Forse è entrato il turbo?

risposta a Falcon 4 che, per essere padroneggiato come si deve, richiede almeno venti ore di pratica (e non sto assolutamente esagerando, per lo meno in riferimento all'utente "medio"). La sequenza iniziale mostra l'F-22 in azione: si tratta di un'azione ipotetica, poiché tale velivolo non è ancora entrato in dotazione alla flotta statunitense; per tale evento si dovrà aspettare fino al prossimo millennio, dopodiché l'Europa, in particolare la Francia, sarà arricchita dell'Eurofighter 2000. La recente guerra Jugoslava ha dimostrato come la supremazia aerea non conta molto senza l'apporto di terra: in realtà, un concetto che è stato diligentemente spiegato dai nostri giornali, ma che è cosa ben nota a chiunque abbia letto almeno un libro di storia militare - mai nella storia bellica i velivoli hanno rappresentato qualcosa di più di un validissimo appoggio, di una base di partenza per sferrare massicci attacchi partendo dal suolo. Tornando al nostro filmato introduttivo, segnalo come, anche in questo caso, le tecniche di compressione siano assolutamente deludenti, ma si tratta purtroppo di un triste standard a cui ci hanno abbandonato tutte le software house. Quando si diffonderà il

DVD, ogni utente possederà un chip per la decompressione del formato MPEG, mentre al giorno d'oggi solo il 90% degli utenti dispone di tale facilitazione, pertanto le software house non possono permettersi di perdere il 10% della base. Il risultato sono filmati di mediocre qualità, estremamente sgranati e ben poco piacevoli alla vista. Il menu iniziale propone un ulteriore filmato "panoramico" sull'F-22, le consuete Quick Missions e le campagne. Riguardo a queste, stupisce l'abbondanza che viene messa a disposizione dell'utente: si parla di sette campagne (sto andando a memoria, ma il numero dovrebbe essere grosso modo quello), composte da un numero variabile di missioni (in genere sette) e caratterizzate da scenari ambientati in varie zone del mondo. Come al solito, prima di volare è opportuno configurare le opzioni di gioco; vengono supportate tutte le moderne schede acceleratrici disponibili sul mercato, ma sorprende il fatto che il programma di installazione richieda DirectX 6.0: è da oltre due mesi che è uscita la nuova versione 6.1, la quale supporta il nuovo Pentium III (su cui non mi pronuncio, per non sembrare troppo di parte nei confronti di AMD). Le opzioni concernono alcune facilitazioni che vengono offerte all'utente, la qualità della grafica e particolari di minore importanza. È finalmente ora di librarsi in volo.

L'impatto con l'engine è positivo, poiché il primo scenario della prima campagna è ambientato in un giorno piovoso. A proposito: le campagne possono essere affrontate in

Come avveniva nella versione precedente, anche in questo caso è possibile attivare una visuale a pieno schermo dei vari pannelli multifunzione.

qualsiasi ordine, ma stupisce il fatto che, nella maggior parte dei casi, sia sufficiente alzare l'F-22 dal suolo per poter procedere alla missione successiva. Stando così le cose, e considerando che le missioni sono rigorosamente "scripted", ossia incapsulate in una serie di eventi predefiniti e rigorosamente sempre uguali, l'utente non è di certo spinto a sbaragliare tutti i nemici per vedere cosa viene dopo. Per decollare non è nemmeno necessario rilasciare i freni del velivolo: è sufficiente mandare i propulsori a piena potenza (il manuale, chissà perché, consiglia di attivare i postbruciatori) e tirare la leva del joystick verso di sé. Per quanto riguarda il modello di volo, questo si inquadra

nell'impostazione arcade che caratterizza il titolo; tanto per fare un esempio, in fase di decollo mi sono esibito in manovre che, nella realtà, avrebbero inevitabilmente finito per farmi schiantare dopo i primi metri, mentre il titolo della Novalogic ha fatto finta di niente e mi ha indicato, qualche secondo dopo, che all'orizzonte c'erano numerosi nemici. Già, perché le missioni sono sostanzialmente uno sparatutto, nell'ambito del quale il



Squadra al decollo! Faremo bene ad affrettarci...



Graficamente, questo titolo è decisamente indietro rispetto ai migliori engine sul mercato.



In quelle case si nasconde: a) il Dupsis che si sta facendo una pennica; b) lo Xam che si sta allenando a pallone da solo; c) il MAO in compagnia di una bottiglia di Vodka. Gileli spariamo o no un paio di missili?



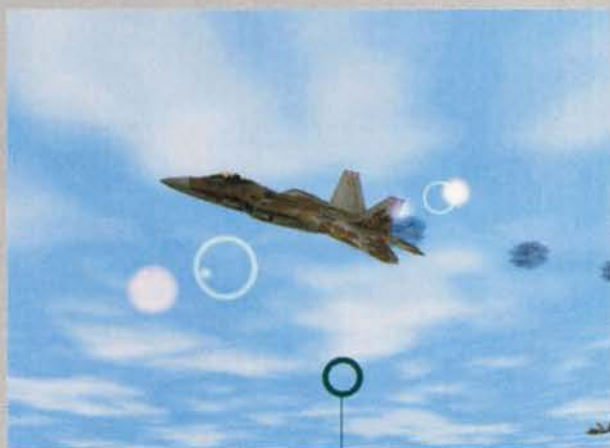
Durante il decollo, le ombre sono riprodotte piuttosto bene.

giocatore si vede costretto ad affrontare immediatamente uno squadrone di velivoli arrabbiati. È un po' come lo "scramble" di Total Air War, con la differenza che gli aerei di F-22 Lightning 3 sono molto meno "agonistici". Utilizzando la visuale che inquadra i bersagli, ho constatato che il nemico procede quasi sempre in linea retta, ignorando il fatto che alle spalle si trova un missile pronto a colpirlo. Ora, sono d'accordo sulla scelta dei programmatori di non rendere gli scontri fin troppo ostici, ma in questo caso si esagera. L'F-22 è dotato di capacità "stealth", ossia riesce a occultarsi ai radar nemici con notevole facilità, tuttavia il termine di paragone rimane sempre Total Air War (i risultati della prova sul campo, parlo della realtà, sono rigorosamente segreti e chissà fra quanto verranno rivelati dal Pentagono). Ho constatato che l'assetto non influisce che in minima parte sulla capacità di occultamento (detto così sembra di parlare di una nave romulana), ma tutto sommato l'unica cosa di cui pare ci si debba preoccupare è quella di non venire inquadrati da un radar nemico. Il modello di volo, come ho avuto modo di accennare in precedenza, è decisamente semplificato in alcune fasi, anche se durante i combattimenti è piuttosto realistico. Si tratta, comunque, di un buon compromesso fra modalità

arcade e simulazione e, in questo ambito, la Novalogic ha sempre dimostrato di saper realizzare un qualcosa che accontentasse tutti. Per quanto riguarda l'interfaccia, con il tastierino numerico è possibile attivare i vari pannelli, anche se in realtà questi rivestono un'importanza di secondo piano rispetto ad altri simulatori di volo analoghi. In effetti, l'HUD offre tutte le informazioni di cui si necessita per condurre al meglio gli scontri. Generalmente, dopo il

decollo sono già a portata di tiro i nemici, pertanto è sufficiente scegliere l'arma più appropriata e condurre le manovre d'attacco come meglio si crede. Torniamo all'interfaccia: il gioco si configura automaticamente in base al joystick utilizzato - sono supportati fino a 16 pulsanti, pertanto con il mio Logitech Wingman non ho avuto assolutamente problemi. La tastiera è utilizzata quasi

completamente, anche se sono veramente pochi i tasti che si rendono necessari nel mezzo dell'azione. L'unica cosa che bisogna ricordare è l'insieme dei sistemi di puntamento, alcuni dei quali privilegiano l'occultamento ai radar, altri puntano tutto sulle possibilità di colpire il nemico il più velocemente possibile... Si tratta di un'opzione da scegliere nel caso in cui il nemico ci abbia scoperti e



Ehm, non tutto è andato come doveva... Se non altro è possibile vedere qualche traccia di fumo.



La foto è un po' scura, ma non potevo di certo evitare di proporvi gli elicotteri Apache...

Non poteva mancare una foto dedicata all'editor, discreto strumento che consente di progettarsi le proprie missioni.

bisogna puntare tutto sulla formidabile potenza dell'F-22. Ma queste sono nozioni del tutto inutili per il preparatissimo pubblico di TGM (come ho avuto modo di constatare dalle numerose e-mail che ho ricevuto in oltre tre anni e mezzo), pertanto l'articolo viene cesoiato seduta stante.

IL BARONE

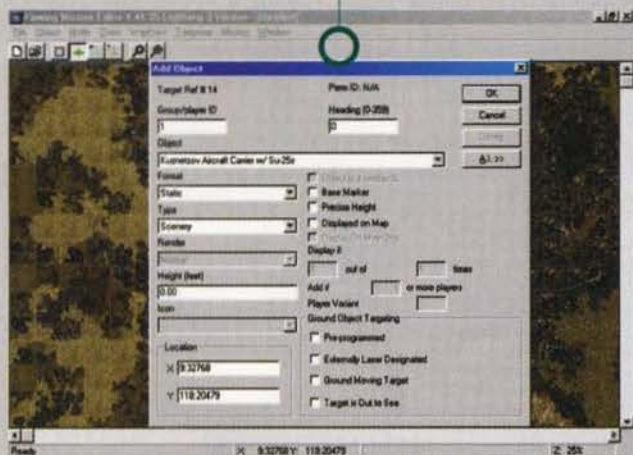
PC

Che dire? I giudizi relativi agli ultimi titoli della Novalogic sono praticamente tutti uguali fra di loro, dal momento che le potenzialità, i pregi e i difetti di ogni gioco sono sempre gli stessi. Questa nuova versione di F-22 vanta un engine migliorato, riguardo al quale segnalo texture di buon livello, una soddisfacente gestione dei poligoni e un ridotto numero di effetti speciali. A tal proposito, non comprendo come mai le esplosioni siano state limitate al minimo: utilizzando l'inquadratura del bersaglio, quando quest'ultimo viene colpito scompare semplicemente dalla scena. Per quanto riguarda la giocabilità, il divertimento è assicurato, anche se dopo un po' l'estrema semplicità delle

missioni (attenzione: non ho parlato di difficoltà) può rappresentare un elemento di monotonia. Il velivolo si lascia addomesticare nel giro di una decina di minuti, un po' per l'intrinseca semplicità dell'F-22, un po' per il ridotto numero di comandi che si rendono necessari nel corso dell'azione. Se avete apprezzato i precedenti titoli di questa software house, F-22 Lightning 3 rappresenta più che altro una conferma della capacità da parte della Novalogic di proporre simulatori estremamente giocabili e immediati. Tuttavia, se siete fanatici della simulazione (come il sottoscritto), fareste bene a rivolgere la vostra attenzione ad altri lidi.

HARDWARE

È richiesto un Pentium 2 qualsiasi per far girare il tutto, naturalmente corredato da una discreta scheda acceleratrice e da almeno 32 MB di memoria. Lo spazio su hard disk richiesto varia dai 250 ai 350 MB circa.



Presentazione

Grafica

Sonoro

Giocabilità

Longevità

TOTALE • TOTALE • TOTALE
87
TOTALE • TOTALE • TOTALE



AAA affittasi eroe e, soprattutto, AAA cercasi giovin pulzella da salvare.



Questa è una delle prime immagini che avrete modo di vedere dopo l'installazione: come vedete, la cura nei più piccoli dettagli fa ben sperare.

Non è facile indovinare un cappello introduttivo per un gioco il cui titolo già spiega chiaramente, se non la tipologia stessa del prodotto, quale sarà la missione del giocatore. In effetti a chi conosce un minimo l'inglese, ma proprio un minimo, e pure a coloro che sanno a malapena che esista una lingua straniera con quel nome, il titolo spiega in modo direi inequivocabile cosa dovreste fare in sostanza. Dopo la facile installazione, che provvederà a equipaggiare il vostro pc anche delle DirectX e di alcuni driver necessari qualora mancanti, indosserete i panni di Rodrigo, un "eroe", o per meglio dire di un giovane avventuriero che ama definirsi tale. Le ristrettezze economiche sono per lui un problema concreto, nonostante non si sia risparmiato salvando folte schiere di giovani pulzelle (o, come vedrete nella bella introduzione, orrendi principini pacioccosi), che si sono gentilmente prodigate in ringraziamenti (non pensate male, eh) e strette di mano: insomma, prenderete i comandi di un personaggio stanco, sfortunato e preoccupato per il futuro (essendo di fatto povero in canna). Come uscire da questo periodo di triste magra? Parlando con i vicini d'ufficio, in particolare con Louis, il collega eroe ovviamente bello, ricco e fortunato (la fortuna bussava sempre alla porta a fianco alla vostra?) scoprirete che una serie di eventi misteriosi e ovviamente pericolosi stanno avvenendo sulla vostra isola, Tol Andar. Come tutti gli abitanti siete al corrente

(provvederà l'introduzione a spiegare tutto al giocatore) che tanti anni fa nella vostra terra, zona prosperosa e amena, scoppiò una violenta guerra che minacciò la sopravvivenza stessa della civiltà: la situazione si risolse quando, per motivi non specificati (è venuto giù Dio, è intervenuto un premio Nobel per la pace, qualcuno ha detto "fate l'amore non fate la guerra", fate voi), vennero cacciati numerosi individui che erano talmente amanti della guerra da non poterne più fare a meno: costoro lasciarono l'isola a bordo di potenti navi da guerra, scomparendo per sempre, fino, naturalmente, al vostro arrivo. In tempo recente le loro scorrerie sono diventate sempre più frequenti e meglio organizzate, e secondo voci incontrollate, i pirati sono anche venuti in possesso di alcune pietre magiche che appartengono alla leggenda, chiamate Gloomstones. Tali pietre, la cui storia risale appunto alla grande guerra, permetterebbero ai possessori di volare, produrre calore e alcune altre bazzecole. Insomma, vista l'entità dei guai l'isola intera è immersa in un mare che non è solo d'acqua (e speriamo che nessuno faccia l'onda), e come immaginerete, toccherà a voi risolvere la questione conquistando fama, onori e soprattutto un po' di soldi.

Questo dunque è il background

Ecco quello che intendevo quando parlavo di fisionomie dei personaggi poco realistiche: tra Sylvie (la donzella che vedete in un'altra immagine) e il suddetto pirata lo stile è tutt'altro che realistico.



Sigh, questa immagine sembra troppo la mia camera il giorno prima di un esame per potermi piacere: il libricino che vedete al centro è naturalmente il tomo colossale che devo ogni volta imparare a memoria.



dell'avventura, la storia che fa da supporto all'ambiente in cui vi troverete a vivere: riguardo a questo non ci sono particolari innovativi da segnalare, trattandosi di un mondo simil-medioevale con alcune note magiche (come le pietre Gloomstones) che arricchiscono di possibilità lo svolgimento dell'avventura. Certamente nulla di inedito e sconvolgente, ma se non altro una buona alternativa all'ambientazione dark futuristica modello Blade Runner tanto sfruttata di recente. La modalità del gioco è quella a schermate fisse, in cui vi potrete muovere facilmente cliccando nel punto che volete raggiungere: quando centerrete una porta una breve animazione vi trasporterà nella

Ecco il vicino ricco, bello e famoso, Louis: quando non saprete che fare andate pure da lui (anzi, da Louis - ahahahah), saprà sempre umiliarvi con i suoi strabilianti successi. Almeno qualche consiglio lo sa dare...



schermata fissa della locazione successiva; questa scelta di visuale permette in ogni momento di avere sempre comodamente a portata di vista tutti i particolari della scena, evitando problemi indesiderati come per esempio l'occultamento della stessa da parte delle pareti dietro cui vi trovate. L'utilizzo degli oggetti è poi veramente



Ecco il protagonista in posa nel suo "ufficio": la grafica è tutta un'altra cosa rispetto a quella dell'immagine precedente, ma lo stile un po' cartoon ricostruisce l'ambiente in modo forse più originale.

semplice: dopo averli raccolti, con un clic compariranno nella parte bassa dello schermo, da cui li potrete selezionare in un istante con un altro click; analogamente massima semplicità anche per l'interazione con gli altri personaggi, con cui potrete attaccar bottone sempre con un misero click. A questo punto non credo di dovermi trattenere oltre sulla spiegazione dei vantaggi e svantaggi di una simile gestione grafica, essendo un sistema in uso da anni e già sfruttato da un'enormità di titoli: fra tanti possibili, prima o poi avrete sicuramente giocato a un prodotto simile.

Ora alcuni di voi si staranno domandando la stessa cosa che mi son domandato io dopo appena i primi dieci minuti di gioco: cosa rende realmente innovativo Rent-A-Hero rispetto alla concorrenza, cosa ne potrebbe giustificare l'acquisto da parte di tutti? La risposta è, ahimè, nulla. RAH non è certamente il tipo di gioco che inaugura un nuovo genere, oppure quello che introduce meraviglie tecniche di squisita programmazione, oppure ancora quello che stordisce i giocatori con una grafica e un sonoro da pole position. Non è niente di tutto questo, ma non dovete pensare che quindi sia un brutto gioco: in ognuno dei campi citati, pur non primeggiando, si attesta su buoni livelli, segnalandosi così come valida alternativa se non per tutti i giocatori in assoluto almeno per quelli che già apprezzano il genere. La grafica, caratteristica che ultimamente pare interessare di più il mercato, ovvero la gran massa di giocatori, come accennavo non è divina: per intenderci io pongo come grafica "divina" il massimo finora raggiunto che è a mio parere quella di Riven. Ecco, come Riven

certamente non è; aldi là però dell'evidente differenza di dettaglio (che peraltro non incide certo enormemente sulla qualità del gioco) la diversità si nota più nello stile: nel titolo citato l'impronta era chiaramente realistica (pure troppo), mentre in RAH la grafica è orientata molto più allo stile cartoon, con forme e colori esagerati che si manifestano specialmente nella creazione dei personaggi. Non ci sono attori ma modelli poligonali dagli zigomi ridicolmente pronunciati, espressioni ingruvite e colori

dalla comoda struttura del gioco. E ancora il discorso di ripete per la longevità, dove il valore di RAH si attesta nella media del mercato; non appartiene a quella famiglia di titoli, purtroppo numerosa, con cui smettete di giocare dopo la prima mezzora, ma neppure a quella di titoli che per quanti mesi, anni, ere geologiche ci passiate sopra non riuscirete mai a finire. L'unico aspetto che forse è un po' al di sotto dello standard qualitativo ormai accettato è il sonoro: gli effetti sonori sono

davvero pochi, così come le musiche che dopo breve tempo cominciano già a stancare suonando assai ripetitive. Dovreste ora esservi fatti un'idea d'insieme di RAH: se valesse per i videogiochi quel che vale per tante altre cose, "in media stat virtus", allora il gioco in questione

Le immagini delle animazioni mostrano sempre una cura non comune in questo genere di grafica.



Le pulzelle da salvare non mancano mai, e qualche volta può perfino capitare di trovarne alcune che siano più belle delle chiappe di un mulo. Forme di pagamento accettate? Natura, natura...

siederebbe nell'olimpico videoludico mondiale; ma il mondo dell'informatica è certo strano, lo sappiamo tutti, e per primeggiare non è ahimè sufficiente guadagnare un buon voto senza strafare in ogni settore: noi giocatori incalliti ed esigenti vogliamo il massimo (che è ovviamente troppo, vedendo il ritmo con cui salgono le richieste hardware), e penso siate d'accordo che con quello che paghiamo per perdere tante ore con una scatola di cartone, un manualetto striminzito e un cd ne abbiamo pure il diritto. Mazziati sì, ma almeno contenti.

Nicola Tateo

talvolta psichedelici che lasciano molto spazio alla fantasia. Quindi, pur non avendo il dettaglio grafico dei concorrenti RAH potrebbe interessare una ampia fascia di giocatori, forse perfino più ampia di quella colpita dal prodotto della Cyan. La giocabilità? Idem come sopra: nulla per cui gridare al miracolo, ma un buon livello garantito dall'interfaccia semplicissima, dall'immediatezza dei comandi e

PC

Buono, buono, buono, e così via: Rent-A-Hero è una sintesi del concetto di "abbastanza soddisfacente" in ogni campo: come ho già ripetutamente sottolineato non è il tipo di prodotto che colpisce il mercato segnandolo per sempre, magari entrando nella top ten di tutti i tempi, ma è invece un titolo tagliato su misura per una fascia di mercato ben precisa: gli amanti del suo genere. Se vi piacciono le avventure, amate muovervi in un mondo atteggiandovi eroe e siete sempre in cerca di belle tipe da salvare (non però nel senso che

sicuramente molti di voi staranno pensando), magari indagando per far luce in un mistero che pur non brilla di originalità, allora RAH è fatto per voi. Dateci un'occhiata interessata, se possibile provatelo e aprite il borsellino. Se invece, come mi ritrovo sempre a scrivere per una ragione o per l'altra, appartenete a quelli che sparano fulmini dalle mani, spezzano le ossa, bombardano i campi profughi e controsterzano sulle piste di mezzo mondo lasciate perdere: RAH è un abito altrui, vi starà senz'altro troppo stretto.

HARDWARE

Segnalo innanzitutto che il gioco sarà disponibile sia in CD che in DVD, presumibilmente con più musiche e meraviglie digitali nel secondo caso. Se invece volete solo sapere che tipo di macchinetta avete bisogno per salvare nobili principesse, ecco qua: un p133 (ma io vi dico almeno p200), 16 MB in RAM e un paio di centinaia sul disco duro, un cd 6x e le solite finestre di casa Gates. Routine.



Uellà, la signorina pare promettere bene per il prosieguo dell'avventura; Rodrigo sta finalmente scoprendo le gioie del mestiere.



"Corsi autodidattici con obiettivi specifici. **I TUOI!**"

Subi

INTERNET

2 CD - Uscita Unica

- @ Navigare in Internet gratuitamente?
- @ Tariffe telefono dimezzate?
- @ Creare un sito in 5 minuti?
- @ Navigare in modo 'intelligente'?
- @ Configurare il PC e il Mac per Internet?
- @ Registrare un dominio a costi USA?

Un corso ideato per chi non sa cosa sia Internet e per chi già ci naviga.

Prossimamente in edicola

Internet Subito è stato creato con lo scopo di consentire a chiunque di imparare ad entrare nel mondo Internet con meno difficoltà possibile.

Per chi non ha mai configurato un modem, o l'accesso remoto, oppure il browser per la ricezione di e-mail, il tutto può sembrare una vera babilonia. Con questo prodotto invece, se seguite i tutorial sui cd, il tutto dovrebbe essere

davvero un gioco da ragazzi.

Nel primo cd troverete tutto ciò che dovrete sapere per configurare il vostro Mac o PC e tutti i programmi per connettervi al vostro provider, per navigare, per accedere alla posta elettronica e ai newsgroup.

Nel secondo cd invece abbiamo ampliato alcuni concetti e aggiunti altri.

Vi facciamo vedere come settare le preferenze più complesse nei svariati software, vi mostriamo come viene composta una pagina Internet con un editor HTML oppure con il HTML crudo e puro. Vi spieghiamo qualcosa su JavaScript e parliamo dei service provider, delle tariffe telefoniche e quando conviene collegarsi con quale abbonamento telecom.

Ci sono anche dei concetti che sicuramente interesseranno anche i più esperti e con questi vi offriamo una piccola anteprima del seguente corso "Internet in 8 Ore" nel quale vi mostreremo come lavorare professionalmente in Internet sia come webmaster oppure come creatore di pagine web per la propria azienda o per altri scopi personali.

"Internet in 8 Ore" sarà più complesso di "Internet Subito" ma sempre spiegato nell'usuale maniera chiara e semplice, che anche un vero neofita sarà in grado di creare e gestire un'intero sito Internet come un vero esperto.

"Internet in 8 Ore" sarà in edicola verso fine Settembre 1999.



Imparerete a:

- @ Configurare il PC e il Mac per Internet
- @ Configurare il modem e altri settaggi
- @ Accedere al vostro e-mail - risparmiare
- @ Scaricare file con ftp - IRC & ICQ chat
- @ Navigare in Internet gratuitamente
- @ Creare un sito in 5 minuti
- @ Configurare Explorer e Netscape
- @ Tariffe telefono dimezzate
- @ Scaricare immagini e programmi
- @ Qualche accenno all'HTML & JavaScript
- @ TCP/IP - FreePPP- Accesso remoto ecc.
- @ Eudora - Outlook Express
- @ Registrare un dominio a costi USA
- @ Inserire il proprio sito sui motori di ricerche
- @ I migliori motori di ricerca visitati e spiegati
- @ Come accedere a 20.000 newsgroup

Windows e Macintosh

Internet; la più grande libreria multimediale al mondo accessibile con un click di un mouse...e qualche settaggio qua e là.

Seguite i maestri virtuali su questo prodotto ed il mistero di Internet vi sarà finalmente svelato.

Un corso di 2 CD su tutto ciò che dovrete sapere per andare su Internet e lavorarci.



La Xenia Edizioni è lieta di presentare una serie di corsi interattivi autodidattici, facenti parte della collana "Xenia Educational" e indirizzati non solo a chi lavora quotidianamente con i diversi software trattati, ma anche alle aziende, agli studi grafici, alle tipografie e alle agenzie pubblicitarie, per addestrare il proprio personale.

"Excel Subito", "Internet Subito", "Access Subito", "Word Subito", "Internet in 8 Ore" e "Windows '98 Subito", sono i nuovi titoli della serie "Xenia Educational" che la Xenia Edizioni ha dedicato ai corsi didattici, e che è nata ormai più di 4 anni fa con prodotti come **Click & Learn**, **Photoshop in 8 Ore**, **Professione Grafico**, **Programmare in HTML & Java** e **XPress in 8 Ore**.

Con i nuovi corsi aggiungiamo un nuovo settore a quelli già trattati, (la grafica-multimedia), ovvero quello "dell'ufficio" e dei programmi di gestione dei dati, dei database, dei testi, dei sistemi operativi e di Internet. Naturalmente, tutti i nuovi corsi sono utilizzabili sia dagli utenti Windows che dagli utenti Macintosh e a questo proposito, vorremmo sottolineare con enorme soddisfazione, che anche il corso "Windows '98 Subito" sarà consultabile pure dagli utenti Macintosh, che potranno così apprendere il funzionamento di Windows senza dover necessariamente acquistare prima un PC.

Seguiremo lo stesso procedimento per un corso chiamato "Mac OS Subito" che sarà consultabile anche sulla piattaforma Windows.

Quale aspetto rende unici i nostri corsi autodidattici?

- 1 Sono strutturati sotto forma di video-lezioni a pieno schermo, presentate attraverso un'interfaccia interattiva dinamica e facile da consultare che consente di seguire facilmente il processo tecnico-creativo che avviene sullo schermo all'interno del software trattato.
- 2 I maestri "virtuali", ovvero gli istruttori che eseguono le spiegazioni, sono persone altamente qualificate nell'uso del software spiegato e possono inoltre far riferimento alle proprie esperienze pratiche nel campo specifico.

Un maestro virtuale di un corso su Photoshop, ad esempio, non solo è un grafico esperto, ma utilizza il programma da anni, e quindi ciò che spiega non è pura teoria, ma è corredata da

esperienze vere e pertinenti, in grado di evidenziare anche le eventuali problematiche che potrebbero presentarsi e di suggerirne le possibili soluzioni.

Questa è una caratteristica comune a TUTTI i corsi della Xenia Educational.

3 Sebbene il materiale didattico sia preciso e altamente pertinente all'argomento trattato, un elemento che contraddistingue i nostri corsi è la modalità di presentazione dei diversi tutorial, che avviene in modo informale: quasi come se un amico venisse a casa vostra e vi spiegasse, in maniera simpatica ma professionale, come usare Access o come creare un sito Internet.

4 Oltre al costo dei corsi, accessibile a tutti, specialmente se paragonato ai corsi offerti da strutture professionali (e non), il vantaggio principale è che l'utente li potrà consultare innumerevoli volte, finché non avrà acquisito una completa padronanza di un particolare concetto.

Potrete quindi apprendere seguendo i vostri ritmi, come e dove preferirete: anche alle due del mattino il giorno prima di un'importante colloquio di lavoro, senza nessun vincolo ad orari di frequenza imposti da scuole o da strutture di formazione.

Questa flessibilità risulta molto più efficace (e costa una frazione) che seguire un corso intensivo di tre giorni su un determinato software e ritrovarsi una settimana dopo a non ricordarsi più nulla. Potrete tenere i nostri cd sempre a portata di mano sulla vostra scrivania e potrete naturalmente anche prestarli ad altri colleghi e a nuovi collaboratori.

5 Un ultimo elemento da non sottovalutare riguarda l'organizzazione dei corsi, che sono strutturati in modo da soddisfare sia le esigenze di coloro che sono già esperti e che magari desiderano aggiornarsi o apprendere nuove tecniche applicative, sia di chi invece è alle prime armi, che potrà apprendere il funzionamento del software in questione passo dopo passo, dai concetti di base a quelli più complessi, fino a diventare veri esperti.

L'ultima
risorsa per non
precipitare
senza speranza
fra troppi
giochi
sconosciuti



PlayStation nation

Ogni mese in edicola da Xenia edizioni

Mentre vi scrivo il MAME ha concluso il beta-cycle relativo alla release 0.35, rilasciata quindi in versione finale. Sono 1474 i giochi supportati tra originali, cloni e Neo Geo: lo so che può apparire superfluo, ma per una volta voglio usare questo spazio per mandare i nostri più sentiti complimenti al MAME Team per l'eccezionale lavoro fin qui svolto e per averci regalato (per sempre) una nostalgica fetta della nostra storia.

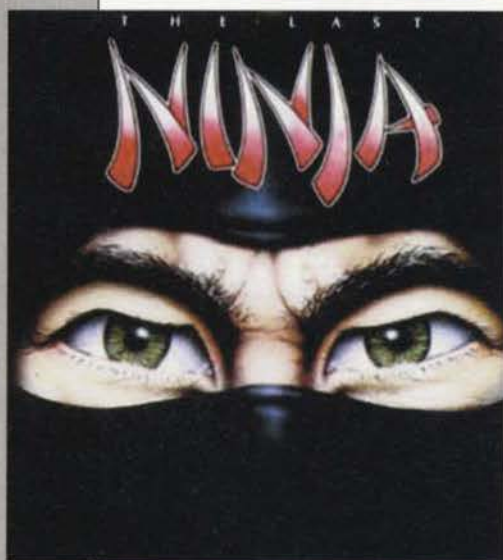
Jacopo Prisco

EMU SPOTLIGHT

Da molti ritenuto il migliore emulatore di console meglio realizzato in assoluto, Magic Engine è un po' una mosca bianca nel panorama dell'emulazione, perché è un programma shareware: per ottenere la massima funzionalità bisogna infatti registrarsi. In alternativa, Magic Engine, funziona senza audio e per quindi minuti soltanto. A parte questo, si tratta senza dubbio di un prodotto eccezionale, dotato di un altissimo grado di compatibilità e capace persino di far girare i giochi originali su CD: il PC Engine, infatti, oltre a utilizzare normali cartucce (da 256Kbyte a 1MB), venne anche commercializzato in una versione con lettore CD-ROM. Fuori dal Giappone la diffusione e la popolarità di questa console sono state scarse, ma alcuni dei migliori shoot'em up e delle migliori conversioni a 8-bit di sempre si possono trovare solo su PC Engine. I giochi usciti, circa 200, testimoniano il carattere prettamente orientale di questa macchina, che all'epoca era comunque in grado di

EMULATORE: **MAGIC ENGINE**
 AUTORE: **David Michel**
 HOIEMPAGE: **http://joyce.eng.yale.edu/~bturbo/emu**
 PIATTAFORME: **PC Engine, Turbo Grafx-16**

THE LAST NINJA



Questo gioco rimane sicuramente nel cuore di tutti coloro che abbiano posseduto un Commodore64: l'atmosfera che offriva era sensazionale e il successo fu tale da generare ben due sequel; The Last Ninja, che pure oggi appare un po' scarno e graficamente rozzo, a metà degli anni '80 consacrò il C64 come la piattaforma da gioco definitiva, e lanciò il nome della System 3, oggi ormai nella polvere. Le musiche, eccezionali, si

possono ancora oggi trovare in giro per Internet in versione ammodernate e riarrangiate; era talmente difficile che per finirlo ci voleva quasi un vero Ninja, e la leggendaria immagine della confezione (che vedete qui riprodotta) e senza dubbio una delle più belle di cui il vecchio scatolino marrone abbia mai potuto fregiarsi.

ANNO: **1985**
 PRODUTTORE: **System 3**
 VERSIONE ORIGINALE: **C64**
 EMULATORE: **CCS64, VICE**

GUNHED

Il genere degli shoot'em up ha regnato incontrastato per oltre un decennio, prima di venire spazzato praticamente via all'inizio degli anni '90 dai beat'em up. Scarsi e sporadici gli esempi recenti per una categoria di giochi che, forse, non è più al passo coi tempi. Sarà, ma il piacere di un veloce, cattivo, fragoroso, allucinante, divertente e adrenalinico shooter 2D secondo me rimane impagabile. Questo Gunhed, a suo modo, incarna perfettamente questo spirito ed è uno degli shoot'em up più frenetici e rapidi della storia. Acclamato come un capolavoro all'epoca della sua uscita, non riuscì ad emergere perché relegato a una piattaforma, il PC Engine, eccezionale eppure trascurata. Data la staticità di un genere che non si è potuto evolvere oltre, Gunhed rimane uno degli sparattutto più godibili di sempre.



ANNO: **1989**
 PRODUTTORE: **Hudson Soft**
 VERSIONE ORIGINALE: **PC Engine**
 EMULATORE: **Magic Engine, HU62280**

LITTLE COMPUTER PEOPLE

Il nome di David Braben dirà sicuramente qualcosa a molti di voi: è lui il creatore di Little Computer People, uno dei primissimi esempi di "vita artificiale" della storia. Camuffato un po' da gioco e un po' da passatempo, questo piccolo programma mostrava lo spaccato di una casa, dove un esserino computerizzato (una Little Computer Person) conduceva una vita autonoma e indipendente dal suo osservatore/padrone. L'interazione con l'individuo era scarsa e, anzi, questi pareva il più delle volte infastidito dalle ingerenze dell'utente nella sua vita privata; una sorta di apripista, che ha proposto il concetto di intelligenza artificiale al suo massimo. Un concetto simile è stato applicato dalla Maxis nei suoi due capitoli di Creatures, in cui la complessità degli algoritmi è ovviamente maggiore, lontana dalla placida ingenuità dell'omino di Little Computer People, che ci piace ricordare assorto nei suoi pensieri, seduto a leggere sulla sua poltrona...



ANNO: **1985**
 PRODUTTORE: **Activision**
 VERSIONE ORIGINALE: **C64, Apple IIGS**
 EMULATORE: **CCS64, VICE**

Con una mossa che non ha mancato di generare qualche critica, la S3 ha acquistato la Diamond Multimedia, **creando così un nuovo "polo grafico" dopo l'acquisizione della STB Systems da parte di 3Dfx.** Anche il settore delle schede video, previsto in fortissima espansione nei prossimi due anni, cerca sicurezza nelle fusioni. **Il modello di fornitore indipendente di chip a suo tempo abbracciato sia da S3 che da 3dfx sta passando di moda? Chiedetelo alla nVidia...**

JACOPO PRISCO

DIAMOND STEALTH III S540

Dopo l'abbuffata di schede grafiche d'altissima fascia del mese scorso, stavolta ci occupiamo di un modello che non vuole porsi in diretta competizione con TNT2 e G400, né intende ambire alla palma di scheda 3D definitiva: la Stealth III, piuttosto, intende incarnare il concetto di scheda grafica di nuova generazione, potente e uniforme ma con i piedi per terra. Ciò è subito evidente dal prezzo: per un costo inferiore alla metà di quello delle schede più care, la Stealth III offre prestazioni tutt'altro che dimezzate. Il chip che sta alla base di questa scheda è il Savage4 di S3, di cui abbiamo già parlato su queste pagine; l'equipaggiamento prevede 32MB di SDRAM (clockate a 143MHz) e un RAMDAC da 300MHz. La funzione esclusiva del Savage4 (qui in versione Pro+) è il sistema S3TC (S3 Texture Compression), un meccanismo di compressione che permette di ottenere un dettaglio e una qualità visiva sui poligoni di altissimo livello. Quanto alle funzioni base del core 3D, la Stealth non si presenta impreparata: profondità di colore a 32-bit, 1920x1440 di risoluzione massima, AGP Texturing, Z-buffer a 24-bit, Stencil buffer e dimensione massima delle texture di 2048x2048 pixel. In linea, quindi, con le soluzioni 3D più evolute e meglio del Voodoo3, afflitto dalle sue classiche limitazioni a 16-bit per il colore e a 256x256 pixel per le texture, e dalla mancanza dell'AGP texturing. Proprio il Voodoo3 (specie nelle versioni più economiche) è il concorrente più diretto per questa scheda, che riesce a non farsi distanziare troppo dall'ultima nata di casa 3dfx anche in termini di frame-rate. Certo, il Savage4 non è un fulmine e non offre una tecnologia sofisticata quanto quelle che si trovano su altre schede, anche perché la sua frequenza di clock è tutto sommato ridotta (sul chip è presente solo un dissipatore); tuttavia,



questa scheda coniuga funzioni 3D più che avanzate con un 2D solido, e offre quindi un rapporto qualità/prezzo eccezionale. Inoltre, essendo tecnologicamente fresca, supporta il protocollo AGP 4X e comprende nel bundle software un ottimo riproduttore DVD, il Zoran SoftDVD. Il resto del corredo, oltre ai soliti, efficacissimi Incontrol Tools per la gestione dei parametri, è composto da alcune utilità grafiche e qualche demo, ma d'altro canto non ci si deve aspettare di più da un prodotto per il quale il contenimento del prezzo al pubblico è cruciale. La scheda offre un completo supporto per DirectX, Direct3D e OpenGL, ed è ottimizzata per Pentium III e per le estensioni 3Dnow! di AMD. Tutto sommato una scheda più che ideale per chi non vuole spendere troppo, per chi è al suo primo PC o per chi intende muovere i primi passi nella grafica 3D, senza rinunce.

JPS

P a g e l l a

DISTRIBUTORE: Diamond Italia
 PREZZO AL PUBBLICO:
 L. 220.000
 TECNICA: 5 6 7 8 ●●●●
 PERFORMANCE: 5 6 7 8 ●●●●
 BUNDLE: 5 6 7 8 ●●●●
 INSTALLAZIONE: 5 6 7 8 9 ●●●●

- + Rapporto qualità/prezzo eccellente
- + Tecnologia S3TC
- + Solida performance 2D
- Non aspettatevi frame-rate stellari
- Frequenze di core e RAM
- Bundle scarso

8

LABTEC PC VOICE ACCESS

I modelli che vi presentiamo in questo box hanno a lungo atteso di apparire su queste pagine, preceduti il più delle volte da prodotti di più vasto e immediato interesse: anche se utilizzate qualche tipo di software per il riconoscimento vocale, o se vi sta a cuore la registrazione da microfono la linea PC Voice Access merita per voi un occhio di riguardo. Data la tremenda evoluzione dei programmi di videoscrittura basati sullo 'speech recognition', la scelta di periferiche generalmente trascurate come i microfoni è diventata cruciale: è fondamentale disporre di un segnale pulito per facilitare il compito di decodifica delle applicazioni. Per questo motivo, Labtec ha messo a punto il sistema N-CAT2 ('Noise Cancelling and Amplification Technology version 2'): esso è



impiegato nella costruzione di microfoni specificamente devoluti alla registrazione della voce, ed è infatti ottimizzato sulla banda sonora propria del parlato umano. Pur essendo compatibile con qualsiasi scheda audio, l'hardware caratterizzato da questa tecnologia consente di registrare segnali puliti e contraddistinti da un bassissimo rumore di fondo, tutti i prodotti Labtec di questa linea utilizzano questo meccanismo. Ma Labtec ha anche effettuato studi sul design di queste periferiche, che essendo sottoposte a un uso prolungato devono risultare comode, e integrarsi con l'ambiente e l'utente. I prodotti che vedete nelle immagini, l'LVA-7330, l'LVA-7370 e l'AM-240 godono infatti di un design moderno e pratico; particolarmente interessante è il modello 7370, un microfono con supporto a collare, che "scompare" addosso a voi ed evita i classici fastidi collegati con altri dispositivi di questo tipo che si fissano sulla testa o sul corpo. Se volete dare un'occhiata al resto della linea, fate un giro al www.labtec.com.



PRIMAX RAPTOR 3D E CONQUEROR PRO

La Primax ha recentemente lanciato tre nuove periferiche di controllo dalle caratteristiche e dal prezzo piuttosto invitanti. I due joystick sono il Raptor e il Raptor 3D, dei modelli vagamente ispirati al SideWinder Precision Pro, che offrono 4 tasti di fuoco, un hat-switch a 4 direzioni e una rotazione 3D a 40 gradi della leva; la versione 3D comprende anche 4 tasti supplementari sulla base dotati di funzione autofire "Turbo Lock". Il design è ergonomico e l'impugnatura, pur plastica, è solida e comoda. Il pad si chiama invece Conqueror Pro, e offre una



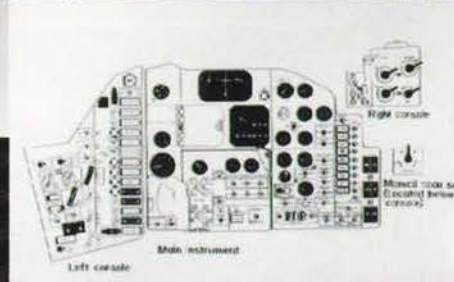
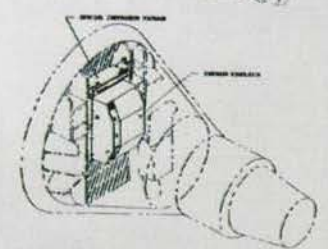
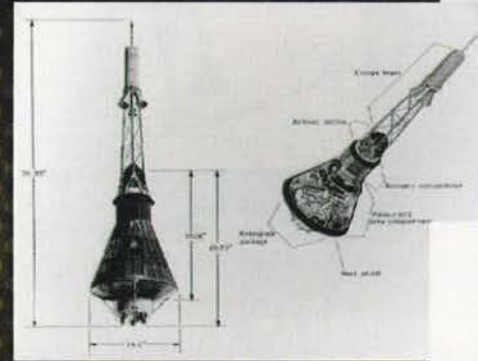
forma di ispirazione moderna, 10 tasti programmabili e soprattutto (fatto inedito per un pad), comprende anch'esso un hat-switch a 4 direzioni. Tutti i modelli offrono a corredo il CD GameSuite 98, con il software per la programmazione delle funzioni e i driver per Windows, oltre a una serie di demo. I prezzi? 74.000 lire per il Raptor 3D e 33.900 lire per il Conqueror; nel suo piccolo, un affare.

LAUAPORT PLUS

Questa interessante scheda PCI prodotta da Lava Computer, uno dei maggiori costruttori di schede seriali accelerate, si installa in uno slot PCI del vostro PC e magicamente è in grado di accelerare la velocità di trasferimento dati del vostro modem fino a due volte. La scheda, che si chiama LavaPort Plus, rompe i limiti imposti dai colli di bottiglia degli IRQ e combina l'accelerazione seriale con quella parallela. Quindi, non sarà solo il vostro modem a beneficiare del 'turbo', ma anche un eventuale drive ZIP esterno: Lava garantisce incrementi di



prestazioni compresi fra il 50 e il 100 per cento. La scheda incorpora due porte UART 16650 ad alta velocità, ognuno capace di ricevere e inviare dati a 460.8Kbps, e una porta parallela EPP che permette di avere tempi di accesso e trasferimento fino a 3 volte superiori alla norma sui drive removibile esterni. Non abbiamo ancora potuto provare direttamente la LavaPort, e quindi questi dati rimangono sulla carta; la scheda costa 95 dollari negli USA, e se davvero permette di ottenere velocità da ISDN con un comune modem a 56K, li vale tutti. Avremo appena possibile un test su strada.

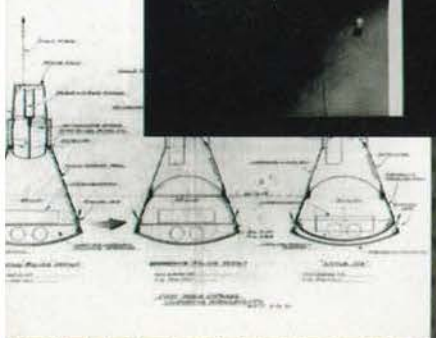
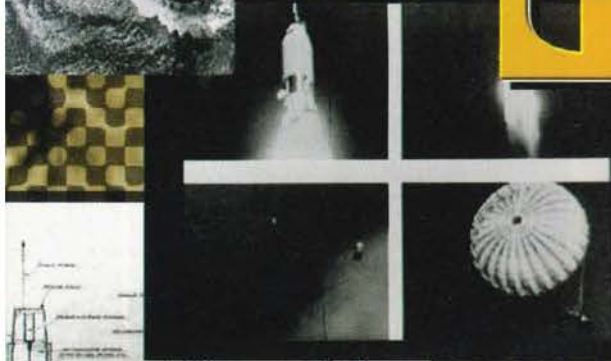


**Ogni missione
va preparata nel modo
migliore.**



PC Force

**Noi cerchiamo di
fornirvi tutto per
portarla al successo.**



E dopo qualche tentennamento iniziale, ma soprattutto dopo la moltitudine di mail che mi avete spedito in seguito all'apparizione di Team Fortress Classic, è giunto il momento di dotare TGM di una nuova sezione dedicata interamente al multiplayer...

Visto che lo spazio è incredibilmente ristretto, vado subito al dunque lasciando da parte i convenevoli di sorta...



Gli SWAT stanno dando una dura lezione a me e alla mia squadra... E la strage appena perpetrata nei nostri confronti lo dimostra!

Tre numeri fa, è apparsa proprio su queste pagine e proprio per mano del sottoscritto, la recensione di Team Fortress Classic che, per un motivo e per l'altro, è stata brutalmente tranciata... Team Fortress Classic è stato il primo pacchetto MOD (che sta per Modification) per Half Life, anche se a dire il vero in genere questo tipo di espansioni vengono pubblicate da gruppi amatoriali e difficilmente dalla stessa software house. Comunque stiano le cose, il successo di TFC è stato talmente sconvolgente che sono fioriti subito un sacco di gruppi alle prese con lo sviluppo di modificazioni, ma per il momento poca roba è giunta tra noi, anche se l'avvento di Counterstrike, basta e avanza a soddisfare i palati più fini... Counterstrike è basato sul concetto di TeamPlay alla TFC, con due squadre ben distinte che devono eliminarsi a vicenda: le squadre in questione sono rappresentate da un team di SWAT e uno di Terroristi. Inutile dire che una modificazione di questo tipo ha già conquistato una buona fetta di pubblico e i server dedicati sono subito spuntati come funghi (per la gestione e il collegamento, vi rimando al box apposito delle spiegazioni, un promemoria essenziale di tutto ciò di cui necessitate per giocare su Internet al vostro gioco preferito: comunque, per qualsiasi quesito, sono sempre reperibile all'indirizzo di e-mail maoxol@galactica.it).



La cosa che rende singolare Counterstrike è il fatto di non trovare delle armi in giro per le mappe, ma comprandole con i crediti che si guadagnano eliminando un nemico o portando in salvo un prigioniero (che ha le stesse fattezze dei dottori di Half Life in single player). Lo stesso discorso vale anche per i proiettili, da comprare tenendo conto dell'arma che si vuole

utilizzare... Ma come si svolge una partita di Counterstrike? Beh, abbastanza semplice: una volta che ci si è collegati a un server esclusivo di Counterstrike, il giocatore viene automaticamente smistato all'interno della squadra con il minor numero di giocatori (anche se poi in seguito può decidere

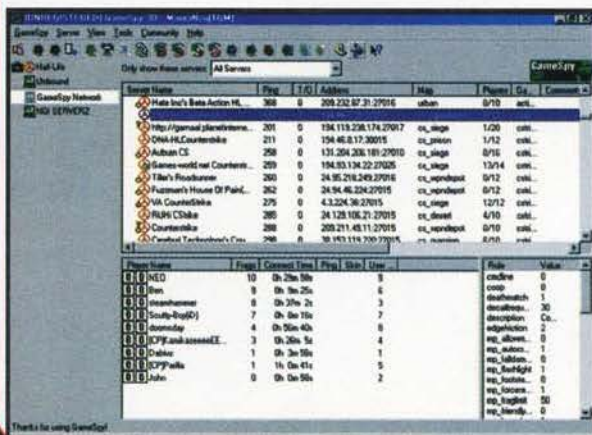
comunque di cambiare team). Il gioco è suddiviso a turni di otto minuti ciascuno e non esiste il respawn: insomma, chi muore deve attendere che una delle due squadre vinca! Se da un lato questa può sembrare una scelta azzardata, dall'altro comunque rende il gioco ancora più nervoso e

MULTIPLAYER ESSENTIALS - PRIMA PARTE

Il mondo del multiplayer vive da anni nell'ombra, ma solo ora si è finalmente allargato a bacini di utenza maggiore, soprattutto visto lo sforzo profuso dalle software house per permettere a chi acquista il gioco di vivere due esperienze completamente diverse. Per chi da anni gioca a Quake et similia (del resto credo che il primo gioco che ha fornito la possibilità in bundle di potersi collegare a siti dedicati al multiplayer sia stato Duke Nukem 3D con TEN), i termini citati sono ovviamente chiari, ma per tutti coloro che si avvicinano solo ora, mi sembra il caso di fare luce su alcuni acronimi e terminologie. Il PING è forse l'elemento fondamentale in una partita multiplayer: questo valore, è il tempo in millisecondi tra il server e il client e minore è questo valore, maggiore è la possibilità di giocare senza troppi rallentamenti. I valori di PING sono direttamente proporzionali alla distanza del server al quale ci si collega, quindi è ovvio che se si fa riferimento a un server italiano, questo valore (anche se non si dispone di una connessione particolarmente veloce) risulta più che accettabile. Chiaro che il discorso cambia se ci si connette a server americani o comunque chilometricamente troppo lontani rispetto alla nostra penisola... Per quanto riguarda Counterstrike, attualmente non esistono server italiani, ma sono convinto che lo staff di NGI ce ne proporrà uno entro breve (viste anche le pressioni esercitate dai membri che affollano quotidianamente i server del più famoso sito dedicato al multiplayer...).

Per aiutarsi nella ricerca di server con PING accettabili (per valore accettabile intendo una risposta di 170/300), esistono due metodi di ricerca: il primo, e senza dubbio quello universalmente più usato, è GameSpy, mentre il secondo consiste nella connessione manuale usando il software del gioco o addirittura utilizzando i comandi manuali da console (chi è che ha detto che non sa cosa è la console?). Ogni server ha un IP, ovvero l'indirizzo numerico al quale risponde: se si è a conoscenza del numero, si può tranquillamente lanciare Half Life, richiamare la console e digitare il comando CONNECT XXXXX (dove XXXXX corrispondono all'IP del server al quale ci si vuole connettere...). Per quanto riguarda GameSpy, basta connettersi al sito www.gamespy.com e scaricare le poche centinaia di KB che lo compongono. Dopo l'installazione, vi consiglio di collegarvi al sito www.ngi.it e verificare le impostazioni per fare apparire i server italiani all'interno del vostro nuovo indispensabile programmino sul quale torneremo nelle prossime puntate di questa nuova rubrica...

Uno scontro a fuoco tra un terrorista e uno SWAT: note gli schizzi di sangue sul muro, una vera strage!



LATERALI MULTIPLAYER NEWS

Una piccola carrellata sulle news generali dedicate al multiplayer...

E' uscito un programmino, in versione del tutto non ufficiale, per potere hostare partite di quel piccolo capolavoro che è Aliens Versus Predator:



lo potete trovare all'indirizzo <http://www.geocities.com/area51/corridor/5937/AMSC10.zip>

L'acronimo AMSC significa Aliens Vs Predator Multiplayer Setup Chat e permette fino a otto giocatori contemporaneamente di parlare, joinare e hostare partite, il tutto in aiuto alla mancanza di server ufficiali (chissà quando e se mai arriveranno). Indispensabile.

Sul sito www.quakeitalia.com si stanno assegnando delle copie gratuite di Quake 3 Arena: come fare per partecipare? Basta compilare un form e inventare la frase di guerra preferita: una giuria insindacabile, deciderà se la frase è degna di aggiudicarsi una copia dell'attesissimo Quake 3 Arena. Ne rimangono ancora cinque in palio (sperando che possiate leggere questa news, prima che il concorso finisca...!)

Con l'uscita ufficiale di Kingpin, cominciano già i primi problemi dedicati alle connessioni lente o a problemi di caricamento dei livelli. I programmatori della Xatrix stanno apportando leggere ma sensibili modifiche al codice per potere permettere anche a chi non dispone di connessioni mostruose di godere della vita criminale di Kingpin...

All'indirizzo <http://www.planetquake.com/osp/>, trovate la versione 2.5 di OSP TOURNEY, un MOD che permette la gestione globale di tornei Duel, Carnage e Teamplay.

Quake 3 Arena è troppo difficile da configurare? Niente paura, perché all'indirizzo



Una foto d'autore: tre SWAT hanno praticamente assediato l'ultimo superstite dei terroristi e lo stanno finendo in una tempesta di piombo!

teso di quanto già non lo sia. All'inizio di ogni turno, ogni giocatore può verificare di quanti soldi dispone con la pressione di un tasto e poi migliorare il suo arsenale ricorrendo ad altri comandi da tastiera (comunque tutto è configurabile utilizzando l'apposito menu, oppure ricorrendo alla modifica del file di configurazione, discorso che cominceremo ad approfondire dal prossimo numero... Se si viene uccisi, il MOD consente comunque al giocatore di aggirarsi per la mappa in versione ghost e



sebbene molti non siano d'accordo, si può comunicare la posizione dei nemici ai propri compagni di squadra (se mai dovesse apparirvi la scritta "no ghost talking" vuol dire che i partecipanti non gradiscono l'aiuto da parte dei "defunti"). Counterstrike, sebbene sia alla versione Beta 1 (ed è già stato pubblicato un patch per sistemare alcuni problemi e sono state aggiunte un paio di mappe), quindi ben lontani da una versione stabile ed esente da bug, ha conquistato il

Con un compagno appostato sul tetto di una casa: le operazioni di cecchinaggio ricordano molto quelle di Team Fortress Classic.



Due miei compagni terroristi vanno in avanscoperta ad affrontare la squadra SWAT che li attende aldilà del tunnel, mentre io col mio nuovo fucile mitragliatore copro le spalle al gruppo...

Scomparso prematuramente, sono nella modalità ghost e sto spiando un nemico: cosa faccio, lo dico ai miei compagni?



cuore di tutti gli Halfifers del mondo e nei prossimi mesi ne sentiremo parlare ancora parecchio... Sempre per Half Life, è uscita una server side modification, ovvero non necessita di alcun tipo di download per i client e si chiama OZ Deathmatch. OZ presenta una nuova serie di innovazioni che vanno dal rampino per aggrapparsi a palazzi o muri e sangue a tonnellate. I parametri modificabili da parte del server sono incredibili e chiunque hosti una partita, può cambiare qualsiasi parametro possibile e immaginabile: numero massimo di munizioni, tempi di

MULTIPLAYER ESSENTIALS – PRIMA PARTE

Ecco infine una breve lista dei siti che potete visitare per vivere serenamente le vostre esperienze in multiplayer:

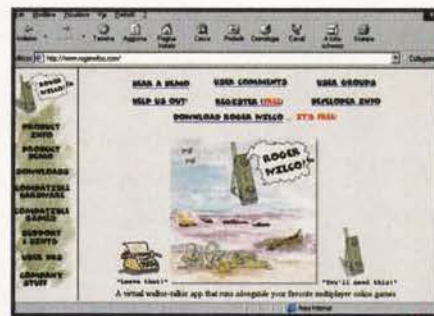
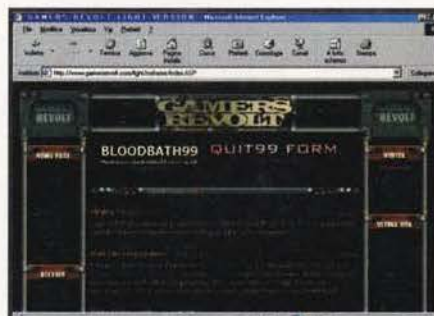
COUNTERSTRIKE ITALIA (cstrike.action.it) – Il primo sito dedicato a Counterstrike interamente in italiano!

ANVI (www.anvi.it) – dal punto di vista dei files è forse il sito più completo: se vi manca qualche cosa per giocare in Rete lo trovate sicuramente qui! Inoltre server per Quake e Quake 2, nonché un server sperimentale di nome MOON per Ultima Online...



NGI (www.ngi.it) – in assoluto uno dei migliori siti dedicati al multiplayer in Italia, nonché il principale fornitore di server gratuiti per giocare a Quake 2 e tutti i suoi MOD, Tribes, Ultima Online, Half Life, Team Fortress Classic, Quake 3 Arena e Daikatana.

MULTIPLAYER.IT (www.multiplayer.it) – altro grandissimo sito dedicato alle risorse multiplayer su Internet. Famosissimo per i Compendium dedicati, assolutamente da consultare la guida per Quake 3 Arena!



GAMERSREVOLT (www.gamersrevolt.com) – Un nuovo fornitore di server per giocare gratuitamente su Internet, oltre un buonissimo servizio di newsagency.

PLANET HALF-LIFE (www.planethalflife.com) – Il sito per eccellenza dedicato ad Half-Life.

<http://www.planetquake.com/dl/dl.asp?borderfield/q3a-1c01a.zip>, troverete un utile programma per la modifica di skin, scritte e tutto ciò che è configurabile nella demo.

E' uscita la nuova versione di Roger Wilco (nulla a che vedere con le avventure di Space Quest), un programma leggero che consente di comunicare con altri giocatori in Rete utilizzando un microfono! NGI, ha aperto un server dedicato e vi posso assicurare che i risultati sono incredibili! Provare per credere all'indirizzo www.rogerwilco.com!

NON RIESCO A GIOCARE AD HALF LIFE...

... e sono la persona più depressa dell'universo! Bene, per questo motivo mi sono detto che forse era il caso di dedicare un piccolo spazio per chiarire alcuni aspetti della configurazione di Half Life. Dopo la pubblicazione della recensione di Team Fortress Classic, sono stati in tanti a scrivermi dicendo di avere problemi. Allora, Half Life viene patchato abbastanza di frequente e se non si dispone dell'ultima patch, è impossibile connettersi e giocare (i messaggi di errore più frequenti sono "installazione corrotta" o "file vecchi"). Per ovviare a questo problema bisogna aggiornare il proprio Half Life alla versione più recente, nel caso di quella in lingua nostrana si tratta di un file della bellezza di 21 MB che dovrete avere trovato sul CD del numero scorso. Non fidatevi della patch per la versione italiana di 2.5 MB in quanto è un errore della Valve. Insomma, dovete portare il vostro Half Life alla versione 1.010 e per farlo potrebbe risultare addirittura necessario (se non l'avete mai fatto) partire con l'aggiornare la versione iniziale (la 1.005) alla 1.009 con i patch che vi abbiamo fornito due mesi fa e che vi consentono anche di giocare a Team Fortress Classic. Per ogni informazione di sorta, vi consiglio di visitare il sito della WON (www.won.net) oppure direttamente quello di Half Life all'indirizzo www.half-life.org.



Una sparatoria nel tunnel: ma perché io sono sempre morto? Per fare le foto, ecco perché...

respawn, priorità delle armi selezionate e via dicendo. Avrei voluto parlarvi anche di due nuovi MOD sempre dedicati ad Half Life, JailBreak e Cold Ice, ma visto il loro stato primordiale e la mancanza di server attivi al momento in cui sto scrivendo, me lo ha impedito... Beh, se non altro avremo qualcosa di cui parlare anche il mese prossimo, anche perché sento già le urla dei Quakers accaniti che si sentono messi in disparte: con calma! Un saluto particolare a tutti coloro con i quali mi misuro quotidianamente sui server di tutto il mondo: Gordo, Alex, Dakwa, Raytracer e tutti gli altri! Un ringraziamento particolare a Pucci, Adso, Icelord: se questa rubrica esiste è anche merito vostro! Per il momento, che altro dire, ci si fragga!

Andrea "MAOranza" Della Calce

FBS PAGES

Vi state crogiolando sotto il sole? Forza ragazzi, godetevi finché potete e, tanto per togliervi uno sfizio, date anche un'occhiata alle immancabili FBS Pages, sì, anche perché questo mese, siccome quello che avete fra le mani è un numero speciale (e non tutti lo prenderanno visto che saranno in vacanza), invece di rispondere ai quesiti dei lettori, ho pensato di mettere una sorta di raccolta con le risposte alle domande più gettonate di sempre, i trucchi dei giochi più venduti e, dulcis in fundo, la lista di tutte le soluzioni apparse fino a ora su CD (questo numero delle Pages è da prendere come un vademecum). Almeno ora non continuerete a chiedere "Ma su che numero era Tizio? Ma su che numero era Caio? E Sempronio?". A settembre riprenderemo comunque il solito sistema delle risposte, contenti? Perfetto, allora non mi resta che ringraziare lo XAM e augurargli un bel "in bocca al lupo" per la posta e ricordare come al solito l'indirizzo al quale potete spedire trucchi, soluzioni e qualsiasi cosa pensate possa andare bene per il Fuori Tema (foto, barzellette o testi di qualche tipo, anche se questo mese l'ho dedicato alla lista...): Xenia Edizioni - TGM Tips&Bali, Casella Postale 853 - 20128 Milano

Se invece vi servono consigli o cheat su un gioco, scrivere sulla busta FBS RULEZ (medesimo indirizzo di prima), oppure faxate le vostre domande (mi raccomando d'indirizzarle a me, FBS) allo 02-878567... I n entrambi i casi risponderò SOLO sulla rivista, niente risposte private! L'indirizzo Internet per questa rubrica è TIPSEXOL@GALACTICA.IT (se lo vedete scritto due volte di seguito è colpa del grafico, non mia!), NON USATELO PER SPEDIRMI PROGRAMMI e roba troppo grossa, non farete altro che intasarlo per nulla, vi chiedo però di essere precisi nello spiegarmi dove siete rimasti bloccati e, se si tratta di un'avventura grafica, nell'elencare gli oggetti che avete nell'inventario, così capirò cosa avete già fatto e cosa ancora vi manca. E con questo è tutto, ricordatevi l'olio solare e anche che il 26 è il mio compleanno (si accettano donne nude)! Aloha!

Fabio "FBS" Simonetti

ALONE IN THE DARK

Per poter eliminare i due quadri nella sala dei dipinti, dovrete coprire il primo con la coperta indiana (si trova nell'armadio in mansarda) e poi sfiorare quello in fondo al corridoio con arco e frecce (si trovano nella serra al piano terra... oh, ho fatto la rima). Fatto questo, potrete raggiungere una nuova camera contenente un libro falso (da usare per sbloccare il passaggio segreto in biblioteca) e qualche altro oggetto dietro all'orologio a pendolo. Usate la statuetta rosa per far fuori il cavaliere al primo piano e con la sua spada eliminate il pirata al piano terreno. La chiave nella sala da ballo la potrete prendere solo se riuscirete a far ballare i manichini sfruttando "La Danza Macabra" sul grammofono. Non appena gli spiriti inizieranno a ballare, voi dovrete zigzagare fra loro e, non appena la chiave sarà nelle vostre tasche, scappare a gambe levate! I ragni non possono essere sconfitti ma solo evitati, lo stesso dicasi per il vermore gigante e i topi in cantina. Per l'albero finale, dopo aver posto sull'altare l'amuleto trovato nel passaggio segreto della biblioteca, dovrete gettargli contro la lanterna accesa con lo zippo (siccome siete finiti nell'acqua i cerini non funzioneranno più). Au revoir!

ALONE IN THE DARK 2

Il seguito è meno bello dell'originale, c'entra assai poco con Lovecraft ma gli appassionati l'hanno giocato ugualmente. Dopo essere arrivati nella casa e aver liberato le camere da spettri e affini, saranno tre le azioni da fare: appoggiare la corona trovata sulla statua col tridente sul busto bianco in camera da letto, avvelenare il vino e porlo dinanzi alla porta situata davanti alla statua col tridente e, una volta dentro nella nuova camera, usare i gettoni rosso e giallo nella macchinetta da musica. Fatto questo si potrà andare al piano superiore (dovrete avere con voi un doblone d'oro) raccogliendo un talismano (nel bagno del secondo piano) che vi teletrasporterà al terzo piano della magione... E via!

BLOOD 2

Cavolo, se andate avanti a farmi richieste per questa mezza ciofeca di Blood 2 prima o poi mi vedrò costretto a rigiocarlo per finirlo! Iniziate a premere il tasto T e a digitare quanto segue, poi ne discuteremo, ok? Ah, i codici sono identici anche per SHOGO visto che il motore è lo stesso. mpgod - godmode mpkfa - full ammo, armor ed energia mphealth - full energia mpammo - full ammo mparmor - full armor mpclip - clipping mppos - indica la posizione mpcamera - sistema l'inquadratura mplightscape - ???

BROKEN SWORD

La richiesta più gettonata di sempre, alla pari con quelle di Ripper! Sto parlando della maledetta capra di cui ancora oggi il Duspa mi ricorda diligentemente la presenza, quel maledetto animale che si può superare con un truccetto tanto cretino da rientrare nel Guinness dei primati! Il sistema? Avete presente la scaletta a destra del maledettissimo caprone? Bene, dirigetevi lì e, non appena riceverete la cornata cadendo per terra, cliccate subito, e sottolineo SUBITO, all'aratro a sinistra. George salterà in piedi immediatamente e correrà dall'altra parte spostando l'affare e bloccando l'erborivo... Bello, eh? Altri trucchetti. Nel museo, per poter fregare il treppiede, dovrete entrare nel sarcofago. Per farlo dovrete attirare il custode aprendo la finestra a sinistra (con l'apposito meccanismo il accanto) e, mentre sarà distratto, aprire la teca infilandovici dentro. Il bello è che non succederà niente a meno che non avrete già visitato l'ospedale e parlato con Jacques Marquet (è nella stanza all'estrema destra della schermata con gli ammalati). Gli ultimi aiuti riguardano la Siria: esaminate la bancarella del venditore di Kebab cliccandoci sopra col tasto DESTRO del mouse, così facendo George vedrà lo scopetone del bagno e potrete chiedere a Nejo di fregarlo in cambio

della palla, i soldi con i quali potrete pagare il tassista li potrete avere dopo aver dato la palla a Nejo, fate poi spostare il gatto su una delle mensole, cliccate sul campanello della bancarella e, dopo che la statuetta sarà caduta, coloratela grazie allo straccio oleoso vendendola come "antichità" al turista americano.

CARMAGEDDON

Durante la partita, con l'auto ferma, dovrete digitare una delle seguenti paroline: ilovenobby: per avere i tanto amati pedoni nel mezzo della strada rabbitdreamer: forza di gravità pari a quella dell'amato pianeta giovè russformario: un bel raggio elettrico givemelard: sesterzi igloofun: motore con trucco transaresuper: i pedoni, una volta fatta conoscenza del vostro paraurti, non se ne vogliono più staccare spamspamspsam: i pedoni non possono più darsela a gambe (non c'è gusto) ihavesomespam: forza di gravità pari a quella lunare hamstersex: pedoni ciechi (davvero, qui non esistono remore...) naughtytort: resuscita i pedoni (qualcuno doveva pur pensare a loro) superhoops: pedoni esplodenti ('mo si vendicano) buyournextgame: sospensioni molli come la pancia del Silvestro chickenfodder: rimbalzo a volontà funnyjam: pedoni centometristi islandrules: cadaveri vesuviani smalludders: pedoni enormi spamfritters: riparazioni a babbo goggleplex: subacqua abilità spamforrest: freno a mano istantaneo

CARMAGEDDON 2

Dopo il primo non poteva mancare il secondo, sperando che questi codici vadano meglio (ringraziate Marco Ulivieri da Livorno). Iniziate una partita, digitate per prima cosa la parola LAPMYLOVEPUMP. Se sarete abbastanza veloci verrà visualizzato sullo schermo "edit mode: cheat". Ora dovrete scrivere il cheat che vi interessa (alcuni si attivano premendo i tasti numerici - non del tastierino-

insieme a Ctrl, Alt o Shift)... bigdangle - Coda mutante bigwat - Macchina di granito bloodyartists - Insetti stecco bloodyhippy - Droga blueballz - Avversari congelati bluepigs - Polizia congelata bonbon - Mortaio da macellaio clintonco - Hot road dotaction - Pedoni sulla mappa eveningocifer - Ubriaco eyepopper - Freno a mano istantaneo fartsuits - Pedoni gonfiati a elio fastbast - Pedoni turbo fryfry - Pedoni flambé fryingtonight - Raggi elettrici glugglug - Mega bonus goodhead - Pedoni testoni ineedapill - Valium per pedoni jigajig - Rimbalza qua e la ledsleds - Gravità gioviale lemmingize - Pedoni stupidi megabum - Pedoni giganti mingming - Riparazioni istantanee mooningminnie - Gravità lunare Ctrl+0 - Sospensioni di roccia Ctrl+2 - Pneumatici a presa ultraforte Ctrl+7 - Pedoni al rallentatore Ctrl+8 - Mini pedoni Ctrl+9 - Turbo fuori di testa mrmmainwaring - Pedoni nel panico mrrwobley - Sospensioni gelatinose oohmessymess - Smembratest pigsmightfly - Polizia turbo pillpop - 5 recuperi gratis powpow - Repellente antiavversari skippypos - Canguro a comando smartbastard - Fine gara sticks - Scarpe scivolose stickytyres - Arrampicatore di muri stiffspasms - Pedoni mutanti stopsnatch - Attiva/disattiva il timer stuffitup - Amplificatore di danni supacocks - Invincibilità supawhizz - Mega turbo swiftyshifty - Turbo avversari takemetakeme - Pedoni con manie suicida tilty - Pinball mode timmytitty - Time bonus tingting - Riparazioni gratuite osostrong - Extra armatura osofast - Extra potenza osonasty - Extra offensiva oversoversatile - Extra di tutto ohsostongostong - Doppia extra armatura

ohsofastsofast - Doppia extra potenza
 ohsonastynasty - Doppia extra offensiva
 osoversatilesoversatile - Doppio extra di tutto
 stringvest - Massima armatura
 vastnesses - Massima potenza
 fitnesses - Massima offensiva
 skegnesses - Tutto al massimo
 thatsalofofarmour - Spazio extra per armatura
 thatsalotofpower - Spazio extra per potenza
 thatsalotoffal - Spazio extra per offensiva
 thatsalotofslots - Spazio extra per tutto
 strongbones - Spazio bonus per armatura
 fastbones - Spazio bonus per potenza
 nastybones - Spazio bonus per offensiva
 loadsabones - Spazio bonus per tutto
 twatoff - Pedoni esplosivi
 watersport - Capacità acquatiche
 wetwet - Punti
 whizz - Turbo
 wotawatami - Gomme ingrassate
 xrayspeks - Pedoni eteri
 zazaz - Annientatore di pedoni

CROC

Nonostante all'epoca il trucchetto fosse stato mandato dal famoso Zurru che tutti conoscete, io non ho idea se funzioni o meno, perciò metto il trucco e basta. Per arrivare subito all'ultimo livello dell'ultima isola segreta eseguite la seguente sequenza di mosse: Sinistra Sinistra Sinistra Giù Destra Destra Sinistra Sinistra Giù Destra Giù Sinistra Su Destra. E tanti saluti.

DARK FORCES

Questo gioco è il preferito dal mio amico Ghisla, perciò ecco qualche dritta che mi ha chiesto (banfo, lui lo odia perché non capisce nulla di videogiochi... non per niente utilizza Fifa 99!). Per finire Anoot City (terzo livello) dovrete giostrarvi con la leva con le cinque posizioni al centro del livello (quella con quattro luci). Spostatela sulla seconda tacca e cercate di finire la prima zona che si aprirà (dovrete trovare un interruttore rosso), fate lo stesso per la terza, quarta e la quinta tacca cercando di volta in volta gli interruttori nelle diverse zone, poi tornate nuovamente all'interruttore centrale e spostatelo alla terza tacca (si accenderà la seconda luce da sinistra). Visitando nuovamente la zona 2 troverete un'area accessibile che condurrà ad alcune colonne, salendole e saltando dall'una all'altra (occhio ai Gran), arriverete a un balcone. Prendete una bella rincorsa (sfruttate l'alcova), tenete premuto Shift così da correre (qualche volta non si attiva, attenti!) e poi saltate. Premendo la barra vicino al piccolo occhio metterete le mani su Moff Rebus!

DAY OF THE TENTACLE

Altra avventura mitica ma purtroppo cortissima. Gli enigmi più richiesti erano... Beh, per prima cosa il gatto: per farlo scendere dalla ringhiera avrete bisogno del topo finto che si trova nella soffitta della casa del passato, fate avvicinare Hoagie ai due letti e scambiatevi i materassi. Risedetevi su quello più lontano e, mentre il gatto andrà a controllare la natura del rumore, imboscatevi il ratto. Prima di far arrivare il gatto da voi comunque, dovrete utilizzare la "Bubù non c'è più" (penso si chiami così, io ho la versione inglese che è moooolto meglio!) sulla staccionata in modo che quando il felino ci passerà sotto si trasformerà in una puzzoia... Ora la mummia: il concorso della risata potrà essere vinto accoltellando il

Clown di gomma del presente grazie ai bisturi: per terra rimarrà la scatola col microfono che andrà data a Laverne. Per il sorriso invece avrete bisogno della dentiera del cavallo del passato, l'animale se la toglierà non appena gli leggerete il libro di matematica... Per quanto riguarda il sistema per liberarsi della tizia con la capigliatura migliore della vostra, cercate di fruttare dapprima gli spaghetti e poi, per toglierla dalle scatole, il vomito finto appeso al soffitto del presente. Salite nella sala del tentacolo verde, accendete lo stereo mettendoci sopra il disco con musica pesante e spingete la cassa a terra... Questo però l'avevo già detto recentemente.

DIABLO

Questa è l'unica dritta presente per questo gioco, perciò non chiedetene altre, ok? Il trucchetto, praticamente identico a quello della versione multiplayer ma valido per il singolo, permette di duplicare un qualsiasi oggetto nell'inventario. Il sistema è abbastanza semplice: prendete l'affare che volete duplicare e gettatelo a terra, allontanatevi di 6, 7 passi, cliccateci sopra in modo che il vostro personaggio gli si avvicini per raccogliarlo e, nel momento stesso che lo farà, cliccate su uno qualsiasi degli oggetti nella vostra cintura (quelli selezionabili anche coi tasti numerici), mi raccomando: **CONTEMPORANEAMENTE** alla raccolta dell'oggetto! Non appena appoggerete la fiala, la pergamena o chi per essa in uno slot dell'inventario, la vedrete trasformarsi in quello che c'era per terra... Io vi posso assicurare che la gabola funziona a meraviglia (l'ho provata in prima persona), il casino è beccare l'attimo giusto (non per nulla chiamato fuggente)!

DOOM

La prima volta che lo vidi... La ricordo ancora come se fosse ieri. Grazie RED! I seguenti, come "forse" saprete, sono da inserire durante il gioco e non funzioneranno al massimo livello di difficoltà.
 idbehold#: mettete al posto della '#' una delle lettere l, a, i, s per ottenere rispettivamente più luce, la mappa completa, l'invulnerabilità e il berserker
 idchoppers: la motosega
 idclevXY: va all'episodio X livello Y
 idclip: passa attraverso i muri
 idddq: God mode
 iddt (nella schermata della mappa): svela tutta la mappa e, se ripetuto, dà anche la posizione di oggetti e nemici
 idkfa: tutte le armi, chiavi, munizioni e 200% di armatura
 idmsxy suona la musica dell'episodio x livello y

DOOM 2

Per superare il 30esimo livello "basterà" attivare l'elevatore grazie all'apposito pulsante, saltare sull'ascensore e tentare di sparare 3 razzi nella parte scoperta del cervello del caprone. Per farlo basterà selezionare il lanciagranate (5) e, quando l'ascensore vi farà arrivare all'altezza del mento della capra, premere il grilletto. Grazie allo spostamento verso l'alto, il razzo dovrebbe entrare direttamente nella finestrella nella quale s'intravede l'encefalo della bestia... Boom! I codici sono gli stessi del primo Doom con l'unica differenza che qui per saltare i livelli si dovrà usare IDCLEV## per raggiungere la mappa numero ##.

DUKE NUKEM 3D

Insieme a Half-Life e Doom è in assoluto il mio gioco 3D preferito di

sempre, perciò non potevo lasciarlo fuori.
 dnkroz - invulnerabilità
 dncornholio - invulnerabilità
 dncosmo, dnbeta, dnallen - appaiono varie frasi
 dncashman - duke lancia soldi quando si preme il tasto 'usa'
 dnitem5 - tutti gli oggetti
 dnstuff - tutte le armi, le munizioni e le chiavi
 dnweapons - tutte le armi e le munizioni
 dnhyper - steroidi

FALLOUT

Con questo cheat avrete turni illimitati, miei cari birbacchioni. Primo passo: entrate in modalità combattimento. Secondo passo: prendete delle munizioni per una pistola e tenetele in mano (dovreste avere solo munizioni in mano). Terzo passo: avvicinatevi a un nemico e cliccate sul bersaglio per sparargli! Quarto passo: il tipo vi dirà qualcosa tipo "Did your mama tough you that move?". Per aumentare l'esperienza, invece, assicuratevi di avere o la "Power Armor" o la BoS Combat Armor e prendete una GRANDE arma (come il turbo plasma rifle); ora andate al ritrovo Deathclaw, distruggete i deathclaw, lasciate l'aerea e riposare per almeno 30 minuti. Curatevi e ricaricate le armi, tornate dentro e sbarazzatevi dei nuovi deathclaw. D'ora in poi ogni volta che ripeterete questa operazione riceverete 1000 punti esperienza per ogni uccisione.

FULL THROTTLE

Questo gioco è davvero un mito, cortissimo finché volete ma pur sempre mito... almeno nella versione originale, in quella doppiata in italiano Ben sembra un salame patentato! Ecco i punti in cui gran parte della gente si blocca: il cagnaccio di Todd, lo sfascia carrozze, può essere superato grazie alla calamita. Per raggiungerla ci sarà un passaggio all'estrema destra della schermata "panoramica" dello sfascia carrozze in direzione della gru che si vede sullo sfondo. Il sistema è gettare la carne in uno dei veicoli da demolire (nella locazione con tutte quelle macchine colorate a destra della principale), tornate alla schermata precedente, salite rapidamente sulla gru, agganciate l'auto nella quale si è rintanato il mastino affamato e portatela il più in alto possibile. Questo è tutto! Non dovrete tentare di fare nient'altro, semplicemente lasciarlo a penzolare lassù! Per riuscire a ottenere gli occhiali dei Cavefish, l'unico modo è l'utilizzo dell'asse di legno. Il sistema migliore per far fuori il tizio che la porta è usare la sega elettrica che potete ottenere gettando del fertilizzante in faccia alla ragazza con la cresta rossa...

GABRIEL KNIGHT 2 (Riccardo Faxoso da Carpi-MO)

La bestia dentro voi non riesce a saltare fuori? Dunque, dopo aver parlato al guardiano e al Dott. Klingmann dovrete tornare a Lochham, alla vostra abitazione. Cliccate sull'icona del registratore, sulla cassetta con la scritta Klingmann e poi selezionate LOAD A. Scegliete una cassetta vuota e cliccate LOAD B... Nella schermata successiva premete il bottone Splice Message e vedete di creare una frase che vi permetta di convincere il guardiano a mostrarvi la gabbia dei lupi fuggiti. In inglese era più o meno così "Thomas? Herr Doktor Klingmann here. Show our wolfs to Mr. Knight." (Thomas? Qui è il

Dottor Klingmann. Mostri i nostri lupi al Sig. Knight). Fatto questo, cliccate transfer, tornate allo zoo, entrate nell'ufficio di Klingmann, fregate il foglio nella tasca della giacca e, usando il walkie-talkie fate sentire a Thomas la frase registrata. Voilà, altri peli da consegnare all'università!

HALF LIFE

Il trucco per far scendere la console e inserire indisturbati i codici ha fatto il giro del mondo, quindi riciccolavo. Fate un collegamento all'eseguibile hl.exe (trascinatelo col tasto destro del mouse scegliendo poi "crea collegamento"), richiedetene le proprietà all'affare appena creato e aggiungete alla linea "Destinazione", le paroline -console e -dev (senza spazi tra "-" e la parola seguente ma spaziando le due fra loro; esempio di quello che potrà apparire: C:\Half-Life\hl.exe -console -dev). A questo punto, non appena lancerete il collegamento e arriverete al menu del gioco, dovrete cliccare sul quadretto Console in alto a sinistra e, giunti appunto alla console, scrivere: bind X "toggleconsole", dove X sarà il tasto che desiderate usare per la discesa della console. Io consiglio il tasto accanto a quello per cancellare ("I"), poi vedete voi... Il resto è rimasto inalterato: SV CHEATS 1 a partita cominciata per attivare i trucchi, IMPULSE 101 per le armi, GOD per l'invulnerabilità, NOCLIP per passare attraverso i muri e la vagonata di MAP e /GIVE per gli altri oggetti.

HERETIC

Si, ho ritirato fuori questo gioco altrimenti si sarebbe sentito solo, pensate abbia fatto male? Dai, non dite così che non ci credo!
 engagexx - per saltare di livello (17 è il settimo del primo episodio)
 gimmexx - artefatti dall'1 al 9 e dalla a alla l
 kitty - no clipping
 massacre - morte di tutti i mostri
 ponce - ricarica energia
 quicken - god mode
 rambo - tutte le armi
 shazam - tomo del potere
 skel - tutte le chiavi
 cockadoodledoo - trasformazione in gallina

HEXEN

Ho messo tutti i cloni di Doom, te pareva se non mettevo anche il seguito di Heretic... Le parole da inserire (in maiuscolo quelle per la versione registrata, tra parentesi quelle per la shareware) sono:
 butcher (cstika): uccide tutte le creature del livello
 clubmed (sgurno): ripristina l'energia
 deliverance (ebiesman): vi trasforma in maiali
 indiana (braffel): 25 artefatti per tipo
 init (non c'è nella shareware): ricomincia il livello
 locksmith (mraymondjudy): tutte le chiavi
 mapsc0 (jsumwalt): mappa completa
 noise (non c'è nella shareware): debug del suono
 puke## (mvagabaza##): esegue lo script ## (01-99)
 satan (bgokey): invulnerabilità
 shadowcaster# (plipo#): cambia la classe del personaggio (0=guerriero, 1=chierico, 2=mago)
 sherlock (rjohnson): passa attraverso i muri
 ticker (rrettenmund): visualizza i frame al secondo
 visit## (bpelleiter##): trasporta al livello ##
 nra (crhinehart): tutte le armi e le

munizioni e l'armatura al massimo.

Hexen II

Com'era logico aspettarsi da un gioco che funziona con lo stesso motore di **QUAKE**, ecco la lista di comandi da inserire in modalità console durante una qualsiasi partita (vi si accede premendo "v"), enjoy!
 god -invulnerabilità
 noclip -clipping mode
 give h # -tanta salute (# è l'ammontare)
 notarget -i nemici non vi colpiranno
 impulse 9 -tutte le armi e il mana
 impulse 14 -per diventare una pecora
 impulse 25 -attiva il tomo del potere
 impulse 39 -volo (ci si sposta come se si nuotasse)
 impulse 40 -passa il livello
 impulse 43 -tutte le armi, il mana e gli oggetti
 kill -riavvia il livello corrente
 Per coloro che hanno una 3DFX:
 r_shadows 1 -per attivare le ombre degli oggetti (meglio in glquake)
 r_wateralpha # -per rendere l'acqua +/- trasparente (# compreso tra 0 e 1; ad esempio 0.2)

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Ciao Vix, come te la stai cavando? A Creta, usate il teodolite sulla testa di toro, cercando di allineare il mirino con la parte sinistra delle corna. Poi riprendete lo strumento, usatelo sulla coda e allineatelo con la parte destra delle corna. Se avrete fatto tutto come si deve, vedrete apparire sul selciato una specie di 'X', ritroverete la Pietra della Luna scavando con la chiglia giusta in quel punto! Ora una dritta generica per il funzionamento delle pietre circolari: le loro combinazioni le potrete trovare nel Dialogo Perduto di Platone e saranno diverse per ogni partita, sappiate comunque che la pietra del Sole con relativo codice servirà nello scavo d'Algeri, la sua unione con quella della Luna servirà a Creta, e tutte e tre le pietre andranno usate nel plastico al termine del labirinto di Minosse. Se poi doveste arrivare alle porte della città sommersa, la giusta corrispondenza andrebbe ribaltata, dovrete quindi ruotare ciascuna pietra di 180 gradi (solo le menti contrarie potranno entrare...). Per l'ultimissima sezione di gioco non mi resta che suggerirvi di tenere d'occhio la parete che fa da sfondo al labirinto di lava: su di essa ci sarà il disegno della selezione che vi consentirà di terminare l'avventura. Seguitemi, conosco la strada!

LANDS OF LORE

Una dritta generica per facilitare tutte le persone che hanno dei problemi al terzo livello della White Tower: la chiave per la riuscita è il Valean's Cube, l'affare con cui siete in grado di disintegrare la barriera di Scotia. Il mio consiglio è di NON usarlo subito sul cancello rosso, ma di finire prima il suddetto livello della torre. Il motivo è semplice: l'artefatto ha il potere d'assorbire ogni spettro e di trasformarlo in energia magica che potrete donare a uno qualsiasi dei vostri personaggi! Praticamente potrete andare avanti uccidendo tutti solo con la potenza del cubo e curandovi con il mana che vi verrà fornito dall'affare... un vero paradiso!

MDK

A me questo gioco non è piaciuto per niente: è noioso e sinceramente credo ci sia di meglio, però il Boss all'epoca non era d'accordo, perciò... premete il tasto f1 (per far apparire la schermata

d'aiuto) e poi scrivete le seguenti paroline:
 healme -energia al massimo
 ineedabuggun -pistolona potenziata
 nastythothanks -granata da cecchino potenziata autocercante
 holocurtisfun -decoy
 tornadoaway -tornado
 iliketolob -mortar
 kill -autoimmolazione

MONKEY ISLAND 2

Sfoghiamoci alla grande. Allora, iniziamo dalla prima parte: l'Embargo di Largo. Come sapete dovrete trovare quattro oggetti per costruire la sua bambola voodoo: qualcosa del corpo (lo sputo che potrete raccogliere con una pergamena di Wally, qualcosa del morto (le ossa dissotterrate dal cimitero con la pala presa dal cartello), qualcosa della testa e della stoffa (questi due direttamente collegati). Dagli uomini di bassa morale, i tizi addormentati sulla nave, cercate di accalappiare il topo costruendo una trappola: vi servono delle patatine al formaggio (nella ciotola del cocodrillino dell'albergo), una cordicella (da Mojo) e un bastoncino (sulla spiaggia) da montare con la scatola già presente. Prendete il secchio lì vicino (non è del pirata, ricordatevelo!), andate alla palude e riempitelo di fango. Entrate in cucina dalla finestra esterna del pub, gettate il roditore nella minestra e, non appena il cuoco verrà cacciato (dovrete far finta di volere lo stufato), offritevi per prendere il suo posto fregando il coltello (e i soldi che vi verranno offerti in anticipo). Fate scappare il cocodrillino tagliandogli la corda, entrate nella stanza di Largo, rubategli la parrucca e appoggiate sulla porta il secchio fangoso: lui entrerà, si sporcherà la camicia e la porterà in tintoria, voi dirigetevi lì a vostra volta, tornate in camera di Largo e, attaccato al collo alla porta, troverete il talloncino col quale potrete farvi restituire il suo... ehm, indumento.

La gara di sputi si vince facendo tre cose: 1- creando un drink verde (blu+giallo) capace di appesantire il moccio (dal pub su Scabb Island dopo aver ottenuto la tessera della biblioteca di Phatt Island); 2- suonare il corno comprato nel negozio e spostare le bandierine dei record; 3- scattare solo quando la cintura rossa di una delle spettatrici sarà sollevata dal vento (così d'aumentare ulteriormente il tiro grazie alla brezza).

Per recuperare il pezzo di mappa nella casa dell'ubriaccone sarà necessario avere del Simil-Grog: attaccate il depliant con la foto del capitano dai capelli rossi sulla vostra appesa all'isola di Phatt e lei verrà arrestata. Entrando in prigione e ravanando nella busta dei suoi oggetti avrete ciò che cercate. Tra l'altro con voi dovrete avere anche uno specchio (rubato al pappagalio grazie al sacco trovato sulla barca che vi porta da un'isola all'altra) e un cannocchiale trovato in una capanna dell'isola di Booty...

L'ultimo consiglio riguarda la parte finale: la bambola di Le'Chuck. Anche qui vi serviranno quattro oggetti (bambola e spilloni esclusi): qualcosa del corpo (dandogli il fazzolettino per pulirsi il naso); qualcosa del morto (il teschio di mamma); il tessuto (lasciando che raccolga una moneta del distributore di bibite e tirandogli le mutande) e qualcosa della testa... la più difficile. Recuperando i palloncini e riempendoli di elio (il gas, non il cantante), andate all'ascensore con la grossa cassa, aspettate che arrivi il pirata e poi azionate la leva in modo che le porte gli taglino la barba...

OUTLAWS

Torna Clint "FBS" Eastwood coi suoi famosi fagioli fumanti (da inserire durante una normale partita)...
 oiaoh - munizioni infinite
 oipostal - tutte le armi e pieno di munizioni
 oicds - tutta la mappa
 olairhead - fly mode
 olredlite - disattivazione dell'intelligenza, il nemico non sparerà o si muoverà sino a quando non si inserirà nuovamente il codice

QUAKE

A mio avviso non è ai livelli del 2, però... Durante il gioco richiamate la console (tasto "v") e scrivete:
 god: immortalità
 noclip: passa attraverso i muri
 impulse 9: tutte le armi, le munizioni e le chiavi
 kill: suicidio
 fly: permette di volare
 map exmy: trasporta all'episodio x livello y
 impulse 255: quad damage
 give r #: dà # razzi
 give n #: dà # chiodi
 give h #: dà # salute
 give s #: dà # cartucce
 give c #: dà # batterie
 notarget: i nemici non vi vedono

QUAKE 2

Prima una piccola chicca e poi i codici (che andranno inseriti facendo discendere la console con "v", a sinistra del numero 1). Nel l'ultimo livello, "Ultimate Showdown", dove dovrete uccidere MAKRON, è presente, in un sotterraneo, la cosiddetta "ID GALLERY". Questo posto si potrà raggiungere solo dopo aver ucciso il nemico, fatto questo recatevi nel cunicolo sottostante all'area in cui avete appena combattuto aprendo uno dei 2 sportelli e, nella zona del rifornimento dei missili (di fronte all'unico pulsante che trovate), vedrete una bella crepa che, fatta saltare, rivelerà una delle stanze più divertenti del gioco...
 god -god mode
 notarget -i nemici non vi beccano (o almeno credo)
 noclip -no clipping mode
 give adrenaline -pompa l'adrenalina pompa...
 give all -di tutto, di più!
 give ammo -munizioni
 give armor -armatura al massimo
 give armor shard -e chi non la vorrebbe?
 give combat armor -per i veri combattenti!
 give environment suit -non male la tuta
 give health -ENERGIA!
 give power shield -scudo magnetico!
 give quad damage -quattro volte tanto!
 give rebreather -fiato alle trombe!
 give weapons -tutte le armi
 give # -invece di # mettete il nome dell'arma per averla in batta, lo stesso vale per le munizioni (shells, rickets, ecc.) e gli oggetti utili per terminare il gioco (chiavi varie, power cube e scemenze al seguito).

RAYMAN

Qualche codice per il miglio platform che esista su PC, Rayman. Io non vedo l'ora che esca il suo seguito, sappiate comunque che per funzionare queste password andranno digitate nella versione inglese del gioco (dovrete installarlo in questa modalità), altrimenti nisba.
 raylives -99 vite
 raypoint -pieno d'energia
 rayviz -???
 goldfist -pugno dorato
 winmap -termina il livello

power -tutti i poteri

Tra l'altro nella schermata dei continue provate a muovere: alto, basso, destra, sinistra e otterrete dieci crediti. Inoltre nella schermata di selezione della mappa digitate alworld e cbray per... beh, vedrete!

REALMS OF THE HAUNTING

Facile e brutto ma, tutto sommato, è accettabile questo gioco. La domanda che più di tutte merita risposta è quella riguardante l'edificio del giardino del decimo capitolo, cioè la vetrata delle pietre preziose dopo la hall della campana gigante. La scritta sotto alla finestra è la chiave che cerchi: Red (rosso), Orange (arancio), Yellow (giallo), Green (verde), Indaco (blu scuro), Blue (blu chiaro), Violet (viola), metti i cristalli seguendo quest'ordine e alla fine otterrete una chiave molto utile.

RED ALERT

Una delle bestie nere degli anni scorsi, un po' come Fifa 99 di quest'ultimo periodo. Il trucco che vi dirò fra poco non funzionerà molto bene sotto Win 95/98 e per tanto, se siete soliti giocare a RA dalle finestre di Bill Gates, dovrete necessariamente utilizzare la versione Dos del gioco (installandolo in questa modalità), terminare la missione che vi dà problemi, salvare e, se proprio volete, riprendere poi il tutto da Windows. Il sistema è un po' complicato ma posso assicurarvi che funziona: per prima cosa aprite il file REDALERT.MIX con un programma tipo NOTEPAD di Win 95, cercate la parola RULES.INI così da non perdere tempo scorrendo i 24 mega del file (si beh, ci impiegherete un po' a caricarlo, ma tutto ha un prezzo!), e poi copiate tutta la lista di dati, fino ai nomi degli autori, in un nuovo file che chiamerete RULES.INI. Fatto questo, aprite questo nuovo file, modificate quello che più vi aggrada seguendo i consigli elencati nelle sue prime righe e sbattetelo nella directory nella quale avete installato RA. Fate conto che potrete settare l'intelligenza del nemico, la presenza o meno di armi e la potenza di queste ultime, così almeno non continuerete a morire inutilmente...

RED ALERT -COUNTERSTRIKE

La barzelletta l'ho detta all'epoca della prima stesura di questa dritta e ora, naturalmente, la ripeto. Ci sono 3 formichine in fila, la prima dice: "Dietro a me ci sono 2 formichine"; la seconda fa: "Dietro a me c'è una formichina.", e la terza invece: "Dietro a me ci sono 2 formichine"... Perché? Perché è una formichina bugiarda! Ahahahah, per attivare il cheat che vi farà giocare con le suddette formichine dovrete tener premuto Shift (o CTRL, non ricordo bene) e, nella schermata col logo, cliccare su quella specie di altoparlante in alto a destra.

RIPPER

In una lista coi più richiesti non poteva non esserci lui il più richiesto! Il gioco che ha fatto impazzire metà universo! Iniziamo dalla villa dei Wofford e i tre enigmi. Eccone le soluzioni: gli orari degli orologi sono 9:35 PM, 8:35 e 14:35, corrispondenti all'Egitto, alla Svizzera e agli USA calcolati in base alla pendola ferma. La combinazione per la macchinina a monete è invece 510255.0 (pulsanti 2, 3, 4, 2), ottenuta moltiplicando il numero del patent pending sulla parete delle scale per due. Il labirinto ve lo lascio volentieri... Ora il maledetto enigma del libro/cassaforte di Cathrine: per la versione italiana è 1-2-6-1-2-2. Last but non least, l'enigma dei cristalli. Ok, tutto quello che dovette fare è

rappresentare la costellazione del segno zodiacale di Catherine, ossia i Pesci (lasciate stare i colori dei cristalli).
Eccovi la posizione delle pietruzze: prima riga, terza posizione; seconda riga, prima posizione; terza riga, quarta e ottava posizione; quarta riga, sesta posizione; quinta riga, seconda e nona posizione; sesta riga, quarta posizione; settima riga, settima e nona posizione; ottava e ultima riga, quinta posizione. Contenti?

SCREAMER 2

Non sarà all'altezza del recente Colin McRae Rally, però all'epoca mi ha preso non poco... Le password andranno tutte digitate dal menu principale tenendo premuto SHIFT e schiacciando INVIO non appena avrete fatto.
mtrk -tutti i circuiti
chmpa -tutte le leghe abilitate
tacar -quinta auto squadra a
tbcar -quinta auto squadra b
tcacar -quinta auto squadra c
tdcar -quinta auto squadra d

SINDICATE WARS

Gran bel gioco questo. Un grosso problema che sembrava rallentare l'azione distruttiva dei novelli agenti del sindacato era il fatto che molti non riuscissero a persuadere gli agenti nemici per arricchire le proprie schiere di operativi, ricordate? Il problema ora è di facile risoluzione: prima col Persuadertron dovete accalappiare 5 normali cittadini, poi 5 poliziotti, 5 punk e solo allora potrete fiondarvi su un agente nemico o su quelli della Nuova Epoca (badate che i 5-5-5 sono il minimo indispensabile, se ne dovesse crepare uno, dovreste cercarne un altro, altrimenti niente agente!) Tra l'altro più avanti potreste ottenere un nuovo Persuadertron che renderà più semplice il tutto (o quasi)!

THE DIG

Per poter aprire le porte all'interno dell'area principale, oltre al loro codice, dovete far tornare la corrente. Recatevi nel centro energetico del Nexus (la zona col cilindrone azzurro, c'è una rampa verso il basso che vi condurrà qui), guardate nel burrone: una delle tre lenti per focalizzare l'energia si sarà staccata, dovete perciò riattaccarla. Andate alla console e inserite i colori viola, viola, viola, viola, giallo, giallo, arancio, azzurro, azzurro, azzurro, azzurro, azzurro, arancio, ognuno dei quali corrisponderà a una direzione verso la quale la sonda si sposterà. Premete il pulsante triangolare e tutto (se va bene) si accenderà!

Per l'enigma della creaturina che, in cima alla montagna, frega il pezzo di porta, dovete costruire una trappola infilando il perno nel buco della ruota, facendo passare il tubo sopra al perno e guarnendo il tutto con la gabbia toracica e l'asta. Cliccate sul buco in modo d'attrarre il rotitore fuori dalla tana, spostatevi a sinistra facendo il giro largo (passando verso il basso della trappola così che la preda non scappi per la paura) e poi correte nella sua direzione in modo da farla scattare all'interno della cassa toracica. Catturato l'essere, legatelo sopra il bracciante di segnalazione e... Basta così! Più avanti nel gioco cercate solo di ricordare che le console con quella specie di gemma pentagonale servono per far allungare i ponti di luce... Tenete premuto il pulsante e vedrete una passerella energetica allungarsi!

TOMB RAIDER 1, 2 e 3

Scusatemi tanto ma come di ce il mio cuginetto di 8 anni: "Elexis (di Sin) è più gnocca di Lara Croft!", e questo vuol dire che ha già capito tutto della vita! Le seguenti combinazioni di movimenti sono

da compiere durante una normale partita del primo Tomb Raider e vi posso assicurare che funzionano. Tra l'altro quando dico passo avanti intendo Shift+avanti, mentre con passo indietro voglio dire Shift+indietro, chiaro?

Supera il livello - Passo avanti, passo indietro, tre giri su voi stessi e salto avanti da fermi

Tutte le armi - Passo avanti, passo indietro, tre giri su voi stessi e salto indietro da fermi

Per TR 2 valgono gli stessi codici precedenti, però prima dell'esecuzione dovete far estrarre un fiare alla nostra eroina altrimenti salterà in aria, ok? Per TR 3, invece...

Tutte le armi e gli oggetti -Estrarre le pistole, fare un piccolo passo indietro, un piccolo passo in avanti, acquattatevi, rialzatevi, fate tre giri su voi stessi e poi saltate all'indietro.

Passaggio di livello -estrarre le pistole, fare un piccolo passo indietro, un piccolo passo in avanti, acquattatevi, rialzatevi, fate tre giri su voi stessi e poi saltate in avanti.

Oltre a tutto questo, in tutti e tre i titoli, la nostra eroina sarà in grado di fare queste mosse:

Lara che fa una verticale - (Durante un'arrampicata) Shift+Ctrl+Su

Lara si tuffa in acqua o fa una capriola - Shift+Alt+Avanti

Questo è tutto. Ora... Chi vuole un bicchiere di Cointreau? No, siete in troppi, così rimarrò io in mutande!

ULTIMA 8 - PAGAN

Ricordo che a questi punti c'è rimasta bloccata tanta di quella gente che non vi dico! Dopo aver interrato Lothien, Vividos vi dirà di andare il pellegrinaggio verso la tomba di Moriens, giugose? Bene, rientrando nelle catacombe, cercate di arrivare alla porta con la scritta: "Towards fate do you travel!", apritela con la chiave di Scion e visitate il dungeon... In pratica quello che dovete fare sarà superare i trabocchetti e le prove seguenti

(ricordatevi che l'Open Ground potrebbe farvi comodo, così come il Golem e il lancio di oggetti per premere pulsanti distanti) in modo d'arrivare agli Zelani: alcuni Dei che vi spiegheranno ciò che dovete fare. Dopo aver ucciso Khumash Gor (un ghoull parecchio cattivo) potrete intraprendere il viaggio verso ArgentRock e continuare l'avventura (ergo, Moriens non serve a un cavolo)... Per la Torre di Hanoi, la sequenza giusta è: 3,1-3,2-1,2-3,1-2,3-2,1-3,1-3,2-1,2-1,3-2,3-1,2-3,1-3,2-1,2, numerate da sinistra a destra (magari mettete l'Avatar davanti a quella di centro e usate l'orologio per terra come "dito" per premerle).

ULTIMA UNDERWORLD 2

Questo gioco era davvero impegnativo, non mi è piaciuto come il predecessore, però... Allora, dopo aver scollegato tutte e otto le dimensioni e aver recuperato gli otto pezzi di blackrock, l'unico modo per suonare il Corno di Praecor Loth sarà fare entrare in voi un demone... Ebbene, ecco passo passo il sistema: nel secondo livello delle Ice Caverns (a SE), gettate il Basilic Oil in acqua e poi tuffatevi dentro. Andate al secondo piano dei Talorids, immergetevi nella lava e contemporaneamente bevete la pozione Iron Flesh (la potete trovare al terzo livello dei Pits of Carnage, accanto a un Dire Reaper oppure puoi comprarla). Andando ora nell'Ethereal Void, dirigetevi all'interno del pentacolo e rompete la bottiglia col demone: la creatura entrerà in voi e grazie alla sua potenza libererete definitivamente il castello... Prima però, che ne dite di uccidere Gotha e prendergli il libro d'incantesimi?

ULTRA HLE

Tutti me lo chiedono, perciò eccovi accontentati: per fare il Quicksave con questo emulatore dovete premere F6, per il Quickload invece F9. Per i salvataggi normali Shift+F6, i caricamenti normali Shift+F9, se volete riprendere a giocare dopo aver salvato, o nel caso che il gioco si blocchi,

basterà premere F5. Il miglior Pad da usare in questi casi è il Sidewinder, assicuratevi però di avere l'ultima versione del programma di configurazione dei tasti, altrimenti con alcune Rom potrebbero esserci dei problemi (vedi Mario 64)... A questo punto non vi converrebbe comprare un Nintendo 64?

Ah, un'ultima precisazione, oltre ai soliti bug che già nel numero scorso ho elencato per Zelda, alcune Rom si sono dimostrate difettose e in alcuni casi il gioco non potrà essere terminato (vedi Zelda)... Pork!

WIPEDUT 2097

Superlativo, veloce, frenetico, insomma, uno dei più divertenti giochi di corsa che siano mai stati fatti! Ecco comunque un truccetto che sicuramente molti di voi avranno già scoperto: il sistema per fare delle partenze in turbo così da guadagnare fin da subito due o tre posizioni. Dunque, la cosa funziona più o meno così: non appena la pista verrà visualizzata e la telecamera inizierà a spostarsi verso la vostra astronave, voi iniziate ad accelerare così da portare al massimo l'indicatore dei giri del motore; a questo punto il commentatore dovrebbe iniziare il conto alla rovescia... 3,2, non appena arriverà a 1 voi lasciate l'acceleratore e, qualche millisecondo prima che dica GO!, ripremetelo fino in fondo (la barra dei giri dovrà essersi abbassata almeno di due tacche). La chiave è capire un po' i tempi di reazione. Ora i codici da inserire nel menu principale: xclass -piste classe Phantom xteam -scuderia Piranha xtrack -tracce audio complete (?) Durante la pausa invece ecco cosa potete digitare per altre facilitazioni: psymega -arma illimitata psyprotect -energia illimitata psyticker -tempo infinito psyrapid -machinegun

L'ANGOLO DEL FUORI TEMA!

Questo mese niente barzellette e scemenze varie, solo l'intera lista con tutte le soluzioni mai apparse in versione CD (parecchie sono apparse più di una volta). Qui di seguito potete beccarvi il numero del Silver Disk e quello di TGM nel quale era contenuto. Per poter richiedere, al doppio del prezzo di copertina, le copie arretrate della rivista con CD, dovete fare un versamento sul c/c postale 19551209 intestato a Xenia Edizioni s.r.l., Via Dell'Annunciata 31 - 20121 Milano, non dimenticando di indicare sul retro, oltre ai vostri dati, il nome e il numero/i numeri di The Games Machine che desiderate.
CD 11 di TGM n.82 (ESAURITO) -Monkey Island; Monkey Island 2; Alone in the Dark
CD 12 di TGM n.83 -Indiana Jones 4; Alone in the Dark 2
CD 13 di TGM n.84 (ESAURITO) -Maniac Mansion; Zak McKracken; Day of the Tentacle
CD 14 di TGM n.85 -Sam & Max; Alone in the Dark 3; tutte le mappe di Rayman
CD 15 di TGM n.86 (ESAURITO) -Diskworld; Darkseed
CD 16 di TGM n.87 (ESAURITO) -Simon the Sorcerer (con mappa); Woodruff and the Schibble of Azimuth
CD 17 di TGM n.88 -Under a Killing Moon; Phantasmagoria
CD 18 di TGM n.89 (ESAURITO) -Cruise for a Corpse; Cyberia 2
CD 19 di TGM n.90 -King Quest 5 (con mappa); Shadow of the Comet
CD 20 di TGM n.91 (2 CD) -King Quest 6; Space Quest 4
CD 21 di TGM n.92 -Lands of Lore (con mappa); Little Big Adventure; I Have No Mouth
CD 22 di TGM n.93 (ESAURITO) -Full Throttle; Beneath a Steel Sky; Indiana Jones 4
CD 23 di TGM n.94 -Kyrandia 2 (Hand of Fate); Kyrandia 3 (Malcolm's Revenge); Goblins 2
CD 24 di TGM n.95 -BioForge; Fade to Black (con mappa); The Spheris Legacy (Amiga); Valhalla 3 (Amiga)
CD 25-26 di TGM n.96 -Dragon Lore; Lezioni sull'uso dell'editor di Duke Nukem 3D+ 2 mappe; Lure of the Temptress (Amiga); Future Wars (Amiga)
CD 27 di TGM n.97 -Larry 3; Future Wars (PC); Prisoner of Ice; Operation Stealth (Amiga)
CD 28 di TGM n.98 -King Quest 7; Hell; Legends (Amiga); Hook (Amiga)
CD 29-30 di TGM n.99 -Indy 3; Urban Runner; Loom (Amiga)

CD 31 di TGM n.100 -The Dig; Shivers; Universe (Amiga); Heimdall 2 (Amiga)
CD 32-33 di TGM n.101 -Flight of the Amazon Queen; Bad Mojo (con mappa); The Big Red Adventure (Amiga)
CD 34 di TGM n. 102 -Simon the Sorcerer 2; Ultima 8; mappe di Outlaws
CD 35-36 di TGM n.103 -Dreamweb; Dungeon Master 2; La signora calibro 32
CD 37 di TGM n.104 -Monkey Island; Monkey Island 2; Shivers 2; Evidence; guida a Diablo
CD 38 di TGM n.105 -Creatures: Dark Earth; Dissolution of Eternity; Buried in time; Sign of the Sun
CD 39-40 di TGM n.106 -Druid; TimeLapse; Death Gate; Diablo (filè corretto)
CD 41 di TGM n.107 -Ripper; Harvester; Quake 2; Woodruff; Mortal Kombat 2 e 3 (mosse)
CD 42-43 di TGM n.108 -Innocent Until Caught; Guilty; Atlantis; Virtua Fighter PC; Pray for Death
CD 44 di TGM n.109 -Gabriel Knight; Gabriel Knight 2; Mortal Kombat Trilogy; Obsidian; Tomb Raider Gold
CD 45 di TGM n.110 -Discworld; Discworld 2; Daggerfall; Resident Evil
CD 46-47 di TGM n.111 -Blade Runner; Fallout; LBA; Overseer; Discworld; Daggerfall
CD 48-49 di TGM n.112 -Tomb Raider 1 e 2; Wizardry; Nemesis; PC Cheat Master 6.4
CD 50-51 di TGM n.113 -Hexen 2; Larry 7; Kyrandia 3; Feeble Files
CD 52-53 di TGM n.114 -Star Trek: Judgment Rites; The Neverhood Chronicles; Might & Magic VI; Final Fantasy 7 CD 54-55 di TGM n.115 -Hollywood Monsters; Black Dahlia; Monkey Island 3; Broken Sword 2
CD 56-57 di TGM n.116 -The Dig; Shadow over Riva; Heart of Darkness; Shannara
CD 58-59 di TGM n.117 -Reah; Zero Zone; Alone in the Dark; Blackstone Chronicles
CD 60-61 di TGM n.118 -Ace Ventura; Ring; Trespasser; X-Files
CD 62-63 di TGM n.119 -Time Lapse; Lands of Lore 2 (con mappa); Alone in the Dark 3; Fable
CD 64-65 di TGM n.120 -Heretic 2; Riven; King Quest 8; Atlantis
CD 66-67 di TGM n.121 -Zork Nemesis; Grim Fandango; Rogue Squadron; Abe's Exodus

Salve, dove siete di bello? Mare? Monti? Mi auguro per voi che faccia caldo e sia pieno di belle ragazze in giro e che il più vicino computer sia a chilometri di distanza. Se così non dovesse essere, però, niente lacrime: nel caso il destino vi costringesse a un'estate metropolitana, eccovi l'occasione di rispolverare il CD di Myth II e vedere finalmente tutto quello che c'era dentro. Vale la pena di finire questo gioco, data la quantità di sorprese e chicche che contiene... se invece siete davvero a spassarvela su qualche spiaggia, beati voi, rimandate tutto a settembre (come gli esami di una volta). Ciao!

Jacopo Prisco

QUALCHE DRITTA PRIMA DI COMINCIARE

Ci sono alcune strategie di base di Myth II che dovete tenere bene a mente, anche perché sono spesso necessarie per riuscire bene nel gioco. Prima di tutto sfruttate sempre le altezze: il vantaggio che vi regala una collina è impagabile, specie con il fuoco a distanza: trovarsi sotto attacco dall'alto è una brutta esperienza. La gittata delle frecce, per esempio, ne riceve un piacevole incremento, e quindi potrete sorprendere truppe nemiche con il vostro fuoco prima che loro possano sparare a voi. Allo stesso modo, è sconsigliabile utilizzare il fuoco a distanza per colpire unità che si trovano su piani rialzati: spesso i colpi non arriveranno nemmeno nei pressi dell'obiettivo. Anche i Nani possono trarre vantaggio dalle altezze, specie perché eviterete il rischio di vedere il colpo tornare nei vostri paraggi. Un altro modo per risparmiare inutili sofferenze è fare da specchio per le allodole: i nemici attaccano le vostre unità secondo un ordine prioritario, a partire dalla più pericolosa. Dunque unità distruttive come i Nani verranno subito prese di mira; ciò può essere molto utile, se combinate questa caratteristica con il fuoco a distanza. Mentre state facendo fuoco con una schiera di Arcieri, ad esempio, potete inviare un'unità di pattuglia per "distrarre" il fuoco nemico, così che gli Arcieri possano scoccare le loro frecce indisturbati. Le unità in movimento hanno infatti maggiore agio nello schivare i colpi nemici, come è intuitivo.

Quanto ai movimenti effettivi delle truppe, utilizzate le tecniche di Flanking e Splitting; imparate dai Raptor: un attacco frontale può essere efficace, ma prendere il nemico all'improvviso da più lati è una strategia assolutamente vincente. In certi casi può essere anche utile combattere la battaglia in due tronconi separati, per indebolire la compattezza del nemico. Queste mosse sono però complesse e vi espongono a grossi rischi mentre le eseguite, quindi fate sempre in modo di avere spazio e tempo a sufficienza.

Le vostre unità più fragili e più importanti vanno tenute in speciale considerazione; per questo, è opportuno attuare con loro la strategia della ritirata: non è un'onta, ma un fondamentale accorgimento di sopravvivenza. Ad esempio, usando un Nano, dovrete fare in modo che questi si trovi al sicuro dopo aver scoccato il colpo (potete dirigerlo di nuovo già mentre sta sparando). Così facendo manterrete anche una maggiore distanza con l'obiettivo, e potrete quindi sparare con maggiore frequenza. Stesso discorso per gli Arcieri, quando non è possibile coprire il loro fuoco con altre unità mobili.

Le Unità indebolite vanno tenute in vita ad ogni costo: la parola d'ordine è quindi preservare le truppe, non sempre disporrete di un Journeyman, quindi cercate di tenere al riparo le unità più deboli, posizionandole in coda al gruppo e con una formazione che gli eviti di assorbire il maggiore impatto nemico. Allo stesso modo, quando fronteggiate avversari particolarmente violenti (capaci di eliminare un'unità sul colpo), convertite invece mandare allo sbaraglio i vostri soldati feriti, per difendere quelli ancora in massima forma.

LE UOVA DI PASQUA

Quando sono stato a visitare la Bungie a Chicago, in occasione della presentazione alla stampa di Myth II, ho furtivamente notato uno dei programmatori che stava lavorando su strani set di texture, suoni a dir poco grotteschi e altre faccende che con la programmazione generale del gioco sembravano aver poco a che fare. Dietro mia richiesta, il programmatore ha rivelato che il gioco sarebbe stato pieno delle cosiddette "Easter Egg", ovvero piccole e grandi sorprese nascoste qua e là. Effettivamente, Myth II nasconde moltissimi segreti, anche insignificanti, che il giocatore più appassionato può divertirsi a scoprire. Alcuni sono macroscopici, come per esempio i livelli nascosti; altri sono quasi inutili, come le facce dei programmatori occultate in qualche livello, o la presenza di alcuni commenti vocali fuori del comune. Se avete voglia di divertirvi un po', qui di seguito trovate alcune (soltanto alcune) delle più simpatiche Easter Egg presenti nel gioco. Le altre, se ci riuscite, trovatele da soli....

• UNA VERA STRAGE

Per avere molte cose in più da uccidere durante il Tutorial, fate fuori tutti gli animali e tutti i civili; quindi, inviate il Journeyman in prossimità del corso d'acqua che si trova nell'area nord-ovest della mappa. Dal fiume uscirà un gruppo di Thrall: eliminatelo, tornate verso il mulino e... divertitevi.

• MA CHE BELLA VIDEOTECA

All'inizio del livello THE BARON, se osservate attentamente l'immagine del Barone seduto alla scrivania, noterete che i presunti libri ordinatamente raccolti sugli scaffali alle sue spalle sono, in realtà, videocassette. Si riesce a scorgere con chiarezza il logo "JAWS", ovvero il film "Lo Squalo".

• LE RANE DEL MALE

Se andate a fare un giro nella zona in cui avete trovato le tre rane che vi hanno permesso di accedere al livello segreto "A Long Awaited Drinking Party" (vedi più avanti), sentirete in sottofondo il loro gracchiare, ma se fate bene attenzione capirete che stanno dicendo "Soul... blight... er"...

• L'ARMATA DELLE TENEBRE

C'è una citazione incrociata nel livello THE DECEIVER, anche se non è facile scoprirla. Ricordate il bellissimo film "L'Armata delle Tenebre" di Sam Raimi? Ad un certo punto Ash, il personaggio principale, deve pronunciare una frase segreta per recuperare il vero Necronomicon; l'incomprensibile frase ("Klaatu Berata Nictoe"), comunicata in precedenza da un Saggio, è tratta direttamente dal film "Ultimatum alla Terra" (The Day the Earth Stood Still, 1951, di Robert Wise), in cui veniva declamata dall'invaso robotico Klaatu nell'atto di conquistare il nostro pianeta. Ash, tuttavia, dimentica la frase corretta e incaspa con le parole, scegliendo poi il libro sbagliato. Allo stesso modo nel livello sopracitato, quando muoverete uno dei vostri Berzerk verso il Journeyman (dopo che questo avrà chiesto, appena iniziata la missione, "Do you know the words?" - "Conosci le parole?"), questi si produrrà nella stessa pantomima di Ash, sbagliando le parole e cercando invano di ricordare l'astrusa formula.

• EFFETTI COLLATERALI INCONTROLLABILI

Lanciate il level editor, Fear, quindi aprite la cartella 'Sounds', quindi 'Island' e quindi fate doppio click su 'bs'; godetevi la canzoncina, una marcia cantata dai Bungie. Se volete potete anche ascoltare il loro "talento vocale" nel gioco: si trova nel livello THE WALL. Partendo dal ponte sul fiume, tenetevi sulla sponda sinistra e proseguite fino a incontrare una prima capanna, e quindi una seconda. Se zoomate sulla capanna sentirete la canzone; e già che ci siete, date un'occhiata al distillatore per alcolici che si trova nei paraggi, forse l'ispirazione principale per una simile composizione.

• IL BABY-GRIFONE

Nella zona in cui recuperate l'elitra di Tain (livello RELIC) c'è un Grifone nascosto. Uccidetelo tutti i nemici e spostate la visuale attorno al cratere; noterete un albero nella parte più alta. Zoomando al suo interno potrete vedere un cucciolo di Grifone che sbatte le ali.

• A PESCA NELLA LAVA

Nell'angolo estremo in alto a destra della mappa dell'ultimo livello, THE FORGE, c'è un tizio che sta pescando nella lava... presumibilmente i pesci abboccano già grigliati.

• SORPRESA, C'E' ANCHE IL TRUCCO

E concludiamo con un trucco, più che una Easter Egg, che funziona in maniera non dissimile dal primo Myth: per poter scegliere il livello da giocare, basta che teniate premuto SHIFT mentre cliccate su New Game (In Fallen Lords era la barra spaziatrice); tutte le missioni saranno così immediatamente disponibili, eccezion fatta per quelle segrete (due). Se volete vincere istantaneamente il livello in corso, invece, tenete premuti CTRL e ALT e premete "+"; se volete invece perdere premete "-".

SOLUZIONE MYTH II: SOULBLIGHTER

T

P
S

1 - WILLOW CREEK

VOI: Arcieri, Nani, Berserk
LORO: Ghosts
COSA FARE: Eliminare i Morti Viventi.

Una bella accoglienza, non c'è che dire: un'orda di non-morti infastidisce i residenti del villaggio di Willow Creek, che in tutta risposta gridano la loro paura come vecchie comari. Con il vostro gruppo ben nutrito di unità dovete eliminare ogni singolo Zombie dalla zona. Per prima cosa organizzate le vostre truppe in formazione tenendo ben separati i Berserk dagli Arcieri: questi ultimi sono fondamentali e vanno usati al massimo per tenere le distanze dagli zombie, che faranno polpette, in un corpo a corpo, sia dei Nani (preziosissimi) che dei sopraccitati Berserk. I Morti Viventi, infatti, seguono la luce e saranno quindi attratti dalle armature e dalle frecce infuocate; usate queste cose come specchio per le allodole a operare la vera distruzione con i Nani e le stesse frecce.



Conducete le unità aldilà del ruscello, e posizionate gli Arcieri sulla collina che dà sul porcile. Un primo zombie arriverà da sud, mentre un gruppo più nutrito si avvicina da est; è da questa direzione che proverranno la maggioranza dei nemici nel corso del livello. Basterà in ogni caso rimanere in questa zona e aspettare, visto che presto o tardi tutti i nemici (una cinquantina) verranno a cercarvi; andare in esplorazione è inutile e rischioso, certo che se vi va potete sempre farlo. In tal caso rimanete lontani dal centro del villaggio, dove verreste presto circondati, e abbiate sempre una vasta area per manovrare; la formazione migliore è la Short Line. Fate attenzione ai Nani: evitate che gli zombie si avvicinino troppo a loro, copriteli sempre con il fuoco degli arcieri. Non preoccupatevi di eliminare anche qualche villico, poiché ciò non andrà a inficiare il vostro successo in questo livello. Nulla di complicato, passiamo oltre.

2 - SALVATION

VOI: Arcieri, Nani, Berserk
LORO: Ghosts, Briganti
COSA FARE: Individuare i civili innocenti e condurli in salvo

Nell'oscurità di un crepuscolo poco rassicurante, con una pioggia guastafeste come ciliegina sulla torta, alcuni mentecatti stanno progettando qualcosa di losco nei pressi del cimitero; e siccome c'è un cimitero di mezzo, non mancherete di fare di nuovo i conti con i residenti dello stesso. Piove, dunque avrete problemi con il fuoco. I Nani vanno protetti e difesi finché il tempo non si riassetta, quindi fate in modo che rimangano alle spalle dei Berserk in formazione. Lasciare che vengano decimati prima che spiova può mettere le cose molto male.

Per prima cosa dovete recarvi al recinto in cui sono tenuti in ostaggio i villici, facendo attenzione a non fare scattare l'allarme che vi metterebbe in condizione di netta inferiorità. Seguite il sentiero e eliminate i Morti Viventi che vi vengono incontro, usando gli arcieri. Quando giungerete a una sorta di incrocio, vedrete passare le squadre di Briganti; non fatevi vedere e cominciate a prenderli di mira con le frecce. In seguito proseguite verso nord fino a raggiungere un arco; in queste vicinanze si nasconde una squadra nemica, che va colta di sorpresa passando da dietro, e piazzando strategicamente un Elfo. Proseguite quindi verso il cimitero e, con i Berserk, buttate giù alcuni dei pilastri della gabbia e liberate gli ostaggi. L'allarme scatterà da un momento all'altro, quindi cominciate a condurre i prigionieri in salvo; Usate i Nani e soprattutto gli Arcieri per coprire la vostra fuga. Tenete comunque presente che qui si tratta di scappare veloci: le forze che vi si fanno incontro dopo il suono dell'allarme sono semplicemente troppo ingenti perché possiate affrontarle. Fate ritorno al punto di partenza iniziale, mantenendo un cuscinetto di sicurezza fra prigionieri e un gruppo di Berserk, affiancati da un Nano, per rintuzzare l'avanzata dei nemici più incalzante. Una volta che avrete raggiunto il punto stabilito, il computer prenderà il controllo delle vostre unità e condurrà tutti quanti alla salvezza.



3 - DOWN A BROKEN PATH

VOI: Arcieri, Nani, Berserk, Rurik (controllato dalla CPU)
LORO: Thrall, Soules, Ghols
COSA FARE: Scortare il civile Rurik sino alla città di Tallow

Il nostro amico Rurik deve raggiungere Tallow sano e salvo. Peccato che per arrivarci bisogna attraversare dei gran brutti posti, fitti boschi abitati da anime perdute e nefandezze provenienti dall'altro mondo. Ma ormai ci abbiamo fatto l'abitudine. Non lo potete controllare, quindi tenetelo bene d'occhio. Seguite le scorribande di Rurik verso nord-est, sul sentiero, e individuate subito le colline a destra della strada, che saranno la sede dei vostri Arcieri. Posizionate anche i Berserk e i Nani e attendete le prime orde di Thrall, assieme ai loro compari che arriveranno da destra. Una volta eliminata ogni resistenza, riprendete la strada fino al bivio, e andate a sinistra

(c'è anche il cartello, in ogni caso seguite Rurik). Di qui a poco una nuova ondata di mostri si farà avanti, quindi potrebbe convenirvi aspettare sulla collina nei pressi del bivio; superato l'ostacolo, proseguite verso il ruscello, e fate attenzione ai nemici che galleggiano sull'acqua. L'acqua nasconde però un'altra temibile insidia, per ora invisibile; mandate un Guerriero kamikaze nel ruscello, attendete che tocchi terra dall'altra sponda e vedrete sorgere una nutrita schiera di Thrall dai lati. Combatteteli nell'acqua, perché ritirarsi sulla terra potrebbe mettere in trappola Rurik. Inviatelo quindi i Berserk oltre il corso d'acqua, e poi in direzione sud fino a trovare nuova opposizione nemica (Thrall). Fate subito ritirata e attrateli al di qua del fiume, dove potrete eliminare il gruppo con facilità con la collaborazione degli Arcieri. Quindi proseguite con Rurik, sempre in direzione sud, fino a che non vedrete una grande roccia in prossimità della riva del fiume: state pronti perché qui subirete il peggiore attacco del livello. Usate il più possibile i Nani, ed eliminate i rimasugli con i Berserk. Che abbiate ucciso tutti o meno, presto sarà ora di proseguire (di corsa) verso sud, fino alle porte della città di Tallow; in questa zona ci saranno già nuovi avversari ad aspettarvi. Quando le porte della città si apriranno, avrete dei rinforzi (Berserk e Arcieri), che molto probabilmente saranno la vostra salvezza. Cercate di eliminare tutta l'opposizione o di condurre comunque i vostri uomini più vicini a Rurik all'interno; i cancelli devono essere liberi perché i cittadini di Tallow si decidano a chiuderli. Quando succederà, avrete vinto.

ATTENZIONE: questa mappa nasconde un livello segreto. Conducete alcune unità nell'angolo in alto a sinistra sulla mappa; Qui troverete un isolotto in mezzo al ruscello su cui si trovano tre rane. Uccidetele tutte e tre, e avrete così accesso a un livello segreto in cui potrete fare un po' di caccia ai cervi...



LIVELLO SEGRETO 1 - A LONG AWAITED DRINKING PARTY

VOI: Unità a dir poco singolari
LORO: Mmmm... Cervi.
COSA FARE: E' l'ora di andare a caccia!

Livello di puro divertimento: avete a disposizione un gruppo di cacciatori armati di enormi carabine. Prima di cominciare, osserverete anche una bizzarra sequenza introduttiva che è un po' una auto celebrazione del Bungie. Nulla da dire, eccetto che alcuni dei cervi, dopo morti, esplodono provocando un fragore inaudito. Quindi, fate attenzione ad allontanarvi in fretta, anche perché ucciso il primo cervo-bomba... Tutti gli altri vi verranno addosso...



4 - INTO THE BREACH

VOI: Arcieri, Nani, Berserk, Jari
LORO: Thrall, Cavalieri Stygian, Ghol, Arcieri Oscuri, Brigands
COSA FARE: Accedere all'area del Castello del Barone; Abbassare il ponte levatoio e fare ingresso nel Torrione

Per rimpolpare la sua armata di non-morti, il Barone Kildaer sta decimando i cittadini innocenti. Sarà giusto il caso di insegnargli che queste cose non si fanno. Questo livello consta di tre obiettivi, quindi va analizzato in tre parti. Prima dovrete arrivare sani e salvi alle mura esterne del Castello, quindi dovrete far penetrare il vostro Nano Jari nello stesso, assicurarvi che egli riesca ad abbassare il ponte, e quindi fare irruzione all'interno. La strada che porta al Castello è pattugliata da nutriti gruppi di Ghol, che è meglio non fare avvicinare troppo usando sapientemente gli Arcieri. Per questo, conviene che li posizioniate subito sulla collina che si trova a sud-est dell'unica strada visibile, e attendiate lì la falange dell'oltretomba. Quindi riprendete la strada e seguitela fino a incontrare un incrocio: a nord si trova il muro della città, dove vi attendono armate di Arcieri Oscuri e Thrall. Attraeteli con i Berserk, e lasciate fare il lavoro vero a Nani e Arcieri; usate le frecce infuocate per evitare che avanzino troppo, e fate a vostra volta attenzione alle loro frecce infuocate. Eliminata questa resistenza e accogliete con un sorriso i rinforzi che arrivano da sud. Fate una bella formazione compatta e marciate verso il ponte: i Briganti che lo tengono d'occhio faranno in modo di sollevarlo non appena vi vedono. Fortuna che dal molo che si trova a ovest vedrete arrivare Jari: fate in modo che il simpatico nanetto segua i Briganti (a opportuna distanza!!) e vi verrà rivelata l'entrata secondaria. Attendete che il cancello si apra, entrate e con grande indifferenza (non sognatevi di toccare niente) individuate la

rampa che conduce in cima alle mura. Fate attenzione agli Arcieri di guardia, e avvicinatevi al meccanismo che governa il ponte levatoio: fatelo in pezzi. Potreste anche cercare di eliminare gli Arcieri PRIMA, ma questo potrebbe poi mettervi in difficoltà per il compito più importante; comunque sia, sfruttate al massimo l'Elfo prima di vederlo cadere, sia per gli Arcieri che per i Briganti che subito dopo si faranno incontro alle vostre truppe, di sotto. Fate irruzione nel Castello, e utilizzate sapientemente i Berserk per eliminare eventuali Arcieri rimasti, facendo sempre in modo che qualcuno rimanga a difendere i vostri Arcieri e i Nani, che intanto possono colpire a distanza. Il vostro obiettivo finale è il Torrione, che ha l'aspetto di una cancellata metallica: non appena vi avvicinerete, una parata di Cavalieri Stygian cercherà di fermarvi. Attenzione, perché sono del tutto immuni alle frecce, quindi dovrete darvi da fare con i Nani. Dovesse rimanere qualcosa ancora in piedi, fate entrare in causa i Berserk. Se l'intera area sarà completamente libera, potrete muovere le vostre truppe all'intero e salutare questo livello.



5 - THE BARON



VOI: Arcieri, Nani, Berserk, LORO: Cavalieri Stygian, Arcieri Oscuri, Brigands, il Barone
COSA FARE: Impedire la fuga del Barone, individuarlo ed eliminarlo.

E' giunta l'ora di vedersela con Kildaer; il manigoldo, al sicuro nel suo fortino, cercherà la fuga, ma voi dovrete beccarlo e fare vendetta per le centinaia di anime perdute che ha assoggettato al suo controllo. Questo è inoltre il primo

livello all'interno. Tenete d'occhio le biblioteche, perché contengono passaggi segreti attraverso i quali il Barone può svignarsela; per questo, separate le vostre unità in gruppi ed abbiate sempre un dominio sulle aree chiave. Le uscite a est e ovest sono tenute sotto controllo da alcuni Briganti: dividete le forze in due gruppi, posizionatevi all'ingresso delle stanze e fate entrare una sola unità: le guardie vi seguiranno e potrete bloccare il loro incedere con frecce e mortai. Occupatevi del livello per zone: prima eliminate ogni presenza sospetta nell'ala ovest, quindi riunite le truppe e muovete dall'altra parte. Nel vostro avanzare verso est, presto incontrerete (più o meno al centro della mappa) una stanza del trono centrale piena di truppe nemiche: NON entrateci. Date piuttosto la caccia al Barone: questi scapperà cercando di evitarvi, ma alla fine lo troverete nella sua camera da letto, nell'angolo nord-est della mappa. Disponete le truppe in formazione per l'approccio alla stanza, e attaccatela da due lati; l'inguardo dispone di una truppa personale di Cavalieri e Briganti, che dovete necessariamente togliere di mezzo. Subito dopo, gettatevi a tutta forza sull'indifeso Barone, prima che le truppe della stanza centrale (quelle che vi avevo detto di lasciar stare) si accorgano del misfatto e corrano in suo soccorso. Se siete veloci, è fatta.

6 - GONEN'S BRIDGE

VOI: Arcieri, Nani, Berserk, Guerriero Capo, Journeyman
LORO: Souilles, Wights, Thrall, Ghol
COSA FARE: Individuare e distruggere il ponte di Gonen, senza lasciare che il Guerriero Capo venga ucciso.

L'armata di Soublighter incede su di voi, e quindi dovrete guadagnare tempo fuggendo ed eliminando il ponte di Gonen. Una schiera di non-morti vi renderà dura la vita: bisogna fare in fretta. Ci sono tante possibili strade per raggiungere il ponte: se dovete perdersi ci sono anche le indicazioni. Iniziate comunque su una collinetta, da cui è opportuno muoversi subito: i non-morti stanno già arrivando. Dovreste vedere un fiume verdognolo poco avanti: da qui potete scegliere il cammino da intraprendere. Il mio consiglio è di seguire il sentiero sterrato a sud-est,



e quindi guardare il fiume in prossimità della secca. Proseguite fino a incontrare un secondo corso d'acqua. Oltrepastato questo dovrete già essere in vista del ponte, tenuto di guardia da un bel gruppetto di schiffe dell'oltretomba. Non dovrete perdere tempo in strategie perché, nel frattempo, l'armata che avete evitato sin qui sarà sulle vostre tracce. L'unica cosa da tenere a mente è la sopravvivenza del Capitano, che non va mai messo a repentaglio. Buttatevi quindi a testa bassa verso il ponte e attraversatelo, eliminando ogni opposizione. Non appena lo avrete fatto, le truppe che si trovano dall'altra parte passeranno sotto il vostro controllo, quindi non c'è problema se fin qui avrete decimato il contingente iniziale. A questo punto basterà attivare le cariche sparando con i Nani: il ponte andrà in pezzi e avrete superato il livello.

7 - BEYOND THE CLOUDSPINE

VOI: Arcieri, Nani, Berserk, Journeyman
LORO: Souilles, Thrall, Ghol
COSA FARE: Individuare il World Knot e ripararlo con l'aiuto dei Nani

Le vostre truppe devono raggiungere Madrigal al più presto, ma ci vorrebbero giorni a piedi; però c'è un World Knot, una sorta di teletrasporto ancestrale, danneggiato e nascosto da qualche parte, in questa zona. Trovatelo e fate fare alle vostre truppe un bel cyber-viaggio. In questa missione dovete fare particolare attenzione ai Nani: ne devono sopravvivere almeno un paio per riparare il passaggio, altrimenti è la fine. Per raggiungere il World Knot dovete seguire uno dei due sentieri, a nord-est oppure a ovest, e trovare in entrambi i casi una secca per guardare il fiume: l'antica costruzione si trova, infatti, su una sorta di isolotto. Prima ancora di muovervi, comunque, preparatevi per il primo corteo d'accoglienza, costituito da Souilles e Thrall. Prendete poi il sentiero ad ovest: passata la cascata vi ritroverete su una collina, che rappresenta un'ottima postazione strategica. Attirate qui gli accorrenti Ghol (magari con un Berserk) e fateli fuori con frecce e granate. Se i Ghol vi tirano addosso i loro proiettili di pus, effettuate immediatamente manovre diversive e contrattaccate subito. Se è il caso, a questo punto prendete tempo per curare eventuali ferite. Proseguite verso nord, e verso una nuova collina: mettete in atto la stessa strategia per le bestie circostanti. A nord-est di quest'area potete guardare il fiume: utilizzate la tecnica della Toccata e Fuga per attirare i nemici al di qua del fiume, e quando l'area è stata liberata, passate pure con l'intera armata. Proseguendo verso nord dovrete trovare una nuova collina (immagino sappiate già cosa fare), e poco più avanti quattro specie di statue, che sarebbero poi il World Knot. Avanzate in formazione, se volete usate subito i Nani per aprirvi la strada, poi metteteli immediatamente al riparo. Una volta che questi paraggi sono stati resi sicuri, inviate tutti i Nani disponibili verso la struttura e utilizzateli individualmente per sistemare i frammenti viola al loro posto. Non appena la struttura sarà stata riparata, nuove forze ostili si avvicineranno da nord: fate in fretta ad entrare, e vedrete le vostre unità smaterializzarsi verso il prossimo livello.



SOLUZIONE MYTH II: SOULBLIGHTER

8 – THE GREAT LIBRARY



VOI: Arcieri, Nani, Berserks, Journeyman (controllato dalla CPU)

LORO: Souless, Thrall, Ghols, Fetches, Wights

COSA FARE: Tenere sotto controllo l'ingresso della biblioteca, mentre il Journeyman recupera il Codex. Scortarlo quindi al World Knot.

L'intenzione di Soulblighter è di riportare in vita i Myrkridia, una popolazione di mostri orrendi che non vorreste mai incontrare. Compito del Journeyman è impedire che questo accada; almeno una delle vostre unità non dovrà mai abbandonare la piattaforma principale davanti all'ingresso, o la missione avrà termine. Il Journeyman farà subito ingresso nella biblioteca, e voi dovrete fare la guardia alla porta principale, difendendo la piazza antistante. Fino a che il Journeyman non uscirà, non dovrete mai lasciare questa zona. Quindi, preparatevi a rintuzzare assalti provenienti da tutte le direzioni: i primo, costituito da Ghols e Fetches, arriverà da ovest. Per quanto concerne le seguenti, dipenderà dal livello di difficoltà che avete scelto all'inizio del gioco; comunque vada, fate in modo di tenere lontani gli avversari e di eliminarli sempre dalla maggiore distanza possibile. Se doveste arrivare al corpo a corpo mettete subito al riparo Nani e Arcieri, e fatevi sotto con i Berserk. Preparate le vostre formazioni in base al tipo di attacco e alla direzione di provenienza: potete sempre avere qualche secondo d'anticipo osservando la mappa. In più, fate in modo di conservare qualche unità, perché una volta giunti al World Knot (che si trova a sud) avrete ancora qualche scontro da fare, con una banda di Souless e Ghols. Quando avrete individuato il passaggio, fate in modo che la vostra armata sia compatta e lo attraversi in fretta, perché una volta iniziato questo processo verrete letteralmente travolti da un'orda di avversari, che tuttavia non avranno neanche tempo di salutarvi, se sarete veloci.

9 – THE GATE OF STORMS

VOI: Alric, Arcieri, Nani, Journeyman

LORO: Souless, Myrkridia, Fetches

COSA FARE: Individuare la nave e fare salire Re Alric a bordo.

Lo sforzo fatto per impedire a Soulblighter di far risorgere i Myrkridia è andato vano; questi fetenti sono ora vivi e vegeti e hanno soggiogato la città di Madrigal; Re Alric deve essere messo in salvo al più presto, e tocca a voi fare in modo che lasci la città tutto intero. Truppe fresche per voi si trovano nei punti est e ovest. Per questo, dovrete subito recuperare le truppe al fine di rimpinguare le vostre fila, ed evitare che i Myrkridia ne facciano polpette. Il livello si apre con uno straziante massacro, a cui potete solo assistere; il Journeyman che viene ucciso lascia cadere un po' di radici mediche, che potrebbero servirvi più avanti. Quando avrete il controllo delle vostre unità, noterete un gruppo nemico che si affaccia da nord, di cui tuttavia si dovrà occupare Re Alric letteralmente disintegrandolo. Premete il tasto dell'Attacco Speciale e cliccate su un'unità nemica: quella, e tutte quelle nelle sue vicinanze, andrà in poltiglia. Si tratta del potere noto come Dispersal Dream, un vero "bomba" di cui Alric dispone però in quantità limitate: tre soltanto. Comunque sia, procedete verso i rinforzi rintuzzando ogni attacco; i Myrkridia sono brutte bestie, e non conviene attaccarli con i Nani, ma piuttosto a distanza e con i Berserk. Anche Alric sarà felice di menar la spada in battaglia, ma fate attenzione alla sua energia, perché la missione naturalmente fallisce in coincidenza della sua dipartita. Una volta ricompattato il gruppo, andate dritti verso nord fino a intravedere le mura della

città; per giungere fino a qui, al solito, guardatevi dai nemici e utilizzate le varie colline come avamposti. Considerate inoltre che i Myrkridia feriti a morte si metteranno contro i loro stessi fratelli, quindi prima di sparare date sempre un occhio a quello che accade e utilizzate questa possibilità a vostro vantaggio. Fatevi strada verso il molo, eventualmente utilizzando un altro Dispersal Dream quando siete in grave difficoltà; tenete però assolutamente uno per il momento in cui intravedete la nave: è popolata di mostri che sarebbe eccessivamente complicato eliminare in un corpo a corpo. Una volta che Alric sarà salito sulla nave, la missione sarà completata.



10 – LANDING AT WHITE FALLS

VOI: Arcieri, Nani, Journeyman, Berserk,

Alric (controllato dalla CPU)

LORO: Souless, Ghols, Thrall, Wights

COSA FARE: Raggiungere la spiaggia ed eliminare i cannoni.

Alric è a bordo della nave, e questa è sotto attacco. Se ci mettete troppo a raggiungere i vostri obiettivi, la nave affonderà e Alric con essa. Quindi, bisogna fare in fretta. Appena usciti dall'acqua verrete subito attaccati da un primo gruppo di nemici, che è opportuno colpire dalla distanza. Risolva questa formalità, dirigetevi a est lungo la battaglia, dove comincerete a essere soggetti al fuoco dei cannoni, proveniente dalle mura fortificate: manovre diversive opportunamente eseguite vi eviteranno il peggio. Invece di muovere direttamente verso le mura, raggiungete l'estremità est della spiaggia e quindi girate verso sud: in quest'area la pressione degli avversari è meno ostica. L'uscita dalla spiaggia è tenuta sotto controllo da un gruppetto di



Souless, che dovrete eliminare con la solita tattica della toccata e fuga: inviate un'unità esca, ritiratevi verso il gruppo e quindi fate fuoco con gli Arcieri o con i Nani. Proseguendo lungo la strada incontrerete svariate ondate di mostri: la chiave è la rapidità; potete anche permettervi di scarificare qualche uomo, ma dovette fare in fretta. Quando intravedrete le mura del forte, nuove armate saranno pronte all'attacco: è necessario fare piazza pulita per procedere all'interno delle mura in tutta tranquillità. Una volta dentro, individuate le rampe di accesso ai cannoni e preparate una spedizione di Berserk, che avrà il compito di eliminare i manovratori (trattati di astuti Ghols). Sia all'interno delle mura che sulle rampe ci sono svariati cattivi pronti a farvi la pelle: in linea di massima, coprite le spalle ai Berserk e preoccupatevi soprattutto di eliminare i Ghols che controllano i cannoni. Una volta che essi saranno stati uccisi, infatti, la missione sarà stata completata con successo.

11 – THROUGH THE ERMINE



VOI: Arcieri, Nani, Journeyman, Berserk

LORO: bre'Unor, Lupi

COSA FARE: Sopravvivere a una notte nella foresta.

Raccolti intorno al fuoco, i vostri uomini sono improvvisamente investiti da furiosi attacchi da parte di orride creature notturne... un tranquillo week-end di paura. Il primo assalto di cui venite fatti oggetto è già devastante: le vostre armate vengono infatti prese di sorpresa da un nutrito gruppo di bre'Unor, (i poco socievoli abitanti della foresta) accompagnati dai loro lupi. Dovete cercare di mettere in formazione le vostre truppe con grande rapidità, altrimenti la violenza dell'attacco causerà molte perdite. La posizione in cui vi trovate è infatti estremamente sfavorevole, quindi una volta respinta questa ondata correte verso il fiume e oltrepassatelo: l'incapacità dei nemici di superare l'acqua costituirà una barriera naturale a vostro vantaggio. Se siete già ridotti male, nell'area del fiume dovrete anche trovare alcune radici curative: basta che facciate colpire al vostro Journeyman quei piccoli cespugli grigi che compaiono qua e là. Procedete verso est, facendo attenzione agli attacchi che arriveranno alle vostre spalle (evitate di lasciare in coda le unità deboli), e continuando verso nord una volta che il passaggio si allarga. Di qui in poi dovrete sostenere numerosi attacchi, sopravvivendo ai quali la missione finisce. La chiave di volta è tenere i nemici a distanza in tutti i modi, facendo spesso uso del fuoco e curando ove possibile le unità ferite. Ogni qualvolta sia possibile sfruttare le altezze per i vostri arcieri, fatele. In linea di massima, poi, è meglio eliminare prima i lupi e poi concentrarsi sui loro padroni. Dato che gli attacchi provengono da ogni direzione, è consigliabile mantenere le armate in formazione di difesa, e ricordate che se date la schiena all'acqua, alle vostre spalle non potranno mai arrivare nemici.

12 - STAIR OF GRIEF

VOI: Arcieri, Nani, Journeyman, Berserk
LORO: Soules, Thrall, Mauls
COSA FARE: Consentire al Journeyman di recuperare lo scettro respingendo tutti gli attacchi nemici.

Il recupero di un prezioso scettro è osteggiato dalle forze del male; dovrete sopravvivere a ondate continue di temibili attacchi. Ma un paio di "campi minati" potrebbero darvi una mano... Notate subito, nei pressi dell'area da cui iniziate la missione, i primi due terreni ricchi di esplosivi: uno si trova a nord-est, in uno stretto passaggio, l'altro a ovest. Queste zone (e le altre che troverete) sono fondamentali per riuscire nel vostro compito e vanno sfruttate con criterio. Per questo, evitate di fare fuoco con i vostri Nani nei pressi delle cariche quando NON è il caso di farle esplodere. Dei tre tipi di nemici che incontrerete durante il livello, solamente i Mauls sono meritevoli di questo lusso. Quindi, lasciate i Nani dove sono e partite alla volta del passaggio a nord-est, e posizionate le truppe rimanenti in maniera tale da poter respingere ogni assalto. I Nani, nel frattempo, saranno oggetto del primo attacco: dovrete assolutamente respingerlo senza farvi schiacciare verso il passaggio in cui si trovano le altre armate; se dovesse accadere (immaginate il macello), mandate subito i Nani in ritirata alle spalle dei Berserk e usate quelli per finire il lavoro. Terminato questo primo assalto, ricongiungete comunque i nani con gli altri soldati nel passaggio, e posizionatevi in modo tale che siano pronti a scoccare il colpo sulle

cariche inesplose. Non appena la posizione dell'accorrente armata di Mauls è favorevole, fate saltare tutto per aria. Espletata la formalità, muovete direttamente verso il secondo campo minato, a ovest, "parcheggiando" però i Nani al punto di partenza del livello (poco prima, quindi). E' importante che vi dirigiate laggiù con gran rapidità, specie se fin qui avete indugiato, altrimenti saranno problemi: come vedete, la collina che dà sulla strada sembra fatta apposta per i vostri arcieri. I Berserk vanno invece tenuti ben a distanza, molto oltre il campo minato. Tornate ai Nani, e respingete un attacco di proporzioni pressoché simili a quello iniziale, indi ricongiungetevi con le altre forze e ripetete il giochetto di prima, facendo saltare in aria i Mauls che arriveranno. Tutto bene? Dal punto in cui siete verrete approcciati da due nuove ondate nemiche di entità trascurabile, che i Nani sapranno abilmente eliminare. Non preoccupatevi se siete malconci, perché spostandovi verso ovest riceverete nuove unità; fate attenzione a eventuali sparuti gruppi di nemici nei paraggi (dipende dal livello di difficoltà che avete scelto). Il percorso che vi ha condotto ai rinforzi è un nuovo campo minato, bello pronto da utilizzare; la tecnica è la solita, con i Berserk a distanza di sicurezza, gli Arcieri sulle colline e i Nani con loro, pronti a far esplodere le cariche nel momento in cui passano i cattivi. Dovrete fronteggiare due ondate, la seconda delle quali va affrontata muovendosi più in là, dove troverete una quarta zona minata. Proseguendo verso ovest riceverete ancora



nuove truppe; a impedirvi il congiungimento ci saranno alcuni nemici, che i Nani sapranno eliminare rapidamente. La zona è ancora una volta ricca di mine; posizionatevi all'estremo ovest, e prendetevi cura del primo assalto di Maul usando un campo a vostra scelta. Ne arriverà una seconda, che dovrete però invogliare a seguirvi verso un'area minata utilizzando un'unità esca, al solito. Obliterato ogni fastidio, lo scettro sarà vostro.

13 - DECEIVER

VOI: Berserk
LORO: Soules, Mauls, Warlocks (neutrali)
COSA FARE: Individuare il Deceiver prima che le armate di Soulblighter lo trovino a lo uccidano.

In questa missione avete a disposizione un semplice gruppo di Berserk. Come fronteggiare, quindi, i temibili assalti delle forze del male e, soprattutto, degli Warlock, i guardiani del Deceiver? Semplice, lasciando che si combattano fra loro. La rapidità d'azione e l'astuzia sono la chiave del livello, giacché dovrete spingere a scannarsi fra loro le due forze ostili. La tattica consiste quindi nell'attirare le armate di Soulblighter e spingerle tra le grinfie dei Warlock, svignandosela al momento più opportuno. Iniziate la missione e lasciate pure che le unità da voi non controllate (Journeyman, Nani e Arcieri) si dirigano verso sud; voi, al contrario, andate a nord fino a imbattervi nella prima frangia di Souless e Mauls. Fate in modo che comincino a seguirvi, e dirigetevi immediatamente a ovest: nei pressi di una collina circolare incontrerete un primo covo di Warlocks che saranno ben felici di eliminare la minaccia al posto vostro. Attendete l'esito del conflitto, e portatevi dietro le

rimanenze, proseguendo ancora verso ovest; poco più avanti vi attende, infatti, un'altra schiera di Warlocks: ripetete il trucco, scappate all'ultimo istante e osservate il piacevole massacro. Proseguendo nella stessa direzione troverete il Deceiver; secondo il livello di difficoltà scelto, potrebbe essere necessario fronteggiare una nuova armata di Warlocks. In ogni caso, fate piazza pulita di ciò che rimane con i vostri Berserk, facendo sempre attenzione a raccogliere lo scettro se chi lo porta viene ucciso. Quando il manufatto entrerà in possesso del nostro amico, la missione avrà termine.



14 - FRIENDS LIKE THESE

VOI: Arcieri, Berserk
LORO: Ghols, Trow
COSA FARE: Prendere il controllo di almeno quattro bandierine.

Che bello, si gioca a "capture the flag", come in multiplayer! Per garantirvi la fedeltà del gigante Trow dovrete riuscire a mantenere il controllo di almeno quattro bandierine per la durata della missione (12 minuti), oppure assumere il controllo simultaneo di tutte le sei bandierine disponibili. Fatevi furbi! Visto che sono quattro le bandiere da conquistare, è opportuno concentrarsi su quelle più accessibili; quindi, lasciate perdere quelle che si trovano a sud della mappa (oltre il corso d'acqua). Muovete le vostre forze alla conquista della prima (la più semplice), quella che si trova all'estremo ovest della mappa. E' tenuta sott'occhio da un



singolo Trow, che non sarà un problema mettere in fuga o eliminare. Quasi immediatamente alcuni Ghols cercheranno di recuperare la postazione: impediteglielo, e poi lasciate una singola unità (un guerriero) di guardia. Ora occupiamoci delle tre bandierine tra le rovine: muovete verso nord-ovest e combattete per la postazione che si trova in quest'area. Nel frattempo avrete perso la bandierina originale, sicché andate subito a riprenderla. Rimangono ora due bandiere, una nell'area est della mappa, l'altra a nord, in un cratere. Conquistate questa (dovrebbe essere libera), e poi muovete verso est. Di qui in poi dovrete avere vita facile: le tre bandiere non controllate rimarranno vostre, e dovrete solo difendere quest'ultima (gli attacchi provverranno in larga parte da est) fino al termine del tempo per superare la missione con successo.

15 - WALLS OF MUIRTHEMNE

VOI: Nani, Trow
LORO: Ghols, Fetches, Myrkridia, Shade
COSA FARE: Praticare una falla nel muro con i mortai ed eliminare le forze di difesa della città.

Dovete irrompere nelle mura, facendo attenzione a non perdere unità preziose. Una missione lunga ed estenuante, in cui la chiave è sapersi nascondere... Datevi un'occhiata intorno e scorderete diverse costruzioni in rovina qua e là. Il vostro obiettivo sono le mura fortificate della città, che vanno prese di mira dai mortai dei Nani. Per arrivarci, tuttavia, non basta dirigersi direttamente all'obiettivo, ma bisogna invece agire d'astuzia e avanzare lentamente, sfruttando i frammenti come nascondigli per ridurre al minimo i danni. La missione ha infatti termine se perdetevi i Nani, e in ogni caso dovrete arrivare alle mura con le vostre forze ben fresche se volete avere qualche possibilità. La tattica base dice di attendere l'arrivo dei nemici e di bombardarli, eliminando poi eventuali rimasugli con i Trow. Muovete le unità verso il primo riparo disponibile (a est) e cominciate a mettere in pratica questa strategia. Quando, infine, sarete in prossimità delle mura, noterete gruppi di Fetches e Myrkridia di guardia: inviate un'esca per distrarli, e non appena saranno a distanza di tiro fate fuoco con i mortai. Ripetete l'operazione fino a che le ondate

non si placano, quindi muovete avanti e togliete di mezzo i cannoni, sparando ai loro manovratori. Se preferite, potete rimanere più vicino alle mura e non verrete colpiti. La struttura va bersagliata nelle zone intaccate, quelle più deboli; quando avrete aperto un varco, fate una toccata e fuga verso l'interno con una singola unità, e aspettate che alcuni amici escano a vedere chi li disturba. Bombardate a più non posso e state attenti a scorgere Shade appena possibile: non dategli il tempo di colpire o saranno guai (anche lui possiede il Dispersal Dream, che sarebbe devastante per le vostre truppe. Una volta che avrete eliminato ogni resistenza, nuovi Nani si uniranno al vostro gruppo e la missione sarà terminata.



SOLUZIONE MYTH II: SOULBLIGHTER

16 - THE IBIS CROWN

VOI: Arcieri, Nani, Journeymen, Berserk
LORO: Arcieri, Nani, Berserk, Myrkridia (tutti fantasmi), Cavalieri Stygian
COSA FARE: Trovare la Corona di Ibis recuperandola con uno dei Journeymen

Vi piacciono i fantasmi, le allucinazioni e i posti molto, molto bui? Qui avrete pane per i vostri denti. La chiave di volta di questo livello è infatti non farsi prendere dal panico. Nel corso della missione incontrerete infatti unità nemiche fantasma, che potrebbero ingannarvi in due modi: primo, muovendosi contro di voi in massa, soltanto per poi svelare l'illusione e palesarsi come un gruppo sparuto, secondo, assumendo le sembianze di unità a voi familiari, che arresteranno la tentazione di interpretare come alleati. Infine, come due missioni addietro, svariate volte lo scontro avviene in modo indiscriminato, ovvero esistono unità che attaccano sia voi che il nemico. Iniziate, non a caso, assistendo a una battaglia fra Berserk, Arcieri e Myrkridia fantasma. Subito dopo il termine dello scontro, i Myrkridia superstiti muoveranno contro di voi: state calmi e NON muovetevi, perché quando saranno molto vicini spariranno senza lasciare traccia. Scendete dall'altura sulla quale vi trovate e dirigetevi a sud, verso una nuova area elevata contrassegnata dal simbolo del Ragno. Verrete attaccati da alcuni simpatici arcieri: fate ritirata sulla rampa iniziale, e subito un nuovo gruppo di Myrkridia attaccherà gli Arcieri, per poi dedicarsi a voi. Eliminate la formalità tornate verso il Ragno e ripetete il trucchietto: nuovi Myrkridia, nuova ritirata, nuovo massacro. A questo punto potete finalmente salire l'area del Ragno e dirigerli quindi a est; via via che il percorso si restringe, comincerete a essere attaccati da Arcieri e Nani fantasma (in prossimità di una curva verso nord): intrappolate i Nani sotto il fuoco dei vostri stessi Nani, e prendetevi cura degli Arcieri con il resto del gruppo. Continuate verso nord-est fino a incontrare un portale popolato da altri Myrkridia; non fate l'errore di dirigerli verso di loro in massa, mandate invece una sola unità, e vedrete uscire dal nulla un gruppetto di Nani fantasma che distruggerà buona parte della minaccia. Entrate nella stanza, e fate attenzione a ulteriori fantasmi disseminati in giro; più avanti incontrerete due file di Cavalieri Stygian pietrificati. Occhio, perché basta toccarli per farli tornare in attività, quindi mandate avanti le truppe due unità alla volta per evitare rischi. Dovreste ora intravedere un anello di luce, con alcuni Berserk dall'aria poco rassicurante lì attorno; non date loro fastidio, e loro non ne daranno a voi. Portate lentamente tutte le unità all'interno del cerchio, e verrete teletrasportati altrove. Appena giunti alla nuova destinazione, andate a est; qui è un vero proprio festival dell'Arciere Fantasma, quindi occhi aperti. In prossimità di un cerchio segnato sul pavimento, vedrete un enorme gruppo di Berserk che si dirige verso di voi; niente paura, resistete alla tentazione di fuggire e finire in bocca a un nemico



peggiore: lasciateli avvicinare e quasi tutti svaniranno. Fate fuori quei pochi che non erano illusori, e proseguite ancora verso est; arriverete così appena fuori della stanza della Corona, con parecchi Myrkridia di guardia all'interno. La toccata & fuga qui non funziona, perché non c'è modo di convincerli a lasciare la stanza; potete comunque attirarli sufficientemente vicino alla porta per dare da fare ai vostri Nani, senza dover entrare e rendervi disponibili al massacro. Eliminate tutti gli scocciatori, inviate uno dei vostri Journeymen a recuperare la Corona.

LIVELLO 17 - REDEMPTION



VOI: Arcieri, Nani, Berserk, Guardie Heron, Trow
LORO: Ghol, Myrkridia, Myrkridia Giganti, Soulless
COSA FARE: Difendere le mura della città dagli attacchi nemici, ed eventualmente bloccare la penetrazione dei medesimi all'interno delle mura.

Ma come, prima vi tocca distruggerle e ora dovete difenderle? Ebbene sì, le mura della città sono diventate roba vostra ed è il vostro turno di tenerle al riparo... Attenzione all'assalto iniziale: due Myrkridia Giganti faranno irruzione dalla porta principale della città, per poi fare spazio a un gruppo piuttosto folto di normali Myrkridia. State quindi subito pronti con i Nani, ed eventualmente con alcuni Berserk di supporto. Sopravvivendo a questo primo attacco verrete ripagati con alcuni rinforzi. Le mura della città sono a rischio: i Myrkridia muovono contro di voi, e squadroni di Ghol cercano di fare saltare la costruzione ponendo cariche esplosive nei punti più deboli. Per questo, dovete agire strategicamente: prima di tutto eliminate un nuovo attacco di Myrkridia, quindi dividete in due le truppe e mandate ciascuna squadra a difesa dei due punti deboli delle mura, alla destra e alla sinistra dell'ingresso, in prossimità della frattura nella pietra. La strategia dei cattivi è la seguente: i Ghol mettono giù le cariche e i Myrkridia Giganti cercano di farle saltare gettando le loro bombe. Quindi, come il buon senso suggerisce, è importante eliminare PRIMA i Ghol per non avere le cariche fra i piedi, visto che con le bombe da sole i muri non vanno giù. Se dovete incautamente lasciare che qualche carica si depositi, recuperatela subito con un Nano. I Myrkridia Giganti vanno attaccati da Trow e Berserk, che non dovrebbero faticare troppo a eliminarli; e poi avete sempre i vostri Arcieri (che potreste anche decidere di rimuovere dalle torri e portare con voi). Agendo correttamente non dovreste subire danni alle mura; se ciò accadesse, ritiratevi immediatamente all'interno e tenete di guardia l'entrata principale, usando i Nani per allontanare gli attacchi (anche se francamente trovo questa tattica un po' disperata). Resistendo a tutti gli assalti otterrete un nuovo successo.

LIVELLO 18 - RELIC

VOI: Arcieri, Nani, Guardie Heron, Deceiver
LORO: Fetches, Myrkridia, Myrkridia Giganti, Soulless, Mauls
COSA FARE: Trovare l'elitra di Tain

E dopo il Dispersal Dream, è l'ora di provare il Blinding Dream... invece di massacrare indiscriminatamente gli avversari, questo potere magico li converte al vostro controllo. Non appena il livello inizia, vedrete arrivare due Maul sui quali il Deceiver utilizzerà subito, in via dimostrativa, il suo Blinding Dream, regalandovi un bel Maul da usare come preferite (l'altro va ammazzato). Procedete oltre il laghetto verso sud, dove nuovi Maul e Soulless vi si faranno contro (a più riprese). Finito lo scontro, seguite la strada ancora verso sud, e poi a est sino a raggiungere un vecchio villaggio: qui potete fare il pieno di cariche esplosive, facendole raccogliere dai vostri Nanetti. Riprendete il cammino, fronteggiate nuove ondate nemiche e raggiungete la parte bassa della mappa, per svoltare definitivamente a est. A questo punto dovreste già avere assoggettato alcuni avversari, sempre ricordando di usare il Blinding Dream con cautela, perché il Deceiver si affatica utilizzandolo e ha sempre bisogno di qualche tempo per recuperare le forze e fare una nuova magia; Mauls e Fetches dovranno essere i vostri obiettivi curativi in questo caso. Inoltre, di qui in avanti dovreste incontrare diverse radici curative (i soliti cespuglietti grigi). Superate il corso d'acqua e salite la prima collina, per condurre da quest'altezza i primi attacchi. Muovete oltre, verso sud/sud-est, fino a raggiungere un ponte; alcuni Maul vi attendono dall'altra parte.



Potete attirarli verso di voi, oppure posizionare una carica nel punto più stretto del percorso (in cima al ponte) e mandare un'esca per farli cadere nella trappola. Superate quindi il ponte e preparatevi ad affrontare tempi duri. Di qui in poi, infatti, gli attacchi si susseguono senza sosta, e dovete cercare di convertire più unità possibili, senza subire danni eccessivamente gravi (specie per il Deceiver che è necessario tenere in salute). Il fiume successivo va attraversato in un punto guadabile, più a sud sulla mappa; successivamente dovete muovere verso nord fino in cima all'intera area. Qui dovete fare particolare attenzione ai Myrkridia Giganti

e alle loro borse: le tattiche sono sempre le stesse (sfruttare le altezze e inviare unità esca per preparare imboscate). Il prezioso manufatto di cui andate in cerca sarà al solito ben guardato, quindi distraete i nemici e, appena possibile, mandate il Deceiver a prenderlo (e che sia al meglio della sua forma, in quel momento). Quando il nostro avrà preso possesso del coccio, la missione avrà termine.

LIVELLO 19 – THE SUMMONER

VOI: Arcieri, Nani, Guardie Heron, Deceiver
LORO: Fetches, Myrkridia, Soulless, Summoner
COSA FARE: Individuare ed eliminare il Summoner, mantenendo in vita a tutti i costi Nani e Deceiver.



Per avanzare nelle stanze di questo livello dovrete superare le barriere: raccogliete (con i Nani) tutti i cristalli luminosi e posizionate poi nella maniera corretta; per aiutarvi, spesso troverete un cristallo già posizionato, seguite il pattern ed è fatta. Non dimenticate che il Deceiver ha il potere di convertire a vostro favore singole unità nemiche, anche in questa missione sarà indispensabile. Date dunque un'occhiata in giro e individuate il primo passaggio bloccato; raccogliete il cristallo e posizionate nella serratura. Ve ne serve un secondo per uscire. Non appena avrete posizionato il primo verrete attaccati. Uccidete tutti i Myrkridia e andate verso sud-est, per prendere l'altro cristallo. Questo è ben guardato da gruppi di Myrkridia e Fetches, quindi fate attenzione. Prendete ciò che vi serve e andate alla serratura: altri nemici vi si faranno contro. Andate a nord-est e fate conoscenza con i Ragni; il loro peggior nemico sono le Fetches, quindi convertitene due o tre al vostro volere per ottemperare alla bisogna. Recuperate i due cristalli e aprite con essi il passaggio che si trova a est; entrati in questa nuova area troverete altri ragni. Parecchi ragni. Eliminate ogni minaccia mandate il Deceiver a raccogliere il cristallo a forma di piramide che si trova dal lato opposto della stanza. Procedete quindi dalla parte opposta (sud) fino a intravedere due obelischi; NON passateci in mezzo se non volete finire arrostiti. Invece, mandateci il Deceiver con la piramide, e lasciatelo lì a prendersi tutta l'elettricità. Quando tutte le unità saranno passate, muovete anche lui. Di fronte alla torre troverete il Summoner con alcuni suoi compari. Mandate il Deceiver a vedere come sta, e state pronti a fronteggiare l'attacco delle sue armate. Fate attenzione al suo potere del teletrasporto, perché spedisce le vostre unità al di là degli obelischi, dove diventa difficile recuperarle. Tenetevi DIETRO al Deceiver mentre muovete verso di lui, e quando è a distanza di tiro fatelo secco.

LIVELLO 20 – MURDER OF CROWS

VOI: Arcieri, Nani, Guardie Heron, Deceiver (controllato dalla CPU)
LORO: Myrkridia, Soulless, Mauls, Wights, Shades, Ghols, Soulblighter
COSA FARE: Liberare tutti i prigionieri.

Uh-Oh, ma chi diavolo è quel farabutto che prende a pugni i vostri prigionieri? Chi? Soulblighter in persona? E voi cosa ci fate nel campo di concentramento di Soulblighter...? Egli è qui, a pochi passi da voi, che maltratta dei poveri sciagurati; ma non è ancora il momento di affrontarlo, non siete preparati. Anzi, è bene che il Capo non venga neppure a sapere della vostra presenza, altrimenti saranno guai. Per qualche motivo, alcuni dei vostri Arcieri vengono liberati da uno scagnozzo di Shade; non perdetevi tempo in ringraziamenti, muovetevi verso nord-est e posizionatevi in maniera tale da fronteggiare gli accorrenti Mauls. Avete pochi uomini, quindi è opportuno mantenere le distanze e andare a segno con ogni colpo. Quindi dirigetevi a sud verso le gabbie che contengono i vostri Berserk, che si apriranno immediatamente per regalarvene il controllo. Fate tutto il giro delle gabbie e, al contempo, assicuratevi di eliminare TUTTI i Ghol presenti, che potrebbero fuggire e allertare chi di dovere del vostro tentativo di fuga. Uscite dall'area, dirigetevi a sud e giungerete in prossimità di un accampamento; qui alcuni avversari stanno facendo la guardia a una cella. Attratteli con un guerriero e prendeteli di mira con le vostre frecce; inviate i Berserk al salvataggio, sfasciate la cella e riavrete i vostri fidati Nanetti. Tenete sempre gli occhi aperti per eventuali attacchi, quindi andate a sud

per individuare altre due celle; osservate subito i due Ghol bianchi: sono il vostro obiettivo prioritario. Subito dopo averli fatti fuori, eliminate il resto dei cattivi e recuperate altri Berserk e alcune cariche esplosive dalle celle. Quindi, sposatevi verso un nuovo accampamento verso sud (altri Ghols da gambizzare in fretta), e liberate le Guardie Heron. Può esservi utile, in quest'area come in quella precedente, posizionare alcune unità nei pressi delle uscite per bloccare la fuga delle spie, nel caso non siate sicuri di eliminarle per tempo. Individuate il passaggio a sud e oltrepassatelo, fronteggiando subito nuove armate oscure; in quest'area potete recuperare altri Berserk, e quindi avanzare verso est. Prendetevi il tempo di rimettere in sesto ogni unità malmessa. Nell'ultima cella di questa stanza dovrete individuare il cristallo necessario per liberare il Deceiver. Tornate dunque sui vostri passi (a ovest), e quindi a nord-est, dove il Deceiver stesso è intrappolato in una torre. Nei paraggi, diversi Cavalieri Stygian; è il momento di usare le cariche esplosive. Solito metodo: ne mettete una per terra, mandate un guerriero come esca, aspettate il momento buono e la fate saltare con i colpi dei Nani. Dirigete l'unità che trasporta il cristallo verso la torre, che si aprirà liberando il Deceiver. Seguitelo fino da Soulblighter e osservate la loro "conversazione". Soulblighter si darà alla fuga in maniera stravagante, trasformandosi in uno stormo di corvi, ma il Deceiver ne colpirà uno uccidendolo, e privando così il cattivo di una nuova possibilità di fuga. Prima di finire la missione, altre truppe nemiche si faranno avanti, ma non dovrete avere problemi a eliminarle.



Subito dopo, il Deceiver si dirigerà verso l'uscita del livello, e voi potete andargli dietro e passare alla missione numero 22. Oppure, andate verso nord, e sentite quello che hanno da dire i vostri compari imprigionati nella seconda cella che incontrate (la prima contiene solo feccia nemica), per avere un indizio sull'accesso a... un livello segreto! L'ingresso si trova all'estremo nord-est della mappa, nella forma di una ripida salita. Imboccatela...

LIVELLO SEGRETO 2 – LIMBS, HEADS, AND SMOKING CRATERS

VOI: Arcieri, Nani, Guardie Heron
LORO: Fetches, Myrkridia, Soulless, Mauls, Ghols
COSA FARE: Far esplodere tutti i depositi di munizioni ed eliminare tutti i Wights.

Un nuovo livello segreto, in cui bisogna far saltare tutto. Che bello! Iniziate proprio mentre un nutrito plotone di nemici variegati passeggia poco lontano da voi; per osservarli, andate verso est. Rimanete a distanza per non farvi scoprire e puntate a un Wight, possibilmente quello più al centro del gruppo. In questo modo dovrete causare una bella esplosione che renderà più semplice fare fuori questa falange. Ripeterete il trucchetto altre due volte: esplorando l'area, infatti, altri due comizi di questo tipo saranno individuabili; l'unico problema sono i proiettili di pus che potrebbero colpire le vostre unità, quindi fate in modo di essere a distanza di sicurezza quando innescate l'esplosione. Dirigetevi quindi in direzione nord fino a incontrare una cava tenuta sott'occhio da un bel gruppo di nemici, che i vostri Nani sapranno accogliere degnamente. Nella cava si trovano svariate cariche esplosive: ancora una volta i Nani dovranno entrare in opera, raccogliendone il più possibile e poi facendo saltare tutto. Procedendo verso nord-est incontrerete poi un'ampia zona ricca di Ghols, e più su ancora un ben visibile mucchio di cariche esplosive da far esplodere. Tornate verso sud-est fino a intravedere una staccionata, completa di alcune guardie Soulless; nel recinto vi aspetta un vostro obiettivo, ovvero un folto gruppo di Wights. Non avvicinatevi troppo, e mirate al bestione più vicino alla staccionata; se dovesse rimanere qualcosa dopo l'esplosione, fate pulizia e attendete di vedere nuovi nemici arrivare verso di voi. Tornate verso nord sui vostri passi, fino a intravedere un passaggio che conduce proprio a nord. Ponete le unità in formazione d'attacco e inviate un'esca all'interno: dentro c'è un campo dall'allenamento per l'armata oscura, quindi state pronti al fuoriuscire dei cattivi. Ora manca una sola baracca di munizioni da eliminare: ci sono alcuni Soulless lì attorno, ma i vostri Arcieri prima, e i vostri Nani poi, sapranno bene cosa fare per farvi concludere con successo la missione.



SOLUZIONE MYTH II: SOULBLIGHTER

LIVELLO 21 – THE WALL

VOI: Arcieri, Nani, Guardie Heron, Warlocks, Berserk
LORO: Fetches, Myrkridia, Mauls, Ghols, Arcieri Oscuri, Thrall
COSA FARE: Difendere la diga dagli attacchi nemici.

Una delle missioni più difficili del gioco, in cui dovrete fare richiamo a tutta l'esperienza fin qui acquisita. Quella diga deve rimanere in piedi! In questa missione i consigli specifici da dare sono pochi; difendere la diga vuol dire difendere la diga, niente di più. Sta al vostro stile e alle vostre capacità decidere come, tutt'al più posso suggerirvi che, se avete un buon controllo delle formazioni e siete rapidi, il metodo più semplice è rimanere sulla diga stessa (Nani esclusi per evitare rischi) e respingere ogni attacco uno alla volta. Si può però anche difendersi attaccando, cioè prevenire gli attacchi alla diga andando in cerca dei nemici, ma ciò implica la separazione dell'esercito in più parti e numerosi rischi. La cosa più importante

rimane in ogni modo la diga: evitate in tutti i modi di esserne voi stessi i danneggiatori, e fate particolare attenzione alle cariche esplosive che i Ghol potrebbero lasciarci sopra. Gli attacchi provengono da ogni direzione (all'inizio soprattutto da sotto la diga), quindi tenete gli occhi apertissimi e guardatevi intorno spesso, usando la mappa. Uccidete tutti gli assalitori e ce l'avrete fatta.



LIVELLO 22 - SHIVER



VOI: Eroe Arciere, Eroe Nano, Eroi Guardie Heron, Eroe Warlock, Deceiver
LORO: Myrkridia, Myrkridia Giganti, Soulless, Thrall, Shades, Shiver
COSA FARE: Eliminare Shiver e le sue armate.

Avrete poche unità, ma quelle giuste. I migliori del gruppo, un Nano capace di sparare di continuo, un Warlock in grado di emettere due scariche infuocate in serie. Insomma, i berretti verdi di Myth 2. Sappiate anche che le due Guardie Heron trasportano radici curative, che saranno sicuramente indispensabili. La missione inizia mentre assistete allo scontro tra il Deceiver e Shiver; la mentecatta fugge verso nord-est, e presto sarà ora di andarla a cercare. Ma prima, eliminate i Soulless che potete vedere dalla vostra postazione iniziale, e quindi muovete oltre. Il vostro obiettivo è ovviamente nord-est, e non ci sono strade particolari da intraprendere: anche per questo, non è necessario occuparsi di TUTTI i nemici che incontrate, e in certi casi conviene svignarsela. Continuate così fino al passaggio a nord-est, per arrivare a Shiver. Inviatelo il Deceiver a discutere con lei, che in tutta risposta ordinerà al suo scagnozzo di farvi seccare. Costui, ricorderete, è lo stesso tizio che aveva liberato misteriosamente i vostri Arcieri nel livello 20; ora si capisce che lo ha fatto perché si trova sotto il controllo del Deceiver. Quindi, invece di obbedire, il fausto traditore lascia partire un bel Dispersal Dream sui Myrkridia che stanno nelle vicinanze, pronti ad attaccarvi. Il Deceiver comincia quindi a succhiare energia vitale da Shiver, la cui morte è tuttavia leggermente problematica e trascina negli Inferi anche il Deceiver stesso. Che riposi in pace.

LIVELLO 23 – TWICE BORN

VOI: Arcieri, Nani, Guardie Heron, Berserk, Alric, altre unità (controllate dalla CPU)
LORO: Fetches, Myrkridia, Ghols, Wights, Thrall, Mahir, e sempre lui, Soulblihter
COSA FARE: Uccidere Soulblihter (sì, come no...)

Finalmente un po' di potenza di fuoco! Truppe amiche che vi aspettando, e Balmung, la magica spada della luce che impugna Re Alric, vi faranno sentire un po' meno impotenti in questo livello... La Spada (da non confondere con il nostro redattore) ha la facoltà di innescare una reazione a catena che uccide anche le unità immediatamente prossime a quella colpita, quindi tenetelo presente. I rinforzi, invece, si trovano in posizione nord e sud, oltre il fiume; saranno controllate dalla CPU, ma vi saranno molto utili ugualmente. Quindi, oltrepassate il fiume: per farlo inviate prima Alric e cominciate a prendere di mira da lontano i nemici che gli si fanno contro. Potrete già vedere i vostri rinforzi che combattono nelle vicinanze. Fate particolare attenzione ai Wights che potrebbero uscire dall'acqua alta, e ai Thrall che si nascondono sotto la superficie. Le Guardie Heron trasportano anche stavolta radici curative, quindi se ne vedete qualcuna in giro usatela. Unitevi alle truppe nemiche, lasciando TUTTI gli Arcieri in coda, e muovetevi con Alric alla guida verso nord-est, dove vi aspetta Soulblihter. Dopo qualche chiacchiera, lo vedrete ritirarsi e lasciare spazio ai suoi Berserk Myrkridia, che attaccheranno Alric

e muoveranno verso di voi. Respingete l'attacco ponendo particolare attenzione alla salute del Re, quindi andate alla caccia di Soulblihter, ancora una volta raccogliendo eventuali radici. Salite la collina di fronte e preparatevi a eliminare le armate del Fallen Lord, senza avvicinarvi troppo per non scomodare lui in persona; se dovesse succedere scappate via subito e probabilmente lui farà lo stesso. Per concludere la missione dovete eliminare i Mahir, che hanno il pregio di essere invisibili; per individuarli, guardate le ombre sul terreno. Il trucco consiste nel fare in modo che essi attacchino una vostra unità (sacrificabile), perché così facendo diventeranno visibili e potranno subire il vostro fuoco a distanza (è consigliabile usare frecce infuocate). Uccisi tutti questi scocciatori, mandate ancora Alric a conversare con Soulblihter, che tanto per fare una cosa se la darà a gambe. E' venuta la sua ora.



LIVELLO 24 – THE FORGE

VOI: Arcieri, Nani, Guardie Heron, Alric
LORO: Fetches, Myrkridia, Soulless, Thrall, e il nostro simpatico preferito, Soulblihter
COSA FARE: Uccidere Soulblihter (sul serio, stavolta)

Il fetente sta per fare esplodere la Cloudspine, e sebbene possiate già vederlo all'opera, per raggiungerlo occorre passare attraverso una via crucis di nemici: la chiave è sopravvivere in forze sufficienti per eliminare il manigoldo una volta per tutte. Massacrante. La cosa incoraggiante di questo livello è che vi portate dietro Re Alric con tre fantastici Dispersal Dream a disposizione, che saranno cruciali per arrivare a fronteggiare Soulblihter con forze sufficienti; siavate spesso e ricominciate senza indugi nel caso periate troppe unità: diciamo che per vincere lo scontro finale dovete conservare circa il 60% dei vostri uomini con livelli di energie piuttosto alti. La pioggia incandescente, inoltre, danneggia solo le unità meno fresche, tanto per farvi capire che non potete permettervi grossi danni. Affrontate con i Nani la prima ondata di Thrall, quindi proseguite verso est e quindi in direzioni sud (dovreste intravedere un'arcata). Mentre avanzate verso sud/sud-est sarete attaccati da altri mostri: una volta fatto fronte alla minaccia, dirigetevi a est. Vi troverete così nei pressi di una collina: assumete una formazione compatta e scalatela; inviate un'unità qualsiasi dall'altra parte per attirare il nemico, quindi cominciate a ritirarvi scaricando il vostro arsenale sulle accorrenti flotte di Thrall, Myrkridia e Soulless. Scendete da dove siete venuti, e riprendete la strada, oltrepassando il ponte. Da nord vi verranno incontro nuove armate delle tenebre: li vedrete muovere contro di voi dal ponte successivo. Sfruttate gli spazi e proseguite ancora. Di qui in poi le avanzate nemiche si fanno più consistenti e variegate, quindi potrebbe essere necessario ricorrere a un Dispersal Dream quanto prima; cercate sempre di sfruttarlo al meglio, utilizzandolo contro gruppi ben pingui di nemici. Continuate a oltrepassare i ponti sino a che il percorso non tende a sud: qui vi si faranno contro diversi Mahir, che è preferibile affrontare in piccoli gruppi o uno

per volta, anche perché nuovi Myrkridia arriveranno a dar loro manforte. Il ponte seguente è un'imboscata, quindi inviate una sola unità e fate immediatamente ritirata quando vedete arrivare un bell'assembramento di Myrkridia, Soulless e Thrall: se preferite usare un Dispersal Dream (scelta consigliata), la unità da inviare sarà Re Alric. Occhio, perché una volta fatta fuori la prima, grossa ondata, ci sarà da eliminare anche un back-up di Fetches. Superate dunque il ponte e girate verso nord per raggiungere il Soulblihter. Il gran capo è circondato da unità difensive, che vanno ovviamente eliminate (dovete avere un Dispersal Dream rimasto, è il momento di usarlo perché è inefficace contro Soulblihter). Ora preparatevi all'assalto finale: posizionate Re Alric di fronte al malvagio, e il resto delle truppe alle sue spalle, rivolte dalla parte opposta. Lo scontro avviene infatti come una faccenda privata tra Alric e Soulblihter, mentre le truppe residue vi servono "solo" a respingere i numerosi attacchi provenienti da dietro. Fate quindi scudo al vostro capo e cercate di resistere per tutto il tempo necessario a che egli faccia fuori Soulblihter, vi liberi dal male e prepari la festa finale. E' stata dura, ma ce l'avete fatta...



SIMCITY 3000



Sim City 3000 non ha rivoluzionato il mondo videoludico come l'originale e neppure come la versione 2000 che aggiungeva – e non era cosa da poco – un'intera terza dimensione al discorso. Comunque qualche pischello tra voi laggiù deve averlo giocato, così io e il Simi (da Siminini) ci siamo messi d'accordo per partorire qualcosa che somigliasse a una guida. Logicamente la cosa non ha dimensioni epiche, ma contiene più o meno tutto quello che vi può interessare al riguardo (che al momento non ho ancora ben chiaro, ma nel giro di qualche kappa realizzerò, tranquilli) e se dopo tutto ciò avrete ancora il coraggio di arrancare, beh... lasciate da parte i trucchi e andate a leggere la posta, che questo mese contiene una sorpresa mica da ridere.

Massimo "Xim" Svanoni

CODICI

Iniziamo intanto con un paio di aggiornamenti sui codici, dal momento che non posso tradire le mie origini (J). Come ben sapete, dovrete premere contemporaneamente CTRL ALT SHIFT e C durante la partita e si attiverà una finestrella nella quale potrete darvi alla pazzia gioia. Ossia semplicemente inserire uno dei seguenti e dare l'invio.



EFFETTO

Creazione gratuita di tutto quello che vi passa per la testa.
 Rifiutando l'offerta immorale dello zio Vinnie (vedere cheat successivo), verrà abilitato questo cheat, digitando il quale avrete tra le ricompense il grandioso castello di Sim City!
 Apparirà dal nulla (nella solita barra scorrevole sotto all'area di gioco) un messaggio dal cugino Vinnie, il quale, una volta contattato vi offrirà del denaro illecito, che potrete accettare o meno.
 L'acqua dolce si fa salata
 L'acqua salata si fa dolce
 Alza il terreno
 Abbassa il terreno
 Alza il terreno dieci volte tanto
 Abbassa il terreno dieci volte tanto
 Messaggio "Sorry, Money Doesn't Grow On Broccoli" (o l'equivalente in italiano)
 Messaggio "Da Da Da Da Da Da Da Da BAT-man" (come sopra)
 Messaggio "If You Build It, They Will Come" (ok, avete capito)
 Messaggio "The Llama Is A Quadruped"
 Messaggio "Duo Ragazzi's Easter Egg Palace: Old World Charm In A Post Modern Setting"
 Egg
 Messaggio "If You Lived Here, You'd Be A Sim"
 Messaggio "Dozens Of Hidden News Ticker Reveals; Sims Encouraged To Collect Them All And Amaze-Friends"
 Messaggio "What Will He Think Of Next?"
 Messaggio "Investment Tip: Buy Low, Sell High"
 Messaggio "Not Just Sports Games Anymore"
 Messaggio "(Name of City) Picayune: The Finest In Scrolling Entertainment"
 Messaggio "Money Does NOT Grow On Trees, Study Concludes"
 Messaggio "Keep Trying And Maybe You'll Figure It Out"
 Messaggio "Greetings Mayor, Your Sims Salute You"
 Messaggio "Mayor (Name of Mayor) brings (Name of City) To News Ticker Highlight"
 Messaggio "Mayor Suspected Of Attempting Embezzlement; Ends In Failure"
 Messaggio "Secret Number Combination Causes Announcement In News Ticker"
 Messaggio "Did you know that MAXIS spelled backwards is SIX AM?"
 Messaggio "MOREMONEY Not Cheat Code, Research Concludes"
 Messaggio "Mayor Under Investigation For Possible Embezzlement"
 Messaggio "FUND Not A Cheat Code, Do Not Type MOREMONEY, It Is Not A Cheat Code Either"
 Tutti i premi disponibili
 Stops advice
 Abilita tutte le centrali elettriche
 Abilita tutti gli edifici idrici
 Crea edifici ove vi sono macerie
 Descrizione della City Hall impostata come "Miles and Miles of Red Tape"; data impostata all'anno 1900
 Il corrispettivo di Mortimer interverrà con la frase indicata.
 Il corrispettivo di Moe interverrà con la frase indicata.
 Il corrispettivo di Constance interverrà con la frase indicata.
 Il corrispettivo di Marla interverrà con la frase indicata.
 Il corrispettivo di Randall interverrà con la frase indicata.
 Il corrispettivo di Gus interverrà con la frase indicata.
 Il corrispettivo di Karen interverrà con la frase indicata.
 I petizionatori interverranno con la frase indicata.
 Se avete connessioni con i vicini, attiva un'offerta
 Industrie alta tecnologia

CODICE

i am weak

zyxwvu

call cousin vinnie
salt on
salt off
terrain one up
terrain one down
terrain ten up
terrain ten down
broccoli
bat
scurk
llama

Easter

sim

help
will wright
erts
electronic arts
ticker
money
simcity
hello
mayor
sc3k
1234
maxis
moremoney
advisor

fund
pay tribute to your king
stop forcing advice
power to the masses
water in the desert
garbage in, garbage out

i love red tape
force mortimer to say (frase)
force moe to say (frase)
force constance to say (frase)
force maria to say (frase)
force randall to say (frase)
force gus to say (frase)
force karen to say (frase)
force petitioners to say (frase)
let's make a deal
nerds rool

LA GABOLA DEL TERRENO

Dal momento che molti tra voi riterranno limitato l'editor incluso nel gioco, ecco che un piccolo cheat può risolvere il dilemma, caricando direttamente dei file bitmap e trasformandoli in mappe per il vostro uso e consumo. La prima cosa che dovrete fare sarà creare una bitmap che vada bene per questo sistema; l'immagine deve essere nel solo formato BMP a scale di grigio e 8 bit di profondità. Oltretutto, la sua dimensione deve essere di un pixel superiore a quella della mappa in uso, sia in lunghezza che in larghezza. Quindi:

Dimensioni mappa

64 x 64 (superpiccola)
128 x 128 (piccola)
192 x 192 (media)
256 x 256 (grande)

Dimensioni del file BMP

65 x 65
129 x 129
193 x 193
257 x 257

Se volete potrete sempre non rispettare, ma verranno dei pasticci, pertanto fate vobis...

Per capire come il programma legge la mappa, dovrete considerare ogni pixel come una coordinata nell'asse zeta; un po' come avveniva con il sistema Voxel Space della Novalogic ogni colore è interpretato come una determinata altezza, dal bianco (2939 metri sopra al livello dell'acqua) al nero (391 metri sotto al livello dell'acqua). Tutto il resto sta nel mezzo. Le possibili differenti elevazioni in Sim 3000 sono 256, esattamente come il numero di sfumature disponibili con i suddetti 8 bit. Ogni sfumatura nel file BMP ha un indice: lo 0 rappresenta il nero, mentre il 255 rappresenta il bianco, mentre il 30 è circa il livello dell'acqua.

Ebbene, una volta preparato l'intruglio, non vi rimarrà che riversarlo nell'alambicco del programma. Iniziate una nuova partita con una nuova città delle dimensioni del file che avete creato, quindi pigiate la solita combinazione CTRL + SHIFT + ALT + C e digitate nel box che sarà apparso "load terrain C:\documenti\antani\evviva\ale.bmp" dove il percorso strampalato che ho indicato rappresenta quello del file che intendete caricare. Se il file è presente il trucco dovrebbe funzionare, anche se potrebbe essere necessario ruotare la mappa perché l'immagine nell'angolo in basso a destra sia aggiornata.

SIM INTRO

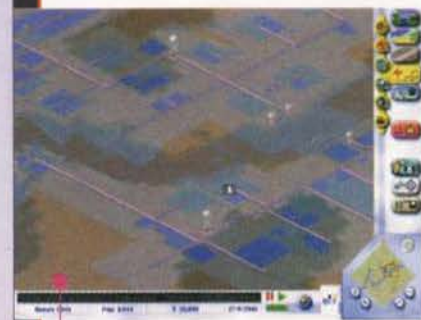
Come vi avevo ben spiegato in fase di aneddotica a suo tempo, all'inizio avrete l'opportunità di partire dal nulla con un gruzzolo di base e un territorio brullo, oppure potrete mettere le vostre manacce su una metropoli nel fiore della sua esistenza. L'ideale prima di partire a capo basso dal nulla è quello di dare un'occhiata agli utili esempi che fornisce il programma, magari affrontando i reali problemi che possono poi saltare fuori.

La prima cosa cui dovrete fare caso (per il vostro bene, è chiaro) è la disposizione delle aree e successivamente delle varie edificazioni fondamentali.

Una volta che avrete acquisito un certo occhio, sarà lecito procedere con la prima ipotesi che avevamo paventato.



Ecco un esempio di valida disposizione delle zone. Sono tutte ben suddivise e a distanza di sicurezza tra loro, con il collegamento di un ramo autostradale.



Stabilire e soddisfare il fabbisogno acqueo è cosa piuttosto semplice; discorso diverso riguarda le situazioni a contratto con i vicini, sempre pronti a ritirarsi dietro pagamento di cauzione.

Al che come compito numero uno, vi toccherà impostare il terreno e le sue caratteristiche, quindi falde acquifere, mare, monti e tutte quelle cose che rendono interessanti le cartoline. Diciamo che come prima esperienza è meglio evitare zone montuose, ma di regola conviene sempre avere dell'acqua nei paraggi: idropompe e desalinizzatori diventeranno infatti preziose fonti decisamente migliori dei serbatoi (i quali hanno un costo più superiore assai). Chiaro che una volta scelto il terreno potrete apportare qualche modifica, ma anche con il più cospicuo dei budget risulterà un salasso ricavare ad esempio una falda acquifera necessaria al sostentamento nel lungo periodo e conviene sempre adattare le proprie chiacche cittadine a quello che il territorio offre.

Altra buona regola che vi conviene seguire è quella di sviluppare piccoli gruppi cittadini a modo loro autonomi alla stregua di tanti agglomerati che crescendo si uniscono

con il tempo, invece che concentrarvi su un unico nucleo.

Avrete così un buon numero di infrastrutture nelle vicinanze di ciascun centro che costituiranno le arterie dello sviluppo futuro, inoltre non risentirete delle fregature che porterà il sovraffollamento urbano. Altro fattore fondamentale (specie durante le prime ore di gioco, quando i soldi scarseggiano) sono i vicini di casa, nei quattro lati del quadrato di terreno che state edificando. Costruendo acquedotti, linee elettriche o ancora di comunicazione come strade, ferrovie e autostrade si presenterà sempre l'opportunità di creare un collegamento con le città limitrofe onde facilitare i rapporti commerciali sul genere energia, acqua oppure smaltimento rifiuti, che potranno essere in entrata o uscita. E' quindi buona norma, tenere conto della possibilità di raggiungere il confine abbastanza in fretta e con questo intendo anche il costo del collegamento aggiuntivo. Il sacrificio monetario iniziale sarà sicuramente ripagato negli anni a venire. Tutto questo, però, va sempre ponderato meticolosamente: ricordate che ogni qual volta si stringano dei contratti, non sarà possibile rescinderne sino a quando non ci pervengano delle richieste di mutamento dei termini, pena il pagamento di un'ammenda che talvolta può essere anche pesantemente salata.

Infine c'è il rischio di concludere contratti in cui vi impegnate a versare acqua o energia al viciname, ma non ne esiste realmente un esubero o non ne esisterà nel medio termine, il che si traduce in una martellata nelle zone intime, poiché sarete costretti a edificare in tutta fretta per fare fronte alle esigenze di due o più città in perenne e incontrollata crescita (infatti in caso non preveniate il messaggio di imbruttimento del sindaco vicino, vi toccherà pagare la suddetta ammenda senza battere ciglio).

E riguardo alle relazioni con i vicini un'ultima nota riguarda l'eventualità dello smaltimento rifiuti sui propri territori. Sulla carta risulta sempre un buon affare, in quanto vi garantisce una bella sommetta di denaro, ma in pratica suscita proteste a valanga dagli ambientalisti, fa calare il valore dei terreni limitrofi e rimane un problema in continua crescita, dal momento che non potrete eliminarli fino alle fasi più avanzate di gioco. Insomma conviene che abbiate bene in mente una grande zona isolata sul territorio da dedicare alla discarica.



Ed ecco la città che supera i due milioni di abitanti; eppure tipicamente nessuno di noi ci vorrebbe vivere...



Un esempio di cittadina; i monti fungono da barriera naturale all'inquinamento prodotto dalla zona industriale, rilegata in cantuccio. Non dimenticate i collegamenti, mi raccomando.

PREPARATIVI

Iniziando da zero, come si diceva qualche kappa addietro, avrete un buon periodo di pausa nel quale potrete decidere come e dove posizionare le basi del vostro paesello nascituro. La prima cosa da fare sarà la definizione delle tre aree fondamentali, ossia residenziale, industriale e commerciale (il porto lo tratteremo più avanti). La maggior parte dello spazio dovrete riservarla alle aree residenziali, ossia al serbatoio che dovrà contenere la popolazione (definizione agghiacciante...). Tenete presente che nessuno dei vostri popolanti sarà felice di andare a vivere zone più distanti di 3 quadretti dal manto stradale, quindi vi conviene impostare queste aree in modo da occupare al più 8X8 riquadri.

Nelle vicinanze andrete a posizionare la zona commerciale (chiaramente la zona dove la gente potrà lavorare, acquistare e sollazzare, ossia passare buona parte del tempo), che dovrà assorbire non più della metà dello spazio dedicato alla prima. A questo punto non rimane che la zona industriale, che dovrete tenere a distanza critica dalle prime due, in modo da evitare inquinamento e problemi annessi (cioè cittadini che abbandonano, valore dei terreni che cala...). Sarebbe anche buona cosa tenere la zona industriale ben distante da falde acquifere e simili, perché oltre che all'inquinamento dell'aria, dovrete badare a quello dell'acqua non meno pericoloso e foriero di problemi. Sempre con i medesimi concetti, dovrete posizionare le discariche e gli eventuali inceneritori (che all'inizio non convengono mai, se non altro perché sovrastimano eccessivamente il fabbisogno della popolazione e costano una valanga di sesterzi; comunque considerate sempre di lasciare uno spazio in prossimità delle discariche per ospitare successivamente altre corbellerie a tema nella medesima zona "a rischio").

Il livello di densità iniziale che consiglio è quello basso, dal momento che buona regola nella vita è quella di muoversi e agire per gradi (e TGM si fa maestro di vita...). Una volta sistemate le planimetrie, potrete rivolgervi alla centrale elettrica, che dovrà fornire energia al territorio industriale e alle altre zone; ora il problema è che i collegamenti costano, per cui dovrete scendere a un buon compromesso tra l'esigenza di cui si parlava prima (mantenere le zone distanti) e quella di contenere le spese per la fornitura di energia a tutta la città. A tal scopo bisogna considerare che le aree possono essere collegate sia attraverso dei tralicci che tra loro stesse (ad esempio una strada che unisca due punti fungerà da collegamento, mentre due territori adiacenti si alimenteranno a vicenda). Ora non vi rimarrà altro da fare che dotare l'intero



Vedere il Big Bang dalla propria finestra tutte le mattine deve dare un'emozione spettacolare...



I trasporti sono un momento cruciale nella preparazione della propria cittadina; altrimenti potrebbe accadere che i sim-cittadini salutino come in questo caso.



In una città enorme la polizia va distribuita nel migliore dei modi per coprire tutta la superficie; in questo caso c'è da diventare matti...



Anche il rischio incendi è da tenere in debita considerazione, altrimenti le prime battute di gioco saranno funestate da incredibili fuochi d'artificio in prossimità delle zone industriali...

agglomerato di acqua potabile, quindi di mettere giù idropompe (se siete furbi e avete fatto in modo di posizionarvi nei pressi di acqua potabile, come vi avevo consigliato) oppure nel caso peggiore di serbatoi. Ovvio che la prima soluzione è sempre consigliabile in quanto avrete una maggiore portata e costi minori, con la sola e non indifferente fregatura di dovere essere installati a non più di un paio di quadretti dall'acqua. Quindi proprio per questo dovrete tenere presente che anche il territorio bagnato dalle acque dolci dovrà essere piuttosto ampio (e sarà utile lasciarlo libero per espansioni future dell'impianto idrico), dal momento che dovrà ospitare sul suo perimetro le suddette. Ora che avrete perfezionato i collegamenti energetico/idrici dovrete concentrare la vostra attenzione sul manto stradale, che dovrà fornire da (... da che cosa? Eh caro Xam la vecchiaia fa brutti scherzi... NdCristina).

Una volta sistemato tutto, non vi rimane altro da fare che dare una buona occhiata a tutti i grafici, sincerandovi che le cose funzionino a meraviglia. Alternativamente potrete ricorrere alla proprietà degli oggetti (e questo si rivelerà utile in futuro, quando dovrete ad esempio calcolare il volume acqueo che il vostro sistema idrico è in grado di fornire), che ricordo si attiva tenendo premuto lo SHIFT e pigiando con il mouse nel loco opportuno. In caso qualcosa non torni preparatevi all'ulteriore esborso monetario per mettervi in pari con le esigenze idriche o elettriche.

Comunque, a conclusione di questo secondo paragrafo, va detto che sarà bene proporzionare il tutto secondo quanto vi ho indicato e calcolarne le dimensioni in base al budget. Non conviene mai eccedere in un senso, dato che prima o poi la cosa vi porterà alla rovina, indebitandovi sino all'orlo dei calzini.

PARTENZA

Impostate tutte le variabili di cui sopra, sarà finalmente giunta l'ora di avviare l'intero agglomerato in modo da assistere alla sua popolazione e ai primi movimenti tra le vie che avrete creato. D'ora innanzi la città in costante evoluzione vi presenterà in continuazione problematiche e questioni che dovrete risolvere in tempo reale; a dire il vero

potrete sempre mettere in pausa, ma diciamo che ve la gustate di più in movimento con velocità a discrezione vostra. Una volta pigiato il tasto play, comunque, vedrete i molti insignificanti quadretti colorati che avevate predisposto, popolarsi di nuovi edifici, di genere e maniera attinente al tipo di terreno; il numero degli abitanti inizierà a levitare e voi potrete tenere d'occhio visivamente la bontà delle vostre scelte: edifici abbandonati o in decadimento rappresenteranno indubbiamente una serie di scelte opinabili, mentre continue edificazioni sino al limite di saturazione dello spazio saranno garanzia di un buon lavoro. Naturalmente per tenere sotto controllo la situazione potrete avvalervi delle numerose notizie che appariranno e dei messaggi dei vostri collaboratori, che non risparmieranno critiche o richieste un filo eccessive tirando l'acqua al proprio mulino. E veniamo quindi ai singoli aspetti che

La popolazione inizia ad affluire e il paesello prende vita. All'inizio sarà bello anche scorgere tra le proprie vie gente che si rincorre - magari con losche intenzioni - come quei pixel sulla parte alta della schermata.



Ok, il faro in mezzo al lago serve a poco, però non trovate che faccia scena?

converrà tenere sott'occhio e ai singoli parametri su cui potrete agire per donare alla vostra città il massimo splendore.



GENERALI

Volendo riassumere in un comodo pot-pourri gli aspetti principali, iniziamo con il tenere presente che dovrete controllare con una certa costanza alcuni edifici vitali, tra cui Polizia e Ospedale. Dando un'occhiata ai grafici, vi accorgete che durante la crescita alcune componenti della vostra cittadina non siano rimaste provviste di questi essenziali elementi. Nel caso dovrete provvedere costruendone di nuovi, ma in caso abbiate la cassa limitata, provvedete a coprire almeno i punti più drastici (nel caso dell'allarme incendio, per esempio, i punti drastici sono quelli delle centrali: se ve ne salta qualcuna potrebbe capitarvi di finire a terra, magari con l'ulteriore salasso dell'ammenda da pagare ai vicini, sprovvisti del rifornimento pattuito). Allo stesso modo dovrete tenere costantemente d'occhio le centrali energetiche e quelle idriche le quali degraderanno in prestazioni con il passare del tempo (basta osservarne le proprietà per accorgersene) e andranno quindi rimpiazzata con nuovi impianti, oltre che adeguate in numero, in base alla quantità di risorse richieste. Naturalmente nell'integrare e rimpiazzare, dovrete sempre tenere conto della dislocazione in zone discussa all'inizio: quindi zona industriale inquinante ben distante dalle altre, ma necessariamente collegata da vie percorribili. Riguardo ai trasporti, sinceratevi della buona condizione dei manti stradali e provvedete al più presto a costruire autostrade, metropolitane, fermate degli autobus o treni, specialmente se il traffico dovesse diventare un problema dominante; in questo modo lo scorrere dei cittadini ne risulterà decisamente agevolato.

E generalmente costruite quello che i cittadini vi chiedono, sempre che abbiate del denaro: più saranno felici, più la popolazione si ingrandirà; naturalmente non dovessero bastare i fondi, evitate di concentrarvi su un singolo aspetto, ma cercate con un po' di senso politico, di accontentare tutti, o attraverso qualche specchio per le allodole fare per lo meno finta di farlo, in modo da mettere a tacere le critiche più accalorate. Comunque farete sempre bene a evitare blocchi giganteschi i cui interni sarebbero difficilmente raggiungibili, ma orientatevi piuttosto sulle planimetrie che indicavo all'inizio. Già, ma che tipo di zona costruire? Le indicazioni migliori giungeranno dal piccolo pannello RCI in basso a destra: quando le rispettive barre colorate saliranno, le richieste di quelle zone saranno altrettanto alte e vi converrà adibire spazio alle zone più richieste. Ovvio, infine, che la prima cosa che dovrete pagare non appena avrete grana, sarà un eventuale debito, dal momento che gli interessi vi potrebbero mettere in ginocchio. E' chiaro che in fase di difficoltà economica, potreste essere costretti ad affrontare spese indispensabili, quindi in tali casi



I trasporti sono un momento cruciale nella preparazione della propria cittadina; altrimenti potrebbe accadere che i sim-cittadini salutino come in questo caso. L'inquinamento va preso in tempo, prima che diventi un problema troppo grave; i cittadini potrebbero infatti lasciare la città se questa dovesse rivelarsi invivibile sotto questo profilo.



L'acqua è insufficiente, occorre provvedere immediatamente!



Altra zona estremamente vivibile; chiaramente i valori dei terreni cresceranno in base a quello che potrete offrire ai cittadini. In questo caso non si può che innamorarsi di un posto simile e decidere di trascorrervi un buon periodo di pace e prosperità. E poi, che volete di più, c'è anche il club nautico!

dovrete ricorrere ai suddetti prestiti, ma non esagerate mai, perché quella è la strada giusta per la rovina. Sempre in tema di spese e bilancio, a volte sarà facile essere tentati dal costruire delle infrastrutture molto grandi e costose, ma prima di farlo dovremmo assicurarci di avere i fondi necessari e di non essere costretti per questo a trascurare altri aspetti essenziali come la sanità o l'istruzione. E' sempre bene inoltre avere in piccolo fondo per le emergenze: non sarà raro vedere intere aree distrutte da uragani, terremoti, incendi e così via. Il denaro potrete reperirlo anche dalle tasse, ma ovviamente più saranno alte, più sarà limitato l'afflusso della popolazione. In altre parole sul lungo periodo alzare le tasse non converrà mai, diciamo che la migliore soluzione consisterà nel procedere "a fisarmonica" alzandole fino a generare qualche malcontento (ma tenete sempre d'occhio il livello della popolazione, che è il valore fondamentale), per poi abbassarle e mettere a tacere le critiche e ripetere il tutto non molto tempo dopo. Il sistema dovrebbe permettervi di incamerare più grana del normale e mantenere nel contempo una buona crescita della popolazione.

OPERAZIONI SPECIALI

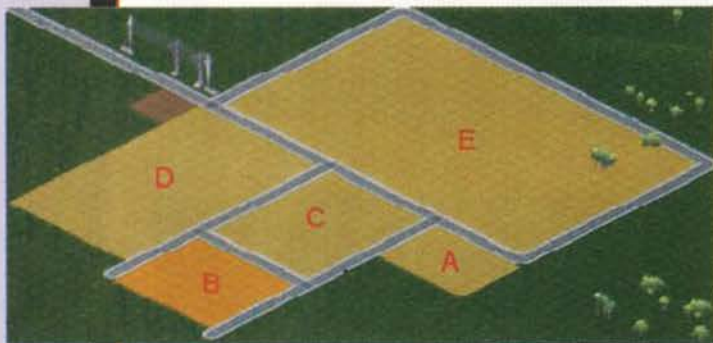
Oltre ai consigli di carattere generale, potrebbe essere utile dare un occhio a qualcosa di specifico, dal momento che sono molte e variegate le possibilità offerte da Sim City 3000.

NELLA VECCHIA FATTORIA

Per attirare le nonne papere della situazione, dovrete innanzitutto erigere zone industriali a bassa densità decisamente spaziose (almeno di 8X8) alle quali ovviamente arriverà la fornitura energetica, ma non necessariamente quella acquea, dal momento che provvederanno loro stessi alla riserva di liquidi personale. Diciamo anche che pensando a una zona coltivata non vi verrà in mente un'area ricca di strade, quindi anche i contadini di Sim 3000 non vorranno essere circondati da cemento e preferiranno una sola linea di comunicazione con il resto del mondo, presumibilmente da un solo lato del loro appezzamento. Altrettanto ovvio che la zona dovrà essere anche abbastanza pulita, quindi date uno sguardo alle mappe



sull'inquinamento e cercate di piazzare le vostre ipotetiche campagne nei punti meno a rischio. Il massimo livello che riusciranno a sopportare sarà un basso valore di inquinamento. Potrete anche incoraggiarli emettendo l'apposita ordinanza, comunque ricordate che sarà più facile vedere sorgere delle fattorie lontane dal centro dell'agglomerato; e, quando una buona farmacia sarà sorta, vi converrà ripulire il terreno circostante, prima che qualche industria vi trovi posto: i contadini fuggirebbero immediatamente!



IL PONTE SUL FIUME KWAI

Indipendentemente dal fatto che potrei anche aver cannato a scrivere il nome del celebre fiume (è molto probabile, ma sono troppo stanca per prendermela con te... NdCristina) e non intendo sincerarmene, i ponti possono apparire un attimino ostici, specie se lo spazio a vostra disposizione non è molto e non avete tenuto conto di un eventuale collegamento tra le due zone del fiume, costruendo come matti sui rispettivi argini.

Per costruire un ponte, dovrete semplicemente costruire una strada che colleghi i due argini, partendo ad almeno cinque quadretti di distanza dall'acqua, procedendo attraverso il fiume e fermandovi a non meno di altri cinque quadretti. Se è possibile costruire il ponte (quindi se avete denaro a sufficienza - la spesa è notevole, costruite più avanti - e la zona è abbastanza piana), il colore della selezione diventerà blu e rilasciando il mouse, dopo un breve riepilogo il ponte verrà costruito.

Non potrete però edificare nelle zone troppo profonde, mentre sarà consigliabile fare riferimento a sponde parallele il più possibile regolari e in generale vi converrà valutare se è il caso di mandare avanti l'opera o di circumnavigare la zona acquea: il costo è sempre molto elevato.



SOLUZIONE: SIM CITY 3000

LA LUCE IN FONDO AL TUNNEL

I tunnel sono certamente più semplici dei ponti, ma un paio di dritte non guastano. Innanzitutto, l'ipotesi del tunnel vi sarà presentata dal programma nel caso tentiate con una strada di risalire un pendio troppo scosceso, quindi nel caso cerchiate di procedere da una zona piana verso un'improvvisa crescita del terreno. Vi sarà mostrato il costo dell'operazione e vi sarà chiesto se procedere o meno; accettando l'opera sarà costruita, ma conviene sempre dare un'occhiata, magari ruotando la mappa, alla zona di presunta destinazione: se il terreno fosse laggiù troppo ripido, ad esempio, avreste gettato al vento i vostri soldi.



GENTE DI MARE

I porti sono zone decisamente rognose e prima di avviarne la costruzione dovete avere le idee ben chiare, comunque, una volta che il progetto sarà concluso si riveleranno molto utili, incrementando in particolare il commercio con le cittadine limitrofe. Tutto quello che dovrete fare sarà predisporre una zona portuale in prossimità di una costa di un bel corso d'acqua oppure marina, tenendo però ben presenti alcune regole fondamentali:

- Ci devono essere almeno cinque quadretti di spazio sul mare perché



un molo venga costruito e se tenete presente che senza i moli rinunciate all'attracco delle navi...

- La zona deve essere larga almeno cinque quadretti.
- La costa o la spiaggia sulla quale edificate deve essere diritta.
- La zona deve essere logicamente al livello del mare, quindi ci deve essere sabbia oppure deve essere verde, ma non alta più di tanto.
- Ovviamente deve essere garantito il pieno supporto energetico e idrico (attenzione ai dislivelli del terreno: occorre sistemarli prima di stendere la rete idrica, onde evitare di interromperla successivamente) e la strada o qualsiasi altra forma di trasporto non deve distare più di sei quadretti. Ora non dovrete fare altro che mettere una cassetta di qualche cantautore genovese e il resto verrà da sé.

INDUSTRIA

*oni predominanti in Sim 3000 è quella di avere un'industria altamente sviluppata; per ottenerla, dovrete badare a quattro fattori: la data, il valore dei terreni, il quoziente di educazione e le ordinanze. Dal punto di vista dell'anno, valutate che a partire dal 1900 sino al 2200 avrete una distribuzione a crescita costante della probabilità di avere delle industrie altamente sviluppate; in altre parole all'inizio del ventesimo secolo, la probabilità sarà dell'1% e crescerà in maniera costante sino a raggiungere il 100% nell'anno 2200. Riguardo al valore dei terreni, sappiate solo che dovrà essere abbastanza alto per vedere sorgere palazzi e costruzioni da paura (posto che le altre condizioni siano soddisfatte), altrimenti dovrete accontentarvi delle solite banali industrie. Il fattore del quoziente educativo sarà da tenere sott'occhio in modo particolare, in quanto contribuirà in una percentuale ricavata dividendo l'attuale quoziente per il massimo raggiungibile (150); costruite quindi scuole di ogni genere, biblioteche e centri culturali di varia natura: i geni non tarderanno a farsi sentire e a offrire i loro servizi alle industrie. E poi ci sarebbe il versante politico, grazie al quale potrete promuovere l'alta tecnologia, scoraggiando quella bassa (il che non significa che necessariamente troverete delle fabbriche hi-tech, potrebbe anche esserci il rischio di vedere zone desolate); tra le altre ordinanze cito gli incentivi per la genetica, quelli per l'industria aerospaziale, per l'elettronica, promozione turistica (!?!), mentre per scoraggiare l'industria poverella l'ordinanza per l'aria pulita, quella per l'impatto



ambientale. Questi quattro fattori andranno quindi a combinarsi tra loro per ottenere il valore di probabilità definitivo che influenzerà la presenza di industrie spettacolo sul vostro territorio.

L'INTERVISTA: MAO

In un bistrot di Torino abbiamo incontrato, per voi lettori di The Games Machine, Mao (no, non il Della Calce...)

NR: Prima di tutto ciao e grazie di averci concesso questa intervista. Dopo le esperienze radio televisive di Tokusho e Kitchen sei diventato un artista di culto, come stai vivendo il tuo successo?

L'opportunità di lavorare con Andrea e di fare quel tipo di programma abbastanza strano era una cosa che mi garbava, quindi è stata un'esperienza che mi è andata di fare. Sono riuscito a trovare qualcosa di poco televisivo e quindi ad avere la possibilità di lavorare in maniera diversa, anche perché generalmente la TV non mi fa impazzire. In radio io ci ho sempre lavorato quindi non è stato un problema ambientarmi. Per quanto riguarda il successo, beh, ovviamente fa piacere perché è importante avere un certo tipo di feedback da parte della gente, anche se francamente non me l'aspettavo.

NR: Il tuo rapporto con il computer...

A volte devi trovare il tuo modo di lavorare, per esempio adesso non sto usando il computer ma Hard Disk recorder e robe varie, però conto di fare il disco vero e proprio utilizzando il Mac con l'interfaccia Pro Tools: adesso sto lavorando sulla workstation, metto tutto quanto lì per poi trasferire tutti quanti i dati sul Mac. Comunque non è che ne capisca molto.

NR: Mao gioca e se sì, quanto e soprattutto cosa gioca?

Allora, partendo da un'analisi in negativo penso che la Playstation sia qualcosa di fenomenale e che abbia dei giochi pazzeschi ma purtroppo io sono una persona estremamente malleabile, molto debole e quindi non ho mai rischiato di cominciare a giocare con quella roba lì anche perché uno come me, che già fa fatica a inserirsi nella realtà quotidiana, non ne uscirebbe più. Conosco un sacco di musicisti che avrebbero fatto molti più dischi se non avessero avuto la Play, tipo Gazzè, e come lui altri tipo i Delta VI. È un passatempo che sicuramente ti rilassa ma io mi sono fermato al videogioco che si è visto ultimamente nella pubblicità, quello delle racchette...

NR: Per quanto riguarda Internet?

Internet è una figata, però forse alle volte è sopravvalutata e spesso risulta difficile anche trovare esattamente quello che cerchi. Il problema vero è la fonte della notizia che non potrai mai sapere fino a che punto può essere attendibile: diciamo che Internet è grande ma manca un po' di autorevolezza.

NR: Fino a pochi anni fa i videogiocatori erano visti come classici Nerds con gli occhialoni e sfigati in tutto: oggi, secondo "autorevoli fonti", il videogiocatore è quello che compie le stragi nelle scuole. Secondo te perché la gente ha ancora così tanti pregiudizi nei confronti delle tecnologie?

L'attitudine che condivido con taluni appassionati di informatica è la stessa che vedo in molti fanatici di cinema, nel senso che il motivo per cui uno si mette davanti a un monitor piuttosto che a uno schermo cinematografico è quello di trovare una maniera di evadere e di interpretare la realtà, e questo mi affascina. Comunque secondo me non c'è niente che ti possa portare a fare qualcosa di violento se tu quella violenza non l'hai già dentro; che in America ce l'abbiano con i giochi violenti è come nascondersi dietro un dito. Dare un potere del genere a quello che comunque è uno strumento di divertimento è veramente una maniera stupida di affrontare il problema, mi sembra più che altro interessante, perché originale, il modo in cui certa gente ci specula.

NR: So che stai registrando il nuovo album: potresti darci qualche

piccola anteprima?

Questo disco, a differenza del precedente lo sto realizzando da solo, producendolo, arrangiandolo e suonandolo. Lo sto ancora scrivendo e credo che sarà un disco fondamentale per me qualunque cosa succeda: diciamo che il presupposto da cui è nato è come una specie di visita dall'analista, con una serie di associazioni di idee assolutamente casuali che comunque in un insieme più ampio diventano un qualcosa di organico e di senso compiuto. Le sonorità saranno più elettroniche ma comunque in maniera analogica, anche perché sono molto calato negli anni 60 e quindi sarà molto beat. Tra le varie cose farò un pezzo con Morgan del Bluvertigo, visto che ci troviamo veramente bene assieme, e la data d'uscita dovrebbe essere intorno a Settembre/Ottobre.

NR: Tracce CD-Rom?

Purtroppo la farei se fossi padrone del media, mi piace avere il totale controllo delle cose che faccio quindi, a meno di non riuscire a trovare qualcuno con i miei stessi interessi, obiettivi e modi di pensare, non credo che lo farò.

NR: Cosa stai ascoltando in questo periodo?

Molta roba anni 60: Beatles, i primi Stones, poi ho ricomprato moltissimi CD che avevo in cassetta quindi Lennon, i Talking Heads. Ah! Poi Cornelius: dal Giappone stanno arrivando un sacco di robe fighe dal sound molto sporco, anche perché poi lì non hanno la paranoia di utilizzare l'elettronica in maniera gentile dato che l'hanno veramente metabolizzata, ed è così che mi piacerebbe usarla.

NR: I tuoi futuri progetti extra discografici invece?

Beh, quest'estate, oltre a continuare a lavorare sul disco, preparerò con Andrea Pezzi delle pillole di fiction comica che si chiameranno "Taliana" che andranno su MTV e infatti partirò subito dopo il Jammin Festival per andare a girare questa sorta di mini soap opera tra i bungalow di un villaggio in Sardegna; inoltre sto ultimando la colonna sonora per un film indipendente intitolato "Cinquecento" che uscirà nel prossimo autunno.

NR: Prince ha in progetto di scavalcare le varie majors discografiche distribuendo i propri dischi direttamente dalla rete sia in MP3 che per posta: questo ha diviso il mondo musicale tra chi è pro e chi è contro. Tu come ti poni?

È assolutamente positivo, ormai la situazione della distribuzione via Internet sarà la strada del futuro e poi è anche affascinante perché è un qualcosa di abbastanza pionieristico. In Italia se uno facesse ora una cosa del genere le case discografiche probabilmente non gli direbbero nulla, anche se questa situazione è sicuramente destinata a durare poco perché le majors saranno in grado di lucrare su questo tipo di

aspetto distributivo appena il mercato diventerà importante. Speriamo solo che questa situazione ristabilisca anche un equilibrio tra artisti e grosse case discografiche. È la tecnologia che libera dalla burocrazia... È una cosa che, se ci fosse ancora Zappa, lui avrebbe sicuramente abbracciato.

NR: Infine potresti consigliarci un piatto per quest'estate?

Ora non ricordo bene la ricetta comunque si tratta di un piatto freddo e quindi va benissimo d'estate: dunque, bisogna bollire il polipo, poi fare una zuppa con del farro e del miglio. Fate raffreddare la zuppa, aggiungeteci il polipo e del mais servendola fredda. È eccezionale.

Un ringraziamento finale alla gentilissima Manuela Longhi della Mescal e alla mitica Federica "Glam" per il loro fondamentale supporto logistico e morale.

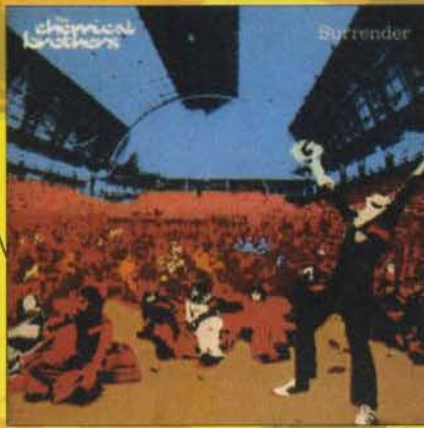
Nicola Rosa



LE RECENSIONI

CHEMICAL BROTHERS SURRENDER (Virgin)

Il caldo torrido di queste notti d'estate non aiuta a migliorare il mio già precario equilibrio psicologico, quindi perdonatemi l'eventuale delirio che potrebbe seguire nelle prossime righe, dovuto anche a una non troppo salutare esposizione alle vibrazioni sonore dell'ultimo nato dei Fratelli Chimici. Questo "Surrender" è davvero un sano e autentico esempio della genialità del due Ed e Tom, ancora una volta artefici di



un piccolo capolavoro, che riprende le basi della dance e le strapazza fino a ottenerne una miscela d'incredibile impatto, quasi come mettere del gasolio in una macchina a benzina: magari dopo 150 chilometri si fonde tutto, però volete mettere lo spettacolo? "Surrender" è fatto così, bisogna assorbirlo lentamente per poterne carpire l'essenza, non è un disco di quelli "one shot" che dopo il terzo ascolto sono buoni solo come sottobicchieri, ma una pregiata dimostrazione di classe, che ci ripaga di una così lunga attesa e della parziale delusione di "Brothers Gonna Work It Out". La presenza di Noel Gallagher in "Let Forever Be", nonché di tutta una serie di artisti più o meno famosi al seguito è indicativa della maturità raggiunta dai Chemical, messaggeri di una nuova musica dance, figlia più di Fat Boy Slim che non degli ormai defunti Prodigy (RIP). Non lasciate che il vuoto di certi artisti dal nome spagnoleggiante vi inghiotta, ribellatevi e riprendetevi il diritto di ascoltare la vera musica, che non sia la solita canzoncina dell'estate che ossessivamente ogni anno ci viene riproposta con un paio di note cambiate...

TMB

ROYALIZE - RYLZ (Edel)

Il progetto Roialyze nasce un paio di anni fa da una costola del Casinò Royale e più precisamente dal cantante e dal tastierista che, accomunati da una comune passione per la drum n'bass e ormai liberi da stressanti tour promozionali con il loro gruppo principale, cominciarono a fare delle serate in vari locali del nord Italia riscuotendo un buon successo, dovuto soprattutto al taglio internazionale che riuscivano a dare a ogni loro esibizione. È passato molto tempo dalla loro

prima apparizione e oggi "RYLZ" rappresenta una sorta di punto della situazione del progetto Roialyze. In questo album infatti i due aiutati da artisti come Raiz degli Almamegretta, Soul Kingdom e un'inedita Asia Argento, hanno messo insieme un meltin pot di situazioni drum n'bass che vanno dal melodico al noise senza però disdegnare anche atmosfere prettamente electronic con brani che sembrano presi direttamente da qualche produzione videoludica della Psygnosis. Sono stato sempre attratto dai ritmi jungle e drum n'bass, dal loro sound quasi tribale e, anche se il disco sente fortemente delle influenze derivate di Casinò Royale, riesce a unire sapientemente suoni prettamente duri e sintetici con vocalizzi melodici, testi minimali e atmosfere eteree, come nel brano "Royalize - Special Team" e come la bellissima "Time Travel", che con il suo perennale musicale disegna scenari notturni post-industriali dai toni assolutamente noir. Il singolo "Radio Royale" l'avrete sicuramente sentito per radio o visto su MTV, ma non è nel singolo pezzo che va trovata l'anima di questa produzione ma nella visione d'insieme di un'opera che porta i Roialyze, insieme a Madanski, sulla vetta della DN'B italiana. "RYLZ", come per tutte le produzioni simili, si muove su ritmi molto sostenuti ed è per questo che potrebbe risultare difficile all'ascolto ma anche piacevolmente nuovo e stimolante: inserite il CD infatti vi ritroverete scaraventati in un mondo fatto di basse frequenze che potrebbe portarvi a una dipendenza cronica, come accaduto al sottoscritto.

Nicola Rosa

Continuiamo – e per il momento concludiamo – la lista delle anteprime cominciata sullo scorso numero. Crisi di idee e paura di rischiare sembrano dominare una Hollywood alla continua ricerca di titoli sicuri: tra sequel e film su licenza, nei prossimi mesi ci sarà ben poco spazio per l'originalità. Prendiamo la sfera di cristallo e lanciamo un'occhiata al futuro delle nostre sale cinematografiche.

di Andrea Fattori e Sabrina Rossi

Wild Wild West

Will Smith, Kevin Kline, Kenneth Branagh e Salma Hayek sono i protagonisti di quella che si preannuncia come la pellicola più folle di questa estate. Wild Wild West, basato sull'omonimo telefilm – che ha riscosso un enorme successo oltre oceano – narra le rocambolesche avventure degli agenti speciali West (Smith) e Gordon (Kline), che tentano con ogni mezzo a loro disposizione di catturare il folle dottor Loveless (Branagh). Pur essendo ambientato nel vecchio west, Wild Wild West non può certo essere definito un film comune nel suo genere. Gli incredibili



appaiono nella pellicola non appartengono all'epoca dei pistoleri, bensì a una realtà in cui l'immaginario regna sovrano. Effettivamente le analogie con Men in Black non si fermano certo ai nomi del regista e dell'attore protagonista: l'essenza stessa della sceneggiatura, per il tipo di comicità e di situazioni, ricorda molto il capolavoro di Barry Sonnenfeld. Naturalmente Wild Wild West non sarà in grado di competere con La Minaccia Fantasma a livello di incassi (e proprio per questo, probabilmente, la sua uscita è stata anticipata a fine agosto), ma merita sicuramente il secondo posto tra i film da vedere a settembre.



Austin Powers 2: the Spy Who Shagged Me

Il primo film dedicato ad Austin Powers, ottima e divertente parodia delle spie, non ha avuto in Italia il clamoroso successo ottenuto invece in Inghilterra e USA. Probabilmente il tipo di umorismo non si adatta ai gusti nostrani e sicuramente viene pesantemente penalizzato dalla



traduzione (non per mancanza di qualità, quanto perché le battute sono spesso giochi di parole intraducibili). La storia di questo sequel, sempre all'insegna della demenzialità, dovrebbe riproporre il tema del viaggio nel tempo, portando l'inarrestabile Austin a fronteggiare il Dr. Evil e il suo perfido (quanto volgare) scagnozzo, Fat Bastard. Un'interminabile lista di cammei (apparizioni di personaggi famosi, come Tim Robbins, Rob Lowe ed Elvis Costello), oltre alla canzone di Madonna, sembrano confermare che da questo film ci si aspetta molto; vedremo se in Italia riuscirà a ricevere la giusta accoglienza.



The 13th Warrior

Tratto dal romanzo Eater of the Dead, The 13th Warrior è ambientato in un medioevo cupo e terribile, nel quale i demoni non sono solo una leggenda. E proprio i demoni sono le prede di un insolito gruppo di cacciatori, costituito da un manipolo di guerrieri nordici accompagnati da un cavaliere arabo (Antonio Banderas). Speriamo che con questo film, dagli ottimi presupposti, il genere fantasy possa in parte riprendersi dal trauma dell'inguardabile Beowulf.



Black Rider X

Dopo l'iniziale clamore non si è più parlato molto di questo progetto, che speriamo però non sia naufragato in qualche tenebroso lido di Hollywood. Inizialmente Rob Zombie, sceneggiatore e teorico regista del film, ha lavorato a questo progetto come un possibile sequel di The Crow. Secondo fonti ufficiali, il personaggio principale di Black Rider X – un ragazzo ucciso da uno stregone satanico, successivamente resuscitato per cercare

vendetta – sarebbe stato troppo interessante per limitarlo a un unico sequel di The Crow (secondo la tradizione di questa serie, i protagonisti cambiano di volta in volta), quando avrebbe potuto diventare il protagonista di una propria serie di film. Purtroppo, malgrado le interessanti premesse, da qualche mese non arrivano più notizie riguardanti lo sviluppo del progetto: speriamo di sentirne ancora parlare.

Cosm

Basato su un racconto di Gregory Benford, Cosm narra la storia di un professore di fisica che, durante un esperimento, riesce a creare un vero e proprio big bang in miniatura, che a propria volta inizia a generare un universo di dimensioni microscopiche.

La pellicola potrebbe avere nelle vesti dei protagonisti Dustin Hoffman e Angela Bassett, mentre Jan De Bont è attualmente il candidato più probabile per il ruolo di regista, ma per ora è ancora tutto avvolto nel mistero.

Buffy the Vampire Slayer

Altro mito americano (e inglese) che in Italia è praticamente sconosciuto, il telefilm *Buffy the Vampire Slayer* sta per approdare sul grande schermo. Buffy è una ragazza dall'apparenza dolce e gentile, ovviamente molto carina, che si dedica a un hobby un po' particolare: la caccia ai vampiri. In tutta onestà, quando ormai qualche anno fa ho letto per la prima volta di questo telefilm, confesso di essere stato a dir poco scettico. Titolo e trama sembravano assolutamente inadeguati per una serie horror ed ero abbastanza certo che si sarebbe trattato dell'ennesimo telefilm trash americano. Sbagliavo, a giudicare dal successo davvero incredibile riscosso dalla serie, che probabilmente vanta al momento un pubblico superiore a quello di *X-Files*. Orrore, azione, umorismo e un pizzico di sesso sono gli ingredienti che, direttamente

dal televisore, dovrebbero portare

la bella Sarah Michelle Gellar tra le "stelle" del cinema. Il film è previsto per la fine di quest'anno - soliti problemi permettendo - e sembra che la lavorazione stia procedendo. In Italia lo vedremo probabilmente nella prima metà del 2000, ma mi auguro che nel frattempo qualche televisione si decida anche a trasmettere il telefilm, altrimenti sarà ben difficile capirci qualcosa.



Dogma

Il nuovo film di Kevin Smith, controverso quanto geniale autore, è ormai pronto. I problemi da risolvere a questo punto riguardano la distribuzione e le inevitabili polemiche. Protagonista della

pellicola è infatti una giovane donna che scopre, grazie alla visita di un angelo, di essere l'unica in grado di salvare l'umanità. Due angeli rinnegati hanno scoperto che, grazie a un'indulgenza della chiesa cattolica, potrebbero creare un'alterazione della realtà e tornare in paradiso... cancellando nel processo l'intero genere umano.

Divertente e dissacrante, questa pellicola vanterà un cast eccezionale, con tanto di Alanis Morissette nei panni di... Dio! Attualmente sembra che la Miramax sia disposta a distribuire il film, ma solo all'estero (ovvero non in America). Dal canto suo, Kevin Smith afferma che il film non è in alcun modo blasfemo o dissacrante: la curiosità ormai dilaga.



Frankenstein CGI

Ambizioso quanto intrigante il progetto che gli studi della Universal stanno portando avanti, grazie soprattutto al supporto tecnologico della Industrial Light & Magic. Il nuovo film dedicato a Frankenstein, uno dei grandi mostri della letteratura, sarà interamente realizzato in Computer Graphic. Per il momento pochissimi fortunati hanno avuto l'onore di assistere ad alcune sequenze di prova realizzate dalla ILM e i giudizi sono stati strabilianti. Per quanto concerne la storia, ci troviamo davanti a un teorico sequel

dell'originale film di Frankenstein, del 1931, che prende spunto da "Bride of Frankenstein", del '35. Protagonista dell'animazione è il dottor Pretorius, che cerca di sfruttare gli esperimenti del dottor Frankenstein per migliorare il corpo umano. Purtroppo l'unico modo per farlo è localizzare i resti del fallito esperimento di Frankenstein... il mostro! Il progetto sta attraversando diverse peripezie, più che comprensibili data la sua complessità, ma speriamo di vederlo, come promesso, per Halloween del 2000.

Vampire Lestat

Se avete letto i libri di Anne Rice sul vampiro Lestat e avete guardato il film *Intervista col Vampiro*, sicuramente sarete rimasti delusi - o quantomeno perplessi - dalla trasposizione cinematografica del personaggio. Sappiate che non siete gli unici: la stessa Anne Rice non ha gradito fino in fondo il film (anche se probabilmente non le sono dispiaciuti troppo gli incassi...), al punto da decidere di girarne una propria versione. Naturalmente questo potrà accadere solo se la Rice otterrà indietro i diritti cinematografici per il personaggio di Lestat, ovvero se la Warner non produrrà un altro film entro il 2000... cosa che apparentemente si sta affrettando a fare. Basato su una sceneggiatura scritta da Scott Abbott, *Vampire Lestat* dovrà essere

realizzato a tempo di record se la Warner vorrà conservare i preziosi diritti. Comunque vadano le cose, preparatevi a rivedere Lestat nelle sale cinematografiche entro i prossimi anni. (Lungi dal voler contraddire i nostri esperti, mi sembra però di ricordare come la stessa Ann Rice, dopo essersi a lunga opposta alla scelta di Tom Cruise nel ruolo di Lestat, l'abbia poi pienamente riabilitato per quella che, a mio avviso, resta una pellicola eccezionale, seppure stordita da un finale demente. Avendo letto tutti i libri della *Vampire Chronicles*, non credo che il film di cui si parla sia un rifacimento di "Interview with the vampire", quanto piuttosto una rivisitazione in celluloide del secondo volume della serie, in assoluto il più maestoso: *The Vampire Lestat*... NdMax).

Conan 3

Dopo i due capitoli cinematografici dedicati all'eroe Cimero, alcune voci non confermate parlano di un nuovo possibile capitolo della saga di Conan. La trama dovrebbe avere come protagonista un Conan ormai avanti negli anni, e in particolare pare che la sceneggiatura sarà basata sui racconti dell'ascesa del barbaro al trono di Aquilonia. Mentre sarebbe certa la presenza di Schwarzenegger nei panni del protagonista, non si sa

ancora se il nerboruto attore si cimenterà anche dietro la macchina da presa. In ogni caso, questo progetto - fortemente voluto dallo stesso Schwarzenegger - non vedrà la luce prima di qualche anno.



Heavy Metal 2

Il grande lungometraggio o cult *Heavy Metal* sta finalmente per

ricevere un sequel, da anni richiesto a gran voce da molti dei fan. Se non conoscete *Heavy Metal*, posso solo consigliarvi di noleggiarlo presso una fornita videoteca. Ai più "colti", invece, dico che questo sequel sarà ispirato a *The Melting Pot*, stupendo fumetto di Kevin Eastman e del geniale Simon Bisley. Tra le voci che dovrebbero accompagnare le immagini di *Heavy Metal 2*, si parla di Billy Idol e Micheal Ironside.





diamo

voce

a tutte

le console

(ci battiamo per la parità dei diritti)

ogni mese in edicola
da Xenia Edizioni



Almagegretta. Significa forse qualcosa?

Ok, la lettera è semanticamente datata e manca all'appello qualche elemento. Ma come sostenevo prima, futuro o passato che sia, noi restiamo sempre il gruppo di mentecatti e birboni. E questa voglia anche essere una sorta di saluto commemorativo al Paolone, che tutto sommato ha partecipato a una buona fetta della storia di TGM. Un saluto della serie "lo vogliamo ricordare così!"...

E, adesso che vi siete stesi, alle fatiche estive arresi, fissate con sguardo vacuo il nuvolame fiavole che affolla il cielo e senza dubbio vi chiedete: come sarà mai...

LA GIORNATA DEL GABURRI
(si consiglia musica allegra)

Al mattino lui si sveglia
E si mangia anche la sveglia
Poi rotola giù dal letto
E prova a mangiarsi un capretto
Va a lavarsi al lavandino
Mentre mangia un tegolino
Esce di casa e sul pianerottolo
Sta ingoiando un salsicciotto
Sale in macchina con calma
Mentre si strozza con la lasagna
Parte in quinta e vola via
Divorando la torta di sua zia
Si ferma all'incrocio , compra le sigarette
Per mangiarsi le cicche a tutte le orette
Arriva al lavoro stanco e affamato
Per non sbagliare si prende un affogato
Saluta gli amici, bravi redattori
Ma in verità sta pensando a un pranzo da signori
Si stanca e suda, lavora fino a sera
E ritornando a casa sgranocchia una pera
Finisce la cena in quattro e quattr'otto
e addormentandosi si mangia un maritozzo.
Où eccelsi redattori, spero che il Gaburri non se la prenda male.
Gaburri sei sempre il migliore! Continua così!

Alohaaaaaaaaaa!

Lone "DYO" Wolf

Adesso vi dico un segreto: il Gaburri è un docente bello e buono, una persona seria. O almeno così ha cercato di farmi credere quando si è mostrato a me nel suo ufficio in compagnia di altre menti di sicuro valore. Ma un che di professionale, sapete? Quando insegna e cadenza stralci di codice in modula 2 intercalando con la sua prosa amabile e fluida. Potrei farmi promotore di

una manifestazione di quelle che partono pulmini da tutta Italia e raccolgono mandrie di lettori portate in una giornata di grande festa ad assistere a uno di questi prosopopeici eventi.
E direi che sì, questa poesiola in rima di sperticata adulazione se la merita in pieno.

Ma lo sguardo rivolto al tiepido blu non dura molto, non può durare molto, così vi voltate ad altezza sdraio e vi accorgete che avete una vicina, una vicina di ombrellone. È una ragazzina sul timido, che è molto per l'aneddotica, quanto piuttosto per la storia greca...

ARISTOTELES

Prologo.
Quando morì Aristotele, Epicuro aveva circa vent'anni, e Menandro il commediografo, era suo coetaneo. La stagione d'oro della cultura greca stava per finire: iniziava quello che viene chiamato l'Ellenismo, un periodo nel quale i greci vissero grazie al loro mito...

Parte I -[Ave Cesare morituri te salutant]
Classic Gaming
I videogiochi, arte o no, hanno avuto i loro miti "classici" tanti anni fa...volenti o nolenti è così. Il ritorno ai classici si è dimostrato deleterio per chi, come me, cercava di ritrovare tra un byte e l'altro, tra un caricamento e l'altro, tra un disc swapping e l'altro il primo amico, i primissimi giocattoli legati all'infanzia, i momenti felici passati nella prima casa, quando il padre gli regalò a soli 7 anni il C=64...

Coltivare la passione dell'emulazione e la conseguente "corsa alle rom", prende un aspetto differente dal principio cognitivo di base, dallo scopo primario: l'uomo si impossessa del suo passato, dei suoi ricordi, li domina...Una ROM come una fotografia, un filmato, un ricordo...

Parte II - [Ludus in vita est... & viceversa]
Vita in ludo est
Mentre per le simulazioni sportive il fine è quello di andare simulando anno dopo anno, sempre meglio, la realtà sportiva dell'evento, per le avventure grafiche e per gli altri giochi lo scopo è di simulare realtà passate o del tutto inventate. Vedi lo straordinario gioco Ultima On Line, o Metal Gear Solid, o Zelda (64).
Questi sono vincenti per il loro concept, per la voglia di farsi giocare... non solo per la grafica... non solo per il genere a cui possono appartenere, ma perché sono accattivanti, sono un qualcosa che ci

manca dentro; giocandoli compensiamo una nostra insoddisfazione... un'esperienza che prima non c'era e ora c'è. Proprio per questo processo speculativo della memoria tra 10 anni ci stupiremo degli ologrammi e di supporti in grado di contenere tutta la filmografia mondiale dai tempi dei fratelli Lumiere sino ai giorni nostri...
Per questo mi indigno quando vedo titoli che sarebbero stati già vecchi 10 anni fa; e il baluardo di questa massificazione si incarna [ma non solo...] in una scatoletta color triglia consumata che ho nel salotto, la pluri idolatrata Playstation. Eh già..., la Sony crede proprio che sia un elettrodomestico eh eh eh ...

Parte III - [De gustibus...disputandum est]
Concept is what 'u make of it
Quella che nelle arti si chiama citazione, "stranamente" nel paesaggio di silicio viene apostrofata come ladrocinio [di idee...]. La vita è tutta un clone: Cloni di Pacman, di Quake, dei Lewis, dei Rayban, della Nutella, dei Beatles, delle Nike...
Si dice che la vita è bella perché è varia...non ancora per molto aggiungo io.

Un saluto al canale #TGM & #EMUITA su Ircnet.

Marcello "JotaroK" Filacchioni

Un modo carino quello che aveva Aristotele di vedere il discorso emulazione... "una rom come una fotografia"... mi piace l'idea, anche se potrebbe essere difficile spiegarlo a Sony e Nintendo. A loro delle fotografie credo interessi poco, o meglio preferiscono quelle con i volti dei personaggi famosi e la filigrana, ma non è che mi sento di dargli contro. Era una considerazione, così... e adesso mi è anche venuta voglia di andare a sfogliare l'album fotografico. La sapete una cosa? Credo che la parete dinanzi al computer di ognuno di noi dovrebbe essere interamente dedicata a fotografie, una specie di collage della propria vita. Quando mi sposterò dalla provvisoria cucina credo che mi inventerò qualcosa di simile...
Parlando del ludere e del gustare, direi che la prima cosa che mi viene in mente quando associo i concetti a un videogioco è la parola "esperienza" e quella "stupore". Il Thief di cui si parlava qualche lettera indietro, indipendentemente dall'alternativa della vea, è valido in quanto esperienza, in quanto momento di emozione condensato, pre-pensato e pagato ai programmatori verso cui il nostro Giuseppe Balsamo si scagliava. E quando si vivono delle novità, immersi in una storia credibile e degnamente

orchestrata, allora sì che si è trovato il bello del videogiocare. Ma non è detto che l'originalità del mezzo sia d'obbligo. Da qualche parte ho letto qualcuno che, riguardo alla figura dell'artista della penna, scriveva: è colui che riscrive quanto scritto da altri nella sua peculiare forma e maniera. Che in altre parole significa che l'originalità pura non esiste. Io sono un filo più ottimista e credo che il progresso nel nostro campo come pure negli altri sia mosso da una infinita serie di piccole trovate originali (o geniali) che si sovrappongono come immaginari mattoni di un altissimo muro.

Ok, ora avete anche le armi per una sana digressione filosofica con la fanciulla di cui sopra, ma lei che fa? Si gira e vi inveisce contro perché non avete fatto altro che fissarla per gli ultimi dieci minuti.

CD, CONTENITORI INFINITI

Ciauz ai Bovas e a tutta la redazione. Vi seguo fin dai tempi di Zzap! (per chi si ricorda: il numero con Matchday II: bleah!) ma non mi è mai passato per la cabeza di scrivervi. Finora... Ho diviso la lettera in due parti ben distinte (+ l'intro d'obbligo).

Parte I: Una Critica. Nel #120 vi siete scagliati contro il Bleem! e i Vibes/Cryo, entrambi rei di aver venduto x finito un prodotto ancora in fase di testing e/o sviluppo. Beh...
Mi dite cosa ne è stato delle pgg. 44-45 della rivista: non hanno passato il beta-testing? Esiste una patch? Dove posso scaricarla? Tornando seri... Fate + attenzione la prossima volta: fra tante preview è saltata proprio quella di Soldier of Fortune :(Disdetta!

Parte II: Una Proposta. Il mercato videoludico è in grande estensione. Ogni mese vengono presentati sempre taaaanti nuovi titoli: non tutti vedono la luce, ma sempre e comunque troppi per essere recensiti tutti. A volte vi potrebbe capitare di preparare una recensione che poi salta per far spazio a qualche titolone dell'ultimo momento. Così la recensione slitta al mese successivo, e poi a quello ancora dopo e così via... fino a che finisce nel dimenticatoio perché ormai fa parte del passato. Ad esempio: che fine ha fatto la recensione di Recoil (uscito ormai da mesi)? Dopo questo sproloquio, eccomi al punto: perché non inserire sul Silver Disk (in HTML o PDF, come vi pare...) tutte quelle recensioni che, per motivi di spazio o quant'altro, non trovano spazio sulla



Software Universe

CONSOLLES department

CERCHIAMO COLLABORATORI

seri, competenti, altamente motivati e con tanta voglia di lavorare per le zone di: Senigallia (AN), Voghera (PV), Piacenza, Orio (BG), Varese, Trento e Milano.

Posizioni disponibili: • Gestori/Responsabili di punto vendita (possibile coinvolgimento futuro societario)
• Commessi/e di punto vendita max 24 anni

INVIARE CURRICULUM ALL'ATTENZIONE DEL RESPONSABILE SVILUPPO E GESTIONE PUNTI VENDITA N° DI FAX 02 48 300 072 OPPURE TELEFONARE AL 02 42 300 10



CERCHIAMO AGENTI di commercio per i canali: videoteche, hi-fi, videogiochi, software store, computer shop, giocattoli.
INVIARE CURRICULUM VIA FAX AL 02 48 300 072 ATT. RESPONSABILE UFFICIO COMMERCIALE

rivista?

Un saluuuuuuuuuuuto:

Byez

Così a occhio, credo che - anche se potremmo non averci mai pensato - si innesti una faccenda legata al budget. Ossia gli articoli su cd andrebbero pagati come gli altri (altrimenti il popolo redazionale insorgerebbe o si rifiuterebbe di farli), ma come tutte le cose ragionevoli anche TGM ha un budget che non può essere superato. Al di là dei formati e del fatto che alcuni tra voi il cd non lo comprano, sarebbe come avere una rivista gigantesca allo stesso prezzo della versione normale e se mi permettete i conti non tornerebbero. Poi se ritocchiamo il prezzo, protestate. Eh, come siete permalosi...
Comunque, l'idea della filosofia con la vicina è andata a mare e girandovi dall'altra parte trovate sdraiato in un'enorme posa culturale un tale dalla barba irsuta e occhiali spessi che vi coinvolge in una discussione.

OGGETTO: PERCHÉ IL POLLO HA ATTRAVERSATO LA STRADA?

Miei cari Bovas, vorrei proporvi delle "profonde" considerazioni postate da un lettore di Explosion (www.dadacasa.com/explosion il sito nel quale scrivo) in merito all'argomento di cui sopra in oggetto. Traetene voi le conclusioni. Mi aspetto anche una vostra considerazione...

Un salutare, siete fortissimi...

Pier

PS: un saluto particolare al Pastore, ho superato la sua configurazione da un pezzo...

MAESTRA D'ASILO: Per andare dall'altra parte della strada.
ARISTOTELE: È nella natura del pollo, attraversare la strada.
KARL MARX: Era storicamente inevitabile.
SADDAM HUSSEIN: È stato un atto non provocato dei ribelli e avevamo pertanto ogni diritto di buttargli addosso 50 tonnellate di gas nervino.
CLINTON: Non sono mai rimasto da solo con questo pollo.
RONALD REAGAN: Non ricordo.
CAPITANO JAMES T. KIRK: Per arrivare lì, dove nessun pollo era mai arrivato.
HIPPOKRATE: Per via di un'eccessiva lentezza del pancreas.
MARTIN LUTHER KING, JR.: Vedo un mondo in cui tutti i polli saranno liberi di attraversare strade, senza che i loro motivi vengano messi in questione.
MOSE: E Dio venne dal cielo, e disse al pollo "Devi attraversare la strada". E il pollo attraversò la strada, e ci fu grande giubilo.
FOX MULDER: Lei ha visto con i suoi occhi il pollo attraversare la strada. Quanti Polli devono ancora attraversare la strada, prima che lei ci creda?
RICHARD M. NIXON: Il pollo non ha attraversato la strada. Ripeto, il pollo NON ha attraversato la strada.
MACHIAVELLI: L'importante è che il pollo ha attraversato la strada. A chi interessa il motivo? L'attraversamento della strada giustifica ogni possibile motivo.
FREUD: Il fatto che lei si ponga la domanda, perché il pollo ha attraversato la strada, esprime la sua sub-coscienza insicurezza sessuale.
BILL GATES: Ho appena lanciato il nuovo Pollo 2000, che non solo attraversa la strada, ma fa anche le uova di cioccolata, amministra documenti importanti e gestisce il vostro conto in banca.
DARWIN: I polli furono selezionati dalla

natura attraverso un lungo periodo di tempo in modo da essere geneticamente in grado di attraversare strade.

EINSTEIN: Se è stato il pollo ad attraversare la strada o se la è strada che si è spostata sotto al pollo, dipende dal vostro ambito di riferimento.

BUDDHA: Con tale domanda rinneghi la tua natura di pollo.

RALPH WALDO EMERSON: Il pollo non ha attraversato la strada l'ha trascesa.

ANDERSEN CONSULTING: La deregolamentazione sul lato della strada del pollo minacciava la sua posizione di mercato dominante. Il pollo si è trovato di fronte delle sfide significative a sviluppare le competenze richieste per poter affrontare nuovi mercati competitivi. In una stretta collaborazione col cliente Andersen Consulting ha aiutato il pollo a elaborare una strategia di distribuzione fisica e un processo di riconversione. Utilizzando il Modello di Integrazione dell'Uccello (MIU) Andersen ha aiutato il pollo a impiegare le sue capacità, metodologie, conoscenze, capitale ed esperienza per indirizzare i dipendenti, i processi e le tecnologie proprie del pollo verso la riconversione della sua strategia generale nell'ambito del Program-Management.

Andersen Consulting ha utilizzato un team work composto di analisti di strade e dei migliori polli, nonché consulenti Andersen con notevole esperienza nel settore dei trasporti, che in due giorni di riunione e brain storming hanno portato il proprio bagaglio di conoscenze, sia tacite che manifesto, a un livello comune, e che hanno creato sinergie per raggiungere lo scopo prefissato, ovvero l'elaborazione e la riconversione di un sistema del Valore manageriale all'interno del processo dell'uccello medio. Le riunioni hanno avuto luogo in un parco, per ottenere un'atmosfera test efficace, che si basa sulla strategia prevista, focalizzata sul settore analizzato e che conduce a chiare e consistenti assunzioni di mercato. Andersen Consulting ha aiutato il pollo a riposizionarsi, per ottenere un maggiore successo.

Ho un pollaio pieno di galline.
È chiaro che questa discussione vi ha preso per tutto il meriggio, sicché senza che ve ne siate accorti, quando il filosofo vi lascia, vi guardate attorno e nel buio non trovate nessuno. Solo un'immensa volta stellata...

Ho un pollaio pieno di galline.

È chiaro che questa discussione vi ha preso per tutto il meriggio, sicché senza che ve ne siate accorti, quando il filosofo vi lascia, vi guardate attorno e nel buio non trovate nessuno. Solo un'immensa volta stellata...

IN UNA GALASSIA VICINA VICINA?

Cari Bovas nonché redazione di TGM intera, chi vi scrive per la prima volta è un normale lettore di una splendida rivista. E qui finiscono i brevi complimenti anche perché il motivo della mia lettera non è l'adulazione delle vostre persone, bensì un fatto che potrebbe interessarvi e di cui magari siete già a conoscenza. Ebbene io ho un amico che, avendo accesso alla rete delle reti praticamente in modo illimitato lavorando all'università, ovviamente scarica di tutto come un forsennato e girando di qua e di là ha beccato un non so quale sito molto pirata dal quale era possibile scaricare completamente il film...tenetevi forte...
EPISODE ONE: THE PHANTOM MENACE. Quando mi ha detto ciò quasi mi è venuto un cocolone e a stento ci ho creduto. Manco a dirlo se l'è subito scaricato in più riprese e avendo il masterizzatore, potete capire bene che fine abbiano fatto i due file di cui è composto il film. Il film esiste veramente, non è una balla come credevo, io stesso ho preso visione di alcune scene a casa del suddetto amico. Ovviamente è interamente in lingua originale e perciò poco comprensibile (almeno da me) e devo dire che non si vede neppure male! Ho visto di molto peggio. Penso che il tipo che l'ha

registrato si è portato al cinema una telecamera e l'ha piazzata davanti allo schermo, infatti all'inizio in sottofondo si sentono alcuni gridolini del pubblico fremente. L'amico mi ha anche proposto di copiarlo ma io mi sono rifiutato: comunque non l'avrei visto, preferisco aspettare settembre e vedermelo bene su uno schermo del cinema, sentirlo in una lingua a me più comprensibile e magari godermelo in qualche sala con effetto "surround". Oltre a questo film ce ne erano altri come THE MATRIX (che ho visto e apprezzato in Italia al cinema) e altri ancora che non ricordo.

Vi chiederete perché vi ho scritto: primo, per chiedervi se volete una copia in anteprima nazionale del primo episodio di Star Wars (mi sembra che tra voi ce ne siano parecchi appassionati) alla modica cifra di lire 200.000 + spese postali (ovviamente sto scherzando :-). Secondo, per portarvi alla conoscenza di questi fatti e per farvi riflettere sull'assoluta assenza di limiti della pirateria informatica e sulla mente malata di alcuni che si portano la telecamera al cinema per registrarsi il film magari rischiando di essere beccati. Lascio voi e i lettori nella riflessione più assoluta.

con devozione, Enrico

Io credo che esistano dei limiti in questo genere di imprese a base di madre delle reti. Non tanto dei limiti legislativi, quanto dei limiti fisici, fisiologici. Il mondo di Internet è enorme, variegato anzi omnicomprensivo e sinceramente ci si stupisce sempre meno dell'ultima novità che è saltata fuori. Però in questo specifico caso, il concetto stesso di scaricare un intero film, magari di quelli a lungo attesi, dalla rete per "gustarselo" comodamente seduti dinanzi al proprio computer più che preoccuparmi, mi fa sorridere. Voglio dire, volete mettere con la visione nella sala cinematografica con schermo gigante e impianto audio da paura? E poi ci sono gli amici, c'è l'uscita di gruppo e l'idea della serata. Insomma il cinema è ancora un evento e fino a quando resterà tale, tutte queste trovate da maniaci che vivono di giuggioglie con i propri conoscenti le tengo come aneddoto.

ONLINE

Ciao a tutti, sono un vostro affezionato lettore ed è la prima volta che vi scrivo. Vorrei fare alcune riflessioni riguardo a Internet e alle comunità che in esso si formano, sia nei giochi online sia nei canali IRC o in altre sedi. Questa riflessione giunge in seguito a uno spiacevole avvenimento che ha recentemente colpito (21/6/99) uno dei più famosi "message board" dedicati a Ultima IX, l'"UIX Horizon discussion board" (www.allgaming.com/ultimaix/index.html). Infatti, uno dei più assidui nonché pungenti frequentatori di esso, Bill "Lord Brinne" l'burg, è morto, suicidandosi. Personalmente, non lo "conoscevo" molto (per quanto si possa conoscere una persona su internet). Quello che mi sta più a cuore è invece rilevare la mobilitazione del gruppo in questione, avuta notizia del fatto. Sono stati fatti siti in sua memoria, contenenti poesie, ricordi personali e altro. La cosa più impressionante è in ogni caso osservare come persone che nemmeno avevano avuto uno scambio dialettico con lui, abbiano fatto sentire la loro tristezza e commozione per ciò che è successo. Evidentemente, per conoscere, o comunque provare qualche sentimento per un'altra persona non è sempre necessario il contatto a tutti i costi; basta dividere con essa le stesse emozioni, idee, gusti, anche se solo a livello multimediale. Tornando al caso specifico, se andate al sito <http://home.earthlink.net/~turgon/brinne/in>

dex.htm potrete osservare uno dei siti a lui dedicati: si sta progettando di inserire una lapide in Ultima IX, con su scritto un breve epitaffio. E potrete inoltre osservare quante persone abbiano fatto sentire la loro solidarietà nei confronti della famiglia. Vedete, tante volte si accusa la Rete d'impersonalità ma è in casi come questi che si notano i veri legami e le potenzialità a livello sociale di tale strumento. Personalmente, gioco a Ultima Online oramai dai tempi del beta test del '97 e ho potuto osservare la crescita di questo mondo. Ho diviso con decine e decine di giocatori delle stupende emozioni. Con loro ho sofferto per le sconfitte, ho gioito per le vittorie, ho trepidato per le numerose avventure vissute. Non screditiamo (come purtroppo tanta gente sta facendo) un mezzo che è semplicemente un altro modo per stabilire contatti umani, che si basano semplicemente su sensazioni ed emozioni, provabili in ambedue gli ambienti. Naturalmente c'è anche l'altra faccia della medaglia: in una lettera all'Horizon board, uno dei suoi figli ha cercato di spiegare le cause che possono aver portato Lord Brinne a tale decisione, e tra esse c'era anche il discorso riguardante Internet. Spesso stava anche 10 ore al giorno sul computer, cercando comprensione ed emozioni che probabilmente la vita là fuori non gli offriva. Non so, ci sarebbero tante cose da dire, tanti pro e contro, ma penso di aver scritto questa e-mail più che altro per far capire come le tanto sospettate comunità online siano anche questo: una grande famiglia che per stare bene insieme ha solo bisogno di provare un'emozione in comune. Vi ringrazio anticipatamente,

Corradini Luca

Le comunità internet come focolai di solidarietà. La solidarietà è un sentimento umano e viene più naturale in particolare quando si provano emozioni comuni. Le comunità della rete sono gruppi di amici accomunati evidentemente da interesse comune e comuni modi di intendere la rete, sede della loro amicizia. Così tra le fila si celano bricconi di ogni risma sempre in grado di tirare fuori il meglio da ogni serata (vedi canale di TGM e i ritrovi periodici), come pure essere solitari, mossi da profonde crisi o tristezze. E il bello di questa struttura è la possibilità di venire incontro a queste persone, di fornire per lo meno un appoggio. Ma forse questo appoggio non è sufficiente, ci vuole anche del contatto personale e le comunità della rete - specie quelle più eterogeneamente distribuite - questo non possono proprio fornirlo.

AU REVOIR

La prima è andata con le sue occasioni per il sorriso e gli spunti di riflessione. Ma ora che la vostra giornata estiva è finita, se mi permettete, posso consigliarvi la lettura per la notte, un libro che cercavo da quando ero poco più che pischiello, da quando spulciando tra i titoli di coda di uno dei migliori anime mai realizzati, posai lo sguardo su quell'anonimo titolo. E ora, soffermatomi incidentalmente in una fumetteria, non potrei descrivere la grande emozione provata nel vederlo; un enorme, fantastico tuffo nel passato. The Incredible Tide.

Grazie Kappa Boys.



preparatevi ad uscire dal
mondo oscuro di chi coi pc
brancola nel buio.

Noi vi aspettiamo lì.

Fuori.

